



ANKARA
HACI BAYRAM VELİ ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ

sanat ve tasarım DERGİSİ | SAYI: 35



ARMAĞAN SAYISI



GSF

ANKARA HACI BAYRAM VELİ ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ

STD sanat ve tasarım DERGİSİ | 20. Yıl Armağan Sayısı | 35

Adres: Gölbaşı Yerleşkesi Gölbaşı - ANKARA Tel: (312) 425 76 75 Fax: (312) 425 34 10

E-posta: std@hbv.edu.tr

Web Sitesi: www.hacibayram.edu.tr/sanatvetasarimdergisi

İmtiyaz Sahibi

Prof. Dr. Mehmet Naci Bostancı
Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Rektörü

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü

Prof. Dr. Mehtap Pazarlıoğlu
Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi Dekanı

Baş Editör

Dr. Öğr. Üyesi Nesli Tuğban Yaban
Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi (Ankara-Türkiye)

Editör Yardımcısı

Doç. Dr. Sevgi Kayalıoğlu
Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi (Ankara-Türkiye)

Yabancı Dil Editörü

Prof. Kağan Olguntürk
Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi (Ankara-Türkiye)

Ön Okuma

Arş. Gör. Ahmet Keleş
Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Redaksiyon/Son Okuma

Arş. Gör. Ahmet Keleş
Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

İç Sayfa Tasarımı - Uygulama

ve Elektronik Yayın Görevlisi
Arş. Gör. Selin Nimet Aydın
Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Kapak Tasarımı ve**İç Kapak Fotoğrafı**

Prof. Çiğdem Demir
Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Yayın Kurulu

Prof. Dr. Bekir Eskici
Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Bülent Salderay

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Ersin Karaman

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Hakan Pehlivan

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Mehtap Pazarlıoğlu

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Yaşar Selçuk Şener

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Berna Çağlar Eryurt

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Bilim ve Danışma Kurulu

Ord. Prof. Dr. Arif Aziz
Azerbaycan Devlet Medeniyet ve İncəsənət
Üniversitesi (Bakü-Azərbaycan)

Prof. Dr. Adnan Tepecik
Başkent Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım
ve Mimarlık Fakültesi (Ankara-Türkiye)

Prof. Dr. Alaybey Karoğlu
Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi (Ankara-Türkiye)

Prof. Dr. Alev Çakmakoglu Kuru
Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi
(Ankara-Türkiye)

Prof. Dr. Ali Osman Gündoğan
Muğla Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
(Muğla-Türkiye)

Prof. Dr. Aysun Altunöz
Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel
Sanatlar Fakültesi (Ankara-Türkiye)

Prof. Dr. Ayten Koç Aydın
Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi
(Ankara-Türkiye)

Prof. Dr. Canan Deliduman
KTO Karatay Üniversitesi Güzel Sanatlar ve
Tasarım Fakültesi (Konya-Türkiye)

Prof. Emine Yıldız Doyran
Düzce Üniversitesi Sanat, Tasarım ve
Mimarlık Fakültesi (Düzce-Türkiye)

Prof. Dr. Fabio L. Grassi
Sapienza Üniversitesi (Roma-İtalya)

Prof. Dr. Fatih Başbuğ
Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
(Antalya-Türkiye)

Prof. Fevziye Eyigör Pelikoğlu
Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
(Erzurum-Türkiye)

Prof. Dr. Mehmet Özkartal
Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel
Sanatlar Fakültesi (Isparta-Türkiye)

Prof. Dr. Meltem Katıranıcı
Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel
Sanatlar Fakültesi (Ankara-Türkiye)

Prof. Muna Silav
Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel
Sanatlar Fakültesi (Ankara-Türkiye)

Prof. Dr. Raif Kalyoncu
Trabzon Üniversitesi Fatih Eğitim Fakültesi
(Trabzon-Türkiye)

Prof. Dr. Sevil Kerimova
Azerbaycan Devlet Medeniyet ve İncəsənət
Üniversitesi (Bakü-Azərbaycan)

Prof. Tefik İnanç İlisulu
Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel
Sanatlar Fakültesi (Ankara-Türkiye)

Prof. Dr. Tuba Gültekin
Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim
Fakültesi (İzmir-Türkiye)

İletişim

std@hvbv.edu.tr

hacibayram.edu.tr/sanatvetasarimdergisi
dergipark.gov.tr/sanatvetasarim

Hakem Kurulu

Ord. Prof. Dr. Ömer Eldarov - Azerbaycan Devlet Ressamlık Akademisi
(Azerbaycan)

Prof. Dr. Abdullah Toğay - Gazi Üniversitesi Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Prof. Adile Feyza Özgündoğdu - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
(Türkiye)

Prof. Ahmet Albayrak - Erciyes Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Ahmet Çaycı - Necmettin Erbakan Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler
Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Alaybey Karoğlu - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar
Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Alev Çakmakoglu Kuru - Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi
(Türkiye)

Prof. Dr. Ali Akın Akyol - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar
Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Ali Demir - İstanbul Teknik Üniversitesi Tekstil Teknolojileri ve Tasarımı
Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Alper Çalgüner - Gazi Üniversitesi Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Asu Beşgen - Karadeniz Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Attila Döl - Niğde Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Aydan Özsoy - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar
Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Aysen Soysaldı - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Sanat ve Tasarım
Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Ayşe Okvuran - Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Ayşe Sağsöz - Antalya Bilim Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Mimarlık
Fakültesi (Türkiye)

Prof. Ayşegül Koyuncu Okca - Pamukkale Üniversitesi Denizli Teknik Bilimler
Meslek Yüksekokulu (Türkiye)

Prof. Ayşe Sibel Kedik - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
(Türkiye)

Prof. Birnur Eraldemir - Çukurova Üniversitesi Eğitim Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Birsen Çeken - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Sanat ve Tasarım
Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Buğra Kalkan - İzmir Katip Çelebi Üniversitesi/İktisadi ve İdari Bilimler
Fakültesi (Türkiye)

Prof. Buğru Han Burak Kaptan - Eskişehir Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım
Fakültesi (Türkiye)

Prof. Canan Atalay Aktuğ- Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Güzel Sanatlar
Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Candan Terviel - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
(Türkiye)

Prof. Dr. Cüneyt Kurt - Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi Güzel Sanatlar
Fakültesi (Türkiye)

Prof. Çiğdem Demir - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar
Fakültesi (Türkiye)

Prof. Deniz Onur Erman - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
(Türkiye)

Prof. Dr. Devrim Özkan - Gaziantep Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
(Türkiye)

Prof. Dr. Dilek Akbulut - Gazi Üniversitesi Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Prof. Duygu Kahraman - Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Emine Koca - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Sanat ve Tasarım
Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Ersin Karaman - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar
Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Esra Aliçavuşoğlu Karaveli - Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar
Fakültesi (Türkiye)

Prof. Elif Çimen - Balıkesir Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Elvan Özkavruk Adanır - İzmir Ekonomi Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Esen Çoruh - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Ersoy Yılmaz - Çankırı Karatekin Üniversitesi Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Fatih Başbuğ - Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Fatma Cânâ Bilsel - Orta Doğu Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Prof. Fatma Öztürk - Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Ferhat Özgür - Düzce Üniversitesi Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Filiz Şenkal Sezer - Bursa Uludağ Üniversitesi Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Gül Erbay Aslıtürk - Aydın Adnan Menderes Üniversitesi Turizm Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Gülay Usta - İstanbul Kültür Üniversitesi Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Gülgün Köroğlu - Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Gültekin Akengin - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)

Prof. Gözen Güner Aktaş - Başkent Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Günay Atalayer - İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Günseli Bayraktutan - Giresun Üniversitesi Tirebolu İletişim Fakültesi (Türkiye)

Prof. Hakan Pehlivan - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Hakan Poyraz - Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Hasan Şen - Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Edebiyat Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Hatice Demirbaş - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Edebiyat Fakültesi (Türkiye)

Prof. Hayri Esmer - Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Hülya Bölükoğlu - TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)

Prof. Hüseyin Özçelik - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Hürrem Sinem Şanlı - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)

Prof. Kaan Canduran - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Kadriye Didem Atış - Sakarya Üniversitesi Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Kasım İnce - Pamukkale Üniversitesi İnsan ve Toplum Bilimleri Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Kerim Çetinkaya - Antalya Belek Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Lale Özgenel - Orta Doğu Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Levent Bayraktar - Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi İnsan ve Toplum Bilimleri Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Leyla Öğüt - Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. M. Gözde Ramazanoğlu - Çukurova Üniversitesi Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Mehmet Lütfi Hidayetoğlu - Selçuk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Mehmet Reşat Başar - İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Meliha Demet Ulusoy - Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi
(Türkiye)

Prof. Melike Taşçıoğlu Vaughan - Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
(Türkiye)

Prof. Dr. Meltem Yılmaz - Hacettepe Üniversitesi Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Milay Köktürk - Pamukkale Üniversitesi İnsan ve Toplum Bilimleri
Fakültesi (Türkiye)

Prof. Muna Silav - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
(Türkiye)

Prof. Mustafa Ağatekin - Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Mustafa Bulat - Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Mustafa Sever - Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi İnsan ve Toplum
Bilimleri Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Mine Tanaç Zeren - Dokuz Eylül Üniversitesi Mimarlık Fakültesi
(Türkiye)

Prof. Müge Göker Paktaş - Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
(Türkiye)

Prof. Mümtaz Demirkalp - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
(Türkiye)

Prof. Nadire Şule Atılğan - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
(Türkiye)

Prof. Dr. Naile Çevik - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar
Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Naile Rengin Oyman - Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar
Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Nazan Avcıoğlu Kalebek - Gaziantep Üniversitesi Güzel Sanatlar
Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Nazan Kırıcı - Gazi Üniversitesi Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Nurdan Küçükhasaköylü - Anadolu Üniversitesi Edebiyat Fakültesi
(Türkiye)

Prof. Dr. Nureddin Gülaçtı - Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Özden Pektaş Turgut - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Özkal Barış Öztürk - Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Pelin Öztürk Göçmen - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Pelin Yıldız - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Pınar Savaş Yavuzçehre - Pamukkale Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Rabia Köse Doğan - Selçuk Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)

Prof. Rahmi Atalay - Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Rahmi Karakuş - Sakarya Üniversitesi İnsan ve Toplum Bilimleri Fakültesi (Türkiye)

Prof. Refa Emralı - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Remzi Savaş - Nişantaşı Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)

Prof. Rıdvan Coşkun - Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Rifat Şahiner - Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Ruşen Yamaçlı - Eskişehir Teknik Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Selda Kulluk Yerdelen - Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Semra Arslan Selçuk - Gazi Üniversitesi Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Serap Yüzgüller - İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Serdar Öztürk - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi İletişim Fakültesi (Türkiye)

Prof. Serdar Pehlivan - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Serkan Güneş - Gazi Üniversitesi Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Prof. Sevil Saygı - Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Sibel Kedik - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Suat Karaaslan - Çukurova Üniversitesi Eğitim Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Suphi Saatçi - Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Şenay Özgür Yıldız- Dokuz Eylül Üniversitesi İlahiyat Fakültesi (Türkiye)

Prof. Şeniz Aksoy - Gazi Üniversitesi Eğitim Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Şerife Ebru Okuyucu - Afyon Kocatepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Solmaz Bunulday - Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi İnsan ve Toplum Bilimleri Fakültesi (Türkiye)

Prof. Tansel Türkdöğen - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Tefvik Fikret Uçar - Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Tuğrul Emre Feyzoğlu - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Turhan Çetin - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Ufuk Tolga Savaş - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Yaşar Selçuk Şener- Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Yusuf Çetin- Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Eğitim Fakültesi (Türkiye)

Prof. Yusuf Keş - Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Zeynep Uludağ - Gazi Üniversitesi Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Ziya Kenan Bilici - Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih Coğrafya Fakültesi (Türkiye)

Prof. Zeliha Akçaoğlu - Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Zeynep R chan Őahinoęlu Altinel - Marmara  niversitesi G zel Sanatlar Fak ltesi (T rkiye)

Doę. Ali Asgar  akmakc  - Zonguldak B lent Ecevit  niversitesi G zel Sanatlar Fak ltesi (T rkiye)

Doę. Dr. Asuman Aypek Arslan - Ankara Hacı Bayram Veli  niversitesi Sanat ve Tasarım Fak ltesi (T rkiye)

Doę. Dr. Aydın Zor - Akdeniz  niversitesi G zel Sanatlar Fak ltesi (T rkiye)

Doę. Ayőe Fıccioęlu - Mimar Sinan G zel Sanatlar  niversitesi Meslek Y ksekokulu (T rkiye)

Doę. Ayőeg l T rk - Ankara Hacı Bayram Veli  niversitesi Sanat ve Tasarım Fak ltesi (T rkiye)

Doę. Bet l Bilge  zdamar - Baőkent  niversitesi G zel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fak ltesi (T rkiye)

Doę. Burcu Nehir Hala oęlu - Ankara Hacı Bayram Veli  niversitesi G zel Sanatlar Fak ltesi (T rkiye)

Doę. Bur in  nal - Ankara Hacı Bayram Veli  niversitesi G zel Sanatlar Fak ltesi (T rkiye)

Doę. Canan Z ng r - Muęla Sıtkı Koęman  niversitesi Bodrum G zel Sanatlar Fak ltesi (T rkiye)

Doę.  iędem Menteőoęlu Chatzoudas - Balıkesir  niversitesi G zel Sanatlar fak ltesi (T rkiye)

Doę.  imen Bayburtlu - Marmara  niversitesi Uygulamalı Bilimler Fak ltesi (T rkiye)

Doę. Dicle  ney - Sakarya  niversitesi Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fak ltesi (T rkiye)

Doę. Dr. Aslı İęit - İstanbul Medeniyet  niversitesi Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fak ltesi (T rkiye)

Doę. Dr. Banu Bulduk T rkmen - Hacettepe  niversitesi G zel Sanatlar Fak ltesi (T rkiye)

Doę. Dr. Bekir Keskin - Ankara Hacı Bayram Veli  niversitesi G zel Sanatlar Fak ltesi (T rkiye)

Doç. Dr. Berna Çağlar Eryurt - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Birnaz Er - Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Kütahya Güzel Sanatlar Meslek Yüksekokulu (Türkiye)

Doç. Dr. Ceren Güneröz - Ankara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Çağdaş Emrah Çağlıyan - Başkent Üniversitesi İletişim Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Çağrı Gümüş - KTO Karatay Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Çiçek Akçıl Harmankaya - İstanbul Üniversitesi Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Çiğdem Taş Alicenap - Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Deniz Demirarslan - Kocaeli Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Deniz Tansel İliç – Başkent Üniversitesi İletişim Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Döndü Tülay Özkul - Malatya Turgut Özal Üniversitesi Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Doç. Ece Çalış Zeğerek - Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümü (Türkiye)

Doç. Dr. Ebru Dede - Maltepe Üniversitesi İletişim Fakültesi (Türkiye)

Doç. Eda Öz Çelikbaş - Karabük Üniversitesi Safranbolu Fethi Toker Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)

Doç. Elif Ergen - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Elif İlhan - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü (Türkiye)

Doç. Engin Aslan - Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Ersan Ocak - Ted Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)

Doç. Ezgi Yemenicioğlu Negir - Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Fatma Senem Güngör - Başkent Üniversitesi İletişim Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Filiz Sönmez - Erciyes Üniversitesi Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Firdevs Kulak Torun - Atatürk Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Fakültesi/İç Mimarlık Bölümü (Türkiye)

Doç. Funda Susamoğlu - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Göktuğ Günkaya - Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Gül Güney Zincir - Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Hacı Mustafa Akkaya - Kırıkkale Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Hakan Aşkan - Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Hakan Gürsu - Orta Doğu Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Hatice Tozun - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Halime Türkkan - Başkent Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Doç. Hasan Başkırkan - Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Hayriye Hale Kozlu - Erciyes Üniversitesi Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Doç. Hüseyin Kurtuluş Özgen - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. İbrahim Gökhan Ceylan - Sinop Üniversitesi Gerze Meslek Yüksekokulu (Türkiye)

Doç. Dr. İlkgül Kaya - Yozgat Bozok Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. İnci Türkoğlu - Pamukkale Üniversitesi İnsan ve Toplum Bilimleri Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. İnci Türkoğlu - Pamukkale Üniversitesi İnsan ve Toplum Bilimleri Fakültesi (Türkiye)

Doç. İsmail Tetikçi - Bursa Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Kenan Saatçioğlu - Çanakkale Onsekiz Mayıs Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Lütfi Özden - Düzce Üniversitesi Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Doç. Mert Barlas - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Merve Ersan - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Mehmet Emin Kahraman - Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Mehmet Ferruh Haşiloğlu - Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Mehmet Top - Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Edebiyat Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Mehtap Özden - Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Eğitim Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Merve Karaman - İstanbul Topkapı Üniversitesi İletişim Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Muharrem Çeken - Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih Coğrafya Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Murat Aslan - Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Mustafa Genç - Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Müge Burcu Şen - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Naime Didem Öz - Mimar Sinan Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Nalan Okan Akın - Giresun Üniversitesi Eğitim Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Naz Ayşe Güzide Zehra Börekçi - Ortadoğu Teknik Üniversitesi
Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Nazan Kahraman - Amasya Üniversitesi Eğitim Fakültesi (Türkiye)

Doç. Nilay Özsavaş Uluçay - Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Bodrum Güzel
Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Nihan Canbakal Ataoğlu - Karadeniz Teknik Üniversitesi Trabzon
Meslek Yüksekokulu (Türkiye)

Doç. Önder Yağmur - Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Özgür Ballı - Düzce Üniversitesi Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi
(Türkiye)

Doç. Dr. Pelin Avşar - Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
(Türkiye)

Doç. Dr. Pınar Toktaş - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Sanat ve Tasarım
Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Rasim Soylu - Sakarya Üniversitesi Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi
(Türkiye)

Doç. Sabahattin Çalışkan - Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
(Türkiye)

Doç. Seniha Ünay Selçuk - Düzce Üniversitesi Tasarım ve Mimarlık Fakültesi
(Türkiye)

Doç. Serpil Özker - Işık Üniversitesi Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi
(Türkiye)

Doç. Dr. Semih Büyükkol - Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
(Türkiye)

Doç. Dr. Serra Erdem - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar
Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Sevim Aydinç Bölüt - İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar
Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Ş. Ebru Okuyucu - Afyon Kocatepe Üniversitesi Güzel Sanatlar
Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Şeyda Eraslan Taşpınar - Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Umut Şumnu - Başkent Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Üftade Muşkara - Kocaeli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Zafer Özomay - Marmara Üniversitesi Uygulamalı Bilimler Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Zeliha Kayahan - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Zeynep Merve Şıvgın - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Zeynep Pehlivan Baskın - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Şenay Çabuk - Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Doç. Tansel Çeber - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Vildan Tok Dereci - Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Yılmaz Büktel - Trakya Üniversitesi Edebiyat Fakültesi (Türkiye)

Doç. Zafer Lehimler - Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Zerrin Funda Ürük - İstanbul Nişantaşı Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Abdurrahman Eren - Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi Eğitim Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Ahmet Hakan Yılmaz - Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Ali Kayaalp - Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Arzu Kılıç - Ege Üniversitesi Moda ve Tasarım Yüksekokulu (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Asuman Özdemir - Karabük Üniversitesi Safranbolu Fethi Toker
Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Bahar Yıldız - İstanbul Nişantaşı Üniversitesi Sanat ve Tasarım
Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Banu Erşanlı Taş - Başkent Üniversitesi İletişim Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Bengi Yurtsever İkinci - Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Mimarlık
Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Bülent Bingöl - Başkent Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım ve
Mimarlık Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Cemalettin Sevim - Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
(Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Cengiz Kastan - İstanbul Aydın Üniversitesi Ayakkabı Tasarım ve
Üretimi Programı (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Cengiz Şahin - Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi Mimarlık ve
Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Dilek Evirgen - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel
Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Ebru Elpe - Batman Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Ece Akay Şumnu - Başkent Üniversitesi Güzel Sanatlar, Tasarım
ve Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Ece Nüket Öndoğan - Ege Üniversitesi Moda ve Tasarım
Yüksekokulu (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Ege Kaya Köse - Karabük Üniversitesi Safranbolu Fethi Toker
Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Erdem İlic - Başkent Üniversitesi İletişim Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Erdem İliç - Başkent Üniversitesi İletişim Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Esra Aydın Kılıç - Lefke Avrupa Üniversitesi İletişim Fakültesi
(KKTC)

Dr. Öğr. Üyesi Evren Tural - Atılım Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım ve
Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Evrim Tekeli - Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Filiz Şenler - TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Funda Özbucak - İstanbul Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Gülşah Bayraktar - Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Bodrum Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Hale Gönül - Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Hülya Gücüko - Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Hüseyin Yarkın Biçer - Kocaeli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi İpek Durukan - Mersin Üniversite Mimarlık Fakültesi (Türkiye)Dr.

Öğr. Üyesi Abdül Halim Varol - Bartın Üniversitesi Edebiyat Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi İpek Durukan - Mersin Üniversitesi Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Kevser Soydan – İstanbul Esenyurt Üniversitesi Sanat ve Sosyal Bilimler Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Köksal Bilirdönmez - Kastamonu Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Köksal Bilirdönmez - Kastamonu Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Mehmet Remzi Demirel - Dicle Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Merve Şıvgın Önsoy - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Muhammet Görür - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Edebiyat Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Nurgül Bekar – Ufuk Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Onur Yumurtacı - Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Pınar Cartier - Yeditepe Üniversitesi Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Rumeysa Işık Yayla - Ondokuz Mayıs Üniversitesi İnsan ve Toplum Bilimleri Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Rüstem Bozer - Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih Coğrafya Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Saliha Özelmas - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Selçuk Yılmaz - Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Sinan Çakmak - Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Sinan Sayın - Başkent Üniversitesi Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Tamer Kavuran - Fırat Üniversitesi İletişim Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Uğur Özcan - Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım

Dr. Öğr. Üyesi Umut Burcu Tasa Yurtsever - Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Üftade Muşkara - Kocaeli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Vacit Ertan Yılmaz - Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi İletişim Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Zafer Kuyrukçu - Konya Teknik Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Zehra Atabey - Trakya Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Zeynep Ertuğrul - Anadolu Üniversitesi Edebiyat Fakültesi (Türkiye)

Öğr. Gör. Dilek Karaaziz Şener – Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
(Türkiye)

Öğr. Gör. Pelin Tekinalp - Marmara Üniversitesi Yabancı Diller Yüksekokulu
(Türkiye)

Dr. Hatice Özdoğan Türkyılmaz - Ondokuz Mayıs Üniversitesi İnsan ve Toplum
Bilimleri Fakültesi (Türkiye)

SID



SİD SANAT VE TASARIM DERGİSİ

Adres

Gölbaşı Yerleşkesi Gölbaşı - ANKARA Tel: (312) 425 76 75

Fax: (312) 425 34 10

E-posta: sanattasarim2017@gmail.com

Web Sitesi: www.hacibayram.edu.tr/sanatvetasarimdergisi

<https://dergipark.org.tr/tr/pub/sanatvetasarim>

e-ISSN 2149 - 6595

Her hakkı saklıdır. Makalelerin hukuki ve etik sorumluluğu yazarlarına aittir.

TÜBİTAK - ULAKBİM Sosyal Bilimler Veri Tabanı (SBVT) tarafından taranmaktadır.

SID

Sunuş

Değerli Okurlarımız,

Sanat ve Tasarım Dergisi, 35. Sayısı ile Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'nin 20. Yılına Kutluyor...

Fakültemiz kurulduğu 2005 yılından günümüze tam 20 yıldır güçlü akademisyen ve sanatçı kadrosu ile ulusal ve uluslararası kültür ve sanat ortamlarına bilim ve sanat insanları yetiştiriyor. 2008 yılından bu yana yayımlanmakta olan Sanat ve Tasarım Dergisi aracılığıyla da 17 yıldır akademisyen, sanatçı, araştırmacı ve sanatseverlerden oluşan geniş bir okuyucu kitlesine ulaşıyor. Her sayımızda yazarlarımızın ve siz değerli okuyucularımızın dergimize gösterdikleri yoğun ilgi sayesinde farklı konularda araştırmaları ve sanat eserlerini sizlerle buluşturabiliyoruz. Fakültemizin 20. yılına armağan ettiğimiz bu sayımızla, fakültemizin geride bıraktığı 20, dergimizin geride bıraktığı 17 yılı, farklı konu ve içeriklerde toplam 37 makale ile kutluyoruz.

Bu sayımızda da diğer tüm sayılarımızda olduğu gibi araştırmalarını, çalışmalarını ve eserlerini bizimle paylaşan yazar ve sanatçılarımızla, değerlendirme aşamasında emeği geçen hakemlerimiz başta olmak üzere dergimizin size ulaşmasını sağlayan, süreçte emeği geçen herkese teşekkür ediyorum. Dergimizin sizlere ulaşması için özveriye çalışan, özellikle fakültemizin 20. yılına armağan ettiğimiz bu sayımızda büyük emekleri olan, gelecekte dergimizi emanet edeceğimiz genç meslektaşlarımız Arş. Gör. Selin Nimet Aydın ve Arş. Gör. Ahmet Keleş'e de ayırdıkları değerli zaman ve verdikleri katkılar için özel teşekkürlerimi sunuyorum.

Sizlerle birlikte yürüdüğümüz ve sonu sanata çıkan bu yolda, sanatla kutlayacağımız nice yıllara...

Dr. Nesli Tuğban YABAN
Baş Editör

SID

ÖNSÖZ

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi olarak kuruluşumuzun 20. yılını geride bırakmanın haklı gururunu ve sevincini yaşıyoruz. Yirmi yıl boyunca sanat ve tasarım eğitiminin kuramsal ve uygulamalı boyutlarını bütüncül bir yaklaşımla harmanlayan bir eğitim anlayışıyla ilerledik. Akademik ve sanatsal üretimi teşvik eden bu yaklaşım, fakültemizin kurumsal kimliğini ve vizyonunu şekillendiren temel ilkeler arasında yer almaktadır.

2005 yılında güzel sanatlar alanında eğitim sunmak amacıyla kurulan fakültemiz; güçlü teknolojik altyapısı, sürekli gelişen akademik kadrosu ve disiplinlerarası etkileşime açık yapısıyla öğrenciyi merkeze alan bir eğitim modeli benimsemiştir. Resim, Heykel, Görsel İletişim Tasarımı, Fotoğraf ve Video, Kültür Varlıklarını Koruma ve Onarım, Temel Sanat Bilimleri Bölümleri ile yakın zamanda açılan Tiyatro Bölümü gibi farklı alanlarda yürütülen lisans ve lisansüstü programlarıyla öğrencilerimize çok yönlü ve eleştirel düşünceyi destekleyen akademik bir ortam sunmaktayız.

Bugün fakültemizin sanat ve akademi dünyasındaki görünürliğünde en büyük pay sahiplerinden biri, kuşkusuz ki öğrencilerimizin ulusal ve uluslararası düzeyde elde ettiği başarılarıdır. Onların gösterdiği ilerleme, yalnızca eğitim anlayışımızın bir yansıması değil aynı zamanda bizler için büyük bir gurur kaynağıdır. Bu özel sayı, fakültemizin 20. kuruluş yıl dönümüne ithafen hazırlanmıştır. Bununla birlikte, Sanat ve Tasarım Dergisi'nin bu sayısı da, diğer sayılarımızda olduğu gibi, hakemli ve özgün akademik çalışmalara yer veren bilimsel yayın çizgimizi sürdürmektedir. Sanat ve tasarım alanlarında disiplinlerarası yaklaşımları öne çıkaran dergimiz, yalnızca üniversitemizin değil, ülkemizin de akademik literatürüne katkı sunmayı amaçlamaktadır. Yayın etiği ilkelerine bağlı olarak hazırlanan bu sayı, dergimizin sürekliliğini ve bilimsel niteliğini koruma yönündeki kararlılığımızın bir göstergesidir.

Bu özel sayıya, özgün ve nitelikli çalışmalarıyla katkıda bulunan tüm yazarlarımıza teşekkür ediyorum. Dergimizin editöryal sürecine gösterdiği özverili katkılardan dolayı Dr. Öğr. Üyesi Nesli Tuğban Yaban'a ve yayın sürecinde emeği geçen tüm yayın ekibimize de içten şükranlarımı sunuyorum. Kuruluşumuzdan bugüne kadar dekanlık görevini üstlenerek fakültemizin gelişimine önemli katkılarda bulunmuş olan Prof. Dr. Tansel Türkdoğan, Prof. Dr. Alev Kuru, Prof. Dr. İbrahim Dilek, Prof. Dr. Bekir

Eskici, Prof. Dr. İlhan Üzülmaz (uhdesinde), Prof. Dr. Yaşar Selçuk Şener ve Prof. Dr. Fulya Bayraktar'a en içten teşekkürlerimi ifade etmek istiyorum. Fakültemizin kurumsal gelişimine emek veren tüm akademik ve idari personelimize gönülden teşekkür ediyor, desteklerini daima yanımda hissettiren Rektörümüz Sayın Prof. Dr. Mehmet Naci Bostancı'ya da en içten minnetlerimi sunuyorum. Sanatın ve bilimin ışığında, üretkenliği ve yenilikçiliği önceleyen yeni başarılarla dolu nice yılları birlikte karşılamayı temenni ediyor, bu anlamlı armağan sayısında emeği geçen herkese bir kez daha teşekkür ediyorum.

Prof. Dr. Mehtap PAZARLIOĞLU

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi Dekanı

- | Semiotic Analysis of Fallout Video Games Posters
Fallout Video Oyun Serisi Afişlerinin Göstergebilimsel Analizi
Oğuz Han Şimşek

- 25 Mekân, Sanat ve Teknolojinin Kesişimi: Teamlab Planet Örneği
The Intersection of Space, Art, and Technology: The Example of Teamlab Planet
Semra Ay

- 43 Thay ve Alok'un Felsefi Bakış Açısı ile Zen Sanatında
Dışavurumcu Kaligrafik Yaklaşımlar
With the Philosophical Perspective of Thay and Alok Expressionist Calligraphic Approaches in Zen Art
Gözde Aslan, Serdar Pehlivan

- 65 Matte Painting Tekniğinde Yeni Uygulama Yöntemleri; Yapay Zekâ Destekli Matte Painting
New Application Methods in Matte Painting Technique; Artificial Intelligence Supported Matte Painting
Bayram Armutcı, Murat Çalış

- 85 Marka Tasarımı Açısından Mitolojinin Grafik Tasarım Ürünü Olan Logolara Yansımaları ve Göstergebilim (Semiyotik) Açısından İncelenmesi
Reflections of Mythology in Logotypes which are Products of Graphic Design, in Terms of Brand Design and Analysis of Semiology
Muhammet İnceağaç

- 109 Tasarımcı Açısından Tekstil Tasarımının Oluşum Süreci
The Creation Process of Textile Design from the Designer's Perspective
Elif Tuğçe Tecir

- 129 Yeşil Pazarlama: Eko Etiket ve Yeşil Badananın Aydınlatıcı ve Yanıltıcı Yönleri
Green Marketing: Illuminating and Misleading Aspects of Eco-Labels and Greenwashing
Bilge Kınam, Mevlüt Çeşme

- 153 Orta Bizans Dönemi İrene Kulesi'nin Sanat Galerisine
Dönüşümünün Değerlendirilmesi

*Evaluation of the Transformation of the Middle Byzantine Period
Irene Tower into an Art Gallery*

**Selcem Bayır Aydın, Fatma Ceyda Güney Yüksel, Füsun Seçer
Kariptaş**

- 173 Toplumsal Farkındalığı Arttırma Amacıyla Sanatın Kullanımı:
Deprem Örneği

*Using Art as a Means to Increase Social Awareness: The Example of
Earthquakes*

Altuğ Çelik

- 197 Türk Sineması'nda İç Mekanın Rolü: Tarihsel Bir Okuma

The Role of Interior in Turkish Cinema: A Historical Reading

Vildan Dünder Türkkkan, Pelin Yıldız

- 223 Görsel İletişim Tasarımı ve Görsel Tasarım Alanlarında Yazılan
Tez Çalışmalarının Bibliyometrik Analizi

*A Bibliometric Analysis of Postgraduate Theses in the Fields of Visual
Communication and Visual Design*

Halit Kartal

- 241 Erken Cumhuriyet Dönemi Mimarlık Mirasını Koruma ve Yeniden İşlevlendirmeye Bir Örnek: Mersin Çaltıbozkır Sina İlkokulu

Conservation and Adaptive Reuse of the Architectural Heritage on the Early Republican Period: The Case of Mersin Çaltıbozkır Sina Primary School

Özgehan Kavas

- 265 Edmond Lavrate'ın 'Hissedarlar Toplantısı' Adlı Eserinin Sosyolojik Eleştiri Bağlamında İncelenmesi

An Analysis of Edmond Lavrate's 'Meeting of Shareholders' in the Context of Sociological Criticism

Emre İnan

- 279 Görsel Tasarım Açısından Genişletilmiş Gerçeklikte Kullanıcı Arayüzü ve Deneyimi

User Interface and Experience in Extended Reality in Terms of Visual Design

Nurettin Selçuk Bağcı, Atila Işık

- 309 Mark Tobey Eserlerinde Uzak Doğu Sanatı Etkileri ve Kaligrafik Eğilimler

Far Eastern Art Influences and Calligraphic Tendencies in Mark Tobey's Works

Muteber Burunsuz

327 Hitit Uygarlığında Güneş Kültü ve Güneş Kursu Simgelerinin
Biçimsel Açıdan İncelenmesi

*An Examination of the Sun Cult and Sun Disc Symbols in the Hittite
Civilization from a Formal Perspective*

İlknur Emir

343 Toplumun Değişiminde Kadın: Sanat ve Protesto

Women in the Transformation of Society: Art and Protest

Asuman Daşdemir

369 Moda ve Sanat Arasında Bir Sentez: Yayoi Kusama'nın Louis
Vuitton İş Birliğinin Göstergelerle Analizi

*A Synthesis between Fashion and Art: An Analysis of Yayoi Kusama's
Collaboration with Louis Vuitton through Signs*

Ayla Yılmaz

389 The Digital Production of Cultural Images: A Study on Dall-E's
Perception of Cultural Diversity

*Kültürel İmgelerin Dijital Üretimi: Dall-E'nin Kültürel Çeşitlilik Algısı
Üzerine Bir Araştırma*

Nargis Özgen

413 Triforce of Canon: Examining the Canon in Video Games

Triforce Kanonu: Video Oyunlarında Kanonu İncelemek

Ertuğrul Süngü, Nur Aleyna Sakoğlu

433 Müziğin İktidar Dünyası ve Araçsallığı Üzerine Ontolojik Bir Analiz

An Ontological Analysis on the World of Power and Instrumentality of Music

İbrahim Sarıtaş

457 Geleneksel El Sanatlarından, Modern Sanat Eseri Olarak Takı Sanatı

Jewelry Art as a Work of Modern Art from Traditional Handicrafts

Metin Coşkun

479 Doğal Sistemlerden Toplumsal Sistemlere Hans Haacke

From Natural Systems to Social Systems Hans Haacke

Ecem Alpsoy

495 Propaganda Aracı Olarak Sanat ve Jean-Michel Basquiat Örneği

Art As a Tool of Propaganda and The Example of Jean-Michel Basquiat

Mehmet Erkan Turan

515 Artificial Intelligence and Visual Communication: A Review from a Student Perspective

Yapay Zeka ve Görsel İletişim: Öğrenci Bakış Açısıyla Bir İnceleme

Merve Karaman

539 Postmodern Süreçte Sanatta Biçimsel Yapılanma/ Sanat ve Dil Grubu

Formal Structuring in Art in the Postmodern Process/ Art and Language Group

Süleyman Özderin

563 Women Artists in the Mural Painting Art of Türkiye

Türkiye’deki Duvar Resmi Sanatında Kadın Sanatçılar

Muzaffer Karaaslan

58| Çağdaş Türk Resminde Anadolu'dan İzler: İhsan Çakıcı Örneği
Traces of Anatolia in Contemporary Turkish Painting: The Example of İhsan Çakıcı

Asım Topaklı, Zehra Çolak Topaklı, Tahir Büyükkaragöz

60| Ankara Sultan Alâeddin (Muhyiddin Mesud) Camisi Geometrik
Desen Analiz Örnekleri ve Artırılmış Gerçeklik Uygulaması
*Ankara Sultan Alâeddin (Muhyiddin Mesud) Mosque Geometric
Pattern Analysis Examples and Augmented Reality Application*

Özgün Devrim, Güven Meral

627 Kamusal Sanatın Evrilmesi Üzerine Bir Değerlendirme
An Assessment of The Evolution of Public Art

Devrim Yücel Besim, Elif Songür Dağ

647 Tekstil ve Moda Sektöründe Sürdürülebilir Vegan Moda
Sustainable Vegan Fashion in Textile and Fashion Industry

Merve Balkış

669 Yeni Tespitler Işığında Mimar Apostolos Pistikas ve Eserleri
Architect Apostolos Pistikas and His Works in Light of New Findings
Müjde Dila Gümüş

695 Erişilebilir İkon Projesinin Grafik Tasarımda Duygusal Tasarım
Kapsamında İncelenmesi
*Analyzing the Accessible Icon Project within the Context of
Emotional Design in Graphic Design*
Mustafa Can Kızındemir

713 İklim Acil Durumuyla Mücadelede Sanatın Rolü ve Eko-Aktivizm
The Role of Art in Fighting The Climate Emergency and Eco-Activism
Esra Ertuğrul Tomsuk

731 Cıstak'tan Öteye: Spotify Wrapped ve Popüler Kültürde
Ataerkilliğin Yankıları
*Beyond Cıstak: Spotify Wrapped and the Echoes of Patriarchy in
Popular Culture*
Fatma Senem Güngör, Ceyda Kuloglu

749 21.Yüzyılda Örne Heykeller ve Heykelsi Örne Çalışmalar
*In 21st Century, 3 Dimensional Knitted Sculptures and Sculptural
Knitting Works*
Nilhan Değirmenci, M. Biret Tavman Ertuğrul

775 Sanatın İyileştiren Gücü/Artemisia Gentileschi Örneği
The Healing Power of Art/ Example Artemisia Gentileschi
A. Pelin Şahin Tekinalp

STD

SEMIOTIC ANALYSIS OF FALLOUT VIDEO GAMES POSTERS

FALLOUT VIDEO OYUN SERİSİ AFİŞLERİNİN GÖSTERGEBİLİMSEL ANALİZİ

Arş. Gör. Oğuz Han Şimşek

Sakarya Üniversitesi, İletişim Fakültesi,

Yeni Medya ve İletişim Bölümü

oguz.han.simsek@hotmail.com

ORCID ID: 0000-0002-8471-8153

MAKALE GELİŞ TARİHİ: 4 Temmuz 2024 • YAYIMA KABUL TARİHİ: 27 Kasım 2024

Abstract

This article analyzes the Fallout video game series posters using the semiotic method to explore the relationship between images and communication. Posters serve as visual communication tools, conveying game information through a mix of visual elements. This study highlights the importance of color, design, typography, imagery, and layout in capturing the game's essence and attracting players. By examining posters from Fallout (1997) to Fallout Shelter Online (2019), the research reveals how each poster encapsulates the game's post-apocalyptic narrative and themes. It also discusses these posters' cultural representations and ideological messages, emphasizing visual communication strategies in video game promotions.

Öz

Bu makalede imgeler ve iletişim arasındaki ilişkiyi keşfetmek için Fallout video oyunu serisi afişleri göstergebilim yöntemiyle analiz edilmiştir. Afişler, oyunlara dair bilgileri görsel öğelerle hedef kitleye aktaran bir görsel iletişim aracıdır. Çalışmada, oyunun özünü aktarmada ve dikkat çekmede renk, tipografi, imge, tasarım yaklaşımı ve düzeni gibi öğelerin önemi vurgulanmıştır. Araştırmada Fallout'tan (1997) Fallout Shelter Online'a (2019) kadar oyunların afişleri incelenerek, her afişte oyunun kıyamet sonrası anlatıyı ve temalarını nasıl özetlediğini ortaya koyulmuştur. Ayrıca afişlerdeki kültürel temsiller ve ideolojik mesajlar tartışılmıştır ve video oyunu tanıtımında görsel iletişim stratejileri vurgulanmıştır.

Key Words: Fallout, poster, semiotics, video game, visual communication

Anahtar Kelimeler: Fallout, afiş, göstergebilim, video oyunu, görsel iletişim

INTRODUCTION

Designing a poster requires organizing a lot of information. Therefore, the visual communication of the information is expected to be reflected (Lehimler, 2019a). For this reason, it intends to integrate many visuals on a micro and macro scale. In this context, images represent parts of a whole that characterize form and function. As a communication tool, a poster contains many images. Creating these images adds value to the design and enriches the message's meaning in terms of communication. (Lehimler, 2019b, p.408).

Posters are intertwined with media content; therefore, their role in marketing has become increasingly important (Polat & Kavuran, 2018, p.66; Saygin, 2023, p.1634; Özbakır Umut, 2021, p.380). Whether printed or digital, posters facilitate the target audience's access to information about a video game, transforming this information into visual communication tools. Posters containing indicators that describe a video game's content are used to arouse curiosity and attract the target audience's interest (Altıntuğlu, 2022, p.210). Posters, classified among creative design products, are a communication tool that creates associations regarding the game's subject in the players' perception.

One of the design elements used to reflect the content of a video game in posters is color. There is a consensus that colors have stimulating properties that influence individuals and guide visual perception (Gümüştekin, 2013; Aslan et al., 2015, p.139; Beyoğlu, 2015, p.339). In artistic design, the aim is generally to achieve a sense of harmony and coherence through design works with different colors. In digital color applications, a primary color tone is typically selected based on the themes of the works and the requirements of visual appeal (Zhong, 2015, p.2100; İçli & Çopur, 2008; Schloss et al., 2018; Kavuran & Özpolat, 2016). The visual communication of the message is designed with this color tone. Therefore, the color palette of video games is also reflected in the poster.

Drawing attention to the importance of the font used in posters, Gümüştekin (2013, p.36) states that successful typography should contribute to the persuasion process. In typography, factors such as the choice of typeface, size, spacing, and the arrangement of lines and columns play a crucial role in simplicity and readability. Typography is also among the key factors that affect readability and comprehension (İlbars, 2019, p.65; Köksal, 2014, p.47; Akengin & Mazlum, 2018, p.1616).

Poster designers create unique visual representations by drawing on their experiences and perspectives. Işık and Bilici (2020, p.328), state that when

different individuals design posters for the same media product, their diverse backgrounds can lead to varying depictions of different aspects. Through the semiotic analysis of posters, it becomes evident that temporal changes significantly influence design choices, resulting in perceptual differences.

Poster designs of all Fallout games released until 2024, when the research was conducted, will be analyzed using the semiotic method. These posters are products of different scenarios set in the same universe. Establishing a connection between the signifier and the message conveyed by each sign in these posters allows for abstraction in players' minds. The research encompasses the posters of video games created with scenarios built upon the universe established by the first Fallout game. Semiotics is limited to the content of video games, their posters, and the information obtained through literature review.

VIDEO GAME POSTERS AND SEMIOTICS

Semiotic analysis of video game posters involves examining character representation, their distinctive features, the combination of their semantics, and the impact of characters on players. This approach can be utilized to analyze the meaning of design elements in video game posters, in video game posters, considering the characteristics and qualities of the media (Kurniawan ve diğerleri, 2023; Bertetti & Thibault, 2022).

Examining the relationship between the interfaces and posters of video games, Altıntuğlu highlights a common purpose. Both characterize the video game and design its visual communication. In this way, the game interface and poster designs have a relational and visual connection. Altıntuğlu points out that due to this relationship, commercially successful visual communication designs are standardized (Altıntuğlu, 2022, p.208).

The designer's personal experiences and cultural background are reflected in posters as well. Lucas (2019), discussing gender representation in video game posters, emphasizes the importance of examining marketing materials, including posters, for cultural discourses related to gender. Video game posters can also serve as cultural representations of the countries in which they were developed. Putra (2018), argues that by focusing on the illustration and connotations of posters, the representation of culture and its impact on players can be understood. Boysal and Kızıltan also addressed the importance of conveying emotions and cultural meanings in posters (Boysan & Kızıltan, 2023). Furthermore, Güzel (2023), suggests that posters convey both implicit

and explicit meanings and ideologies through verbal and visual signs, discussing the role of semantic signs and their levels of meaning in creating meaning. In this context, semiotics analyses the meaning and importance of the signifier within the subtext conveying meaning.

FALLOUT GAMES AND POSTERS

The Fallout video game series was created by Tim Cain and Leonard Boyarsky. From 1997 to 2019, ten video games were released under the titles Fallout (1997), Fallout 2 (1998), Fallout Tactics: Brotherhood of Steel (2001), Fallout: Brotherhood of Steel (2004), Fallout 3 (2008), Fallout: New Vegas (2010), Fallout Shelter (2015), Fallout 4 (2015), Fallout 76 (2018), and Fallout Shelter Online (2019). Each game's official poster will be examined using the semiotic method in relation to the game's content.

The Fallout series occurs in a fictional atompunk retro-futuristic world where transistors were not invented, and the global oil supply is almost drained. In 2077, China and the United States engaged in a nuclear war, leading to global nuclear devastation. Shortly before this annihilation, shelters are built in various U.S. locations. However, these shelters were constructed not to protect people but to conduct social experiments. Each game in the series addresses the context of the adventures following this storyline. The player must survive in the post-nuclear war wasteland and complete the main quest assigned by the game.

SEMIOTIC ANALYSIS OF POSTERS

The posters of the video games released in the Fallout series between 1997 and 2019 have been analyzed using the semiotic method in chronological order.



Figure 1. *Fallout* (1997)

The poster for the first released game, *Fallout*, depicts a fallen cityscape behind a Brotherhood of Steel soldier. The video game's title is written in a sans-serif, italic font, while the developer's logo is in a handwritten style. Both fonts complement the retro-futuristic theme of the game. The dark colors used in the poster harmonize with the dark tones prevalent in the game's open world. Shades of brown predominate, consistent with the color palette used in all visual design elements of the game. Overall, the poster reflects the post-apocalyptic environment design of the game. The use of elements in the background and supporting elements in the foreground together reflect the game's current design identity. The design identity is also influenced using typography and the overall color scheme. Therefore, the overall image usage is formally and functionally integrated and successfully establishes a connection with the game.



Figure 2. *Fallout 2* (1998)

In the poster design of *Fallout 2*, the power armor of an Enclave soldier stands out prominently. There is a cloudy sky in the background. The poster reflects the opening scene of the game. Here, a direct reflection is preferred to highlight the differences from the previous game. A branding design is implemented while staying true to the logo of the previous game. In this context, the overall design identity is maintained, but minor changes emphasize a new story design. For example, the logo colors have been changed to match the color palette of the new game. The dark atmosphere in the game is also reflected in the poster.



Figure 3. *Fallout Tactics: Brotherhood of Steel* (2001)

The poster design for *Fallout Tactics: Brotherhood of Steel* features a distinct blend of tangible and abstract elements in the background. Concrete elements represent the various political, military and religious factions within the game, while the abstract elements emphasize the post-nuclear war setting, which is central to the game’s storyline. Although the font design remains consistent with previous games, the designers have changed the logo color to reflect a different narrative focus. The use of fiery red, yellow, and black colors in the poster visually conveys the heightened action and challenging gameplay mechanics in the game.



Figure 4. *Fallout: Brotherhood of Steel* (2004)

The visual communication style of *Fallout: Brotherhood of Steel* has undergone significant changes, reflecting differences in genre, gameplay, and theme compared to its predecessors. Notably, the main characters are prominently featured on the poster for the first time, positioned against a backdrop of a destroyed cityscape and a crimson sky, symbolizing the aftermath of the nuclear annihilation. The game's logo has also been revamped, with the subtitle “Brotherhood of Steel” taking center stage and pushing the main title to the background. Overall, the design prioritizes action, utilizing dynamic colors, characters, and layout to convey the game's central element visually. In contrast to previous posters, the emphasis is less on mystery and more on highlighting the game's action-packed nature.



Figure 5. *Fallout 3* (2008)

The Fallout 3 video game poster showcases the power armor prominently in the foreground, with more realistic visualization than previous designs, signaling the game’s visual identity. The poster design reflects the exact changes in the game’s open world, with the color of the concrete wall in the background and the power armor’s texture in harmony with the game’s color palette and open world.



Figure 6. *Fallout: New Vegas* (2010)

The *Fallout: New Vegas* poster prominently features the main character, “The Courier”, holding a revolver in the foreground, reflecting the Wild West (or American frontier) culture. The character is glorified, appearing from a lower perspective, creating the image of a cowboy shaping the destiny of the post-apocalyptic world. In the background, the city of Las Vegas, now known as New Vegas in the game, is visible. The desert and war atmosphere of the game is conveyed to the gamers through yellow and black tones.



Figure 7. *Fallout Shelter* (2015)

The poster for *Fallout Shelter*, the first mobile game in the *Fallout* series, showcases significant changes compared to its predecessors. The foreground prominently features the Vault Boy character, while in the background, “happy” people forced to take shelter due to a nuclear attack can be seen, reflecting the atmosphere of the Vault-Tec shelters where the game takes place. The vibrant color palette used in the game is directly reflected in the poster. However, the poster is inspired by a Vault-Tec poster in the *Fallout 4* game. Here, despite offering a different experience on a different platform to the target audience, the message conveys a sense of familiarity.



Figure 8. *Fallout 4* (2015)

The focal point of the Fallout 4 video game poster is the power armor, a crucial component that players rely on for survival in the game’s expansive open world. The poster effectively ties in with the game’s storyline, featuring the series’ iconic logo and maintaining its visual design identity. Unlike previous Fallout posters, this one presents a closer look at the power armor, creating a sense of intrigue and a visually captivating experience.



Figure 9. *Fallout 76* (2018)

The poster design for Fallout 76 prominently features the power armor as its main element. This new approach to poster design is consistent with earlier games in the series, showcasing the power armor in a dynamic side profile that is ready for action. The background’s obscurity adds to the intrigue, making the power armor stand out even more. Additionally, using a Vault door image under the “76” in the game’s logo further reinforces the game’s identity and ties it to Vault 76, where the game’s story begins. This simple yet effective design choice enriches the overall visual appeal of the game.



Figure 10. *Fallout Shelter Online* (2019)

In contrast to its predecessor, *Fallout Shelter*, the poster for *Fallout Shelter Online* (2019) features a character venturing into the wasteland rather than entering a shelter. The background showcases the game's open world, emphasizing the theme of "exploration." This visual representation effectively communicates the game's story to the player. Including the iconic Red Rocket gas station on the right side of the design, a recognizable feature from *Fallout 4*, suggests that players will have the chance to rediscover the familiar universe. The poster's color scheme complements the game's overall aesthetic, allowing for precise and efficient visual communication.

ANALYSIS OF FALLOUT GAME POSTERS ACCORDING TO BARTHES

Barthes worked on analyses of popular culture using his semiotic approach. His structural analysis method includes phenomena that carry meaning. Barthes links these to semiotics through signification (Karaman, 2017, p.33). He explains the relationship of signs in posters as denotation and connotation. Denotation is the literal reflection of the symbol, while connotation reflects the mystery within the symbol. In other words, according to Barthes, denotation deals with what the sign represents, and connotation deals with how the sign is represented (Işık & Bilici, 2020, p.333).

Type	Signifier	Signified
Denotation	Power armor	Main character
	A destroyed city	The fictional universe of the game; post-nuclear world
Connotation	The large image	Power armor implies that the main character is some kind of warrior or survivalist. This type of armor is seen in stories set in an alternate reality, especially post-apocalyptic scenarios. This sends the message to the player that this world is full of dangers and needs protection.
	Small image, a destroyed city in the background	Red skies often represent danger, chaos, and uncertainty, giving the player the feeling that there is a constant threat and struggle for survival in this world.
	color: brown, red, black	Pessimist, war, sadness, death

Table 1. Denotative and Connotative Analysis (*Fallout*)

In the Fallout game, released in 1997, the main character immediately stands out on the poster. The power armor worn by the protagonist suggests that the game is set in the future, in an era where high-tech products are used. The ruined city in the background depicts the game’s fictional universe. The destruction of this city indicates a nuclear disaster. The use of brown tones, red, and black colors gives hints that the game is somber. The black and red sky suggests the smoke caused by the war, and these colors can also be said to reflect the sorrow of death. The poster features the text “A Post Nuclear Role Playing Game” at the top, offering insight into the game’s environment and hinting at including role-playing elements that allow players to influence the game’s outcome.

Type	Signifier	Signified
Denotation	Power armor	Main Character
	Background	The dark purple and black background evokes night time or a dark atmosphere.
Connotation	The large image	The main character is staring at the audience The character in a power armor staring at the audience with a threatening look. The power armor emphasizes the need to protect from nuclear threats. This also sends a message to the player that the game world has harmful environmental conditions and that survival will be difficult. The glow of the goggles on the mask can indicate that a target is present even in a dark world.
	A dark and hazy sky	The background symbolizes uncertainty and danger. It makes the player feel the presence of a mysterious and threatening atmosphere and triggers the desire to explore.
	Colors; Navy blue, black, brown	Pessimist, death

Table 2. Denotative and Connotative Analysis (Fallout 2)

The game Fallout 2 starts with Enclave soldiers wearing the armor depicted on the poster, massacring innocent people. As the game progresses, the player can obtain this armor and wage war against the Enclave. In the poster, once

again, power armor is shown denotatively. However, while power armor symbolizes the will to survive, this poster also makes an effort to make the armor look intimidating. Additionally, the person wearing the power armor looks directly at the poster's viewer. The foggy night detail in the background reflects the uncertainty and somberness caused by the night and mist. The game has a darker atmosphere than the previous one, and the designer has tried to reflect it on the poster using various images directly.

Type	Signifier	Signified
Denotation	Power armor	Main Character
	Various character silhouettes	Other characters
	Brotherhood of Steel emblem	This clearly states the name and genre of the game
Connotation	The large image	The main character is staring closely and directly at the audience. The character's power armor and especially his mask stand out as symbols of defense and power. The horn-like antennas and sharp lines of this mask evoke a sense of aggression and danger. In addition, the dark and threatening design of the mask implies a strong need for protection in this world and the inevitability of war.
	Small image, people in the background and explosions	Flames and explosions in yellow, orange and red tones symbolize destruction, chaos and a constant state of conflict. This hints to the player that the game is set in a world full of intense conflict and danger. The silhouettes in the background hint that there may be many enemies or allies in the game and that it will require a multi-pronged tactical approach.
	Brotherhood of Steel emblem	The faction that is central to the game's story.
	Colors; Red, orange, black	Pessimist, war, death

Table 3. Denotative and Connotative Analysis (*Fallout Tactics: Brotherhood of Steel*)

Unlike the previous two games, *Fallout Tactics: Brotherhood of Steel* has a gameplay mechanic emphasizing tactics and strategy. The player controls a group of soldiers in the *Brotherhood of Steel*. This situation is indicated by the emblem in the background. On the contrary, the other two games have more combat mechanics, which is expressed by adding supporting characters to the poster for the first time. Thus, it aims to convey the message of “war” with the increased combat mechanics in the game. The “flame” connotation depicted in red, orange, and black colors on the poster reinforces the purpose of conveying the elements of conflict and war to the players.

Type	Signifier	Signified
Denotation	Main characters	Main heroes
	Background	In the background is a ruined cityscape, which is likely a depiction of a post-apocalyptic world
Connotation	The large image	Both characters are depicted as muscular and armed, indicating an emphasis on strength and belligerence. The fact that both characters are depicted in simple clothing rather than the characters' power armor represents the basic elements of human nature, individual courage, and resistance beyond technology. This presents a narrative that emphasizes the importance of individual struggle and the human spirit, rather than the large, powerful structures seen throughout the <i>Fallout</i> series. The strong and courageous portrayal of the female character challenges traditional gender roles, while the male character presents a more traditional masculine image, creating a balance.
	Small image	The ruined city in the background represents a post-apocalyptic world. This creates a subtext of societal fears and the collapse of world order. The <i>Fallout</i> series is set in a post-nuclear world, which represents the modern world's relationship with and anxiety about nuclear threats.
	Colors; red, orange, black	Pessimist, war, death

Table 4. Denotative and Connotative Analysis (*Fallout: Brotherhood of Steel*)

In *Fallout: Brotherhood of Steel*, a linear story and world design were created for the first time. This game also completely changed all its mechanics. It departed from the role-playing genre and entered the “action role-playing” genre. The poster prominently features two of the six characters that the player can control. The characters’ clothing indicates that they belong to a disorganized militia group. Their lack of power armor symbolizes fundamental human traits, such as individual courage and resistance, beyond technological reliance. The strong portrayal of the female character challenges traditional gender roles, while the male character aligns with a more conventional masculine image, creating balance. Additionally, they are depicted in a confident stance, ready for combat with their weapons.

The ruined city in the background carries a message familiar from other posters, indicating that the game takes place in the barren lands. The sky, once again reddened due to smoke, reinforces the associations of war and resulting death.

Type	Signifier	Signified
Denotation	Power armor	Main character
Connotation	The large image	Power Armor symbolizes technological prowess and superior protection in the <i>Fallout</i> universe. The fact that the armor is completely covered and the character's face is not visible anonymizes the character. This allows the character to be perceived as a war machine or part of society rather than as an individual identity. This provides a subtext of how technology can anonymize and dehumanize people. The dirt, rust, and signs of wear on the armor reflect the difficulty of surviving in a post-apocalyptic world.
	Colors; black, grey	The dark color palette creates a sense of mystery and threat.

Table 5. Denotative and Connotative Analysis (*Fallout 3*)

The game *Fallout 3*, unlike its predecessors, mostly takes place in a city: Washington, DC wasteland. The struggle for survival among the ruined buildings and debris is conveyed to the player with the concrete wall and gray color tone in the background. In the game’s story, the main character

is portrayed as a person who emerges from the shelter to find his lost father, struggling to survive in the barren lands and unable to reunite with the person he loves. Also, this poster presents a narrative that highlights the human impact of technology and war, anonymity, and the challenges of a post-apocalyptic world. For the first time, the main character inside the power armor is depicted looking downward, conveying the despair and sorrow of the game.

Type	Signifier	Signified
Denotation	An armored figure holding revolver	Main character
	A city in the background	City of Las Vegas, the fictional universe of the game. The sky is in orange and red tones, evoking a sunset or a nuclear explosion.
Connotation	The large image	The main character, dressed in a coat and armor, holds the revolver like cowboys. The mask of the character represents anonymity and mystery. Not showing the face makes the character's identity unclear, implying that the character may have an individual story or that the player can project themselves into this character. Depicting from a low angle contributes to the character being perceived as a hero or icon. This angle emphasizes the character's central role in the world, while also involving the viewer in the story that will develop around the character and arousing curiosity.
	Small image	This could send a message that Las Vegas, once known for luxury and casinos, has now become a place of ruin and danger. Additionally, the background is wide and empty, implying the character's loneliness and that this world is vast and dangerous.
	Dark sky	The fog caused by the war, death
	Color; red, orange, black	Pessimist, sadness, death

Table 6. Denotative and Connotative Analysis (*Fallout: New Vegas*)

Fallout: New Vegas tells the story of a courier who is physically strong and familiar with the wastelands. The Wild West and cowboy culture, which are specific to the southwestern United States, form the game's main theme. The prominent image on the poster is the main character wearing a coat and a helmet that conceals their face, fitting with the game's narrative of the "mysterious stranger." With the barrel pointed upwards, the main character holds their finger on the trigger and the quick-drawing cowboys. The game's Wild West and cowboy themes are visually communicated through clothing, a revolver, and how the weapon is held.

Much of the game's map is set in the fictional city of New Vegas and the Mojave Desert. In the background, the lights are on in the city of New Vegas, and the buildings appear intact, indicating to players that the city survived the nuclear war. The Fallout logo is also depicted like the signs of the casinos in New Vegas, aiming to create coherence. The dominance of the orange and yellow hues, mixed with the desert color, and the redness caused by the war smoke are reflected in the poster, attempting to convey the atmosphere of the game to the players.

Type	Signifier	Signified
Denotation	Vault Boy	Main characters
	Various human images	Side characters
	Vault door	Evading the nuclear bombs
Connotation	The large image	The Vault Boy represents the American dream of the 1950s. The aesthetics of this era are associated with economic growth, prosperity, and core family values. The Vault Boy's perpetual smile, positive attitude, and "we can do it" message reflect this optimism of the American dream. The Vault Boy's thumbs-up gesture is often used in Western culture to mean "all is well" or "good." This gesture symbolizes the hope and positivity of the American dream, even in a post-apocalyptic world. In a connotation, it instills confidence in the player despite the challenges of the game world. Vault Boy can also be read as a critique of capitalist ideology and consumer culture. As the mascot of the Vault-Tec corporation, Vault Boy symbolizes the idea that safety and prosperity can only be provided by a corporation. While the

		Vault-Tec shelters in the Fallout series represent the belief that technology can protect people, Vault Boy symbolizes this trust. Vault Boy's constant cheerful and positive stance reflects the general ironic and darkly humorous tone of the Fallout series.
	Small image, people in the background	The shelter residents are escaping from the bombs "happily." It also reinforces the idea of community; people are not alone, but together in their search for safety.
	Vault door	The barren land and large gate in the background show that the world outside is dangerous and people are looking for shelter. This reinforces the idea that the player will join the game as a savior or leader and invites the player to fight for survival.
	Mushroom cloud	It hints at the game's post-apocalyptic narrative while also reinforcing the message that people can make it to the shelters in time.
	Various vibrant colors	Vibrant colors often symbolize positivity, energy, and hope. While the general tone of the Fallout series reflects a darker, post-apocalyptic world, the bright and vibrant colors used in the game " <i>Fallout Shelter</i> " create a more hopeful feeling in contrast to this dystopian atmosphere. This suggests to players that it is possible to be optimistic and cheerful even in difficult circumstances. On the other hand, bright and vibrant colors are often used to make products look more attractive and appealing, which supports the goal of appealing to a wider range of gamers.

Table 7. Denotative and Connotative Analysis (*Fallout Shelter*)

Unlike all other games in the series, *Fallout Shelter* is a platform and simulation game. The goal is to manage a shelter after a nuclear war to keep the inhabitants happy. For the first time in the series, 2D animation is used, directly reflected in the poster. The aim of keeping the shelter dwellers happy is depicted on the faces of the people in the poster. In the background, despite nuclear bombs falling, people are seen entering the shelter happily, referencing Vault-Tec propaganda. The relationship between the large and small images conveys the message to players that they could potentially be Vault-Tec employees for the first time.

Type	Signifier	Signified
Denotation	Power armor	The focal point of the poster is the detailed and distressed power armor that the main character can use. The image is placed on a dark background and lit by a single light source.
Connotation	The large image	The helmet's weathered state symbolizes survival and resilience in harsh conditions. This highlights the central theme of the Fallout series: the struggle to survive in the wasteland. The helmet's condition suggests that many dangers and hardships have been endured.
	Colors; brown, grey	The color palette is supported by shades of brown and grey, creating a dark, dangerous and uncertain atmosphere, giving the viewer the feeling of being in a harsh and unforgiving environment.

Table 8. Denotative and Connotative Analysis (Fallout 4)

In the poster of Fallout 4, the main character is depicted in a close-up, conveying a sense of mystery. By showing no other details to the viewer, an attempt is made to evoke a sense of curiosity. Compared to its predecessors, the use of power armor is encouraged more in the game; the close depiction of power armor in the poster indicates this.

Type	Signifier	Signified
Denotation	Power armor	Main character
Connotation	The large image	The main character in protective power armor, has turned their face towards the sun and is embarking on an exploration.
	Colors; black	Mystery

Table 9. Denotative and Connotative Analysis (Fallout 76)

Fallout 76 represents the series' first MMORPG. To captivate the target audience's interest in this genre, elements of mystery have been incorporated into the game's design. The background and the protagonist's power armor are deliberately shrouded in darkness to create this effect. The rays of sunlight shining in the direction of the protagonist imply that players will uncover this mystery. The portrayal of the protagonist in power armor suggests that the game world is rife with peril and the necessity for protection.

Type	Signifier	Signified
Denotation	Shelter resident	Main Character
	German Shepherd	Companion
	Boston wasteland	Fictional universe of the game.
Connotation	The large image	The main character is exploring and ready for a fight with his gun.
	Small image	A German Shepherd named Dogmeat, who accompanies the main character in previous games as well, has earn the sympathy of the audience.
	Boston wasteland	Danger, exploration, conflict
	Various vibrant colors	Vibrant colors often symbolize positivity, energy, and hope. This suggests to players that it is possible to be optimistic and cheerful even in difficult circumstances. Vibrant colors were used to make the game look more attractive thus supporting the goal of appealing to a wide range of players on the mobile platform.

Table 10. Denotative and Connotative Analysis (Fallout Shelter Online)

In Fallout Shelter Online, players need to explore the barren wastelands to find resources in addition to managing a shelter. This adds combat mechanics and multiplayer gameplay to the simulation game. The main character, a shelter dweller, is depicted embarking on a resource exploration in the barren city of Boston with his rifle. The fact that the character’s back is turned reinforces the message that he has left his shelter. The dog named Dogmeat, who accompanies the main character, is one of the beloved characters in the series. Thus, while trying to attract the audience’s interest, a reference to the companionship system in the game is made. The broad and vibrant color palette visually communicates that the game will feature plenty of entertainment elements like Fallout Shelter.

EVALUATION AND CONCLUSION

Posters of 10 video games published between 1997 and 2019 in the Fallout series were analyzed semiotically. When the posters were examined, it

was seen that the design scheme applied in the first poster prepared by independent developer Interplay in 1997 was adhered to until the most recent poster. However, the locations and gameplay mechanics of the game have been depicted with various design elements on the posters.

It can be said that technological developments have influenced the posters. However, it is clearly seen that the graphics and color palettes used in the video game are more effective in imagery. The technique of directly reflecting the interface and atmospheric color of the first game's poster has been applied to all other posters. From this perspective, the colors used in a successful video game poster should reference the interface and atmosphere. Additionally, the main character appears as the prominent image in each poster. Through the main character, the period, theme, and emotions aimed to be evoked in the player have been depicted. For this purpose, the character's posture, uniform, and the color tones around and on them have been used.

In the posters, the culture of the country where the games were developed and the cultural elements of the region where the story takes place were used to attract the audience's attention. While the silhouettes of the region where the game takes place are reflected in the posters, especially skyscrapers, symbols of America have been used. Additionally, the cowboy culture in *Fallout: New Vegas* game has been reflected to the viewer with large and small images on the poster.

The typographies used in the posters have been designed in accordance with the series' retro-futuristic theme, providing effective visual communication. The typography of each poster has been redesigned according to the theme of the game it features without changing the brand identity of the series. For example, the background color of the "Fallout" name has been changed according to the theme color of each game.

In conclusion, posters that play a promotional role in video games have a similar narrative, even if they feature different themes. The messages that the sign in the posters aims to convey are shaped according to the narrative, theme and game mechanics of the game. A design layout appreciated by players can become branded, and it can be used by successors even after 22 years.

REFERENCES

- Akengin, G., & Mazlum, H. (2018). Film afişleri örnekleri üzerinden tipografik düzenlemelerin görsel algı değerlerine göre incelenmesi. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(30), pp. 1613-1623. <https://doi.org/10.7816/ulakbilge-06-30-08>
- Altıntuğlu, H. (2022). Video oyunlarındaki arayüz tasarımının oyun afişi üzerindeki yansımaları. *Medya ve Kültür*, 2(2), pp. 208-237.
- Aslan, F., Aslan, E., & Atik, A. (2015). İç mekanda algı. İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, 5(11), pp. 139-151.
- Bertetti, P., & Thibault, M. (2022). Towards a semiotic theory of transmedia characters. *Narrative*, 30(2), pp. 225-239.
- Beyoğlu, A. (2015). Sanat eğitiminde algı, görsel algı ve yansıma: Victor Vasarely'nin çalışmaları üzerine bir inceleme. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 17(1), pp. 333-348.
- Boysan, H. C., & Kızıltan, N. (2023). A semiotic landscape analysis of the film posters: Parasite, Mother and Whiplash. *The Literacy Trek*, 9(3), pp. 85-114. <https://doi.org/10.47216/literacytrek.1390732>
- Gümüştekin, N. (2013). Rengin bir grafik tasarım ürünü olarak afişe katkısı: Tarihsel bir inceleme. *Yedi*(9), pp. 35-50.
- Güzel, S. (2023). Semiotic analysis of Fresh movie poster. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*(32), pp. 1367-1373. <https://doi.org/10.29000/rumelide.1252905>
- İçli, G., & Çopur, M. (2008). Pazarlama iletişiminde renklerin rolü. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(1), pp. 22-33.
- İlbars, E. (2019). Hareketli grafik tasarımda minimalizm. (Publication No. 544073) [Master's thesis, Işık University]. Ulusal Tez Merkezi.
- Işık, M., & Bilici, E. (2020). Semiotic analysis of Anna Karenina movie posters. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 20(2), pp. 327-338.
- Karaman, E. (2017). Roland Barthes ve Charles Sanders Peirce'in göstergebilimsel yaklaşımlarının karşılaştırılması. *İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi*(34), pp. 25-36.
- Kavuran, T., & Özpolat, K. (2016). Görsel iletişim aracı olan dergilerin tasarlanma süreci. *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 26(2), pp. 267-276.
- Köksal, K. (2014). Türkiye'deki kültürel afişlerin tipografik açıdan incelenmesi. (Publication No. 358186) [Master's thesis, İstanbul Arel University]. Ulusal Tez Merkezi.

Kurniawan, M. H., Gunawan, W. A., & Sudana, D. (2023). Hot, fancy, and dangerous: The representation of female characters in three popular video games: Multimodal discourse analysis. *Journal of English Education, Literature, and Culture*, 8(1), pp. 135-153.

Lehimler, Z. (2019a). Afiş tasarımı ön-arka plan ilişkisi. *Asos Journal Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, 7(89), pp. 204-218.

Lehimler, Z. (2019b). Afiş tasarımı boşluk kullanımı. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 23(1), pp. 407-417.

Lucas, R. (2019). Out of the margins: Evolving narrative representation of women in video games. [Master's Thesis, Virginia Commonwealth University]. <https://doi.org/10.25772/HF18-QA39>

Özbakır Umut, M. (2021). Mahalle muhtarının pazarlama iletişim aracı: Seçim afişi. *Uluslararası Yönetim İktisat ve İşletme Dergisi*, 17(2), pp. 378-393. <https://doi.org/10.17130/ijmeh.799372>

Polat, B., & Kavuran, T. (2018). Emrah Yücel sinema film afişlerinden New York'ta beş minare ve kill bill film afişlerinin göstergebilimsel açıdan incelenmesi. *International Journal of Social Science*, 69(2), pp. 65-73.

Putra, W. M. (2018). Visual illustration analysis on Dreadout Game poster through semiotics. *Proceedings of the International Conference on Business, Economic, Social Science and Humanities (ICOBEST 2018)*. <https://doi.org/10.2991/icobest-18.2018.91>

Saygın, E. (2023). Pazarlama iletişimi faaliyeti olarak ürün yerleştirme: Film afişleri üzerine bir inceleme. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(88), pp. 1631-1642. <https://doi.org/10.17755/esosder.1272026>

Schloss, K., Lessard, L., Walmsley, C., & Foley, K. (2018). Color inference in visual communication: the meaning of colors in recycling. *Cognitive Research: Principles and Implications*, 3(5). <https://doi.org/10.1186/s41235-018-0090-y>

Zhong, W. (2015). Computer digital color technology in the application of graphic design. *First International Conference on Information Sciences, Machinery, Materials and Energy*. <https://doi.org/10.2991/icismme-15.2015.431>

VISUAL REFERENCES

Figure 1: Interplay Entertainment (1997). Fallout's poster [Cover art]. (Retrieved July 3, 2024) <https://fallout.fandom.com/wiki/File:Fallout-boxcover-windows-ESRB.jpg>

Figure 2: Interplay Entertainment (1998). Fallout 2's poster [Cover art]. (Retrieved July 3, 2024) https://fallout.fandom.com/wiki/File:Fallout_2_windows_front_cover.jpg

Figure 3: Interplay Entertainment (2001). Fallout Tactics: Brotherhood of Steel's poster [Cover art]. (Retrieved July 3, 2024) https://fallout.fandom.com/wiki/File:Fallout_Tactics_Box.jpg

Figure 4: Interplay Entertainment (2004). Fallout: Brotherhood of Steel's poster [Cover art]. (Retrieved July 3, 2024) https://fallout.fandom.com/wiki/File:BoxArt_FOB.jpg

Figure 5: Bethesda Softworks (2008). Fallout 3's poster [Cover art]. (Retrieved July 3, 2024) https://fallout.fandom.com/wiki/File:Fallout_3_cover_art.png

Figure 6: Bethesda Softworks (2010). Fallout: New Vegas' poster [Cover art]. (Retrieved July 3, 2024) [https://fallout.fandom.com/wiki/File:FNV_box_art_\(US\).jpg](https://fallout.fandom.com/wiki/File:FNV_box_art_(US).jpg)

Figure 7: Bethesda Softworks (2015). Fallout Shelter's poster [Cover art]. (Retrieved July 3, 2024) https://fallout.fandom.com/wiki/File:Fallout_Shelter_GameFront.png

Figure 8: Bethesda Softworks (2015). Fallout 4's poster [Cover art]. (Retrieved July 3, 2024) https://fallout.fandom.com/wiki/File:Fallout_4_box_cover.jpg

Figure 9: Bethesda Softworks (2018). Fallout 76's poster [Cover art]. (Retrieved July 3, 2024) https://fallout.fandom.com/wiki/File:Fallout_76_box_cover.jpg

Figure 10: Bethesda Softworks (2019). Fallout Shelter Online's poster [Cover art]. (Retrieved July 3, 2024) https://twitter.com/FSOL_Asia

MEKÂN, SANAT VE TEKNOLOJİNİN KESİŞİMİ: TEAMLAB PLANET ÖRNEĞİ*

THE INTERSECTION OF SPACE, ART, AND TECHNOLOGY: THE EXAMPLE OF TEAMLAB PLANET

Dr. Öğretim Üyesi Semra Ay

Başkent Üniversitesi, İletişim Fakültesi,
İletişim ve Tasarım Bölümü
ayaysemra@gmail.com

ORCID ID: 0000-0003-0965-9488

MAKALE GELİŞ TARİHİ: 9 Ağustos 2024 • YAYIMA KABUL TARİHİ: 14 Mart 2025

Öz

Özne ve nesneler, içinde bulundukları yapının ve mekânın bağları içinde anlam bulmaktadır. Sanatçının, ürettiği yaratıcı, kişisel ve özgün eser, duyu aktarımı için öznel bir yapıya dönüşmektedir. Mekânlar, oluşturdıkları yapı ile üretim aracı olarak sistemde yer almaktadır. Sanat, çeşitli tutumların, fikirlerin, duyguların ve deneyimlerin görsel, işitsel veya performans eserleri ile yaratılan ifade biçimiyle mekânda yeni alanlar yaratmaktadır. Özellikle dijital olanaklarla alanda kendine önemli yer bulan hareketli görüntü, çeşitli ekranlar ve yüzeyler aracılığıyla mekânda disiplinler arası formatta anlam üreten bir yapıya dönüşmektedir. Tekli ekrandan 360 derece deneyime, bireylerin özgün deneyimler yaşamalarıyla, üretim biçimleri dönüşmektedir. Makalede, mekân yerinde ziyaret edilerek elde edilen gözlemler ile dijital teknolojiler sergileme olanaklarıyla üretilen TeamLab örneği üzerinden dijital sanatın güncel formu üzerine değerlendirmeler yapılmaktadır.

Abstract

Subjects and objects gain meaning within structure and space. The artist's creative, personal, and original work forms a subjective structure for emotional transfer. Spaces function as systems of production through their structures. Art creates new spatial areas through visual, auditory, and performance-based expressions of attitudes, ideas, and emotions. Moving images, especially with digital possibilities, become interdisciplinary structures producing meaning through screens and surfaces. Production methods evolve as individuals shift from single-screen experiences to 360-degree immersion. This article examines the current form of digital art through observations from on-site visits and explores TeamLab's example, produced using digital technological exhibition possibilities.

Anahtar Kelimeler: Video, Sergileme,
Dijital Sanat, Mekân, Etkileşim

Key Words: Video, Exhibition, Digital Art,
Space, Interaction

* Ay, S. (2025). Mekân, Sanat ve Teknolojinin Kesişimi: Teamlab Planet Örneği. Sanat ve Tasarım Dergisi, (20. Yıl Armağan Sayısı | 35), 25-41.

* Bu makale Başkent Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo, Televizyon ve Sinema Doktora programı kapsamında hazırlanan "Genişletilmiş Sinema Sonrası: Hareketli Görüntünün Mekânda Yeniden Üretilmesi" başlıklı tezden üretilmiştir.

GİRİŞ

Yaratıcı süreç, yaşadığımız yer kürede tarif edilemez olanı daha iyi anlamlandırmak için önemli bir yer tutar. John Berger hayattaki pek çok yaygın şeyi genel olarak bilinen ama asla tam olarak anlaşılamayan şeyler olarak tanımlar. “Bir imge, yeniden yaratılmış ya da yeniden üretilmiş görünümdür. İmge ilk kez ortaya çıktığı yerden ve zamandan — birkaç dakika ya da birkaç yüzyıl için — kopmuş ve saklanmış bir görünüm ya da görünümler düzenidir. Her imgede bir görme biçimi yatar.” (Berger, 2014, s.10) İnsanlar bir şeyleri görebileceğini ve gördüklerini anlayabileceğini inanır ancak var olan bilgi ve açıklamalar görmeyi tam anlamıyla bütünleştirmeye yeterli alan oluşturmaz. Görüneni mümkün kılan bağlantıların parçalar arasında eksiklikler vardır ve ayrıca kelimelerin yetersiz kaldığı alanlarda deneyimleri daha kesin bir şekilde tanımlamaya başlamasına olanak sağlamaktadır. Orada bulunmayan şeyleri gözle canlandırmak için yaratılan imgeler, geçen zaman içinde canlandırdığı şeyden daha kalıcı hale dönüşmüşlerdir. “İmge Y’nin X’i nasıl gördüğünü kaydeden bir şey oldu. Bu da bireysellik bilincinin gittikçe artan bir tarih bilinciyle birlikte gelişmesi sonucunda olmuştur.” (Berger, 2014, s.12). Sanatçılar, bireylerde estetik haz uyandırmak için ortaya koydukları yaratıcı, kişisel ve özgün eserleri, duygu aktarımına yönelik öznel bir yapıya dönüştürmektedir. Sanat ise form olarak, çeşitli tutumların, fikirlerin, duyguların ve deneyimlerin görsel, işitsel veya performans eserleri ile yaratılan bir ifade biçimi olarak kendine mekânlarda alan bulmaktadır. Geleneksel sanat üretim biçimlerine ek olarak özellikle dijital olanaklarla birlikte kendine önemli bir boyut kazandırmış, video da çeşitli ekranlar ve yüzeyler aracılığıyla mekânda disiplinler arası bir formatta anlam üreten bir yapıya dönüşmüştür. Sanat deneyimlerine yeni etkileşimli boyutlar kazandıran fiziksel sanat ortamları, çağdaş izleyiciler için daha ileri düzeyde etkileşim alanları sağlayan yeni sürükleyici mekanlara dönüşmektedir. Bu bağlamda, makalede, mekânın yerinde ziyaret edilmesiyle edinilen deneyimler ve dijital teknolojik sergileme olanaklarının incelenmesi yoluyla üretilen TeamLab örneği temel alınarak, dijital sanatın güncel formları üzerine kapsamlı bir değerlendirme yapılmıştır.

KAVRAMLAR VE YARATICILIK

Kavramlar ile yaratıcılık arasında kurulan bağ, tarih boyunca ne, nasıl ve neden gibi temel sorular çerçevesinde derinlemesine ele alınmış ve sorgulanmıştır. Bu bağlamda, filozoflar yaratıcı düşüncenin doğasını ve evrensel ilkelerini anlamaya çalışırken, kuramcılar bu bağın teorik temellerini inşa etmişlerdir. Sanatçılar, bu ilişkiyi somut eserler aracılığıyla ifade ederek yaratıcı sürecin farklı boyutlarını ortaya koymuş; eleştirmenler ise bu süreçleri analiz ederek

toplumsal ve bireysel düzeydeki etkilerini değerlendirmiştir. Aynı şekilde, bireyler de kendi deneyimleri doğrultusunda yaratıcılık ile kavramlar arasındaki bağlantıyı keşfetme çabasına girişmişlerdir. Böylece, bu sorgulamalar hem bireysel hem de kolektif yaratıcı süreçlere ışık tutan çok yönlü bir düşünce alanı oluşturmuştur. Bu alanların kesişimleri değerlendirildiğinde Deleuze ve Guattari'ye göre "...Felsefe, kavramlarıyla olayları çıkartır, sanat, duyumlarıyla anıtlar diker, bilim de fonksiyonlarıyla şeylerin durumlarını kurar." (2001, s.177) Sanat, filozofların, öncelikle Platon ve Aristoteles'in sorgulamaları sanat ve estetik alanında önemli bir başlangıç noktası olmuştur. Platon gerçek bilginin temelini idealar dünyasında olduğunu, sanatın ise bu gerçekliğin taklitleri olduğunu, yaratılan bu taklitlerin ise kişileri gerçeklikten uzaklaştıran sahte bilgiler dünyası yarattığı üzerine sorgulamalar ve vurgular yapmıştır. Sanat ve gerçeklik ilişkisinde, sanatı "taklit" ve "temsil" hatta gerçekliğin kötü bir taklidi olarak konumlandırmıştır. Diğer yandan Aristoteles, Platon'un sanatçı hakkındaki fikirlerine farklı yaklaşmıştır. Ona göre sanat, taklit sırasında kullandıkları araçlar, taklit ettikleri nesneler ve tarzları bakımından üç açıdan farklılaşır. Kimi renk ve şekillerle, kimi ise sesle taklit yaparken, tüm sanatlar taklidi ritim, söz ve melodi aracılığıyla gerçekleştirir (Aristoteles, 2020, s.1). Yaratma ve yaratıcı olmayı Nietzsche "üstinsan evrenin uçsuz bucaksız alanında, uzayın sonsuzluğunda sayısız yaratma eylemlerine katılan bir yüce gücün, kişi biçimine dönüşmüş simgesi niteliğindedir." şeklinde açıklamıştır (2011, s.12). Üstinsan evrenin yaşam akışı içinde doğanın tükenmeyen, boyuna güç kazanan, yenileşen, geleceğe doğru yaratma bir özlemle atılan, bütün varlık evrenine açılan, evren sorunlarını, oluşun gizemlerini bir çırpıda kavrayan en üstün yaratır." (Nietzsche, 2011, s.8) Bu noktada, bireysel yaratma motivasyonunun insanı üstinsana ulaştıracak ve onu özgürleştirecek bir eylem olduğu, yaratmanın ise sanatın ayrılmaz bir parçası olduğu vurgulanmıştır. Üretim motivasyonu ve bireyleri özgürleştiren bu süreç, farklı tanımlamalarla kendine çeşitli alanlar yaratmıştır. Ayrıca, bu düşüncelere ek olarak, yaratmanın insanlar için vazgeçilmez bir öge olduğu savunulmuştur. Sanat ve estetik, varoluşsal bir sorgulama ekseninde ele alınmış; aynı zamanda, tanımı pek çok kişi tarafından yapılmış ve farklı şekillerde yorumlanmıştır. Bu bağlamda Tolstoy: "Sanat, yaşadığı bir duyguyu karşısındakilere geçirmek isteyen birinin bu duyguyu kendinde yeniden üretmesi ve belirli dış işaretlerle onu ifade etmesiyle başlar" (2016, s.71)" şeklinde bir tanımlama yaparken, sanatçının farklı araç ve biçimlerle duygu aktarımına vurgu yapmaktadır. Aynı zamanda "Sanat eseri bir bakıma kişiliğin kurtuluşudur. Normal olarak duygularımız baskı altında ve dizginlenmiştir." (Read, 2017, s.19). Sanatçı, bireylerde estetik bir haz uyandırmak amacıyla ortaya koyduğu yaratıcı, kişisel ve özgün eserini, duygu aktarımına yönelik öznel bir yapıya dönüştürmektedir. Sanatın süregelen tarihinde, farklı formlarda varlık gösterdiği, ancak yalnızca bilim ve teknolojiye

uyum sağlamak istememesine rağmen, sanatçıların çıkış yolları aradığı ve önyargılarını aşarak teknik verimlilik ile sanat dünyasında barışın gerçekleştiği vurgulanmıştır (Gombrich, 2020, s.614). Tarihsel bağlamda, sanat hem bireysel hem de toplumsal bir olgu olarak ele alınmış ve varoluşsal yapısı tartışılmıştır. Bu süreçte kullanılan teknikler zamanla değişerek, yeni formlarda ve farklı üretim alanlarında kendini göstermiştir. Gombrich'in de vurguladığı gibi, eski formlara bağlılık sürerken sanatın teknolojiyle olan ilişkisinin güncelliğini koruduğu görülmektedir. Sanatçılar, kendi duygularını farklı formlarda ifade ederek hem kendilerini özgürleştirmekte hem de kültür ve toplumla olan ilişkilerinin yansımalarını ortaya koymaktadır.

Sanat, farklı şekillerde tanımlanmakla birlikte, temel olarak çeşitli tavır, tutum, fikir, duygu ve deneyimlerin görsel, işitsel ya da performatif eserlerle ifade bulunduğu bir alan olarak varlık göstermektedir. Sanat, bir yandan estetik zevk, sosyal yorum, politik aktivizm, duygusal keşif ve kültürel koruma gibi yaratıcı süreçlerin ve hayal gücünün bir yansıması olarak ortaya çıkmakta, diğer yandan ise sosyal ve kültürel normlara karşı bir ifade biçimine dönüşerek bireylerin ve toplulukların kendilerini ifade etme biçimlerini yeniden tanımlamaktadır. Sanat, bilim ve felsefe gibi alanlar, sadece bireysel ve toplumsal anlamda bir dönüşüm sağlamamakta, aynı zamanda mevcut bilgi ve düzenin ötesine geçebilmek için bir mücadele alanı oluşturmaktadır.

Deleuze ve Guattari, sanat, felsefe ve bilimin yalnızca nesnelleştirilmiş bir beynin zihinsel nesneleri olmadığını, aksine beynin özne haline geldiği ve beyin-düşünce olarak ifade bulunduğu üç farklı görünüm ve düzlem olarak varlık gösterdiğini belirtmektedir (2001, s.187). Bu disiplinlerin, bireylerin ve toplulukların kaosu içine dalarak ona meydan okumalarını mümkün kılan birer taşıyıcı güç, yani birer “sal” olarak işlev gördüğünü ifade etmektedirler. Bu bağlamda, sanat, bilim ve felsefenin yalnızca kendi içsel işleyişleriyle sınırlı kalmadığı, aynı zamanda kaos ve karmaşıklıkla mücadele ederek yeni anlamlar, fikirler ve düzenler üretme kapasitesine sahip olduğu öne sürülmektedir. Deleuze ve Guattari, bu durumu şu şekilde ifade etmektedir: “Felsefe, bilim ve sanat gök kubbeyi yırtmamızı ve doğrudan kaosu içine dalmamızı isterler. Kaosu ancak bu bedel karşılığında yenebileceğizdir.” (Deleuze ve Guattari, 2001, s.180) Bu ifadeler, sanat, bilim ve felsefenin yalnızca bilgi ve estetik üretimiyle sınırlı olmadığını, aynı zamanda varoluşsal bir mücadele alanı yarattığını göstermektedir.

Sanatın, bilimin ve felsefenin bu taşıyıcı rolü, insanın dünyayı anlamlandırma ve farklı bakış açılarından yeniden yorumlama çabalarını desteklemektedir. Bu disiplinler, bireylerin ve toplulukların farklı perspektiflerden bakarak dünya ile olan ilişkilerini yeniden şekillendirmelerini mümkün kılmaktadır. Bu durum, bir yandan bireysel anlamda bir keşif ve ifade süreci sunmakta, diğer yandan

toplumsal düzeyde yeni bilgi, düzen ve anlam katmanlarının ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Böylece, sanat, bilim ve felsefe, yalnızca var olan düzenin bir parçası olmakla kalmamakta, aynı zamanda kaosa karşı bir mücadele alanı yaratarak yenilikçi düşüncelerin ve yaratıcılığın önünü açmaktadır. Bu bağlamda, insanın dünyayı anlamlandırma çabası, yalnızca bireysel değil, toplumsal ve evrensel bir boyuta ulaşmakta ve bu süreçte sanat, bilim ve felsefe birer rehber niteliği taşımaktadır.

MEKÂN VE SANAT

Özne ve nesneler içinde bulundukları yapının ve mekânın bağları içinde anlam bulmaktadır. Bu noktada varoluşsal sürecin bir parçası olarak mekânlar oluşturdukları yapı ile üretim aracı olarak sistemde yer almaktadır. Lefebvre, mekânı ürün-üretim aracı ve dolayısıyla toplumun temelinde ekonomik ve toplumsal ilişkilerin bir parçası olarak görmekte, mekânın canlı ve zamanla evrilen yapısından bahsederken, mekânın beraberinde getirdiği zamanın kendisinde gerçekleşen, onu yaratan ve üreten olarak tanımlamaktadır: “Ürün-üretici olan mekân, ekonomik ve toplumsal ilişkilerin dayanağıdır. Aynı zamanda, üretim aygıtının, genişletilmiş yeniden-üretimin, pratik anlamda “alanda” gerçekleştirdiği ilişkilerin yeniden-üretiminin içine de dahil değil midir?” (2014, s.s. 24-25).

Mekân ve zamanın varoluşsal olarak birbirine sıkı bağlarla bağlı olduğu, birinin ancak diğerrinin varlığıyla anlam kazandığı ve bu ilişkiselliğin her iki kavramın da insan algısında ve evrensel düzlemde bir bütünlük oluşturduğunu ortaya koymaktadır. Bu noktada Lefebvre bir birliği oluşturan üçlü “zihinsel, fiziksel ve toplumsal” alandan söz etmektedir. “Öncelikle fiziksel alan, yani yeni doğa, kosmos; ardından, (mantığın ve biçimsel soyutlamanın da dahil olduğu) zihinsel alan; nihayet, toplumsal gelir”. Bu üç alan/mekân-zaman çoğu kez iç içe ilerlemektedir (Lefebvre, 2014, s.42). Her bir mekânın var olduğu yapının içinde kendi bulunmuşluğu ile anlarını barındırmaktadır. “Her mekân, bireysel ve kolektif bir özne olan, zira her zaman bir grubun, bir sınıfın üyesi olan ve bu mekâna sahip olmaya çalışan failden önce gelir (Lefebvre, 2014, s.85)”. Bu bağlamda kendi koşullarını barındırdığı ve yapının sonuçlarının görüldüğü bir üretim mekânizmasının bir parçası olarak görülmektedir. Özne ve nesnelerin şekillendiği düzende, sanat da içinde bulunduğu toplumda bireylerle ve sergilendiği fiziksel mekânlarda üretimin bir parçası olarak yeni anlamlar üretmektedir.

Martin Heidegger, etrafına sınırlar koyarak bir mekânı tanımlamaktadır çünkü ona göre “Bir yeri tanımlamak mekânda bir yerin çevresine bir tür

sınır çekmeyi gerektirir.” (Sharr, 2013, s.57). Zihne ait olan ve tıpkı içinde yaşanılan evler gibi kişiselleşen mekânlar, Gaston Bachelard tarafından ruhun çözümlenmesi için bir araç olarak görülmektedir. Bu araç, insanın kendi iç mekânına bir yolculuk yapmasını sağlamakta ve bilinçdışının mekânında varlık bulmaktadır. Nasıl ki insanlar bu mekânların içindeyse, mekânlar da bireylerin içinde bulunmaktadır. Bellek ve imgelemin iç içe geçtiği mekân/lar derinleşerek düşleme yoluyla çoğalmaktadır. Mekân, zamanı içinde sıkıştırarak korumakta ve böylece varlık, kaybolan zamanın peşine düşerken onun akışını durdurmaya çalışmaktadır (Bachelard, 1996, s.41). Bu şekilde kurulan bağlarla, fiziksel mekânla varoluşsal/psikolojik mekân durmadan birbirlerinin yerlerine geçmekte ve bütünleşmektedir. Beden ile dünya arasında kurulan içselleşen ilişki oluşturulur, gören görünen, hissedilen ve hissedilen arasından bir bütün olarak birleşmektedir (Marleau-Ponty, 2012, s. s.32-34). Mekân, beden/ruhla bir araya gelerek bütünleşir ve bu bütünleşmeyle görünmeyene ve sonsuz olana uzanmaktadır. Görünen/görünmeyenden hareketle beden, mekânın boşluğunda doluluk olarak yerini almaktadır. “Heidegger’e göre, mekân insanlarca, günlük hayata içkin olan çok çeşitli yer tanımlamalarıyla, yerler halinde derlenip toplanmıştır. Ona göre, insanların mekân anlayışı, çevremizi kuşatan genel ‘mekân’ın geniş bağlamı içinde kendileri için tanımladıkları yerleri deneyimleyişlerine bağlıdır.” (Sharr, 2013, s.57) Bir kesişme anı olan bu an için girdiği bir mekânda kendi yerini tanımlayan bedenin dışında kalan alanın, kendi pozitif yerinin negatifi olduğunu da söyleyebilmektedir. Beden bu mekânda (içinde, üzerinde ya da dışında) hareket ettikçe, pozitif ve negatif yeri sürekli olarak birbirine dönüşmektedir (Koca & Hale, 2017, s.492).

Günümüze kadar farklılıkları ve benzerlikleri anlamlandırılmaya çalışılan mekân ve zaman sadece duyularla algılanmasının ötesinde, fiziksel yüksekliği, genişliği ve yüzeyi gibi alımlamaların ötesinde zihinde görünmeyen ve belleğe yerleşerek içinde yer alan özne ve nesnelerle ait olduğu yapıda kendi içinde barındıklarıyla sürekli dönüşen ve eklemlenerek çoğalan bir yapıya dönüşmektedir. Mekân bir bağlam olarak sanatsal ifadenin çok yönlü boyutlarını keşfetmesi, sanat, sanatçı arasındaki karmaşık etkileşimi derinleştirmektedir. Teorik ve pratik olarak sanat ve mimari düzlemde mekân ortam bir mekanizmada simbiyotik ilişkinin temel taşı oluşturulmaktadır. Geleneksel olarak yalnızca tuval veya heykelle sınırlı olmayan yüzey, içinde ortaya çıktığı mekânsal bağlama da uzanmakta ve bir boyut oluşturmaktadır.

SERGİLEME MEKÂNLARI, SANAT VE DENEYİM

Sanatın tarihine bakıldığında; toplumsal koşullar neticesinde sanatçının bireysel dönüşümünün, doğrudan sanat eserini başkalaştığı gibi izleyicinin de zincirleme

bir etki ile değişimine neden olduğu görülmektedir. Bu anlamda bulunulan yerin ve bulunulan mekânın hissettirdiklerinin, sanat eylemi gibi öznel bir oluşumdaki deneyime etki etmesi kaçınılmazdır. Değişen sergileme biçimleriyle eser, izleyicinin gerçekleştirdiği eylemler ve belirli düşünsel çerçeveler doğrultusunda anlam kazanan bir kavram olarak değerlendirilmektedir. Sanatçının üretim süreci sonunda ortaya koyduğu eserle olan ilişkisine bakıldığında, eserin yalnızca üretildiği dönemin tarihsel bağlamı ve değerleriyle sınırlı kalmadığı, aynı zamanda çeşitli kültürel, toplumsal ve bireysel faktörlerin bu sanat eserinin oluşum sürecine etki ettiği anlaşılmaktadır. Mekânın bir bağlam içerisinde değerlendirilmesi, hareketli görüntülerin sergilenmesi sürecinde önemli bir dönüşüm yaşandığını ortaya koymaktadır. Bu bağlamda, izleyicilerin yalnızca pasif bir alıcı olarak konumlandırılmadığı, aksine bir katılımcıya dönüştüğü ekranlar, yüzeyler, LED ekranlar veya projeksiyon yansıtma sistemleri gibi teknolojiler, mekânsal deneyimlere yeni bir boyut kazandırmaktadır. Teknik olanakların gelişimi ve taşınabilir kameraların ortaya çıkışıyla birlikte, geçmişten günümüze süregelen sınırlılıkların giderek azalması, ziyaretçilerin sanat eserleriyle kurduğu ilişkiyi köklü bir şekilde dönüştürmüştür. Bu süreç, izleyicilerin yalnızca bir gözlemci olmaktan çıkarak aktif bir katılımcı konumuna geçmesini mümkün kılmış ve sanat eserleriyle etkileşim biçimlerini yeniden şekillendirmiştir. Video teknolojisinin eserlerinin izleyici ile bir araya geldiği pratiklerde hem teknik olarak sergilemenin kendisi hem de deneyim olarak mekânda sunulan olanaklar anlam bütünlüğünü etkilemektedir. Dolayısıyla Sanat üretim sürecinde sanat nesnesi, sanatçı ve izleyici, sanat olayını var eden üç temel unsur olarak bir araya gelmektedir.

Eserin ve sanatçının var oluşuna ek olarak, mekânın kendi varlığı ve sanatla kurduğu ilişki de zaman içinde değişip dönüşmüştür. Özellikle endüstrileşme ile başlayan gelişmeler, yirminci yüzyılla birlikte mekânsal ve teknolojik imkanlarla farklı boyutlara taşımıştır. Video ekseninde hem üretim süreci hem de izleme deneyimi açısından hareketli görüntülerin elde edilmesine yönelik, görsel illüzyon oluşturma amacıyla gerçekleştirilen deneysel çalışmalar önemli bir yer tutmaktadır. İngiliz fotoğrafçı Muybridge tarafından ilk ardışık hareketli fotoğrafların 1870'li yıllarda oluşturulmasıyla form bulmuştur (Ott, 2005, s.412). Üretim ve izleme süreçlerinin başlangıçta bireysel akıllarla şekillendiği bu deneyim, çok yönlü kamera ve projeksiyon yansımalarıyla desteklenen halka açık gösterimlerin bir mekânda bir araya gelmesiyle ve izleyicilerin katılımıyla önemli bir dönüşüm geçirmiştir. 19. yüzyılın sonunda başlayan bu anlatı formu ise zaman içerisinde değişimler göstermiş, 20. yüzyılda izleme pratikleri farklı zaman ve mekânlarda hem bireysel hem de kolektif olarak farklı mekân ve toplumlarda var oluşunu sürdürmektedir. 20. yüzyılın başlarında sinemanın ortaya çıkışı, izleyicilerin ortak bir sosyal alanda büyük ekranlarda doğrusal anlatılarla etkileşime girdiği, kolektif bir

izleyicilik duygusunun teşvik edildiği sinemalarda kolektif izleme deneyimlerini başlatmıştır. 1950'lerde, gişe hasılatlarının televizyonun artan popülaritesiyle birlikte düşüşe geçmesi, Hollywood'u bu duruma çare aramaya yöneltmiş ve çoklu projeksiyon teknolojisi yeniden keşfedilmiştir. Cine-Rama, geçmişteki öncülü gibi, tek bir panoramik görüntü oluşturabilmek amacıyla birden fazla kamera ve projektörü senkronize bir şekilde kullanmıştır (Uroskie, 2014, s.22). 20. yüzyılın ortalarında televizyon, ekranları evlerde yerini almış, izleme deneyimini kişiselleştirerek ve bireyselleştirerek bu paradigmayı değiştirmiştir. Nam June Paik gibi sanatçılar tarafından öncülük edilen 1960'lar sonrası video sanatı, çok ekranlı kurulumlar ve yeni materyaller ekleyerek izleyici katılımının geleneksel kavramlarına meydan okuyarak sergileme anlamında farklı yaklaşımı üretmiştir (Siewert, 2020, s.119). Sinema ve müzeler arasındaki ilişkiler, sanat ve filmlerin birer etkinlik olarak deneyimlenmesini sağlayan mevcut kültürel ortamda özellikle dikkat çekmektedir; zira melez çalışmalar, sinema ile müze arasındaki sınırları genişletmektedir. Bu bağlamda, birçok yaratıcı, geleneksel film yapımcısı ya da sanatçı kategorileriyle sınırlanmayı reddetmekte, deneysel filmler, genellikle film festivallerinde, galeri alanlarında veya müze mekânlarında sergilenmektedir. Bu durum, sinema ve sanat dünyası arasındaki dinamik etkileşimlerin giderek daha görünür hale gelmesini sağlamaktadır. (Siewert, 2020, s.55).

Bu etkileşimli ve dinamik ilişki, mekân kavramı açısından anlamlandırma süreçlerinde çeşitli tartışmalara zemin hazırlamıştır. Bunlardan en temeli ise mekân kavramının anlamına ilişkin tartışma olan İngilizce kelimeler ile “space” ve “place” olarak iki farklı terimin kullanılarak anlamların ayrıştırılmasıdır. Bu bağlamda, ikisi arasındaki ilişkide mekân olarak başlayan şeyin tanındıkça ve değer yükledikçe yer haline gelmektedir (Tuan, 1977, s.6). Ayrıca, Edward Relph, mekân kavramını yalnızca fiziksel bir yer olarak değil, aynı zamanda bireylerin o mekânla olan deneyimleri sonucunda ilişkilendirdikleri anlamları, duyguları ve bağları da içeren bir bağlam olarak ele almaktadır (1976, s.8). 1960'lı yıllardan itibaren galeriler ve müzeler gibi fiziksel mekânlar, izleyicilere yönelik eserleri sergilemek amacıyla projeksiyon ve video teknolojilerini kullanmaya başlamış, bu süreçte ekranlar ve projeksiyon sistemleri sanatsal ifade araçları olarak önemli bir yer edinmiştir. Günümüzde ise sanat eserleri, hem fiziksel mekânlarda hem de çevrimiçi platformlarda ziyaretçilere ulaşarak mekân ve teknoloji arasındaki etkileşimi daha da geliştirmektedir. “Bunlar, elektronik çağın yeni, daha demokratik koşulları tarafından yaratılan, dünya çapındaki kamunun iletilen estetik deneyim ihtiyacına bir yanıt olarak, hızla genişleyen kültürel sergi, performans ve özel proje alışverişinin bir parçasıdır.” (Lovejoy, 1990, s.262)

Alternatif stratejiler, sanat eserlerinin farklı tarz ve yapılarla sergilenmesini amaçlar. Böylece, yeni mekân ve zaman fikirleri, deneyim, teknoloji,

bireysellik ve toplum perspektifleriyle birlikte içerir. Google Art Project, günümüzde Google Arts & Culture olarak bilinen, dünyadaki çeşitli kültürel kuruluşların eserlerini ve kültürel objelerini yüksek çözünürlüklü görüntüler ve videolar aracılığıyla çevrimiçi olarak sunan bir platformdur. Bu platform, kullanıcıların galerileri sanal olarak gezmesine ve sanat eserlerini detaylı bir şekilde incelemesine olanak tanıyan gelişmiş görüntüleme teknolojilerini kullanmaktadır (Google Arts and Culture, tarih yok). Bu örnek gibi çevrimiçi çalışmaların yanı sıra çeşitli müzelerin, Dijitalin fiziksel bir deneyime dönüştüğü bu eserler giderek daha yaygın hale gelirken, bir binanın içinde birden fazla sanatçının eserlerini görmek mümkün olmakta ve ekranların ya da yüzeylerin dijital eserler için birer tuval işlevi gördüğü deneyim alanları, çağdaş sanatta önemli roller üstlenmektedir. “Sanat ve teknoloji arasındaki bağ, sanatın hem yaratım sürecinde hem de sergileme pratiklerinde etkin bir rol oynamaktadır. Bu değişimler ışığında zaman ve mekân olgusu açısından deneyim perspektifi genişlemiştir: her izleyici için ziyaretin kendisi deneyime dönüşmüştür. Sanat eserinin ve var oluşun yeniden üretimini vurgulayan Benjamin, ancak otantikliği ve aurayı tartışmaktadır: “Bir sanat eserinin en mükemmel yeniden üretimi bile bir unsurda eksiktir: zaman ve mekândaki varlığı, olduğu yerde benzersiz varlığıdır.” (Benjamin, 2008, s.3)

Sanat ve video arasındaki simbiyotik ilişki yalnızca yaratıcı ortamı dönüştürmekle kalmamış, aynı zamanda bu dinamik kesişimin teorik ve kavramsal boyutlarına yönelik yeni alanlar açmıştır. Teknolojik imkanların artmasıyla birlikte yeni alanlarda şekillenen sanatsal uygulamalar, videonun bir araç olarak çağdaş sanatın daha geniş bağlamı içinde taşıdığı önemi incelemeyi önemli kılmaktadır. Video ile üretilen sanat, teknolojik gelişmeler ve sanatsal yeniliklerin birleşimiyle karakterize edilmekte; sanatçılar ise karmaşık anlatıları ifade etmek ve çeşitli temalarla etkileşim kurmak için hareketli görüntünün gücünden yararlanmaktadır.

DİJİTAL ALANDA BİR DENEYİM: “TOKYO-TEAMLAB PLANETS” ÖRNEĞİ

Bu makalede temelde ziyaretçinin bedenini etkileşimli bir dünyanın içine çekerek doğa ve yapay yaratımlar arasındaki ilişkiyi gösterip bir deneyime dönüştüren bu örnek yerinde ziyaret edilerek deneyimlenmiş ve analiz edilmiştir. Günümüzde, farklı formlarda sanatla deneyim yaratmak üzerine geleneksel ile modern sergileme biçimlerinin birleştiği örnekler görmek mümkündür. Teknolojik olanakların gelişmesiyle birlikte sanat formları, dijital yerleştirme sanatı, sanal gerçeklik gibi alanlarda sanatsal bir pratik olarak önem kazanmış ve bunun ötesinde sadece bu pratik üzerine yaratılmış mekân

örnekleri günümüzde kurulmuştur. Müze ve galeri gibi mekânlarda ekranlarla ya da yönlendirme ile başlayan etkileşim deneyimi yaratılmaktadır. Ekranların kendisini yüzeylere bıraktığı, bedensel deneyime dönüştüğü örneklerden biri ise teamLab Planets sergi ve deneyim alanıdır. “Body Immersive” ise katılımcıların beden ile sanat arasındaki sınırları kaldırarak, fiziksel duyularını ve mekânsal farkındalıklarını derinlemesine etkileyen; etkileşimli kurulumlar ve benzeri teknolojiler aracılığıyla bedenselliği ve çoklu duyuşsal etkileşimi vurgulayan, gözlemci ile katılımcı arasındaki sınırları bulanıklaştıran deneyimdir. Bu fikir ile mekânı bir deneyim olarak sürükleyici yapıya dönüştüren müze, sınırsızlık konseptini temel alan, ileri teknolojileri entegre eden dijital sanat eserleri ile deneyim sunmaktadır. Bu kapsamda, bir deneyim tasarımı olmasının yanı sıra farklı doku ve yapılarla içerikle çeşitlendirilerek katılımcı rolünü derinleştiren bir örnek olarak mekân ve sanat deneyimi noktasında yeni bir boyut kazandırmaktadır. Dört büyük ölçekli sanat alanı ve iki bahçeden oluşan bu yapı, mimari tasarımıyla birlikte LED ekranlar, aynalar, sarkıtlar, yansıtılabilir zeminler ve projeksiyon haritalama gibi teknolojik unsurlar kullanılarak inşa edilmiştir. Yapının, suyun içinde yürünmesine olanak tanıyan bir giriş ve çıkışlarla bütünleşilen, gerçek ile dijital bahçenin birleşimini sunan bir deneyimle, öznenin kendi duyuşsal mekanizmalarına yeni bir özgürlük alanı tanımladığı görülmektedir

Mekân içinde oluşturulan objeler, yüzeyler ve yansımalar, geleneksel deneyimin ötesine geçerek sanatın hem yaratım hem de sergileme aşamasında yeni sınırlar çizmekte ve bulanık alanlar yaratarak özneye deneyim özgürlüğü tanımaktadır. Özellikle mekânın dokusu ve yüzeyleri, video eklentili yansımalarla desteklenerek deneyimin boyutu genişletilmekte ve hareket ögesine ivme kazandırılmaktadır. Ziyaretçinin mekân ile ilk etkileşimi, binanın giriş noktasında başlamaktadır. (Görsel 1) İlk olarak, LED ekran, deneyimin boyutuna ilişkin bir fikir oluşturabilecek bir yapı ile başlamaktadır. Dışarıdan bakıldığında içerideki deneyime dair çok fazla bilgi sunmamakla birlikte, deneyim hakkında ipuçları veren bir arayüz olarak işlev görmektedir.



Görsel 1. TeamLab Planets Giriş, Tokyo, Kişisel Arşiv, 2023

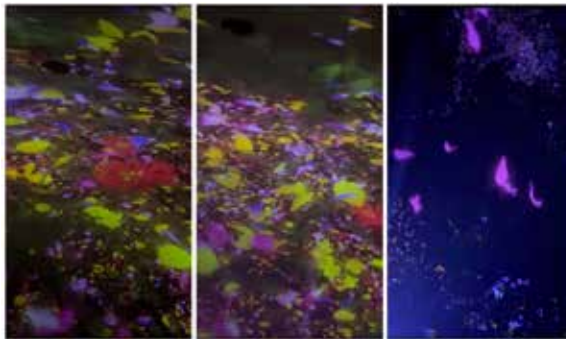
Mekân ve deneyim açısından ele alındığında, bu sanat formu, katılımcının fiziksel ve duysal etkileşimini merkeze alarak, mekânın dinamik bir sanat aracı olarak kullanımını ortaya koymaktadır. Deneyim, su akan bir rampanın tırmanılmasıyla başlamaktadır ve bu aşama, mekân ile katılımcı arasındaki ilk fiziksel etkileşimi oluşturarak, etkileşim öğelerinin hazırlayıcı bir adımı olarak değerlendirilmektedir. Ardından, aydınlatılmış bir şelaleye doğru ilerleyen katılımcılar, yumuşak siyah bir yüzey üzerinde kara delik benzeri bir boşluğa adım atmaktadır. Bu süreç, mekânın derinlik hissi ve bilinmezlik duygusu yaratarak katılımcının algısını yönlendirdiği bir sanat formu sunmaktadır. Siyah alanın hemen ardından ise, çok renkli LED ışıkların sarmaşıkların arasından geçtiği, labirenti andıran bir sistem üzerinden ilerleyen katılımcılar, dijital ve fiziksel unsurların birleştiği bir patikada yürüyerek sonsuzluk hissi uyandıran bir deneyim yaşamaktadır. Bu tür mekân ve deneyim temelli sanat, katılımcıyı yalnızca bir gözlemci olmaktan çıkarıp mekânın aktif bir öznesi haline getirirken, mekânın sanat formu olarak yeniden tanımlandığı bir ifade alanı oluşturmaktadır. Ziyaretçinin farklı duygularına hitap ederek mekân içinde kendi patikasını oluşturması için bir deneyim alanı sunmaktadır (Görsel 2). Mekân ve deneyim temelli bir sanat formu olarak değerlendirildiğinde, bu alan, katılımcının fiziksel ve dijital unsurlar arasında bir geçiş deneyimi yaşamasını sağlayan dinamik bir düzenleme sunmaktadır. Işık ve su öğelerinin bir araya geldiği patika, katılımcıların etraflarında yansıtılmış ışık balıklarının yüzdüğü bir

su dolu göletin içinde yürümelerini ve hareket etmelerini gerektirmektedir. Bu alan, gerçek suyun fiziksel hissiyatı ile dijital yansımaların görsel etkisi arasında bir kesişim tasarımı sunmakta, böylece ziyaretçileri hem fiziksel hareket hem de sanal gerçeklik arasında bir deneyime yönlendirmektedir. Bu şekilde, mekân, hareket ve algı üzerine kurgulanarak, sanatın mekân ve deneyim üzerinden tanımlandığı özgün bir form oluşturmaktadır.



Görsel 2. TeamLab Planets Işıklı Labirent, Tokyo, Kişisel Arşiv, 2023

Mekânın, gerçek ve dijital arasında sürekli bir geçiş deneyimi sunduğu bu alan, dijital çiçeklerden oluşan bir kubbenin zemin üzerine yansıtılmış hareketli görüntülerle birleşerek katılımcılara alternatif bir evren yaratmaktadır. Bu ortam, kalabalık bir bağlamda bedenlere yansıyan görüntülerle, aynı zamanda uzayda yüzyormuş hissi veren bir atmosfer oluşturmaktadır. Katılımcılar, aynalı bir zemine oturarak veya uzanarak kendi hareketleriyle bir yörünge yaratma imkânına sahip olmakta ve mekânın merkezinde yer alan bu hareketli kubbe, uçsuz bucaksız bir çiçek evrenine dönüşmektedir. Bu tür mekânsal kurgular, katılımcının bedenini ve duyularını deneyimin bir parçası haline getirerek, sanatın mekân ve hareket üzerinden tanımlandığı dinamik bir form sunmaktadır (Görsel 3).



Görsel 3. TeamLab Planets Dijital Çiçekli Kubbe, Tokyo, Kişisel Arşiv, 2023

Mekânın, gerçek ve dijital arasında sürekli bir geçiş deneyimi sunduğu bu alan, dijital çiçeklerden oluşan bir kubbenin zemin üzerine yansıtılmış hareketli görüntülerle birleşerek katılımcılara alternatif bir evren yaratmaktadır. Bu ortam, kalabalık bir bağlamda bedenlere yansıyan görüntülerle, aynı zamanda uzayda yüzüyormuş hissi veren bir atmosfer oluşturmaktadır. Katılımcılar, aynalı bir zemine oturarak veya uzanarak kendi hareketleriyle bir yörünge yaratma imkânına sahip olmakta ve mekânın merkezinde yer alan bu hareketli kubbe, uçsuz bucaksız bir çiçek evrenine dönüşmektedir. Bu tür mekânsal kurgular, katılımcının bedenini ve duyularını deneyimin bir parçası haline getirerek, sanatın mekân ve hareket üzerinden tanımlandığı dinamik bir form sunmaktadır. (Görsel 4).



Görsel 4. TeamLab Planets Yüzen Çiçek Bahçesi, Tokyo, Kişisel Arşiv, 2023

Son olarak, yosun bahçesi içerisinde yer alan gümüş oval nesnelerle tasarlanan alan, gün ışığına, rüzgâra ve insan hareketlerine açık bir deneyim mekânı olarak dikkat çekmektedir (Görsel 5). Gündüzleri, gümüş yüzeyi çevresindeki alanı yansıtarak mekâna ışık ve hareket katarken, karanlıkta diğer nesnelerle etkileşim kuran ve renkli ışıklarla parlayan bir yapıya dönüşmektedir. Her bir nesne, rüzgâr, yağmur ve mekânda bulunan insanların davranışlarına tepki vererek, hem çevreyi hem de insanları eserin dinamik bir parçası haline getirmektedir. Bu nesnelerin kendine özgü yapısı, renk ve ışık yansımalarıyla sürekli değişim geçirerek mekâna yeni bir boyut kazandırmakta ve sanat formunu mekân, çevresel etkiler ve katılımcı deneyimi üzerinden yeniden tanımlamaktadır.



Görsel 5. TeamLab Planets Yosun Bahçesi, Tokyo, Kişisel Arşiv, 2023

SONUÇ

Mekâna girişte büyük ekranlarla ziyaretçileri karşılayan ve mimari yapısıyla bir yönlendirme rotası sunan bu düzenleme, katılımcıları farklı duysal deneyimler yaşamaya ve mekân içerisinde özgürce dolaşmaya teşvik eden bir tasarımla başlamaktadır. Mekânın canlı ve deneyimi özgürleştirici yapısı göz önüne alındığında bir deneyim olarak yeni pencereler açarak olanakları zenginleştirici bir örneği temsil etmektedir. İç mekânda, ziyaretçilerin bedenlerini devasa sanat eserleriyle bütünleştirmeye olanak tanıyan bir yönlendirme sistemi kurgulanmış olup, bu sistem sayesinde sanat eserleri, katılımcıların varlığı ve etkileşimi doğrultusunda dönüşüm geçirerek benlik ile sanat eseri arasındaki sınır algısını bulanıklaştırmaktadır. Video destekli yapay bahçelerin yanı sıra canlı çiçeklerle oluşturulmuş bahçe alanları, mekânın benlik, sanat ve deneyim arasında kesintisiz bir bütünlük kurmasını sağlamakta ve ziyaretçilere çok katmanlı, duysal bir etkileşim sunmaktadır. Sanatçı, sanat eseri ile izleyici arasındaki dijitalleşme ve sanat dinamiği gelenekselin ötesinde öznel deneyimlerin ön plana çıktığı örneklerle yeni boyut kazanmaktadır. Bu dönüşüm, ürettikleri sanatı doğrudan etkilemekle birlikte, duysal tepkilerini ortaya çıkaracak yeni alanlar açan, kişisel ve kolektif deneyimlerin zincirleme bir etki yarattığı boyuta taşımaktadır. Sanatın sergilenme biçimleri, etkileşimli ve dijital yapılarla birlikte mekânla birlikte izleyicilerin sanat eserleriyle etkileşimini etkileyen önemli değişikliklere uğradı. Geleneksel galeri ve müze ortamları artık dijital platformlar, etkileşimli enstalasyonlar ve mimari sanat projeleriyle tamamlamaktadır. Bu yeni sergi formları farklı

türde izleyici katılımını kolaylaştırmakla birlikte parça bütün ilişkisini yeniden tanımlamaktadır. Multimedya enstalasyonları sanat eserine hareket etmesi, etkileşimde bulunması ve hatta katkıda bulunması gerekebilecek izleyicilerin aktif katılımını gerektirmekte, oluşan bu deneyim izleyicinin sanat eserine ilişkin yorumunu ve deneyimini önemli ölçüde değiştirebilir ve sanat eserine farklı katmanlar ekleyebilir bir forma dönüştürmektedir.

KAYNAKÇA

- Aristoteles. (2020). Poetika - Şiir Sanatı Üzerine. (7.Baskı) . (A. Çokona & Ö. Aygün Çev.) Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Bachelard, G. (1996). Mekanın Poetikası.(A. Derman, Çev.) Kesit Yayıncılık. (Orijinal çalışma 1952’te yayımlandı)
- Benjamin, W. (2008). The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction. Penguin Group.
- Berger, J. (2014). Görme Biçimleri (26.Baskı). (Y. Salman, Çev.)Metis Yayınları. (Orijinal çalışma 1972’de yayımlandı)
- Deleuze, G., & Guattari, F. (2001). Felsefe Nedir?(6.Baskı). (T. Ilgaz, Çev.). Yapı Kredi Yayınları. (Orijinal çalışma 1991’de yayımlandı)
- Google Arts and Culture. (n.d.). From <https://artsandculture.google.com/>
- Gombrich, E. H. (2020). Sanatın Öyküsü (E. Erduran & Ö. Erduran, Çev.) (12. baskı). Remzi Kitabevi. (Orijinal çalışma 1950’de yayımlandı).
- Koca, S. K., & Hale, J. (2017). ‘Üçüncü/Öteki Yer’ Üzerine Bir Kavramsallaştırma Denemesi: Mekansal Bir Trilojinin İçinde Saklı Hikayelerin Keşfedilmesi. . Megaron, 488-496 .
- Lefebvre, H. (2014). Mekanın Üretimi. (2.Baskı). (I. Ergüden, Çev.) Sel Yayıncılık. (Orijinal çalışma 2000’de yayımlandı)
- Lovejoy, M. (1990). Art, Technology, and Postmodernism: Paradigms, Parallels, and Paradoxes. Art Journal, 49(3), 257-265.
- Marleau-Ponty, M. (2012). Göz ve Tin. (3.Baskı). (A. Soysal, Çev). İstanbul: Metis Yayıncılık. (Orijinal çalışma 1964’te yayımlandı)
- Nietzsche, F. (2011). Müziğin Ruhundan Tragedyanın Doğuşu . İstanbul: Say Yayınları.
- Ott, J. (2005). Iron Horses: Leland Stanford, Eadweard Muybridge, and the Industrialised Eye. Oxford Art Journal, 28(3), 407–428.
- Read, H. (2017). Sanatın Anlamı. (2.Baskı). (N. Asgari, Çev.) Hayalperest Yayınevi.
- Relph, E. (1976). Place and Placelessness. London: Pion Limited.
- Sharr, A. (2013). Mimarlar için Heidegger (1.Baskı). (V. Atmaca, Çev.) . YEM Yayın. (Orijinal çalışma 2007’de yayımlandı)

Siewert, S. (2020). *Performing Moving Images: Access, Archives and Affects*. Amsterdam: Amsterdam University Press.

Tolstoy, L. N. (2016). *Sanat Nedir?* İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Tuan, Y.-F. (1977). *Space and place: The perspective of experience*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Uroskie, a. V. (2014). *Between the Black Box and the White Cube: Expanded Cinema and Postwar Art*. Chicago: The University of Chicago Press.

THAY VE ALOK'UN FELSEFİ BAKIŞ AÇISI İLE ZEN SANATINDA DIŞAVURUMCU KALİGRAFİK YAKLAŞIMLAR

WITH THE PHILOSOPHICAL PERSPECTIVE OF THAY AND ALOK
EXPRESSIONIST CALLIGRAPHIC APPROACHES IN ZEN ART

Öğr. Gör. Gözde Aslan

Başkent Üniversitesi, Güzel Sanatlar,
Tasarım ve Mimarlık Fakültesi,
Grafik Tasarımı Bölümü
gozdecoban1988@gmail.com
ORCID ID: 0000-0001-7526-3161

MAKALE GELİŞ TARİHİ: 31 Temmuz 2024 · YAYIMA KABUL TARİHİ: 27 Kasım 2024

Prof. Serdar Pehlivan

Hacettepe Üniversitesi,
Güzel Sanatlar Fakültesi,
Grafik Bölümü.
pehlisus@gmail.com
ORCID ID: 0000-0002-5850-9112

Öz

Kaligrafi sanatçılarının bilinç altındaki durumları ve kendi iç dünyalarını zen sanat formlarından biri olan kaligrafi ile dışa vurma eğilimi vardır. Araştırmanın amacı, zen ustası Hsu Kwang-han ile Thich Nhat Hanh'nin felsefi bakış açılarını en iyi yansıtan kaligrafiyelerinin dışavurumcu tarafını ele almak, zen kaligrafisini ve dayandığı felsefeyi seçilmiş uygulamalar üzerinden incelemektir. Bu makalede nitel araştırma yöntemlerinden doküman incelemesi kullanılmış ve eser analizi yapılmıştır. Araştırmada her iki sanatçıdan üçer zen kaligrafisi ön yapı – arka yapı kategorisi ile değerlendirilmiş, sonuçta zen sanatçıların eserlerini oluşturma aşamalarında kendilerinin ve izleyicilerinin doğru nefes ile bilinçli farkındalığı artırma hedefleri olduğu görülmüştür.

Abstract

Calligraphers tend to express their subconscious states and inner worlds through calligraphy, one of the Zen art forms. The purpose of this research is to address the expressive side of the calligraphy of Zen masters Hsu Kwang-han and Thich Nhat Hanh, which best reflects their philosophical perspectives, and to examine Zen calligraphy and its underlying philosophy through selected practices. In this article, document analysis, one of the qualitative research methods, was used and artifacts were analysed. The research evaluated three Zen calligraphies by both artists under the category of front structure - back structure. The results show that Zen artists aim to increase their own and their audience's awareness through correct breathing during the creation phase of their works

Anahtar Kelimeler: Zen Sanatı,
Dışavurumcu Kaligrafi, Performans Sanatı,
Alok Hsu Kwang-han, Thich Nhat Hanh.

Key Words: Zen Art, Expressive
Calligraphy, Performance Art, Alok Hsu
Kwang-han, Thich Nhat Hanh.

GİRİŞ

Zen kelimesi mevcudiyeti, sakinliği, sadeliği, derin kabullenmeyi ve tam olarak şu anda yaşamayı ifade eder (Fischer ve Moon, 2016, s.26). Uzak Doğu topraklarından gelen ve temellerini Budizm ve Taoizm'den alan Zen, şu andaki benliğimize, gerçek doğamızın saf haline, samimiyetine ve sadeliğine geri dönme uygulamasıdır. Zen, hayattan uzaklaşmak değildir; bilindiğinin aksine tüm canlılığıyla, güzelliğiyle, acısıyla, zorluğuyla, sevinciyle hayata olduğu gibi girebilmektir. Zen bir yoldur, uyanış yolu. Zenin amacı gerçekte kim olduğunun farkına varmak, evrene hizmet etmek ve tüm yaşamın sorumluluğunu alma arzusunu uyandırmaktır (Upaya Zen Center, 2024). Zen felsefesi özellikle meditasyon ve bilinçli farkındalık üzerine odaklanır. İnsanın aradığı her şey şu anda buradadır. Uyandığında hayatta olmak ve yepyeni bir yirmi dört saatin koşulsuzca verilmesi, sevindirici büyük bir hediyedir. Ancak çoğu zaman insanlar geçmişe veya geleceğe takılı kalarak, tam önünde duran harikaları göremez ya da görmezden gelir. Farkındalık, durup, tam burada ve şu anda bulunmayı sağlayan enerjidir. İnsan ruhunda ve çevrede olup bitenleri fark etmeyi sağlar. Her ne yapıyorsa düşünmeden, yargılamadan ve endişelenmeden sadece nefes almak farkındalığa giden araçtır. Şu anda kalmayı sağlar. Nefes almak zihni eve ve bedene getirir. İnsan vücudunda olan gerginlikleri, yorgunlukları, rahatlığı ya da her ne varsa onu fark etmek, ilk adımdır. Buna iç görü denir. Bu farkındalık daha huzurlu olmanın başlangıcıdır (Thich, 2015, s.7-8).

Zen felsefesi, düşünce ve kavramlar üzerinde düşünsel pratik yapmak yerine doğrudan deneyim ve anda kalarak, bilinçli farkındalık yoluyla gerçeği anlamak, içsel aydınlanma ve uyanıklık düzeyine ulaşma üzerine odaklanır. Zen'de doğrudan deneyim gerçekleştirilen alanlardan özellikle çay seremonisi, kaligrafi, resim, bahçe düzenlemeleri ve dövüş sanatları önemli bir rol oynar. Bunlar zenin sanat formlarıdır. Her biri meditasyon, sadelik, içsel dinginlik, anda kalmak ve bilinçli farkındalık gibi felsefi kavramları yansıtır (Farthing, 2020, s.160-161). “Zen sanatının karakteristik bir özelliği vardır; görsel sanat eserinden duyulan hazzı, yaşam bilgisini, kişisel deneyimi ve sezgileri tek bir yaratıcı olayda birleştirebilir” (Holmes & Horioka, 1973, s.124). Zen sanatlarında ortak beş tane ilke sayılabilir. Bunlar:

- 1- Dönemlerin karmaşıklığına karşı yalınlık,
- 2- Toplumsal-anıtsal ölçüğe karşı insancılık,
- 3- Gösterişçiliğe karşı içtenlik,
- 4- Yapay zorlamalara ve moda akımlarına karşı doğallık,
- 5- Yenilik ve yetkinlik çabalarına karşı yaşlılık-kusurluluktur (Güvenç, 1980, s.133).

Zen sanat formları içerisinde yer alan zen kaligrafisi bu beş temel ilke ve zen sanat formlarının felsefi yaklaşımıyla hareket eder. Zen kaligrafisi beyaz

pirinç kâğıt üzerine siyah mürekkep ile oluşturulan estetik formlardan çok daha fazlasını ifade eder. Zen kaligrafisi bir meditasyon pratiğidir, zihni sakinleştirmek için kullanılır. Kaligrafi yaparak sanatçı içsel huzura erişme, denge ve dinginlik bulma fırsatını yakalar. Bununla beraber kaligrafi deneyimi sırasında zihin ve nefes uyumu ile şu anda kalarak, bilinçli farkındalık ile zihnini geçmiş veya gelecekteki düşüncelerden arındırır. Zen kaligrafisi yaparken fırça kullanımının kontrolü el ve parmaklarda olmamalıdır. Aksine zihnin nefesi, nefesin parmakları kontrol etmesine izin verilmelidir. Esas olan zihin ile nefes uyumudur. Ancak bu şekilde kaligrafi tam anlamıyla amacına ulaşır (Pu).

Odaklanma ve konsantrasyon kaligrafinin olmazsa olmazıdır. Kaligrafi yaparken odaklanmış bir zihin, dikkati ve enerjiyi “inochige” veya “hair of life” (hayat kılları) olarak da adlandırılan fırçaya getirmeyi sağlar (Boudonnat ve Kushizaki, 2003, s.170-171). Anda kalarak o anda ifade edilen büyük ve dikkat çekici fırça darbeleri sanatçının ruh halini yakalar ve yüzeyde kendini gösterir. Zen kaligrafisi rastlantısal bir uygulama yöntemidir. Sanatçı zihnindeki kalıplardan kurtularak, düşüncelerini hesaba katmadan tamamen özgür bir biçimde içinden geldiği şekilde kaligrafisini yüzeye aktarır.

Zen kaligrafisinin zihni sakinleştirmek ve doğru nefes ile bilinçli farkındalığı artırmak için Uzak Doğu'da kullanıldığı bilinmektedir. Fakat zamanla stresin arttığı Batı toplumlarında da rahatlama, zihni sakinleştirme, yavaşlama ve durma arayışları başlamış ve zen uygulamaları merak uyandırmıştır. Zen pratiği yapan insanların daha uzun ve sağlıklı bir yaşam sürdükleri gözlemlenmiş, dolayısıyla bu sonuca nasıl ulaştıkları araştırma konusu olmuştur. Özellikle zazen ve yoga çokça deneyimlenmiş, zen kaligrafisi de zen uygulama merkezlerinde ve bazı çevrelerde zen ustaları tarafından verilmeye başlanmıştır. Bu araştırmada zen kaligrafisini ve dayandığı felsefe daha detaylı ele alınmış ve kaligrafi sanatının dışavurumcu yönüne vurgu yaparak, dünya çapında önemli çalışmalara imza atan zen ustalarından Çinli Hsu Kwnag-han (Alok)'un ve Vietnamlı Thich Nhat Hanh (Thay)'ın çalışmaları incelenmiştir. İki usta sanatçının da felsefi bakış açısını en iyi yansıtan üçer kaligrafisi seçilmiş, bulgular ve yorumlar kısmında ön yapı - arka yapı yöntemiyle analiz edilmiştir. Araştırmada, ustaların felsefi bakış açısıyla şekillenen kaligrafilerinin oluşma ve sonuçlanma aşamalarında, kendilerini ve izleyicilerini bilinçli farkındalığa ulaştırma, zen ile yaratma, zihni sakinleştirme ve böylece sanat yoluyla şifalanma hedeflenmiştir.

Araştırmmanın alan yazına önemli katkı sağlayacağı düşüncesiyle aşağıdaki araştırma sorularına yanıt aranmıştır:

- 1- Thay ve Alok'un zen kaligrafilerinin felsefesi nedir?
- 2- Zen kaligrafisi çalışan Thay ve Alok'un kaligrafi yapmaktaki amacı nedir?

3- Thay ve Alok'un Felsefi Bakış Açısı ile zen kaligrafisinin hem sanatçı hem izleyici üzerinde bıraktığı etki nasıldır?

YÖNTEM

Araştırma kapsamında, nitel araştırmada veri toplama yöntemlerinden doküman incelemesi ile sanat eseri analizi yapılmaktadır. Doküman incelemesi, araştırılması amaçlanan olgu ya da olgular hakkında bilgi veren yazılı materyallerin analizini kapsamaktadır. Nitel araştırma yaparken doküman incelemesi tek başına bir veri toplama yöntemi olarak kullanılabileceği gibi diğer veri toplama yöntemleriyle de kullanılabilir. Nitel araştırmalar yazılı kaynaklar ile beraber film, video ve fotoğraf gibi görsel malzemelerle de yapılabilir (Yıldırım ve Şimşek, 2021, s.189-190). Doküman incelemesi ile sanat eserini analiz etme biçimleri araştırıldığında, yeni ontoloji akımının kurucusu Alman filozof Nikolai Hartmann'a (2024, s.158-161) göre, bir sanat eseri iki varlık alanının birbiriyle etkileşiminden meydana gelmektedir: Biri gerçek (*real*) varlık alanını belirleyen “ön perde” (*foreground*) biçim ve bir diğeri gerçek dışı (*irreal*) varlık alanını belirleyen “arka perde” (*background*) içerik olmaktadır. Ön yapı ve arka yapı, sanat eserinin varlık tabakaları yönünden çözümlenmesini sağlamaktadır. Aslında burada sanat eserinin, estetik nesnenin ontik yapısının ne olduğu problemi araştırılmaktadır (Tunalı, 2007, s.58). Burada belirtmek gerekir ki daha önceden yazılan akademik kaynaklarda “ön yapı - arka yapı” şeklinde isimlendirilen kavram, Nikolai Hartmann'ın “Estetik” kitabının Tomris Mengüşoğlu tarafından çevrilmesiyle ve 2024 yılı itibarıyla “ön perde (plan) - arka perde (plan)” şeklinde yer almaktadır. Kavram karmaşası olmaması nedeniyle bu araştırmada kavrama daha önceden İsmail Tunalı'nın kullanıldığı isimlendirmesiyle yer verilmektedir. Yapılan doküman incelemesine göre bu araştırmada sanat eserleri analiz edilirken eser, ön yapı - arka yapı kategorileriyle yorumlanmaktadır. Eserin görünen yüzü ve maddi boyutu olan ön yapı aşamasının çözümlenmesindeki yardımcı kategorilerden, şekil, renk, madde (teknik, malzeme) ve boyut; eserin içeriği, derinliği, anlamı, değeri ve tinsel yapısı olan arka yapının irdelenmesindeki yardımcı kategorilerden, zaman: ifade-anlam ve nedensellik ele alınarak değerlendirilmektedir. Eserler, zen kaligrafi sanatçısı Hsu Kwnag-han (Alok)'un “Sadece Bu! Sadece Bu!” (Just This! Just This!), “Zen Nedir” (What Is Zen?) ve “Her Şeyi Kutlayın” (Celebrate Everything) isimli kaligrafileri ve dünyaca tanınmış zen ustası Thich Nhat Hanh (Thay)'ın “Nefes Al, Hayattasın” (Breathe You Are Alive), “Barış Her Adımdır” (Peace Is Every Step) ve “Otur” (Sit) temalı zen kaligrafileri ile sınırlandırılmıştır.

BULGULAR VE YORUMLAR

Bu bölümde, araştırma kapsamında ele alınan Hsu Kwnag-han (Alok)'un biyografisi ele alınıp, “Sadece Bu! Sadece Bu!”, “Zen Nedir” ve “Her Şeyi Kutlayın” isimli zen kaligrafileri ve Thich Nhat Hanh (Thay)'ın biyografisine yer verilip, “Nefes Al, Hayattasın”, “Barış Her Adımdadır” ve “Otur” temalı zen kaligrafileri, ön yapıda şekil, renk, madde ve boyut; arka yapıda zaman, ifade-anlam ve nedensellik doğrultusunda ele alınarak, değerlendirilmiştir.

Hsu Kwang-han (Alok)

Sanatçı adı “Alok” olan Hsu Kwnag-han, 1938 yılında Çin’de doğmuş, Japon işgalinden sonra 1950 yılında anne ve babası ile Amerika Birleşik Devletleri’ne mülteci olarak gelmiştir. İlk önce fizik profesörü olan babasının yolundan giderek, kazandığı burslarla matematik, teoloji ve patoral bakım, din sosyolojisi ve psikolojisi alanlarında eğitim alarak, akademik yolda ilerlemiş ve dersler vermiştir. Ancak bu alanlardaki yeteneğine rağmen, kendi varoluşunun amacına yönelik daha bilge bir şeyin özlemini çektiği için akademiden ayrılıp, hayatı öğrenmek ve olgunlaşmak üzere dünyayı dolaşmıştır. En büyük dış macerası, Çin’den Tibet’e tek başına motosiklet sürmesi ve en tehlikeli içsel macerası da 1975’ten 2000 yılına kadar Osho ile beraber “guru yoga” uygulaması olmuştur. Daha sonra bir Çin kaligrafi seti alarak, çizgilerle denemeler yapmaya başlamıştır. Nasıl resim yapacağına dair bir fikri olmadan, sadece kafasını boşalttıktan sonra hazır hissettiğini anladığında fırçanın hareket etmesine izin vererek kaligrafilerine başlamıştır. 1998 yılında Çin’deki yetkililer meditasyonla ilgili kitaplarının tercümesi ve yayınlanması çalışmasını engellediğinde tekrar çalışmalarına ara vererek, dünya turuna çıkmış ve kaligrafiler yapmıştır. İlk kaligrafi sergisi İsveç’teki Ulusal Etnografya Müzesi’nde gerçekleşmiştir. “Mevcudiyette dinlenme ve boşluktan hareket etme yönemsiz yöntemi” olarak kabul ettiği ve takdir etmeye başladığı bu yöntem sonuç göstermeye başlamıştır. “Sadece otur, hiçbir şey yapma, bahar gelir ve çimenler kendi kendine yeşerir” haikusuna (geleneksel japon şiirine) yapılmış, yatay bir vuruştan oluşan, tablo 10.000 dolara satılmıştır. Seattle Asya Sanat Müzesi’nde, Şangay’daki Büyük Sergi Salonu’nda, Pune, Hindistan’daki Su Arp Tapınağı’nda, Exposures Galerisi’nde ve Sedona, Arizona’daki Goldenstein Galerisi’nde sergileri olmuştur. Bununla beraber birçok atölye çalışmaları gerçekleştirmiştir. 2014 yılında öğrencisi Shaeri Richards ve kıdemli bir film yönetmeni olan Shaeri Richards’ın kocası Jerry Hartleben, Alok hakkında “Boşluktan Hareket Etmek: Bir Zen Dostunun Hayatı ve Sanatı” isimli dönüşümsel deneyim sağlayan bir sanat belgeseli çekmişlerdir. Covid-19 salgını nedeniyle iki buçuk sene atölye çalışmalarına ara veren Alok, 2022 yılında, 84 yaşında, zen kaligrafi

betimlemelerine yüz yüze veya online atölye çalışmaları şeklinde devam etmektedir (Hsu, 2019).

Alok Hsu Kwang-han zen, “Zen, düşünceden önce gelen yaratıcılıktır, yeni hızlı ve olumlu tepki verendir. Şu andadır” diye tanımlar. Alok’a göre bilmemekle rahatlamak, yuvarlanmak ve kâğıdın sonsuz beyazlığı gibi tüm formların altında yatan “boşluğa” dönmek adına zen cümlelerinin bozulmasından memnuniyet duymaktadır (Hsu, 2019).

1974 yılından beri “yapmamanın yaratıcılığı (wuwei)” ismini verdiği bir süreçle kaligrafi atölyeleri yapmaktadır. Atölyelerinde “Zen sanat, sanat da zendir” felsefesi ile yola çıkmasının yanında yaratıcılık ve şifayı da öğretir (Omega, 2024). Alok’a göre yaratıcılık, boşluktan, düşünceden önce gelen zekayı barındıran sessiz alandan kaynaklanmaktadır. Alok kaligrafilerine başlamadan önce çayını içer ve çay içerken kafasını boşaltır, bedenini ve ruhunu rahatlatarak o zamanda kendine boşluk tanır. Böylece kaligrafiye başlamak için gereken zihinsel rahatlığı kendine sağlar. Bu yöntemi öğrencileriyle de uygular. Alok öğrencilerine kaligrafi öğretmek yerine kaligrafi kâğıdı, mürekkep, fırça ve zen öğretileri ile yaratıcılığın kendiliğinden gerçekleşmesi için öğrencilerin kendi kendilerine engel olmadan, kendi yollarından nasıl çekilebileceklerini göstermektedir. Alok öğrencilerine kalplerinde taşımaları için sadece dört basit kelime sunmakta ve herhangi bir düşünce ortaya çıkmadan önce, tüm beklentileri bir kenara bırakıp, fırçanın kendini göstermesine izin vermelerini istemektedir. O kelimeler, “Sadece orada ol, ulaşılabilir ol, şakacı ol ve bilme.”dir. Bilmeme noktasından yola çıkmak için öncelikle sallanmak, zıplamak veya terleyene kadar dans etmeyi önerir. Ardından kaligrafi kâğıdının yüzeyine hafifçe dokunup, kâğıdın nefesini hissetmek gerekir. Fırçayı mürekkebe batırıp, derin bir nefes aldıktan sonra ayakların yere bastığı hissedilip, herhangi bir düşüncenin gelmesine fırsat vermeden, dinlenip, boşluktan gelen fırça darbelerinin hareket etmesine izin verilir. Alok onların neyi nasıl boyayacağına dair fikirleri olmadan fırçalarıyla hareket etmelerini ister. Çünkü bilmemenin kaynağına bu şekilde erişmelerine yardım edebilir. Enerjinin akabilmesi için bedeninin topraklanması gerekir. Buradaki önemli nokta vücuttaki enerjinin nasıl taşınıp, bırakılabildiği, üzüntülerle ne kadar hafif kalılabildiği, kişinin varlığıyla ne kadar düşünceli ya da sessizliğiyle ne kadar samimi olabildiğidir. Tam da o zaman kaligrafi kendini göstermektedir. Çünkü Alok’a göre içimizdeki boşluktan ve tamamen titreşen bir yerden yola çıkarak, kişinin kendini ifade etmesine izin vermek, inanılmaz bir neşe ve özgürlüğü tatma sebebidir (Gyatso, 2017).

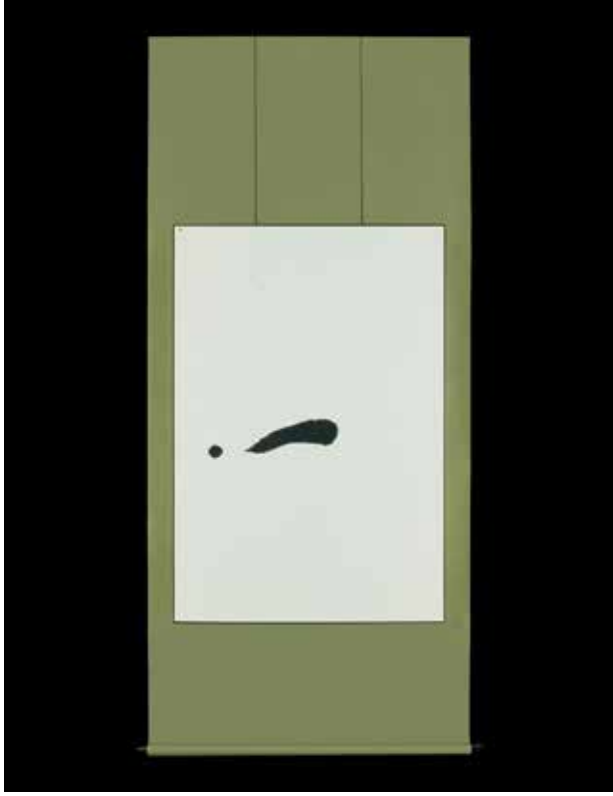
Alok, zen kaligrafilerini şimdiki zamanda dinlenerek ve boşluktan yola çıkarak, çoğunlukla tek bir fırça darbesi ile spontane bir şekilde kendiliğinden ortaya çıkarmaktadır. Kaligrafilerini “çin kaligrafisi, zen kendiliğindenliği (doğallığı)

ve batı psikoterapisinin gelişimi" şeklinde üç akımın yeni bir birleşimi olarak ifade etmektedir. Çin kaligrafisi ve zen kendiliğindenliğinin kaynaklarının Çin geleneğine dayandığını, zen kendiliğindenliği ve batı psikoterapisinin gelişiminin de çağdaş dünya kültürünün bir parçası olduğunu söylemektedir. Bu durumda zen kendiliğindenliği hem Çin geleneğinden hem de çağdaş dünya kültüründen izler taşır. Alok, wuwei (doğanın akışına müdahale etmeden durulaşarak ona uyum sağlama) ya da hiçbir şey yapmama yöntemiyle kaligrafi yapmanın hem kendi hem de öğrencileri için şifalı bir uygulama olduğunu düşünmektedir (Hsu ve Frantz, 2002, s.5-6).

Alok'un zen kaligrafi anlayışıyla eserlerinden; "Sadece Bu! Sadece Bu!", "Zen Nedir" ve "Her Şeyi Kutlayın" aşağıda ön yapı - arka yapı kategorileriyle incelenmektedir:

"Sadece Bu! Sadece Bu!" Adlı Eser İncelemesi

Zen kaligrafi sanatçısı Hsu Kwnag-han (Alok)'un "Sadece Bu! Sadece Bu!" isimli eseri ön yapı anlamında incelendiğinde; Landa'ya (2011, s.17) göre tesadüfi bir şekil lekesel veya sürtünme gibi maddi ve/veya özel bir işlem sonucu ya da mürekkep dökülmesi vb. gibi rastlantı yoluyla oluşmaktadır. Bu eserin de şeklinin rastlantısal olarak, fırçanın o anki bıraktığı hisle lekesel bir biçimde oluşturulduğu görülmektedir. Zen kaligrafileri genel olarak beyaz zemin üzerine siyah mürekkeple gerçekleştirilmektedir. Siyah Uzak Doğu'da zamanın başlangıcındaki kaosun ve belirsizliğin evrensel maddesinin, özün rengi olarak bilinmektedir (Uçar, 2016, s.50). Bu anlamda eser renkleri bakımından incelendiğinde: beyaz kâğıt üzerine siyah mürekkeple geleneksel bir renk anlayışıyla oluşturulduğu görülmektedir. Eser madde yönünden incelendiğinde: Qintan ağacı kabuğunun ve çeltik saplarının yıkama, süzme ve güneşte beyazlatma gibi doğal işlemlerden sonra elde edilen (Cri, 2011) "Xuan" isimli Çin kaligrafi kâğıdı üzerine siyah Çin mürekkebiyle, uzak doğu kaligrafi fırça tekniği kullanılarak, tek bir darbe ile gerçekleştirildiği görülmektedir. Teknikte fırça elde gevşek tutularak, tüm beden ile birlikte hareket ettirilmektedir. Bu nedenle yazı, baştaki düşünceden ziyade bedendeki duyguları dile getirmektedir (Güvenç, 1980, s.125). Alok da eserlerine başlamadan hemen önce tüm bedendeki negatif enerjiyi terleyip, boşaltana kadar zıplamakta, sallanmakta veya dans etmektedir. Ardından fırçayı mürekkebe batırıp, anda dinlenerek, derin bir nefesle ayaklarının yere bastığını hissedip, düşüncelere fırsat vermeden ve bilmeme noktasından yola çıkarak, boşluktan gelen fırça darbesinin hareket etmesine izin vermektedir (Hsu ve Frantz, 2002, s.5). Eserin boyutu, Xuan kâğıdı alanı 60,5x92,4 cm olup, "scroll" olarak adlandırılan eserin rulo şeklinde katlanabilen paspartu alanı 72,4x167,6 cm'dir.



Görsel 1. Hsu Kwnag-han, *Sadece Bu! Sadece Bu! (Just This! Just This!)*, 2000, Xuan kağıdına kaligrafisi, 92,4x60,5cm

Arka yapı bakış açısıyla incelendiğinde eser, zaman olarak Çin'in Şangay ilinde 2000 yılında gerçekleştirilmiştir. Eser nedensellik bakımından ele alındığında, Alok'un Aivi'nin okuduğu Ryokan'ın aşağıdaki şiirini dinledikten sonra şiirden esinlenmesiyle ortaya çıkmıştır:

Baharın ilk günü - gökyüzü
parlak mavi, güneş kocaman ve sıcak.
Her şey yeşile dönüyor.
Keşiş kasemi taşıyarak köye doğru yürüyorum.
günlük yemeğimi dilenmek için.
Çocuklar beni tapınak kapısında görüyorlar.
ve mutlu bir şekilde etrafta toplanırlar,
Durana kadar kollarımı sürüklüyorum.
Kasemi beyaz bir kayanın üzerine koydum,
Çantamı bir dala asacağım.
Önce otları örüp halat çekme oyunu oynuyoruz.

Sonra sırayla şarkı söylüyor ve bir topu havada tutuyoruz:

Ben topu tekmeliyorum, onlar şarkı söylüyor,

onlar tekmeliyor, ben şarkı söylüyorum.

Zaman unutuluyor, saatler uçup gidiyor.

Yoldan geçen insanlar beni gösterip gülüyorlar:

“Neden böyle aptal gibi davranıyorsun?”

Başımı sallıyorum ve cevap vermiyorum.

Bir şey söyleyebilirdim ama neden?

Kalbimde ne olduğunu bilmek ister misin?

Zamanın başlangıcından beri:

“Sadece bu! Sadece bu!” (Hsu, 2019).

Eser ifade-anlam bakımından incelendiğinde, Alok şiiri duyduğunda fırçalarına bakmış ve “kaplan pençesi” olarak adlandırdığı fırçanın enerjisinin kendisine seslendiğini hissetmiştir. Ardından fırçasına mürekkep ve su alarak, Xuan kâğıdı üzerine fırçasını getirmiştir. Fırçayı iki yere dokundurduktan sonra şiirdeki son iki cümleyi tekrarlamış ve “Sadece bu! Sadece bu!” demiştir. Sanatçı o anda hisleriyle hareket etmiş ve içinden geldiği gibi fırçasını hareket ettirmiş ve aslında zenin ne olduğunu açıklamıştır.

“Zen Nedir?” Adlı Eser İncelemesi

Zen sanatçısı, uzun bir şekilde düşünüp-taşınma, bekleyiş ve belli bir hazırlık sürecinden sonra hızlı, kararlı ve duygularını ortaya koyarak yürekli bir şekilde çalışmaktadır. Doğa ile bütünleşerek, doğadaki gizemli gerçeği, kendi ruhundaki gerçeğin özünü yakalamaya çalışmaktadır. Çoğu azla anlatmaktadır (Güvenç, 1980, s.134). Alok'un “Zen Nedir?” isimli eseri ön yapı anlamında incelendiğinde; eser şekil ve renk bakımından eserde zenin çoğu azla dile getirmesi, dolayısıyla yalınlık ilkesinden yola çıkılarak, az çizgi ve az hatta tek renk kullanıldığı görülmektedir. Eser madde yönünden incelendiğinde; geleneksel tavrını koruyarak eseri, Xuan kâğıdı üzerine ağır yağlardan ya da çam çırasından çıkan is karasından elde edilmiş siyah Çin mürekkebiyle, uzak doğu kaligrafi fırça tekniği kullanarak gerçekleştirmektedir. Eserin boyutu, Xuan kâğıdı alanı 69,3x79 cm olup, paspartu alanı 83,3x181,7 cm'dir.



Görsel 2. Hsu Kwnag-han, *Zen Nedir? (What is Zen?)*, 2010, Xuan kağıdına kaligrafi, 69,3x79cm

Arka yapı bakış açısıyla incelendiğinde, zaman bakımından Alok eseri 10 Ocak 2010 tarihinde Kaliforniya'nın Santa Rosa ilçesinde bulunan Pacific Zen Institute'de gerçekleştirmiştir. Eser nedensellik bakımından ele alındığında, bu eserini gerçekleştiren genel zen açıklamasının bozulduğundan memnun olduğunu ifade eden sanatçı nedenini şöyle açıklar: “Bilmemekle rahatlayalım, yuvarlanalım ve kâğıdın sonsuz beyazlığı gibi tüm formlarımızın altında yatan “boşluğa” dönelim diye”. Alok ‘un düşüncesine göre, boşlukta insanları yaşam, ölüm ve ötesi varsa eğer onun geniş potansiyeli ve olasılığı beklemektedir. Eğer bir ötesi var ise başka bir soru doğar: “Zen oynayacak cesarete, özgürlüğe ve güvene sahip miyiz?” (Hsu, 2019). Bu anlamda eser ifade-anlam bakımından incelendiğinde, Alok’un zenin genel tanımından çıkarak, uygulama yaparak gösterdiği bu eserinde yoğunlaştığı amaç bilmemenin verdiği özgürlükle, insanın doğasına ve kendi içine dönerek, kendine bembeyaz bir alan yaratmasıdır. Boşluğa dönmektir. Çünkü zen düşünceden önce gelen yaratıcılıktır.

“Her Şeyi Kutlayın” Adlı Eser İncelemesi

Müzik aletlerini konuşturan sanatçılar gibi, Uzak Doğu’da da kaligrafi sanatçıları fırçalarını konuşturmaktadır. Fırçayı tutuşlarından onu hareket ettirme, fırçayı kâğıt üzerine bastırma biçimleri, fırçanın eğilip doğrulması, lekenin başlayıp

bitişi, inceliip kalınlaşması aynı müzikte olduğu gibi bir ritimle duyguları ortaya koymaktadır (Güvenç, 1980, s.127). Alok'un "Her Şeyi Kutlayın" isimli bir eseri Hint flütünün melodisiyle bir performans olarak ortaya çıkmıştır. Eser ön yapı anlamında incelendiğinde, şekil bakımından aynı müzikteki vuruşlar notaya basışlar gibi kaligrafide de fırça darbeleri müziğin ritmiyle beraber o anki hisle lekeler bırakmıştır. Eser renk bakımından incelendiğinde: tüm kültürlerde siyahın karşıtının beyaz olmadığı görölmektedir. Çin'de siyahın zıttı sarı veya kırmızı ile ifade edilmektedir (Uçar, 2016, s.50). Eserin geleneksel olarak tek renkle gerçekleştirilerek, siyah kullanımının ağırlıkta olduğu görölmektedir. Bununla beraber kullanılan mühürler kırmızı renkle basılarak, zıtlık oluşturulmuştur. Eser madde yönünden incelendiğinde: sanatçı eserini Xuan kâğıdı üzerine siyah Çin mürekkebiyle, uzak doğu kaligrafi fırça tekniği kullanarak gerçekleştirmiştir. Bu eserinde ayrıca üç adet mühür kullanmıştır. Mühürler soldan sağa: "Buda'nın Gülümsemesi", "İllüzyonları Aşmanın Büyük Keyfi" ve "Aşk Boşluğu" nu ifade etmektedir. Eserin boyutu, Xuan kâğıdı alanı 61x49,5 cm olup, paspartu alanı 64x155,2 cm'dir.



Görsel 3. Hsu Kwnag-han, *Her Şeyi Kutlayın (Celebrate Everything)*, 2007, Xuan kağıdına kaligrafi, 61x49,5cm

Arka yapı bakış açısıyla incelendiğinde Alok bu eseri, zaman olarak 09 Eylül 2007 tarihinde kendi sergisinin açılışında, Kolorado eyaletinin Denver ilinde

bulunan 910 Arts Galerisi'nde Boulder, Colorado'daki Naropa Üniversitesi'nde Hint müziği dersleri veren Hindistan'dan bir arkadaşı Kabir ile performans olarak gerçekleştirmiştir. Eser nedensellik bakımından ele alındığında, Kabir, Hint flütünü çaldığı performans da Alok ile beraber manevi öğretmenleri olan Osho'nun en önemli öğretilerinden "Her Şeyi Kutlayın!" temasını kullanmışlar ve esere de bu ismi vermişlerdir. Performans başlamadan önce "Buda'nın Gülümsemesi" mührünü Kabir, "İllüzyonları Aşmanın Büyük Keyfi" ni davetliler arasından genç bir kız ve "Aşk Boşluğu" nu da Alok seçmiştir. Dolayısıyla bunların hepsi "Her Şeyi Kutlayın!" temasıyla özdeşleşmiştir. Çünkü Alok'un felsefesine göre her şey kutlanabildiğinde, bu gerçek bir kutlamadır. Bu anlamda eser ifade-anlam bakımından incelendiğinde: Kabir, Hint müziğinin merkezinde yer alan geleneksel bir nota modeli olan raga ile yavaşlamaya başladığında Alok da önce onu dinlemiş ve sallanmıştır. Ardından fırçalar flütle düet yaparak art arda hareket etmiştir. Raga karmaşık olduğu için kaligrafi de karmaşıktır ve ikisinin de bitirmesi biraz zaman almıştır. Her iki sanatçı da eserin tamamlandığını hissettikten sonra enstrümanlarını bırakarak, performansı sonlandırmıştır (Hsu, 2019).

Thich Nhat Hanh (Thay)

1926 tarihinde Vietnam'da doğan Thich Nhat Hanh, on altı yaşında acemi bir keşiş olarak Hue şehrindeki Tu Hieu Tapınağı'na girmiştir. 1950 yıllarının başında genç bir keşiş olarak Vietnam Budizmini yenileme hareketinde aktif rol almıştır. Thich Nhat Hanh Vietnam'daki savaş esnasında hem meditasyonlarına devam etmeyi hem de savaşta acı çeken insanlara yardım etmeyi tercih etmiştir. Bu harekete Nişanlı Budizm adını vermiştir. O zamandan beri hayatını insanlaırın ve toplumun acılarına çözüm sağlayan içsel dönüşüm çalışmalarına adanmıştır (Plum Village).

Kısaca "Thay" olarak seslendikleri, zen ustası Thich Nhat Hanh, güçlü öğretileri, dönüşüm, şifa ve farkındalık çalışmalarıyla dünya çapında tanınan ruhani bir lider, akademisyen, yazar, şair, keşiş ve barış aktivistidir (Thich, 1992). Amerika ve Avrupa'da altı manastır ve düzinelerce uygulama merkezi kurmuş ve bununla beraber meditasyon, farkındalık ve Budizm ile ilgili yüzden fazla kitap yayınlamıştır. 1967 yılında keşiş Dr. Martin Luther King Jr., Thich Nhat Hanh'ı Nobel Barış Ödülü'ne aday göstermiş ve "barış ve şiddet karşıtlığının havarisi" olarak nitelendirmiştir. Barışa yönelik fikirleri, dünya kardeşliğine ve insanlığa büyük katkılar sunmuştur. Fakat o sene Nobel Barış Ödülü kimseye verilmemiştir (Phillips-Anderson ve Phillips-Anderson, 2017, s.75).

Thay' a göre barış her zaman mümkündür ve insan önce kendisiyle başlamalıdır. Herkesin kendine acı çektiren duyguları ve hisleri vardır ve bu acıları düzeltmek

için bir adım atılmazsa çevredeki tüm insanlar acı çeker. O nedenle insan kendi acısını dönüştürür ve kendine bir rahatlama getirirse çevresindeki insanlara karşı da şefkatli ve nazik olur. Herkes farkındalık pratiği yaparak veya şimdiki anda kalarak bunu başarabilir düşüncesindedir (Thich, 2003, s.19). Farkındalık pratiği ve şimdiki anda kalmak da meditasyonla gerçekleştirilebilir. Thich Nhat Hanh'a göre, "Meditasyon toplumdan kaçmak değil, kendimize dönüp neler olup bittiğini görmektir. Görmek bir kez olduğunda, eyleme geçmek de olmalıdır. Farkındalıkla yardım etmek için ne yapıp ne yapmamamız gerektiğini biliriz." demiştir (Plum Village).

Zen geleneğinde şiir, sanat ve meditasyon her zaman bir aradadır. Öncelikle 1994 yılında basılan kitaplarının, makalelerinin ve şarkıların kapakları için kaligrafi yapmaya başlayan Thich Nhat Hanh, geleneksel Çin mürekkebi kullanarak, Latin alfabesiyle bir zen kaligrafi stili geliştirmiştir. Kaligrafları farkındalık çanı işlevi gördüğü ve aslında izleyenlere şimdide kalmalarını ve hayatın harikalarına dokunmalarını hatırlattığı için dünyanın dört bir yanında bulunan uygulama merkezlerindeki duvarlara asılmıştır. Hong Kong Üniversitesi Müzesi ve Sanat Galerisi direktörü Bay Yeung Chun-Tong Thay için, "Sanatın amacı hayatımızı zenginleştirmektir. Thich Nhat Hanh kalplerimizi ve ruhlarımızı temizleyen bir sanatçı." diyerek (Plum Village) onun kaligrafiye olan bakış açısını özetlemiştir.

Thay, düşünmenin bazen üretken olduğunu fakat çoğunlukla işe yaramadığını deneyimlediği için kaligrafi yaparken düşünmediğini ifade eder. Çizim yaparken sadece çizim yapmaktan keyif alınmalıdır. Nefes alırken sadece nefes almanın, yürürken sadece yürümenin tadı çıkarılmalıdır. Bir sanat eserine bakıldığında sadece ona bakılmalıdır. İnsanoğlu her günün her anını düşünmeye alışkın olduğu için biraz zorlansa da düşünmeyi durdurmayı öğrenmesi gerekir. Bu da ancak pratik ile gerçekleşir (Thich, 2015, s.8).

Bir kâğıt alıp yazmaya başladığı anın tam olarak kaligrafinin yaratılma anı olmadığını ifade eder. Örneğin: dikkatli yürüme, nefes alma pratikleri veya havuç keserken bile sanat yapılabilir. Bir sanat eseri insan onu düşünmeden bilincin derinliklerinde tasarlanır. Yazmaya başladığı an, yalnızca bebeğin doğduğu andır. Thay'ın kaligrafi yaparken önemseydiği şey, sanatçının günlük yaşamda geliştirdiği iç görü ve şefkat enerjilerini eserlerinin bünyesinde barındırmasıdır.

Thay için kaligrafi yapmak başlı başına bir meditasyon pratiğidir. Her kaligrafi seansına çay ile başlar. Uyanık kalması ve kaligrafiyi iyi yazmaya yardımcı olması için çaya ihtiyacı olduğunu ifade eder. Çay ve meditasyon binlerce yıldır bir aradadır. Uzun zaman önce oturma meditasyonu yapan keşişler ve rahibeler, çay içen insanların uyanık kalabildiğini ve oturma meditasyonu sırasında uykuya dalmadığını keşfetmişlerdir. O nedenle Thay da bir fincan çay içmeden

kaligrafisine başlamaz. Hatta mürekkebine biraz çay karıştırır. Kaligrafisine derinlemesine bakıldığında içindeki çay görülebilir (Thich, 2015, s.8-9). Burada daha derin bakıldığı zaman görünen şey Thay'ın kendi duygu ve hislerini kaligrafisine aktardığıdır. İçtiği çaydan mürekkebine karıştırması ve bununla kaligrafisini yapması, kaligrafinin kendisi olduğunu gösterir. Yani burada kaligrafi Thay'dır. Thay'ın kaligrafisinde mürekkep, çay, nefes, farkındalık ve odaklanmak vardır. Onun için kaligrafi bir iş değil, meditasyondur. Örneğin, Thay 'Nefes Al' yazarken, aynı zamanda nefes alır. Burada izleyiciye, "Farkındalıkla nefes alırsanız hayatta olmanın mucizesine dokunursunuz" mesajı verir. Onlara bir an durup farkındalıkla nefes almalarını hatırlatır (Plum Village).

Kaligrafi yaparken dikkatli nefes alma pratiği yapar. Fırçayı eline alıp, biraz tutup, birkaç saniye nefes alır. Nefes aldığı süre boyunca dairenin üçte birini oluşturur ve nefesini verdiğinde de dairenin geri kalanını tamamlar. Bir daireyi bitirmesi yaklaşık beş saniye sürer. Nefes alırken nefes alışına ve nefes verirken, nefes verişine odaklanır. Bazen nefes verirken bedenini rahatlatmak için gülümser. Sonuçta kaligrafiye bakıldığında aslında Thay'ın nefesi görülür. Bununla beraber Thay, kaligrafi yazan elin tek başına hareket etmediğini savunur. Bedeni, zihni ve bedendeki tüm hücreleri bir daire oluşturmak için kullanır. Hatta tüm atalarını ve ona dokunan diğer tüm hayatları onunla beraber daire çizmeye davet eder. O nedenle bu kaligrafilerin tek bir kişi tarafından değil, bir toplum olarak hep birlikte oluşturulduğunu ifade eder (Thich, 2015, s.9-10).

Thay'ın zen kaligrafi anlayışıyla eserlerinden; "Nefes Al, Hayattasın", "Barış Her Adımdadır" ve "Otur" aşağıda ön yapı - arka yapı kategorileriyle incelenmektedir:

"Nefes Al, Hayattasın" Adlı Eser İncelemesi

Zen ustası Thich Nhat Hanh (Thay)'ın "Nefes Al, Hayattasın" temalı aşağıdaki eseri ön yapı anlamında incelendiğinde: eserin şekli lekeselden ziyade kaligrafinin okutma amaçlı formuyla gerçekleştirilmiş, dolayısıyla verilmek istenen mesaj, his yazı yoluyla izleyiciye iletilmiştir. Bununla beraber renk kullanımında geleneksel tavır korunmuş, siyah renk ile gerçekleştirilen kaligrafi ve mührün kırmızısı ile kontrast yaratılmıştır. Eser madde yönünden incelendiğinde ise: eserin geleneksel Çin kaligrafisi mürekkebi ve biraz da çay kullanılarak pirinç kâğıdı üzerine, uzak doğu fırça ve nefes tekniğiyle gerçekleştirmiştir. Eser üzerinde Thay'ın kırmızı mührü bulunmaktadır. Bu mühür aynı zamanda sanatçının imzasıdır. Eserin boyutu, çerçeve hariç 45,72x60,96 cm'dir.



Görsel 4. Thich Nhat Hanh, Nefes Al, Hayattasın (Breathe, You Are Alive), 2010-2019, Pirinç kağıdına kaligrafi, 45,72x60,96cm

Arka yapı bakış açısıyla incelendiğinde, zaman olarak Thay'ın bu eserini 2010-2019 tarihleri arasında Fransa'da gerçekleştirdiği görülmektedir. Eser nedensellik bakımından ele alındığında, Thay'ın kaligrafileri birer meditasyondur. "Nefes al, hayattasın" temalı eseri de insanlara nefes almalarını, nefes almanın ne kadar önemli olduğunu hatırlatmaktadır. Nefes almak, hayatta olmanın göstergesidir. Thay'a göre insan bunu iç görüsel olarak bilmektedir. Fakat insan farkındalıkla nefes aldığı zaman yaşamda şimdiki ana gelmektedir. Hayatta olmanın bir mucize olduğunun farkına varmanın ne kadar harika bir his olduğunu görmektedir (Thich, 2015, s.16). İşte Thay'ın bu eserin amacı insanlara bilinçli farkındalıkla nefes almayı hatırlatarak, insanın hayattaki mucizelerin farkına varmasını sağlamaktır. Eser ifade-anlam bakımından incelendiğinde, sanatçının bireysel bir üslupla eserlerini gerçekleştirdiği görülmektedir. Kullandığı yazı stili serbest olmakla beraber Thay, karşı tarafa mesajını iletmek ve nefes almayı hatırlatmak için kaligrafilerini Çince değil Latince olan İngilizce evrensel dilde yapmıştır. Kendi duygu ve hislerini kaligrafisine aktaran Thay, burada "Nefes al" yazarken kendi de nefes almaktadır. Böylece izleyiciye de nefes almalarını hatırlatarak, hayatta olmanın önemine vurgu yapmıştır.

"Barış Her Adımdadır" Adlı Eser İncelemesi

Thay'ın bir diğer, "Barış Her Adımdadır" temalı aşağıdaki eseri ön yapı anlamında incelendiğinde: eserde şekil bakımından Uzak Doğu yazı ustalarının uzmanlık alanı olan ve zamansız bir mücadeleyi içeren zen dairesi kullanılmıştır

(Shepherd, 2011, s.257). Bununla beraber kaligrafi okutma amaçlı bir formla gerçekleştirilmiştir. Renklerinde de Thay'ın diğer kaligrafilerinde olduğu gibi bu kaligrafisinde de geleneksel tavrını korumuş ve mührün kırmızılığıyla zıtlık yakalamıştır. Eser madde yönünden incelendiğinde: eserin geleneksel Çin kaligrafi mürekkebi ve biraz da çay kullanılarak pirinç kâğıdı üzerine, uzak doğu fırça ve nefes tekniğiyle gerçekleştirildiği görülmektedir. Eser üzerinde Thay'ın imzasını taşıyan kırmızı mührü bulunmaktadır. Eserin boyutu, 30, 48x40, 64 cm dir.



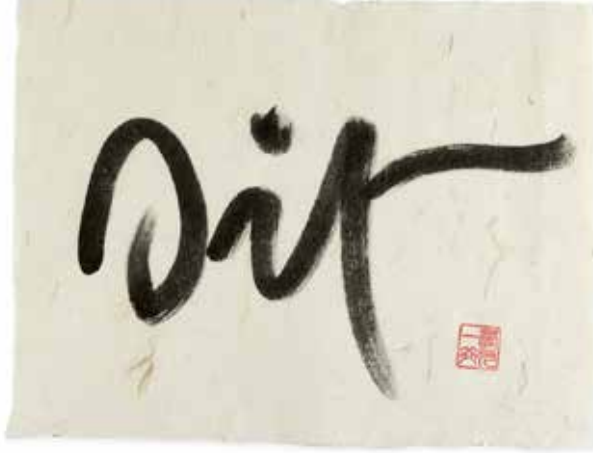
Görsel 5. Thich Nhat Hanh, Barış Her Adımdır (Peace is Every Step), 2010-2019, Pirinç kağıdına kaligrafi, 30,48x40,64cm

Arka yapı bakış açısıyla incelendiğinde, zaman olarak Thay'ın “Barış Her Adımdır” temalı kaligrafi eserini 2010-2019 tarihleri arasında Fransa’da gerçekleştirdiği düşünülmektedir. Eser nedensellik bakımından ele alındığında, barış ve şiddet karşıtlığının havarisi olan Thay için yol her şeydir. Hedefe giden yolda atılan her bilinçli adım insanı hayat amacına bir adım daha yaklaştırır. Yaklaştığı şey aslında insanın gerçek evidir. O nedenle Thay'ın bu eseri, acele etmeden, nefes alarak, gerektiğinde durup tekrar atılan her adımın tadını çıkarmak gerektiğini hatırlatmaktadır. Eser ifade-anlam bakımından incelendiğinde, bireysel bir üslupla kaligrafilerini gerçekleştiren Thay'ın bu eserinde atılan adımların bilinçli atılması durumunda barışa her adımda farkındalıkla yürüneceği mesajı verilmektedir (Thich, 2015, s.24).

“Otur” Adlı Eser İncelemesi

Thay'ın bir diğer, “Otur” temalı aşağıdaki eseri ön yapı anlamında incelendiğinde: eserin şekil yönünden kaligrafinin okutma amaçlı ama aynı zamanda hissetmeye

yönelik bir tarzda hazırlandığı anlaşılmaktadır. İngilizce “Sit” kelimesinde “S” harfi net olarak okunmasa da izleyici onu algı yoluyla tamamlamaktadır. Eserin rengi Thay’ın diğer eserlerinde olduğu gibi geleneksel bir anlayışla siyah olarak gerçekleştirilmiş ve kendi mühründeki kırmızı ile kontrast yaratılmıştır. Eser madde yönünden incelendiğinde: eserin şekli eserin geleneksel Çin kaligrafisi mürekkebi kullanılarak pirinç kâğıdı üzerine, uzak doğu fırça ve nefes tekniğiyle gerçekleştirildiği görülmektedir. Eser üzerinde Thay’ın imzasını taşıyan kırmızı mührü bulunmaktadır. Eserin boyutu, 15,875x22,86 cm dir.



Görsel 6. Thich Nhat Hanh, Otur (Sit), 2013, Pirinç kâğıdına kaligrafisi, 15,875x22,86cm

Arka yapı bakış açısıyla incelendiğinde eser, zaman olarak Zen Üstadı Thich Nhat Hanh tarafından 2013 yılında New York’ta abc evinde düzenlenen ABD Prömiyer Sergisinde gerçekleştirilmiştir. Eser nedensellik bakımından ele alındığında, eser insanı sadece oturmanın, aslında nefes almanın tadını çıkarma, böylece hayatta olduğunu hissetme düşüncesine götürme nedeniyle ortaya çıkmıştır. Eser ifade-anlam bakımından incelendiğinde, bireysel bir üslupla kaligrafilerini oluşturan, kendi duygu ve hislerini kaligrafisine aktaran Thay’a (2015, s.30-45) göre, hayatta olmak bir mucizedir ve insan orada derine bakarak, canlı olduğu gerçeğine dokunursa, asıl aydınlanmayı yaşar. Sürekli bir koşuşturma hali içinde olan insan şimdiki anda kalma ve yaşama farkındalığına ulaşabilmesi için önce durması gerekir. Çünkü insan durma yeteneği sayesinde gözlem yapabilir. İnsanın iç sesi çoğunlukla oturma, bir şeyler yap der fakat bunun tam tersinin daha yararlı olduğu deneyim edilmiştir. Net görebilmek için zaman zaman durmayı bilmek gerekir. İnsanoğlu ancak bunu yaşam biçimine dönüştürürse, yani acele etmeyi bırakırsa hayatta kalabilir. Thay’ın bu eseriyle izleyiciye aktarmak istediği bilgi ve his budur.

SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Yazar Watts'a (2000, s.26-27) göre zen pratiğinin temeli “evrendeki olayların ve canlıların çokluğunun ardında yalnızca tek bir enerji olduğu, sanatçının evrendeki bu enerjiyi iliklerde hissederek eserine dönüştürmesi”ne dayanmaktadır. Zen felsefesinde özellikle meditasyon ve bilinçli farkındalık önemli bir rol oynar. Şu anda kalarak yapılan her uygulama bilinçli farkındalıkla ilişkilendirilir. Çünkü tam burada ve şu anda bulunmayı sağlayan enerji, farkındalıktır. Durup, nefes almak, zihni sakinleştirir; insan ruhunda olup bitenlere ve çevreye farkındalıkla bakmayı sağlar.

Makale kapsamında Hsu Kwnag-han (Alok)'un, “Sadece Bu! Sadece Bu!”, “Zen Nedir” ve “Her Şeyi Kutlayın” isimli zen kaligrafleri ve Thich Nhat Hanh (Thay)'ın, “Nefes Al, Hayattasın”, “Barış Her Adımdadır” ve “Otur” temalı zen kaligrafleri, ön yapıda şekil, renk, madde ve boyut; arka yapıda zaman, ifade-anlam ve nedensellik doğrultusunda ele alınarak, incelenmiştir. Bu inceleme sonucunda ön yapı kategorisinde, her iki sanatçının da çalışmaya başlamadan önce çay seremonisi yaptığı; Alok'un dans ve sallanma aktiviteleri yaparak zihni boşalttıktan sonra uygulamaya başladığı görülmektedir. Thay'ın ise çay seremonisinden sonra mürekkebine bir miktar çay ekleyerek, nefes pratiği eşliğinde uygulama yaptığı görülmektedir. Alok zaman zaman eserlerini müzik eşliğinde icra etmekte ve müziğin ritmini eserlerine fırça darbeleriyle yansıttığı görülmektedir. Thay, renk kullanımında geleneksel bir tavır sergileyerek siyah sumi mürekkebi ile beraber uzak doğudaki siyah rengin karşıtı olarak kırmızı renkli mühür ile zıtlık yaratmaktadır.

Alok'un eserlerine arka yapı kategorisiyle bakıldığında kelimelerin gücünü kullanarak hislerini eserlerine yansıttığı; müziğin ritmini yavaşlayarak yakaladığı, insanın doğasına ve kendi içine dönerek, boşluğu bembeyaz bir alan yaratarak ifade ettiği anlaşılmaktadır. Thay'ın eserlerine arka yapı kategorisiyle bakıldığında, nefes alarak hayatta kalmanın, durarak ve bilinçli adım atarak ilerlemenin ve gözlem yapmanın önemini eserlerinde vurguladığı görülmektedir.

Bu araştırma sonucunda: şiir, müzik, çay seremonisi ve nefes meditasyonunun her zaman bir arada olduğu zen geleneğinde kaligrafinin de bir meditasyon yöntemi olduğu anlaşılmaktadır. Zen kaligrafisi şu anda kalarak bilinçli farkındalıkla bakmayı sağlamakta, dolayısıyla zihni sakinleştirmektedir. Bilinçli farkındalığa sahip insan acı çekme durumu içerisinde olsa dahi hayatın mucizelerini görerek yaşamın değerini anlayarak daha mutlu ve huzurlu olabilir. Bu durum hem kaligrafi sanatçısı hem de kaligrafi izleyicisi için geçerlidir. Çünkü sanatçı aktif olarak etkiyi yaşayan ve izleyici de ortaya çıkan kaligrafiden etkilenendir. Bu anlamda zen kaligrafisinin fiziksel, zihinsel ve ruhsal anlamdaki

faydaları göz önüne alındığında sanat formu olarak önemli bir yere sahip olduğu görülmektedir.

KAYNAKÇA

Boudonnat, L. ve Kushizaki, H. (2003). Trace of The Brush: The Art of Japanese Calligraphy. France: Editions du Seuil.

Farthing, S. (2020). Sanatın Tüm Öyküsü (G. Aldoğan, F. Candil Çulcu, Çev.). İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Fischer, N. ve Moon, S. (2016). What Is Zen? Plain Talk for a Beginner's Mind. Boulder: Shambhala Publications.

Güvenç, B. (1980). Japon Kültürü. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Hsu, K.-H. ve Frantz, G. (2002). "About the Artist", Psychological Perspectives, 44(1), 5-7.

Holmes, S. W. ve Horioka, C. (1973). Zen Art For Meditation. Singapore: Tuttle Publishing.

Hartmann, N. (2024). Estetik. (T. Mengüşoğlu, Trans.). Ankara: Doğu Batı Yayınları.

Landa, R. (2011). Graphic Design Solutions 4th ed. Boston: Wadsworth.

Phillips-Anderson, M. ve Phillips-Anderson, R. (2017). "Writing a love letter to your (perceived) enemy: Thích Nhat Hanh and the rhetoric of nonviolence", ESSACHESS-Journal for Communication Studies, 1(19), 73-90.

Shepherd, M. (2011). Learn World Calligraphy. New York: Watson-Guption Publications.

Thich, N. H. (1992). Peace is every step. New York: Bantam Books.

Thich, N. H. (2003). "What would Buddha do? An interview with Thich Nhat Hanh", U.S. Catholic Magazine, 12, 18-22.

Thich, N. H. (2015). The Way Out Is In: The Zen Calligraphy of Thich Nhat Hanh. London: Thames & Hudson.

Tunalı, İ. (2007). Estetik. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Uçar, T. F. (2016). Görsel İletişim ve Grafik Tasarım. İstanbul: İnkılap.

Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2021). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri. Ankara: Seçkin.

Watts, W. A. (2000). What is zen?. California: New World Library.

İNTERNET KAYNAKLARI

Cri (2011). Bin Yıllık Xuan Kağıdı. Web: <http://turkish.cri.cn/862/2011/10/16/162s135904.htm> adresinden 23.03.2024'de alınmıştır.

Gyatso, T. (2017). Zen with a Brush: A Zen Approach to Creativity. Web: <https://www.buddhistdoor.net/features/zen-with-a-brush-a-zen-approach-to-creativity/> adresinden 19.03.2024'de alınmıştır.

Hsu, K.-H. (2019). The Artist. Web: <https://www.zencalligraphy.com/Zen-Artist> adresinden 17.03.2024'de alınmıştır.

Hsu, K.-H. (2019). What is Zen?. Web: <https://www.zencalligraphy.com/page/1113/WahtlsZen> adresinden 17.03.2024'de alınmıştır.

Omega (2024). Alok Hsu Kwang-han. Web: <https://www.eomega.org/workshops/teachers/alok-hsu-kwang-han> adresinden 19.03.2024'de alınmıştır.

Plum Village. The Life Story of Thich Nhat Hanh. Web: <https://plumvillage.org/about/thich-nhat-hanh/biography> adresinden 26.03.2024'de alınmıştır.

Plum Village. Calligraphy. Web: <https://plumvillage.org/about/thich-nhat-hanh/biography> adresinden 26.03.2024'de alınmıştır.

Pu, Y. Calligraphy and Health.

Web: http://calligraphy-expo.com/en/participants/Yuan_Pu/calligraphy-and-health adresinden 22.03.2020'de alınmıştır.

Upaya Zen Center (2024). Zen: Beginner's Mind, What is Zen?. Web: <https://www.upaya.org/zen/> adresinden 16.03.2024'de alınmıştır.

GÖRSEL KAYNAKLAR

Görsel 1, 2, 3: Hsu Kwnag-han, <https://www.zencalligraphy.com/page/1113/WahtlsZen> adresinden erişilmiştir (Erişim tarihi: 17.03.2024)

Görsel 4: Thich Nhat Hanh, <https://picclick.com/Thich-Nhat-Hanh-Original-Calligraphy-204711769931.html> adresinden erişilmiştir (Erişim tarihi: 01.04.2024)

Görsel 5: Thich Nhat Hanh, <https://picclick.com/Zen-Master-Thich-Nhat-Hanh-Original-Calligraphy-Peace-186253327823.html> adresinden erişilmiştir (Erişim tarihi: 01.04.2024)

Görsel 6: Thich Nhat Hanh, <https://www.amazon.co.uk/Way-Out-Calligraphy-Thich-Nhat/dp/050011028X> adresinden erişilmiştir (Erişim tarihi: 01.04.2024)

MATTE PAINTING TEKNİĞİNDE YENİ UYGULAMA YÖNTEMLERİ; YAPAY ZEKÂ DESTEKLİ MATTE PAINTING

NEW APPLICATION METHODS IN MATTE PAINTING TECHNIQUE;
ARTIFICIAL INTELLIGENCE SUPPORTED MATTE PAINTING

Dr. Öğr. Üyesi Bayram Armutcı

Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi, Söğüt Meslek
Yüksekokulu, Görsel, İşitsel Teknikler ve Medya
Yapımcılığı / Basım ve Yayın Teknolojileri pr.
bayram.armutci@bilecik.edu.tr

ORCID ID: 0000-0001-8112-3560

MAKALE GELİŞ TARİHİ: 31 Temmuz 2024 · YAYIMA KABUL TARİHİ: 14 Mart 2025

Dr. Öğr. Üyesi Murat Çalış

Kütahya Dumlupınar Üniversitesi,
Güzel Sanatlar Fakültesi,
Çizgi Film ve Animasyon Bölümü
valadrell@gmail.com

ORCID ID: 0000-0002-5003-2145

Öz

Sinema endüstrisinde köklü bir geçmişe sahip olan matte painting, görüntülerin manipüle edilmesi amacıyla kullanılan bir sanat formudur. 19. yüzyılda ressamların, gerçekçi görünümü manzaralar oluşturmak için cam levha üzerine yağlı veya akrilik boya kullanarak oluşturdukları sahneler ile gerçek sahneleri tamamladıkları bir süreçten gelmektedir. Matte painting, bilim kurgu ve fantastik evrenleri konu alan filmlerin sahnelerini kısıtlı set imkânları ile oluşturmayı mümkün kılmış, bilim kurgu sinemasının gelişimine katkı sağlamıştır. Sayısal teknolojilerin gelişimi ile birlikte, tasarım ve uygulama yöntemleri önemli ölçüde ilerleme kaydetmiştir. Bilgisayar ortamında üretilen grafiklerin, yeşil perde önünde çekilmiş sekanslar ile birleştirilerek kullanılan günümüz uygulama yöntemleri ile gerçekçi görüntüler oluşturulabilmektedir. Bu çalışma, yapay zekâ desteği ile oluşturulan görüntülerin matte painting üretim sürecine sağlayacağı avantajları örnek bir uygulama çalışması üzerinden ortaya koymayı hedeflemektedir.

Abstract

Matte painting, which has a deep-rooted history in the film industry, is an art form used to manipulate images. It comes from a process in the 19th century when painters completed real scenes with scenes they created using oil or acrylic paint on glass plates to create realistic-looking landscapes. With the development of digital technologies, design and application methods have made significant progress. Realistic images can be created with today's application methods used by combining computer-generated graphics with sequences shot in front of a green screen. This study aims to reveal the advantages that images created with artificial intelligence support will provide to the matte painting production process through a sample application study.

Anahtar Kelimeler: Grafik Tasarım, Matte Painting, Görüntü İşleme, Tasarım, Yapay Zekâ.

Key Words: Graphic Design, Matte Painting, Image Processing, Design, Artificial Intelligence.

GİRİŞ

Sahne tasarımı, bir tiyatro oyunu veya sinema filminin görsel unsurlarını oluşturmak için kullanılan teknikleri ve süreci içeren bir tasarım türüdür. Özellikle sinema filmlerinde görsel anlatımı güçlendiren, izleyiciye filmde konu alınan hikâyenin ve karakterin duygusal, atmosferik bağlamını aktarmada önemli bir rol oynamaktadır. Doğru bir biçimde oluşturulan sahneler ile izleyicinin duygusal tepkisi yönlendirilmekte ve hikâye anlatımı güçlendirilmektedir. Ayrıca filmde geçen zaman ve mekânı belirtmek için kullanıldığı gibi görsel açıdan inandırıcı bir dünya oluşturarak, izleyicilerin hikâyenin geçtiği zaman ve mekân ile bağ kurmasını sağlamaktadır.

Sahne tasarımı filmde canlandırılan karakterlerin kişiliklerini ve hikâye ye olan katkılarını görsel olarak vurgulamaktadır. Bu yönü ile bir karakterin yaşadığı yerin nasıl görüldüğünü göstererek, izleyiciye karakterin içinde bulunduğu sinematik evren ve karakterin dünyası hakkında önemli ipuçları vermektedir. Sahne tasarımının bir diğer önemli özelliği de filmdeki görsel estetiği ve sanatsal niteliği arttırmaktadır. Sahnede bulunana dekorasyon ve mekân düzenlemesi gibi unsurlar, filmin izleyici üzerinde bıraktığı estetik etkisini büyük bir ölçüde belirlemektedir. Sinema endüstrisinin erken dönemlerinde sahne tasarımının temel bileşenlerini stüdyo, set, dekor ve kostümler oluşturmaktaydı. Bir sinema filminin anlattığı hikâyeyi görsel olarak betimleyen bu bileşenler, çekilen filmlerin bütçesini doğrudan etkilemektedir. Özellikle bilim kurgu, fantastik ve tarihi konuları içeren filmlerde kurgusal bir dünyanın sahnesini yaratmak veya tarihi bir dönemin görsel temsilini oluşturmak için set inşa edilmesi, büyük bir zaman ve maliyeti beraberinde getirmektedir. Film yapımcıları ve sanatçı iş birliği ile, zaman ve maliyetin önüne geçebilmek için alternatif bir görsel efekt tekniği olan matte painting tekniği doğmuştur. Görsel efekt teknik olarak; seyircilere fantastik, ilginç gelecek sahneleri yaratarak onların etkilenmesini sağlamak için filmin içerisine dahil edilen; çekilmesi zor, imkânsız görülen ve yüksek maliyet gerektiren görsel bileşenlerin bilgisayarda ya da çeşitli ekipmanlar aracılığıyla oluşturulan; bir film sahnesinin kompozisyonu içerisine bu bileşenlerin kurgu-montaj aşamasında yerleştirilmesi ve eklenmesi işleminin bütününe verilen addır (Kozan, 2021, s.80). Sahte bir arka planın film çekimine eklenmesini sağlayan matte painting tekniği, gerçekçi olmayan veya set inşa ederek elde edilebilecek mekân ve manzaraları yaratmak için kullanılmaktadır.

Matte painting, sinema endüstrisinde önemli bir yere sahiptir. Bu teknik, film yapımcılarına geniş bir yaratıcı özgürlük sunmakta ve film projelerini daha etkileyici hale getirmek için kullanılmaktadır. Matte painting'in sinema sektöründeki önemi şu şekilde açıklanabilir; Matte painting, film yapımcılarına fiziksel sınırlamaları aşma imkânı sunmaktadır. Gerçek mekânlarda çekim

yapmanın zor olduğu veya maliyetli olduğu durumlarda, matte painting kullanılarak ve film yapımcılarına istedikleri kurgusal mekânları oluşturma özgürlüğünü vermektedir. Ekonomik bir çözüm olması nedeniyle matte painting, film yapımcıları için zaman ve maliyet tasarrufu sağlamaktadır. Geleneksel sahneleri inşa etmek veya gerçek mekânlarda çekim yapmak pahalı ve zaman alıcı olabilirken, matte painting ile bu maliyetler azaltılabilmektedir.

Matte painting, sinema endüstrisinde kullanılan görsel efektlerin önemli bir parçası olarak kabul edilir. Sahne setlerini genişletmek, hayali dünyaları yaratmak ve atmosferik detaylar eklemek için kullanılan bu teknik, sinematik deneyimi zenginleştirmenin yanı sıra sanatçıların yaratıcılığını da serbest bırakmaktadır. Geleneksel olarak, matte painting, sanatçıların el boyaması yapmasıyla gerçekleştirilmektedir. Ancak, teknolojik ilerlemeler ve sayısal görüntü işleme uygulamalarının gelişimi ile birlikte, matte painting tekniğinde de önemli değişiklikler yaşanmıştır. Görüntü işleme uygulamalarının yapay zekâ desteği kazanması ile, matte painting üretim sürecinin sürecini daha verimli hale gelebileceği ve tasarımcılara yeni olanaklar sunabileceği düşünülmektedir. Matte painting tekniğinin tarihçesi, temel prensipleri ve modern uygulama yöntemleri ele alındığında, döneminin teknolojik gelişmelerinden etkilendiği görülmektedir.

MATTE PAINTING UYGULAMA YÖNTEMLERİ

Matte Painting tekniğinin ilk örnekleri 1900'lu yılların başlarında görülmektedir. Henüz sayısal görüntü işleme yöntemlerinin olmadığı bu yıllarda, döneminin kısıtlı imkânları ile matte painting teknikleri uygulanmıştır. Ressamlar tarafından oluşturulan görseller, gerçek çekimler ile birleştirilerek filmde kullanılacak sahneler genişletilmiş ve eklemeler yapılmıştır. (Görsel 1)



Görsel 1. Sahne ve kamera arasında cam üzerine uygulanan bir matte painting düzeneği.

“Matte painting’in ilk üretim yöntemlerinden biri, kameranın ve çekilecek sahnenin arasına bir cam levha yerleştirmektir. Bir sanatçı, ardından sahnenin o kısmını engelleyen ve değiştiren bir görüntüyü cam üzerine boyardı. Bir set inşa etmek yerine, gerekli unsurlar cam üzerine boyanırdı.” (Lutz, 2011, s.14). Mat bir tablo, filme çekimi sırasında ya da post prodüksiyon işlemleri yoluyla canlı aksiyon sahnesini geliştirmek için kullanılan geniş bir tablodur. Resim, bir manzara, binalar veya sabit nesnelerin arka planını sağlamaktadır veya bir çekimdeki ön plan canlı aksiyon unsurlarından bazılarını değiştirmek için kullanılabilir. Mat boyamanın ilk kullanımı 1907’de Kaliforniya Görevleri adlı filmde çatıdaki eksik parçaları eski haline getirmek için Norman O. Dawn tarafından icat edilen bu yöntem, cam çekiminin (glass shot) bir parçasıdır (Berk, 2017, s.194).

Cam çekimi (Glass shot) olarak bilinen ilk matte painting tekniğinde, sahnenin önüne bir cam yerleştirilir ve bir ressam, camın üzerine belirli bir sahne elemanını (örneğin, bir dağ silsilesi veya bir manzara) boyar. Ardından, bu boyanan görüntü, canlı çekim sahnesini bloke eder ve değiştirir. Kamera, bu cam üzerinden sahneyi çeker ve boyanan görüntü, canlı çekimle birleştirilir. Sonuç olarak, matte painting tekniği kullanılarak sahneye eklenen unsurlar, canlı çekimle entegre edilir ve izleyiciye gerçekmiş gibi bir izlenim vermektedir. Bu teknik, özellikle geçmişte, büyük setler veya pahalı prodüksiyonlar yerine daha ekonomik ve pratik bir çözüm sunmuştur. (Görsel 2)



Görsel 2. Mike Pangrazio, “Star Wars: Return of the Jedi” filmi için hazırladığı cam boyaması.

Cam çekimi tekniği ilerleyen yıllarda ise yerini optik baskı tekniğine bırakmıştır. Cam çekiminden farklı olarak optik baskı tekniği, elle yapılan matte painting tekniğinin geliştirilmiş bir versiyonudur. Çekilen filmlerin, film ruloları üzerinde bulunan karelere (frame) el boyaması sahneler eklenmesini veya var olan film sahnesi üzerinde bulunan birtakım detayları film karesinden çıkarmak için

kullanılmaktadır. Bu teknik için optik yazıcılar üretilip kullanılmıştır. Optik yazıcılar, genellikle film şeridini başka bir film şeridine optik olarak baskı yaparak matte painting'in entegrasyonunu sağlamaktadır. Bu işlem, el boyaması ile yapılan sahnelerin veya kaydedilmiş başka görüntülerin film karesine doğrudan eklenmesini sağlamaktadır. Optik yazıcı cihazları ile uygulanan optik baskı matte painting tekniği, sinema sanatında önemli bir dönüm noktası olmuştur çünkü bu teknik ile, görsel efektlerin ve sanat tasarımının sınırlarını genişletmiş ve film yapımcılarına daha fazla yaratıcı kontrol sağlamıştır. Özellikle uzay temalı film serisi olan Yıldız Savaşları filmlerinde, farklı canlandırma teknikleri kullanılarak filme eklenen bileşenler (uzayda süzülen uzay gemileri, gezegenler, ışın efektleri) optik baskı yöntemi ile film karelerine eklenerek, ilk üçleme serisinde yaygın biçimde kullanılmıştır. Bu teknik sayesinde, büyük bütçeli prodüksiyonlar daha gerçekçi ve etkileyici mekânlar yaratabilirken, daha küçük bütçeli projeler de büyük mekanik setlerin inşası veya seyahat maliyetlerinden kaçınarak daha ekonomik bir şekilde üretim yapılabilmesini mümkün kılmıştır.

SAYISAL MATTE PAINTING

Sayısal teknolojilerin hızla ilerlemesi, sinema ve görsel efekt endüstrilerinde devrim niteliğinde değişikliklere yol açmıştır. Özellikle bilişim sektöründeki teknolojik gelişmelerin tasarımcılara sunduğu olanaklar, sinemanın bugünkü çehresini değiştirmiştir. Sayısal görsel efekt uygulamaları, gerçek hayatta karşılaşılmaması mümkün olmayan hayali evrenler ve karakterler yaratmıştır. Olanakların sınırlarını esneten ve genişleten nitelikte hikâyeler oluşturulmasının zeminini hazırlamıştır. Son dönemde sinema filmlerinde Sayısal ortamlarda yaratılan mekânsal tasarımlarla insan zihninin deneyimlerini aşan yeni yaşam alanları oluşturulmaktadır (Güntay ve Güntay, 2019, s.279)

Bu değişimlerden biri de geleneksel matte painting tekniklerinin Sayısal ortama taşınmasıdır. Sayısal matte painting, sanatçılara ve film yapımcılarına daha önce hayal edilemeyen dünya ve mekânlar yaratma imkânı sunmuştur. Sayısal matte painting'in ilk kullanımı, bilgisayar grafiklerinin ve Sayısal görüntü işleme tekniklerinin yaygınlaşmasıyla 1980'lerin sonlarına ve 1990'ların başlarına denk gelmektedir. Bu dönemde, bilgisayar tabanlı grafik yazılımları, sanatçılara geleneksel matte painting tekniklerini Sayısal ortama taşıma ve genişletme imkânı sunmuştur. Özellikle, 1985 yapımı "Young Sherlock Holmes" (Young Sherlock Holmes, 1985) filmi, Industrial Light & Magic (ILM) tarafından geliştirilen bilgisayar grafikleriyle Sayısal bir efekt olan "Stained Glass Man" sahnesiyle (Görsel 3)



Görsel 3. *Young Sherlock Holmes* (1985) filminin ilk sayısal matte painting sahnesi olan stained glass man sahnesi.

Sayısal matte painting'in erken bir örneğini sunmaktadır. Bu dönemdeki diğer filmler ve projeler de sayısal matte painting'in yavaş yavaş yaygınlaşmasına katkıda bulunmuştur. Grafik yazılımları ile farklı görüntüler bir araya getirilip işlenebildiği gibi, tıpkı cam boyama tekniğinde olduğu gibi boyama yapılabilmektedir. Görüntü veya ham görsellerin manipülasyonu dışında Sayısal görüntü işleme yazılımları, ihtiyaç duyulması durumunda el ile çizim ve boyama yapılma imkânı da sunmaktadır. Sanatçı ve tasarımcılar grafik çizim tabletleri ile görüntü işleme yazılımları üzerinde sıfırdan görüntü oluşturabilmektedir. Grafik çizim tabletleri farklı donanım özellikleri ile (ekran tabletler, harici çizim tabletleri) çizim, boyama gibi işlemler için kullanılmaktadır. Basınç hassasiyetine sahip bu donanımlar, sanatçı ve tasarımcıların yağlı boya, akrilik, sulu boya, karakalem gibi birçok geleneksel tekniği sayısal ortamda taklit etmesine olanak sağlamaktadır. Sayısal ortamların sağladığı bu imkânlar sayesinde sanatçı ve tasarımcılar, ihtiyaç duyduklarında ürettikleri matte painting çalışmalarında stilize grafikler oluşturabilmektedir. Ayrıca üç boyutlu modellerden elden grafikler ile, sahneye derinlik ve gerçekçi etki sağlaması amacıyla yararlanılmıştır. 3D Modelleme de aynı 3D tasarım gibi bilgisayar ortamında gerçekleştirilmektedir. Nesneler bilgisayarda 3 boyutlu olarak gerçeğe yakın bir şekilde görünür hale getirilmektedir. İşlem, nesnelerin tüm yüzeylerinin matematiksel olarak bilgisayarda hesaplanıp görüntülerinin oluşturulmasıyla elde edilmektedir (Demir, 2021, s.204).

Sayısal ortamda uygulanan matte painting çalışmaları tekrardan düzenleme ve farklı varyasyonlar oluşturma açısından avantaj sağlanmaktadır. Sayısal matte painting çalışmalarında kompozisyon kurmadan önce konsept oluşturmak ve

kompozisyon için gereken görüntüleri belirlemek önem arz etmektedir. Jamie Jasso, 2004 yılında yayımlanan Digital Matte Painting kitabında yapmış olduğu “Spritual City”(Görsel 4) isim matte painting çalışması şunları söylemiştir ;



Görsel 4. Jaime Jasso tarafından yapılan “Spritual City” adlı sayısal matte painting çalışması.

“Bu tablodaki amacım, izleyicinin manevi huzur hissedeceği ancak aynı zamanda yerin tehlikeli olduğu hissini yaşayacağı bir yer yaratmaktır. Bu görüntüyü, 70’den fazla fotoğrafı bir araya getirerek ve bazı bölümleri %100 boyayarak oluşturdum. Tüm unsurlar, belirli bir amacı için entegre edilmeleri gerektiğinden, orijinallerinden ağır bir şekilde düzenlendi. Kabul edelim, görüntüdeki bazı perspektifler eleştirel gözlerimize göre anlamsız görünebilir, ancak bu makalenin odak noktası, kompozisyonun fiziksel olarak daha doğru hale getirilebilecek düzeltmelerden bağımsız olarak, bu noktaya nasıl geldiğimi göstermektir.” (Bass, 2004, s.36)

Belirli bir konseptin taslağının oluşturulmasının ardından, uygulanmak istenen unsurlara uygun görsellerin toplanması ve belirli işlemlerden geçirilmesiyle, aslında farklı kaynaklardan elde edilen görselleri bir araya getirip, bunları tek bir bütün olarak sunmak mümkündür. Bu süreçte önemli olan unsurlar, kullanılacak görsellerin derinlik, perspektif, ışık-gölge gibi temel prensiplere uygun bir şekilde kompozisyona entegre edilmesidir. Bu yaklaşım, gerçekçi bir etki yaratmayı sağlamaktadır.

Sayısal matte painting çalışmalarında, görüntü işleme yazılımları tasarım sürecini hızlandırma açısından büyük bir rol oynamaktadır. Ancak tasarım süreci ve elde edilmesi planlanan kompozisyonun hazırlanması, el boyaması matte painting çalışmaları kadar vakit ve emek gerektirmektedir. Kompozisyonda kullanılması istenilen görsellerin işlenmesi, manipüle edilmesi, renk ve ışık ayarları gibi işlemlerin tasarımcı tarafından ince bir işçilik ile oluşturulması gerçekçi bir

etkiye sahip matte painting çalışması için oldukça önemlidir. Sayısal tasarım araçlarının gelişimi tasarım sürecini hızlandırırsa da tasarımcının estetik ve sanatsal kaygıları ortaya çıkacak matte painting çalışmasının sonucu için önemli bir unsurdur.

Elde edilen matte painting çalışmaları, daha sonra çekimlerle bir araya getirilmektedir. Görsel efekt eklenmesi planlanan sahnelerin çekiminde ise yeşil perde tekniği (green screen) kullanılmaktadır. Yeşil perde tekniği, bir sahne çekilirken aktörlerin veya nesnelerin önünde yeşil bir perde veya fon kullanılmasını içerir. Bu yeşil perde, sonradan bilgisayar tarafından seçilerek diğer görsellerle birleştirilmek üzere bir arka plan yerine geçer. Bu, çeşitli görsel efektlerin eklenmesini veya farklı ortamların simülasyonunu sağlar (Görsel 5). Spartacus örneğinde görüldüğü gibi, sahnede ekleme yapılması planlanan bölümlerde yeşil perde uygulanmıştır. Yeşil perde çoğunlukla sahne çevresinde, aktörlerin ve hareketli sahne bileşenlerinin arkasında kullanılmaktadır. Bu sayede yeşil alanlar görüntü işleme yazılımları ile sahneden çıkarıldığında, oyuncuların hareketleri bu işlemde etkilenmemektedir. Çıkarma/temizleme işlemi sonrası kaldırılan yeşil alanlara uygun görülen matte painting çalışmaları eklenebilmektedir. Spartakus televizyon dizisi, otuz dokuz bölümlük dört sezon üzerine yapılmış bir yapımdır. Bu bölümler de toplam 13 bin 255 adet efekt destekli çekimler vardır. Özellikle son sezonunda toplam 4 bin 350 adet efekt kullanılmıştır ve bunların 935 adeti 53 dakikalık final bölümüne aittir (Erdem, 2015, s.287). Matte painting uygulanması planlanan sahnelerde set görüntünün Sayısal olarak tamamlanabileceği biçimde dekore edilmektedir.



Görsel 5. Starz tarafından hazırlanan tarihi-drama televizyon serisi Spartacus dizisinde yeşil perde kullanımı örneği.

Aktörlerin rollerini oynarken orada bulunmayan (henüz eklenmemiş) obje, yapı, animasyon karakterleri hesaba katarak oyunculuğunu sergilemesi gerekmektedir. Yirminci yüzyılın başında bilgisayar üretimi görüntülerde (CGI) yaşanan devrim, sinema endüstrisinde görsel efektler alanını önemli ölçüde değiştirdi. Bu dönem, çığır açan filmlerin ortaya çıkışına tanıklık etti; bu filmler, CGI'nin etkileyici ve görsel açıdan çarpıcı sinematik deneyimler oluşturma potansiyelini vurguladı. Bu filmler arasında, Peter Jackson'ın yönettiği J.R.R. Tolkien'in "Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği"nin 2001 yapımı sinema uyarlaması, öncü bir eser olarak öne çıkıyor. Bu film, CGI'nin ekran üzerinde karmaşık ve fantastik diyarlar yaratma yeteneklerinin dönüştürücü gücünü göstererek, izleyicilerin ve endüstri profesyonellerinin kolektif hafızasında unutulmaz bir iz bırakmıştır. (Das, 2014, s.306)

Yüzüklerin efendisi film serisi, matte painting tekniğinin fantastik evrenler yaratma potansiyelini gözler önüne seren bir yapım olarak, fantezi sinemasında önemli bir yere sahiptir.

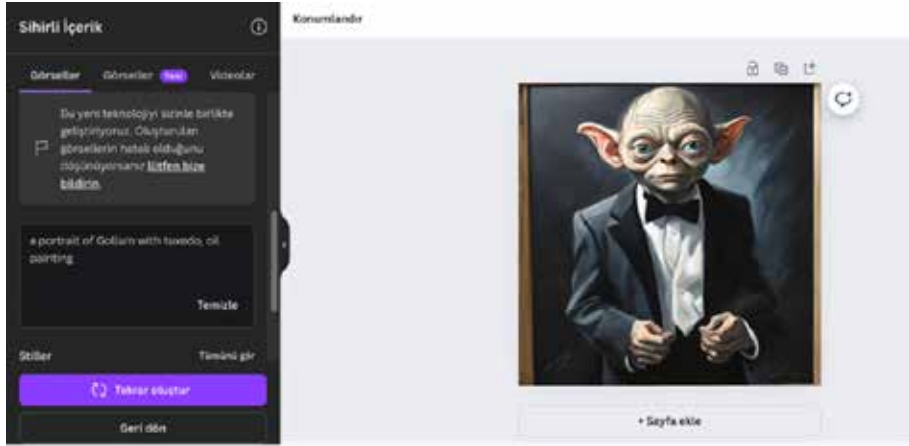
Matte painting gibi görsel efekt tekniklerinin yabancı sinema sektöründe kullanımı yaygın olduğu gibi, ülkemiz sinema filmlerinde kullanım örnekleri görülmektedir. İlk örneklerinden birisi ise, uzay ve bilim kurgu temasına sahip G.O.R.A. filmidir (IMDB, 2004). Türk seyircisinin genellikle Hollywood yapımı filmlerden aşına olduğu güçlü ve etkileyici görsel anlatıma sahip efektlerin yer aldığı film sahnelerinin bir benzeri ilk defa bir Türk filmi olan G.O.R.A. filminde karşılına çıkmıştır (Kozan, 2021, s.81).

YAPAY ZEKÂ DESTEKLİ GÖRÜNTÜ İŞLEME

Yapay zekâ, idealleştirilmiş bir perspektife göre, insan zekâsının özgü yüksek bilişsel fonksiyonları veya otonom davranışları sergileyen bir yapay işletim sistemidir. Bu sistem, algılama, öğrenme, çoğul kavramları bağlama, düşünme, fikir yürütme (belirtme), sorun çözme, iletişim kurma ve karar verme gibi yeteneklere sahip olmalıdır. Ayrıca, bu yapay zekâ sistemi düşüncelerinden tepkiler üretebilmeli (eyleyici yapay zekâ) ve bu tepkileri fiziksel olarak dışa vurabilmelidir. (Wikipedi, 2024)

Yapay zekâ destekli görüntü oluşturma, basitçe bilgisayar programlarının öğrendikleri bilgilere dayanarak yeni görüntüler oluşturma işlemidir. Bu programlar, genellikle büyük bir veri setinden örnekler öğrenir ve bu örneklerden yola çıkarak gerçekçi görüntüler üretir. Örneğin, bir programın eğitim veri setindeki insan yüzlerinden öğrendikleriyle, yeni insan yüzleri oluşturma mümkündür. Bu işlem, genellikle derin öğrenme adı verilen bir

teknik kullanılarak yapılmaktadır. Derin öğrenme, insan beyninin çalışma şeklini taklit eden yapay sinir ağları kullanır. Bu sinir ağları, veriler arasındaki karmaşık ilişkileri öğrenerek yeni bilgiler üretebilmektedir. “Yapay zekâ görüntü oluşturmadaki teknolojiye yapay sinir ağları denir. İnsanlar farklı nesneleri ve görüntüleri sezgisel ve soyut bir şekilde algılayabilirler. Ancak makineler değil, onlar sadece sayıları veya pikselleri görebilirler. Yapay zekâ sinir ağları, giriş verilerini üst üste yerleştirilmiş yapay sinir hücrelerinin birkaç işlem katmanından geçirerek bu sorunu çözer. Bu, gerçek dünya görüntüleri, aydınlatma ve doku arasında ayrım yapabilen algoritmaların veya büyük kodların geliştirilmesini içerir. Bu kadar uzun kodların çalıştırılması olağanüstü bellek ve hesaplama gücü gerektirir, ancak o zaman gerçekçi bir görüntü oluşturulur.” (Vyas, 2023) Günümüzde yapay zekâ ile görüntü oluşturma hizmeti veren Midjourney, Dall-e, Stable Diffusion, Canva gibi platformlar bulunmaktadır. Kullanıcılar, bu platformlar üzerinden girmiş oldukları komutlar ile görsel oluşturabilmektedir. (Görsel 6).



Görsel 6. Canva üzerinden “Smokin giyen yağlı boya Gollum portresi” komutu ile oluşturulan görsel.

Yapay zekâ ile görüntü oluşturma işlemi oldukça hızlı bir işlem süresine sahiptir. Kullanıcının girdiği değerleri saniyeler içinde işleyip birden fazla görsel oluşturabilmektedir. Oluşturulan görüntülerin kalitesi ve detayı girilen değerlere göre değişkenlik göstermektedir. Girilen değerlerin anlaşılır ve detaylı olması, elde edilecek görselin istenilen özelliklerde olması açısından önem arz etmektedir. Yapay zekâ desteği bağımsız platformların yanı sıra, güncel kullanılan tasarım uygulamalarında eklenti ve yardımcı araç olarak karşımıza çıkmaktadır.

PHOTOSHOP ÜRETKEN DOLGU

Günümüzde, Sayısal görüntü düzenleme yazılımları, kullanıcıların iş akışını kolaylaştırmak ve verimliliği artırmak için yapay zekâ entegrasyonu kullanmaktadır. Adobe Photoshop'un 2020 sürümünde tanıtılan üretken dolgu özelliği, bunun bir örneğidir. Bu özellik, Adobe'nin Sensei AI platformundan yararlanarak görüntü alanlarını otomatik olarak doldurmayı hedeflemektedir. Üretken dolgu özelliği, kullanıcıların seçtikleri bir görüntü bölgesini belirli bir desen, renk veya yapıyla otomatik olarak doldurmasına olanak tanır. Kullanıcılar, doldurulacak alanı seçer ve üretken dolgu özelliğini etkinleştirir. Ardından anahtar kelime girilir, photoshop seçilen bölgeyi analiz eder ve çevredeki içerikten öğrenerek buna uygun bir doldurma yapmaktadır. (Görsel 7)



Görsel 7. Photoshop 2024 üzerinde üretken dolgu kullanım örneği.

Bu işlem, genellikle üretken modelleme ve derin öğrenme tekniklerini kullanmaktadır. Önceden eğitilmiş bir yapay zekâ modeli, doldurulacak alanın içeriğini analiz eder ve benzer desenler, renkler veya yapılar içeren diğer bölgelerden örnekler alır. Bu örnekleri kullanarak, doldurulacak alan için uygun ve gerçekçi bir doldurma yapar. Üretken dolgu özelliğinin başlıca uygulama

alanları, kusurları gizlemek, boşlukları doldurmak veya tekrar eden desenler oluşturmaktır. Özellikle fotoğraf düzenleme veya diğer yaratıcı projelerde, bu özellik hızlı ve etkili bir doldurma sağlayarak kullanıcıların zaman kazanmasını sağlamaktadır. Ayrıca, el ile doldurma işleminden kaynaklanabilecek hataları azaltır ve daha tutarlı sonuçlar elde edilmesine olanak tanır.

Üretken dolgu özelliği, Adobe'nin yapay zekâ teknolojilerini kullanarak Photoshop'u daha verimli ve kullanıcı dostu hale getirmeye yönelik bir çaba olarak değerlendirilebilir. Bu özellik, kullanıcıların iş akışını iyileştirirken, aynı zamanda daha hızlı ve etkili bir görüntü düzenleme deneyimi sunmaktadır. Gelecekte, yapay zekâ destekli otomatik doldurma araçlarının daha da gelişmesi ve yaygınlaşacağı düşünülmektedir.

UYGULAMA ÇALIŞMASI

Matte painting uygulama yöntemleri incelendiğinde, uygulandıkları dönemin teknolojik imkânlarının yöntemler üzerinde büyük bir etkiye sahip olduğu görülmektedir. Başlarda kısıtlı imkânlar ile cam üzerine boyanan görsellerin sabit kamera ve uygun gün ışığında kaydedilmesi oluşturulan matte painting yöntemi, yerini özel cihazlar kullanılarak yapılan optik baskı tekniğine bırakmıştır. Optik baskı yöntemi maskeleme, ekleme, görüntüleri üst üste pozlama yöntemlerinin kullanılabilmesine imkân tanımış, cam boyama yönteminde karşılaşılan zorlukları çözümlenmiştir. Bilgisayar donanım ve teknolojilerin gelişimi ile görüntü işleme yöntemleri Sayısal ortama taşınarak, çekilen film görüntülerinin Sayısal ortamda daha pratik bir biçimde işlenmesini sağlamıştır. Bu sayede görsel üzerinde istenilen kısımlara ekleme, çıkarma, maskeleme, ham sinema sahneleri ile üç boyutlu veya iki boyutlu oluşturulmuş canlandırma görüntülerinin bir araya getirilmesi optik baskı yöntemine göre daha kolay bir hale gelmiştir.

Teknolojik gelişmelerin matte painting uygulama yöntemlerine sağladığı avantajlar eski uygulama yöntemleri kronolojik olarak incelendiğinde, tasarım aşamasındaki birtakım ihtiyaçların karşılamasında önemli bir rol oynadığı görülmektedir. Günümüzde teknolojik gelişmelerine bakıldığında yapay zekâ teknolojilerinin birçok alanda yaygın bir biçimde kullanılmaya başlandığı görülmektedir. Yapay zekâ araçlarının görüntü işleme yazılımlarına entegre edilmesi, tasarım alanında birtakım yenilikleri beraberinde getirmiştir. Yapay zekâ araçları aracılığı ile görüntü oluşturma ve düzenleme işlemleri hız kazanmış, tasarımcılara yeni imkânlar sunmuştur. Araştırmada elde edilen bilgilerden hareketle uygulama çalışması üzerinden yapay zekâ araçlarının matte painting tasarım sürecine sağlayacağı katkının ortaya koyulması planlanmıştır.

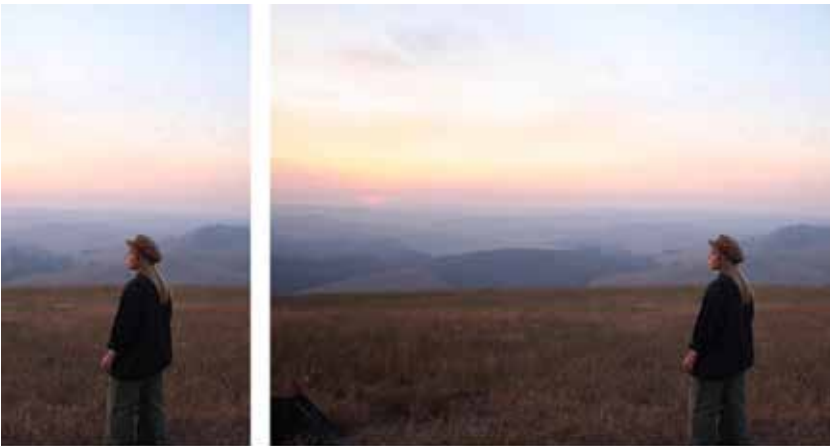
Geleneksel matte painting tekniğinde sahnenin genişletilmesi veya sahne üzerine yapılan eklemeler, sahnenin kamera açısına uygun bir biçimde cam üzerine boyama yapılarak (glass-shot) uygulanmaktadır. Sayısal uygulama yöntemlerinde ise foto manipölasyon, Sayısal boyama üç boyutlu grafiklerin yeşil perde (green screen) kullanılarak çekilen sekansların üzerine eklemesi ile uygulanmaktadır. Uygulama çalışmasında görüntü üzerinde düzenleme işlemi için, yapay zekâ destekli görüntü işleme araçlarına sahip Adobe Photoshop yazılımının güncel sürümü olan 2024 versiyonu tercih edilmiştir. Bu sürümle birlikte gelen “Üretken Dolgu” (generative fill) ve “Üretken Genişletme” (generative expand) araçları ile seçilen sahne üzerine eklemesi ve değişiklikler yapılması planlanmıştır.

Yapay zekâ ile desteklenen görüntü işleme sistemlerinde üretken dolgu, seçilen görselin tamamına veya seçilen belli kısımlarına görsel ile uyumlu olabilecek biçimde eklemeler yapılabilir. Bu araç ile işaretleme yapılan alanlara girilen değerlere göre görüntü eklemesi işlemi yapılabilir. Yapay zekâ desteği ile çalışan bu araç, işaretli alanın kapladığı kısımların içerdiği görselin özelliklerine göre (renk, doku, biçim vb.) yeni görüntüler üretmektedir. Bu üretme işlemi oldukça hızlı gerçekleşmekte ve kullanıcıya birden fazla seçenek sunmaktadır. Üretken dolgu aracının bu özelliğinden yola çıkılarak, matte painting çalışmasında sahne üzerine eklemesi yaparken ihtiyaç duyulan görsellerin oluşturulabileceği düşünülmektedir. Bir diğer yapay zekâ aracı olan üretken genişletme ise, photoshop üzerinde açılan herhangi bir görselin boyutunu büyütme için kullanılabilir. Seçilen görselin yükseklik ve genişliğinde istenilen yönde genişletme işlemi yapıp, oluşturulan yeni alan görselin devamını sağlayacak biçimde yapay zekâ ile oluşturulmaktadır. Kullanılacak araçların özelliklerinden yola çıkılarak, uygulama çalışmasında kullanılmak üzere dikey formatlı video sekansı tercih edilmiştir. Klasik cam boyama yöntemine benzer bir etki elde edebilmek amacıyla sabit kamera açısı ile çekilmiş içerisinde hareket içeren bir görüntü kullanılmıştır. (Görsel 8)



Görsel 8. “Woman Standing on a Grass Field” video sahibi : Rachel Claire.

Yaklaşık 10 saniyelik süreye sahip olan video sekans, sabit bir kamera açısından sahnedeki kadına odaklanmaktadır. Kadının bakış açısında herhangi bir görselin bulunmaması ve arka planda kalan manzaranın derinliği, sahne üzerine eklemeler yapılabilmesine olanak sağlamaktadır. Video sekansın matte painting uygulanarak genişletilmeye uygun olduğu düşünülmektedir. Sahneye genişletme işlemi için photoshoptan yararlanılmıştır. Genişletme işleminde yapay zekâ ile oluşturulacak görüntünün, doku, renk ve oluşturacağı formlar gerçekçilik açısından önem arz etmektedir. Bunun için video sekans photoshop üzerinde açılarak “Üretken Genişletme” özelliği herhangi bir komut girilmeden kullanılmıştır. (Görsel 9).



Görsel 9. “Üretken genişletme” işlemi sonrası sahne genişletme işlemi.

Üretken genişletme aracı, herhangi bir komut girilmeden kullanıldığında var olan görsele uygun otomatik bir görsel genişletme işlemi uygulamaktadır. Ancak daha spesifik çalışmalarda sahne üzerinde belli başlı detayların eklenmesi gerekiyorsa ilgili öğeler (dağ, tepe, gökyüzü, yeryüzü şekilleri) komut olarak girilmelidir. Bu sayede genişletme işlemi yapılırken oluşturulan boşluk alanlar komuta uygun bir biçimde oluşturulmaktadır.

İlgili video sekans incelendiğinde, sabit bir kamera açısıyla çekilmiştir. Kamera açısının sabit olması sayesinde, sahne genişletme işlemi ile eklenen yeni görüntü katmanları sahne ile uyum sağlamaktadır. Ancak geniş planın dışında, videonun odak noktasında bulunan figür çevresi incelendiğinde, yakın planda bulunan bitkilerin rüzgârın hareketi ile sallandığı görülmektedir. Üretken genişlet ve üretken dolgu araçlarının kullanımı sırasında video üzerindeki hareketli kısımların seçim alanına dahil edilmesi veya hareketli kısımlarla kesişmesi durumunda, yapay zekâ tarafından üretilen yeni görüntü katmanının hareketli alanın üzerini kapattığı tespit edilmiştir. Bu da videodaki hareketli kısımların doğal görünümünü etkileyip gerçekçilik hissini bozmaktadır. Bu durumun önüne geçebilmek amacıyla seçim alanı oluşturulurken, sahne üzerindeki hareketli kısımları seçim alanına dahil etmeden, seçim alanının kapsadığı sınırları yumuşatarak işaretleme yapılmıştır. Bu sayede sahne genişletme işlemi uygulanırken figürün etrafında kalan alanlar yumuşatılmış işaretleme aracıyla işaretlenip, hareketli kısımların doldurma işleminden etkilenmemesi sağlanmıştır. Genişleyen sahne ile oluşan yeni alanlara ise “Üretken Dolgu” özelliği kullanılarak eklemeler yapılabilmektedir. (Görsel 10)



Görsel 10. “Üretken dolgu” işlemi ile sahnenin detaylandırılması.

Yapılan işlemler sonrasında sahnede derinlik etkisi yakalanmıştır. Üretken genişletme işlemi ile zemin, arka planda bulunan dağ ve gökyüzü videonun ham haline uygun (ortam ışığı, doku ve renk) bir biçimde üretilmiştir. Sahnenin merkezinde bulunan kadın figürü, genişletme işlemi öncesinde videonun merkezinde olup, kadrajın dışında kalan bir bölgeye doğru bakmaktadır. Ancak yapılan işlem ile birlikte figür sahnenin sağ tarafında kalmıştır. Figürün bakış açısında geniş, üzerinde işlem yapmaya uygun derinlikte bir manzara elde edilmiştir. Matte painting çalışması için konsept planlaması figürün konumuna ve arka planda kalan manzaraya göre yapılmıştır. Sahnenin yapısı ve ambiyansı göz önüne alınarak yapı eklenmesi uygun bulunmuştur. Sahneye sinematik bir etki katmak amacıyla figürün odağında bulunan alana tarihi bir kale ve kalenin gerisinde kalan alana belli belirsiz binalar üretilerek bir yerleşim yeri oluşturulmuştur. Üretken dolgu aracının oluşturduğu görseller girilen komuta göre oluşturulmaktadır. Komutlarda belirtilen detaylar oluşturulan görsel sonuçları için önem arz etmektedir. Bu nedenle sahneye eklenmesi planlanan detayların komutları açık ve detaylı bir biçimde yazılmalıdır. Girilen komutun yapay zekâ aracı tarafından doğru algılanmaması durumunda ortaya çıkan görsel sonucun çalışma için uygunluğunu etkileyebilmektedir. Ayrıca üretken dolgu aracı görsel üretme işlemi seçim aracının kapsadığı alana göre uygulamaktadır. Kullanıcının tasarım üzerine eklemeyi planladığı görsellerin oran orantısını planlayarak seçim alanı oluşturmalıdır. Aksi takdirde girilen değerler sonucu üretilen görseller kompozisyonda oran orantı sorunu oluşturarak gerçeklik etkisini bozabilecektir.

Sahnenin detaylandırılması için kale, yerleşim yeri detaylarının yanı sıra kaleye doğru giden bir yol görseli eklenmiştir. Bu detay ile figür ve arka planda bulunan yerleşim yeri arasında bağlantı kurulması, kompozisyonun gerçeklik hissiyatının artırılması hedeflenmiştir. (Görsel 11)



Görsel 11. Matte painting çalışmasının tamamlanmış görünümü.

Kompozisyonda üretken dolgu aracı ile üretilen görsellerin kullanıcıya sunulan alternatiflerinden en uygunları seçilerek çalışmaya eklenmiştir. Aracın sunduğu bu özellik ile girilen değerler sonucunda ortaya çıkan üç farklı sonuç arasında herhangi birinin çalışmaya uygun olmaması durumunda geçerli komut üzerinden başka görseller oluşturulması sağlanabilmektedir. Bunun yanı sıra kullanıcı bu sonuçlardan herhangi birini seçip, seçilen görselin farklı alternatiflerini üretilmesini sağlayabilmektedir. Bu da kullanıcının yapacağı matte painting çalışması için farklı kompozisyonlar oluştururken ihtiyaç duyacağı görsel çeşitliliğini arttırmaktadır. Yapay zekâ destekli görüntü oluşturma araçlarının derin öğrenme yöntemi ile çalıştığı göz önüne alındığında, girilen değerlere karşılık oluşturulan görsellerin sonuçları her zaman doğru veya istenilen sonucu vermek konusunda henüz yeterli olmadığı görülmektedir. Bu durumda kullanıcı photoshop tarafından sunulan rötuş ve görüntü işleme araçları ile yapay zekâ tarafından oluşturulan görsel katmanlarına el ile müdahale ederek düzenleme yapabilmektedir. Rötuş işleminde olduğu gibi kompozisyon genelinde renk tonu, doygunluk, koyu-açık değerlerine de el ile müdahale edilerek kompozisyon üzerinde farklı etkiler elde edilebilmektedir. Ancak bu tarz düzenlemeler yapılırken videonun ham halindeki ışık değerlerine göz önünde bulundurulmalıdır. Bu durum geleneksel matte painting yöntemlerinden olan cam çekimi yöntemi ile benzerlik göstermektedir. Sonradan eklenen görsel katmanlarının video sekans ile arasında oluşan renk ve ton farklılığı kompozisyon bütünlüğünü olumsuz etkilemektedir.

SONUÇ

Yapılan araştırma sonucunda, matte painting tekniğinin geçmişten günümüze farklı yöntemler ile uygulandığı görülmüştür. Gelişen teknolojilerin, sinema sektörü ve matte painting uygulama yönteminde karşılaşılan uygulama sorunlarına yönelik yenilikçi çözümler ile birlikte yeni uygulama yöntemlerinin ortaya çıkmasına ön ayak olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Matte painting tekniği, sinema endüstrisinde uzun bir geçmişe sahip olup, Sayısal teknolojilerin gelişimiyle önemli değişimler geçirmiştir. Matte painting'in Sayısal dönüşümü, sinematik deneyimi zenginleştiren ve sanatçılara yaratıcı özgürlükler sağlayan bir teknik olarak değerlendirilmektedir. Geleneksel yöntemlerden Sayısal teknolojilere geçiş, sahnelerin genişletilmesi, hayali dünyaların yaratılması ve atmosferik detayların eklenmesi gibi imkânlar sunmuştur. Yapay zekâ desteği ile görüntü işleme uygulamaları matte painting üretim sürecini daha verimli hale getirmekte ve sanatçılara yeni yaratıcı yöntemler sunmaktadır. Yapılan uygulama çalışması neticesinde, yapay zekâ teknolojilerinin matte painting'e entegrasyonunun potansiyel avantajlarını ortaya koyulmuştur. Komut desteği

ile hızlıca oluşturulan görsellerin, matte el ile uygulanan Sayısal matte painting çalışmalarındaki foto manipölasyon hızlandırmada etkili bir rol oynamaktadır. Yapay zekâ destekli araçların kullanımıyla, matte painting sürecinin daha hızlı ve daha doğru hale gelmesi mümkün olabileceği sonucuna ulaşılmıştır. Örneğin, görüntü manipölasyonu işlemine ihtiyaç duymadan, yapay zekâ araçları tarafından sahneye uygun görsel üretilebilmesi sayesinde yapay zekâ, gerçekçi görüntüler oluşturmak için farklı görsel öğeleri hızlıca ham görsele uygun biçimde üretebilir ve detayları manipüle edebilir. Bunun yanı sıra, derin öğrenme modelleriyle elde edilen öngörülerden yola çıkılarak, sanatçılar uygulayacakları tasarımların taslaklarını hızlıca oluşturup üzerinde detayları çalışarak, yaratım sürecine yapay zekâ ile katkı sağlayabilecektir. Elde edilen bir diğer bulgu ise yapay zekâ tarafından üretilen görsellerin benzersiz oluşudur. Ancak bu benzersizlik beraberinde birtakım sorunları getirmektedir. Derin öğrenme ile yapay zekâya öğretilen verilerin girilen komutlar sonucunda oluşturulması neticesinde, girilen komutların yapay zekâ tarafından çözümlenememesi durumunda ortaya çıkan görüntülerin istenilen sonucu vermediği uygulama çalışması sırasında gözlemlenmiştir. Ancak yapay zekâ teknolojilerinin henüz gelişme aşamasında oluşu göz önünde bulundurulduğunda, ilerleyen yıllarda bu sorunun önüne geçilebileceği ön görülmektedir.

Sonuç olarak, matte painting tekniği, sinema endüstrisinde ve sayısal sanat pratiğinde önemli bir yer tutmaktadır ve yapay zekâ gibi yeni teknolojilerle birleştirilerek daha da ileriye taşınabileceği düşünülmektedir. Bu teknolojik gelişmeler, sanatçıların ve tasarımcıların yaratıcılık potansiyelini artırabilirken, sinematik deneyimi zenginleştirme ve izleyicilere görsel olarak etkileyici sahneler sunma konusunda yeni olanaklar yaratılabileceği düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

Barry Levinson. (Yönetmen). (1985). Young Sherlock Holmes [Film]. Amblin Entertainment.

Berk, M. E. (2017). Dünya Sinemasında Görsel Efektin Gelişimi: Türk Sinemasındaki Uygulamaları. İnönü Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (İNİF E-Dergi), 2(2), 189-209.

Das S. (2014). The Evolution Of Visual Effects In Cinema: A Journey From Practical Effects To Cgi . Journal of Emerging Technologies and Innovative Research, 10(11), ss. 303-309.

Demir, Ü. (2021). Sinemanın Dijitalleşmesi ve Efekt Uygulamalarının Tarihsel Sürecinde Geçirdiği Evreler. Uygulamalı Sosyal Bilimler Ve Güzel Sanatlar Dergisi, 3(7), 200-210.

Erdem S. (2015, 01/11). Gerçekliğin yeniden inşasında görsel efekt kullanımı: spartaküs televizyon dizisi örneğinde mekân kurgusu. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi, Cilt: 3 Sayı: 2, ss. 276-296.

Güntay, V., & Yılmaz Güntay, G. (2019). Sinemada Dijital Görsel Efekt Kullanımı ve Alternatif Gerçeklik Kurgusu. SineFilozofi 275-296. <https://doi.org/10.31122/sinefilozofi.513304>

Kozan, E. (2021). Dijital Animasyon ve Görsel Efekt Teknolojilerin Türk Sinemasında Kullanımı. Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi, 7(1), 78-88. <https://doi.org/10.46442/intjcss.882908>

MATTINGLY, David B. (2011). The Digital Matte Painting Handbook, Sybex Inc.

İNTERNET KAYNAKLARI

Anonim. (2024). Yapay Zekâ. Wikipedia. Erişim Tarihi: 20.06.2024. https://tr.wikipedia.org/wiki/Yapay_zekâ

BASS T. (2004, 12/01). Digital Matte Painting Techniques. haou.org. Erişim tarihi: 11.06.2024. http://www.haou.org/ebooks-list/photoshop-digital-matte-painting-techniques-tutorials-and-walk_b6ei.html

Mukund V. (2023, 07/8). "The Future of AI-Generated Images: Challenges and Possibilities". Medium. <https://medium.com/@mukundvyas0/the-future-of-ai-generated-images-challenges-and-possibilities-5ee533d48f3e>

Sorak, Ö. "G.O.R.A.", (2004). <https://www.imdb.com/title/tt0384116/>, 2h 7m.

GÖRSEL KAYNAKLAR

Görsel 1. The Prop Gallery. (2024). Painting in pictures - The lost art of the matte shot [Resim]. Erişim Tarihi: 18.06.2024. <https://www.thepropgallery.com/painting-in-pictures-the-lost-art-of-the-matte-shot>

Görsel 2. Dow K. (2021, 10/18). How ‘Star Wars’ Utilized the Magic of Matte Paintings [Resim]. Metaflix. Erişim tarihi: 11.06.2024. <https://www.metaflix.com/how-star-wars-utilized-the-magic-of-matte-paintings-movie-detail-monday/>

Görsel 3. Bibby D. (2024, 03/10). The First Fully CGI Character Is Nearly 40 Years Old - And Looks Surprisingly Great. Screenrant [Resim]. Erişim tarihi: 11.06.2024. <https://screenrant.com/young-sherlock-holmes-movie-first-full-cgi-character/>

Görsel 4. BASS T. (2004, 12/01). Digital Matte Painting Techniques. [Resim]. haou.org. Erişim tarihi: 11.06.2024. http://www.haou.org/ebooks-list/photoshop-digital-matte-painting-techniques-tutorials-and-walk_b6ei.html

Görsel 5. New Zealand Film Commision. (2023). Spartacus-The Studios [Resim]. Erişim Tarihi: 18.06.2024. <https://www.nzfilm.co.nz/media-collections/spartacus-studios>

Görsel 6. ARMUTCI B. (2024). Canva üzerinden “Smokin giyen yağlı boya Gollum portresi” komutu ile oluşturulan görsel. [Tasarım]. B. Armutcı Kişisel arşivi.

Görsel 7. Adobe Corporation. (2024). Generative Fill [Resim]. Erişim Tarihi: 20.06.2024. <https://creativecloud.adobe.com/search?query=generate%20fill>

Görsel 8. Clarie R. (2024). Woman Standing on a Grass Field [Resim]. Pexels. Erişim Tarihi: 20.06.2024. <https://www.pexels.com/video/woman-standing-on-a-grass-field-7639524/>

Görsel 9. ARMUTCI B. (2024). “Üretken genişletme” işlemi sonrası sahne genişletme işlemi. [Tasarım]. B. Armutcı Kişisel arşivi.

Görsel 10. ARMUTCI B. (2024). “Üretken dolgu” işlemi ile sahnenin detaylandırılması. [Tasarım]. B. Armutcı Kişisel arşivi.

Görsel 11. ARMUTCI B. (2024). Matte painting çalışmasının tamamlanmış görünümü. [Tasarım]. B. Armutcı Kişisel arşivi.

MARKA TASARIMI AÇISINDAN MİTOLOJİNİN GRAFİK TASARIM ÜRÜNÜ OLAN LOGOLARA YANSIMALARI VE GÖSTERGEBİLİM (SEMİYOTİK) AÇISINDAN İNCELENMESİ

REFLECTIONS OF MYTHOLOGY IN LOGOTYPES WHICH ARE
PRODUCTS OF GRAPHIC DESIGN, IN TERMS OF BRAND DESIGN AND
ANALYSIS OF SEMIOLOGY

Dr. Öğr. Üyesi Muhammet İnceağaç

Kastamonu Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi,

Grafik Tasarımı Bölümü

muhammet_inceagac@hotmail.com

ORCID ID: 0000-0001-6175-367X

MAKALE GELİŞ TARİHİ: 23 Temmuz 2024 · YAYIMA KABUL TARİHİ: 14 Mart 2025

Öz

Mitoloji nesilden nesile aktararak geçmişten günümüze varlığını sürdürmüştür. Araştırmanın amacı, mitolojiden esinlenilerek tasarlanmış logoları göstergebilim (semiyotik) açısından incelemektir. Araştırma literatür taramasına ve verilerin göstergebilimsel açıdan betimsel analizine dayanmaktadır. Mitolojinin sadece resim ve heykel sanatına konu olmadığı, günümüz tasarım anlayışı doğrultusunda logolara ve logoların amblem ve logotype tasarımlarına da konu olduğu görülmektedir. Çalışmanın sonucunda, kurumsal firmaların mitolojiden yararlanarak ortaya çıkarmış olduğu logolarına bağlı olarak, amblem ve logotype kullanımlarının kurumsallaşma sürecinde etkili bir rol oynadığı ve önemli markaların marka tasarımlarının, mitolojiden esinlenilen logolardan oluşturulduğu sonucu ortaya çıkmıştır. Markalara ait logoların göstergebilim (semiyotik) açıdan incelenmesi üzerine ise kendi içinde bütünlük sağlayan, tek renk ya da iki renk, sade, dikkat çekici ve akılda kalıcılığı yüksek logo, amblem ve logotype tasarımlarının kullanıldığı sonucu ortaya çıkmıştır.

Abstract

Mythology has continued to exist from the past to the present by being passed down from generation to generation. The aim of this research is to examine the logos inspired by mythology in terms of semiotics (semiotics). The research is based on literature review and descriptive analysis of the data from a semiotic point of view. It is seen that mythology is not only the subject of painting and sculpture art, it is also the subject of logos and logos' emblem and logotype designs in line with today's design understanding. As a result of the study, it has emerged that the use of emblems and logotypes plays an effective role in the institutionalization process, depending on the logos that corporate companies have created using mythology, and the brand designs of important brands are created from logos inspired by mythology. Upon the semiotic examination of the logos belonging to the brands, it has been revealed that one color or two colors, simple, remarkable and memorable logo, emblem and logotype designs are used, which provide integrity in themselves.

Anahtar Kelimeler: Marka Tasarımı, Mitoloji, Grafik Tasarım, Logo, Göstergebilim (Semiyotik)

Key Words: Brand Design, Mythology, Graphic Design, Logo, Semiotics

GİRİŞ

Marka, hayatımızın her alanında karşımıza çıkan bir kavramdır. Tüketmiş olduğumuz gıda ürünlerinden kişisel bakım ürünlerine, giyim ürünlerinden kırtasiye ürünlerine hatta kullanmış olduğumuz elektronik ve teknolojik ürünlere kadar her ürünün ve akla gelebilecek tüm sektörlerle hitap eden kurumların bir markası bulunmaktadır. Kurumların kurumsal kimlikleri olduğu gibi bir marka değerinin de olması gerekir. Bir kuruma ait marka değeri ise logolarla verilebilir. Dolayısıyla her kurumun buna bağlı olarak bir logosu mevcuttur. Grafik tasarım kapsamında yer alan bir konu olan logolar ise amblem ve logotype'dan oluşabilir ya da her logonun amblem ve logotype kullanım alanı vardır. Sektörü ne olursa olsun her markanın bir oluşturulma hikayesi ya da bir esin kaynağı bulunmaktadır. Logoların da markaların esin kaynaklarını veya çıkış hikayelerini ifade eden anlamlar taşıyarak, bir tür iletişim aracı görevi üstlendiği söylenebilir. Tasarımcıların logo tasarımında ilham aldığı esin kaynakları çok çeşitli ve her konuda olabilir.

Anlamı tanımlayan Ertan ve Sansarcı (2016), logo tasarımlarına, söz konusu ürün, hizmet ya da kurum ile ilişkili anlamların tasarımcılar tarafından yüklenmesi ve izleyicinin, bu anlamı ya da anlamları en doğru biçimde okuyabilmesi gerektiğini ifade ederek, eğer logo tasarımı herhangi bir anlam taşımıyorsa, amacına ulaşmasının ve işlevini yerine getirmesinin mümkün olamayacağını belirtir. Bu doğrultuda, öncelikle logo tasarımını kullanacak olan kurum ya da kuruluşun, tüm özellikleri ile gözden geçirilmesi ve emsallerinden farklı olan, belirgin özelliklerinin saptanarak, logo tasarımına aktarılacak olan anlamın belirlenmesi gerektiğini ifade eder. Logo tasarımına yüklenen bu anlamın, yalnızca grafik tasarımcılar tarafından değil, herkes tarafından anlaşılabilmesi gerektiğini belirterek, her doğru grafik tasarım materyalinde olduğu gibi, logo tasarımında da zekice işlenmiş bir anlamın, tasarımın niteliğini ve işlevselliğini sağladığının altını çizer.

Nitelikli tasarlanmış her logonun nitelikli bir marka değeri oluşabilir. Marka değeri markanın, niteliğini taşıyabilir ya da aktarabilir. Bu nedenle marka değeri logo tasarımında oldukça önemli bir olgudur. Kurumsal firmaların kurumsal kimliklerini oluşturan marka değerleri her kurum için oldukça önemlidir. Ambrose ve Harris (2019) markayı, bir ürüne, kuruluşa ya da hizmet türüne kimliğini veren ve onu rakiplerinden ayıran simge, işaret, kelime ya da cümle olarak tanımlayarak; markaların, birbirine benzeyen ürünler arasında kalite ve değer algısıyla ayırım yapılabilmesi için yaratıldıklarını belirtir. Bir markanın, bir noktadan sonra belli bir kalite düzeyini simgelemeye, tüketiciye tanıdık gelmeye başladığını ve satın alma kararlarının verilmesini kolaylaştırdığını ifade ederek, markaların, hedef kitlelerine çekici geleceğini düşündükleri

değerler sistemini temsil eden birer 'kişilik' yarattığını vurgular. Ambrose ve Harris (2017a)'e göre, markalar, benzer ürün sunuşlarını kalite ve değer algısı üzerinden ayırt edebilmemize yardımcı olmak için yaratılır. Böylece marka, satın alma kararlarımızı etkileyen, belli bir düzeyde kaliteyi temsil eden, tanınabilir bir sembole dönüşür.

Logo tasarımında sembolik tasarımlara dönüşen amblem ve logotype kullanımı ancak özgün nitelikte tasarımlarla meydana getirilirse amacına ulaşabilir. Özgünlük kurumsal firmaların marka değerlerini koruması ve sürdürebilmesi açısından ciddi bir öneme sahiptir. Dolayısıyla marka için tasarlanan logolar içerdiği mesajı ancak özgün nitelikteki tasarımlarıyla sağlıklı bir şekilde alıcıya iletebilir.

Amblem tasarımında özgünlük ana çizgileriyle, başkasına benzememe veya kendine ait olma biçiminde tanımlanabilir ve böylece verilen mesajın yoğunluk noktası seçilebilir. Özellikle yeni kurulan şirketler kendilerini kamuoyuna tanıtırken, kurumun tanıtıcı kimliği mahiyetinde olan amblemlerini tamamen yeni bir buluş olarak halka benimsetmeyi ön planda tutmak zorundadırlar. Gestalt kuramına göre, insan bir harfi, sembolü, trafik işaretini gördüğünde, onu bir bütün olarak algılar ve dolayısıyla ilk kez sunulan görsel bir işaret, sürekli gündemde tutularak hedef kitlenin belleğine yerleşmesi sağlanabilir. Eğer amblemin bu özgünlük gücü yoksa, kurum kimliği özelliğini kazanmayacaktır (Tepecik, 2002).

Nitelikli bir logo tasarımının aynı zamanda özgün bir tasarım olması gerekir. Çünkü markanın marka değeri ancak nitelikli bir logo tasarımıyla alıcıya aktarılabilir. Bu nedenle marka değeri oluşturulurken markanın niteliğini ve akılda kalıcılığının oluşturulması için pek çok esin kaynağından yararlanılabilir. Mitolojik logoların oluşumu da bu çaba doğrultusunda düşünülmüş olarak oluşturulmuştur.

MİTOLOJİ VE LOGO TASARIMLARI

Tasarımcıların geneli bir tasarım oluştururken farklı disiplin alanlarından daima yararlanmıştır. Grafik ve görsel iletişim tasarımcıları üreteceği tasarım türünde bir ürünü tasarlarlarken (örneğin bir logo tasarımı), logonun sektörüne yönelik ya da hizmet edeceği marka değerine uygun olarak çok yönlü düşünmek zorundadır. Grafik tasarımcılar edebiyat, tarih, bilim, teknoloji vb. gibi farklı disiplin kaynaklarından her zaman yararlanabilir. Hatta bu durum bir logo tasarlarlarken mitoloji alanı dahi olabilir. Bazı logoların etkileyici hikayeleri vardır. Mitolojik hikayelerin de merak uyandıran, doğa üstü güçlerle ifade

edilen etkileyici yönleri vardır. Belki de bu nedenle mitolojiden esinlenerek tasarlanmış logo tasarımlarının, mitolojik hikaye ya da karakterlerinin cezbedici tarafı olduğu varsayılarak yapıldığı düşünülebilir. Bu nedenle mitolojik amblem ve logo örneklerinin, tekstil ürünlerinden kişisel bakım ürünlerine, teknolojik ürünlerden gıda sektörüne, akaryakıttan hizmet sektörüne hatta otomobil markasına ve araç lastiğine kadar günlük hayatta karşımıza çıkabilecek tasarım ürünleri olduğu söylenebilir.

Sanat tarihi literatürü incelendiğinde, yüzyıllar boyunca plastik sanatlar açısından, mitolojik hikayelerin sahnelendiği betimsel tasvirlerin yüzlerce örneğini görmek mümkündür. Tarih boyunca Orta Çağ'da başlayarak, özellikle Klasik Dönem, Rönesans ve Barok Dönem gibi dönemlerde mitolojik konuların işlendiği heykellerin ve resimlerin olduğu bilinir. Bu heykeller ve resimler dünyanın çeşitli yerlerindeki müze, katedral, kilise ve meydanlarda görülmektedir. Mitoloji hakkında tanımlara bakıldığında genel olarak insanlık tarihi kadar eski olduğu bilinir. Fakat net bir tanımının pek mümkün olmadığı görülmektedir. Efsaneler, destanlar, masal, söylence vb. hikayeler mitolojik hikayelerde görülebilmektedir. Tür olarak hepsi birbirinden ayrı edebi türler olsa da mitolojinin yeri edebi türlerden çok daha farklı bir yerdedir.

Türk Dil Kurumu (2019)'nun sözlük tanımına göre; 'mitoloji, mitleri, doğuşlarını, anlamlarını yorumlayan, inceleyen bilim' olarak ve 'bir ulusa, bir dine, özellikle Yunan, Latin uygarlığına ait mitlerin, efsanelerin bütünü' olarak iki şekilde kısaca tanımlanmıştır (s.1691). Aynı şekilde mit ise; 'geleneksel olarak yayılan veya toplumun hayal gücü etkisiyle biçim değiştiren alegorik bir anlatımı olan halk hikayesi, mitos' olarak ve 'efsaneleşen kavram veya kişi' olarak iki şekilde kısaca tanımlanmıştır (TDK, 2019, s.1691). Daha akademik anlamda mitoloji, mitlerin veya efsane dediğimiz daha genel bir konseptteki yaklaşımların incelenmesidir. Mitoloji aynı zamanda belirli kültürlerin toplanmış mitlerini de ifade eder (Leeming, 2022). Mitler genellikle fiziksel, duygusal ve psikolojik konuları yalnızca gerçekçi olarak değil, mecazi olarak da açıklamaya çalışır. Efsaneler ise fiziksel dünyamızın kökenini açıklamaya çalışır (Morford & Lenardon, 2003).

'Ticari hayatımız ve ürünlerimiz açısından daha homojen bir insan haline geliyor olabiliriz, ancak bazı açılardan yerel kültürlerin değişmesi çok daha yavaştır. Efsaneler kültürel sınırları pek aşmaz' (Fishel & Gardner, 2010, s.9). Bireyler yaşadığı toplumun kültürüyle yetiştigi için toplumların kendine ait kültürel yansımaları, bireylerin icra ettikleri işlerde de kendini göstermektedir. Tasarımcılar açısından ele alındığında, tasarlanan logoların bu kültürel çerçeve içerisinde ifade edilmeye çalışıldığı görülebilir.

Fishel & Gardner (2010), bir logo tasarımında mitolojik karakterleri kullanmanın

ortak noktasının, izleyicinin geçmişini hikaye ve hafıza yoluyla çekip günümüze bağlaması olduğunu ifade ederek, halihazırda sahip oldukları bilgiyi kullanarak insanları kimliğe çektiğini belirtmektedir.

GÖSTERGEBİLİM (SEMIYOTİK) AÇISINDAN MITOLOJİK LOGO TASARIMLARI

Grafik tasarım alanına ait tasarımların göstergebilim açısından ele alınması, teknik bilgi, fikir, konu vb. açılardan tasarımın yapılışı hakkında çeşitli bilgiler sunar. Bu açıdan bakıldığında göstergebilim, tasarıma çok yönlü betimsel yorumlama imkanı verir.

Dilimizde özellikle dilbilim (Fransızca linguistique) sözcüğü örnek alınarak üretilmiş olan göstergebilim (Fransızca semiotique ya da semiologie) terimi ilk bakışta 'göstergeleri inceleyen bilim dalı' ya da 'göstergelerin bilimsel incelemesi' olarak tanımlanır. Ancak göstergebilimin günümüzdeki etkinlik alanı, kendisini oluşturan 'gösterge' ve 'bilim' sözcüklerinin anlamsal toplamından fazla ve değişik bir boyut kazanmıştır (Rifat, 2009, s.11).

Sanatlar medyayı (iletişim araçlarını) ve bunlara denk düşen düzgüleri kullanır. Ama bu ilk anlamlandırmadan sonra, kendileri de birer gösteren durumuna gelen gösterilenler üretir. Bir dil sanatı olan ve anlamlı dilsel nesneler üreten yazım biçimleri için de durum aynıdır (Guiraud, 1994, s.88). Tasarımcıların iletişim kurmak için imgeleri kullandığını, imgelerin ise semiyotik ilkelere tabi tutulduklarında bir grafik aracın ilk bakışta görüldüğünden fazlası haline gelebildiğini belirten Ambrose ve Harris (2017b), imgenin türü, tarzı ve sunumunun, niteliği ve üretiminin tasarıma yeni katmanlar ekleyerek onun içerisinde bulunduğu bağlama yeni anlamlar kazandırabildiğini ifade etmektedir.

Göstergebilim (Semiotics), işaretleri inceleyen bilim dalıdır, insanların kelimelerden, seslerden ve resimlerden anlamı hangi yolları kullanarak çıkarttıklarını açıklamaya çalışır. Göstergebilimin işaret, sistem ve bağlam olmak üzere üç sınıflandırıcısı vardır. Bir işaret, içeriği yoluyla kendisinin içinde işlediği sistem ve içine yerleştirilen bağlam hakkında bilgi verir. Pek çok sanat yapıtı ve tasarım ürünü çok katmanlı bilgileri iletebilmek için sembolik göndermelere ve işaretlerin yardımına başvurur (Ambrose ve Harris, 2019). Tasarımcıların bu yönlerin farkında olması gereklidir, çünkü imge ve işaret kullanarak iletmek istenilen mesaj, her zaman düşünüldüğü gibi yorumlanmayabilir (Ambrose ve Harris, 2013).

Temelde iletişime yönelik teorik bir yaklaşım olan göstergebilimin amacını, geniş çapta uygulanabilir ilkeler oluşturmaktadır. Göstergebilim, iletişimin nasıl çalıştığıyla, kültür ve dil sistemleriyle ve özellikle gerçeklik, kültür ve semiyotik sistemin yapısal ilişkisiyle ilgilenir (Fiske, 1990). Barthes (1973)'a göre 'mit, bir kültürün bir şey hakkında düşünme, onu kavramsallaştırma veya anlama biçimidir. Barthes bir miti birbiriyle ilişkili kavramlar zinciri olarak düşünür' (Aktaran: Fiske, 1990, s.88). Bahsi geçen mit kavramı göstergebilim açısından, her türlü hikayeyi kapsayıcı nitelik sergileyebilir. Söylenler'in (mythes), birer yazınsal biçim olduğunu ifade eden Guiraud (1994)'a göre, Yunanca muthos, 'anlatı' demektir ve bu aynı zamanda efsanenin (Légende) de tanımıdır. Ayrıca söylenler, efsaneler ve genelde tüm halk ve halk bilimine özgü sanat ve yazın biçimlerinin, göstergebilim açısından en büyük önemi taşıdığını belirtir.

'Gösterge (görsel olan) çok açık ve net bir biçimde görülebilse de, gösterilenin ne olduğu tam olarak anlamlandırılmayabilir. Bu nedenle her bireyin göstergebilimsel çözümlemesinin sonucu birbirinden farklı olabilir' (Elden ve Okat Özdem, 2015, s.161). Tasarıma veya ona yönelik eleştiriye yapılan yorumun, zaman geçtikçe değişebileceğini ve hedef kitlesinin algısındaki yerini yitirebileceğini belirten Ambrose ve Harris (2017b), marka logolarının periyodik olarak yeniden tasarlanmasının sebebinin de bu olduğunu ve markaların bu yolla tüketicinin karşısına sürekli yeni ve çekici bir imajla çıktığının altını çizmektedir.

Yaşanılan tarih, coğrafya, kültür ne olursa olsun mitolojik logolarla karşılaşmaktadır. Bu çalışmada dünya genelinde tanınan kurumsal markaların mitolojik logoları ele alınmış ve çalışma kapsamında incelenen markalara ait logoların güncel tasarımlarına ulaşılmıştır. Fishel & Gardner (2010)'a göre, 'tüm çeşitliliklerine rağmen, mitolojik yaratıkların iki ortak özelliği vardır: Hepsinin en azından hayal gücünde canlı olduğu söylenebilir ve hepsinin onlarla bağlantılı bir hikayesi vardır. Bu hikayeyi zaten bildiğimizde, efsaneye dayalı bir logonun anlamını keşfetmenin yolu kısadır' (s.9). Bu doğrultuda efsaneye dayalı bir logonun anlamını keşfetmenin yolunun, mitolojik tasarımları göstergebilim açısından incelenmesinden geçebileceği söylenebilir.

YÖNTEM

Bu çalışmanın amacı mitolojiyle ya da mitolojik hikayelerle ilgilenmek değil, amblem ve logolarda kullanılmış mitolojik karakterleri ya da mitolojiden esinlenilerek oluşturulan logotype kullanımlarını tespit etmektir. Bu nedenle mitolojinin anlamına ve mitolojinin türlerine girilmemiş olup çalışmanın konu başlığıyla ilişkili olmasından dolayı mitoloji hakkında kısa bir bilgi verilmiştir. Ayrıca çalışmanın amacı kapsamında, bu araştırma literatür taramasına ve verilerin göstergebilimsel açıdan betimsel analizine dayanmaktadır.

Yıldırım ve Şimşek (2016)'e göre, betimsel analizde amaç, elde edilen bulguları düzenlenmiş ve yorumlanmış bir biçimde okuyucuya sunmaktır. Bu amaçla elde edilen verilerin, önce sistematik ve açık bir biçimde betimlendiğini, daha sonra yapılan bu betimlemelerin açıklandığını ve yorumlandığını, neden-sonuç ilişkilerinin irdelendiğini ve birtakım sonuçlara ulaşıldığını belirtir. Ortaya çıkan temaların ilişkilendirilmesi, anlamlandırılması ve ileriye yönelik tahminlerde bulunulmasının da araştırmacının yapacağı yorumların boyutları arasında yer alabileceğini ifade eder.

Bu araştırmada kullanılan logoların betimsel analizi göstergebilim kapsamında yorumlanmıştır. Smith-Shank (2018), araştırma süreçlerinde kültüre ait bir olay ve kavramı anlamaya ilişkin sosyal ve görsel göstergebilim stratejilerini kullanmanın, araştırmayı geliştirdiğini belirtir. Göstergebilimsel açıdan kodların ya da düşüncelerin görüngüler çerçevesinde mercek altına alınması ve vurgulanarak tanımlanmasının, kavramlar ve uygulamalar arasındaki kesişimi sorgulamayı olanaklı hale getirdiğini ifade eder. Ayrıca bu durumun araştırmacının araştırmaya katkısı ve araştırmanın araştırmacıya katkısına ilişkin bilişsel düzeyde etkili bir birliktelik sağladığının altını çizer.

Görsel analizi nitel veri analizleri kapsamında ele alan Turgut (2011), görsel analizin daha önceden yapılmamış verilerin görsel açıklamalarını yapmak; önceden yapılmış görsel açıklamaları incelemek ve görsel temsili yapan sosyal aktörlerle işbirliğinin yapıldığı süreç için uygulandığını belirtmektedir.

Evren Örneklem

Dünya genelinde görsel olarak çok sayıda amblem ve tasarımla karşılaşmak mümkündür. Araştırmanın konusu kapsamında mitolojik logolara sahip olan, dünya çapında tanınırlığı ve marka değeri yüksek olan kurumsal markalar çalışmanın örneklemi oluşturmaktadır.

Sınırlılıklar

Çalışma, dünya genelinde tanınırlığı ve marka değeri yüksek olan kurumsal markalara ait atıflarla desteklenebilen mitolojik logolarla sınırlıdır. Çalışmada yer alan logolar marka isimlerine göre alfabetik sırayla verilmiştir.

Verilerin Toplanması

Araştırmaya ait görseller veri niteliği taşımakta olup alan yazın ve web ortamında görsel taraması yapılarak elde edilmiştir. Net bilginin olmadığı, fakat mitolojiden esinlendiği ya da mitolojik terimlerden isminin türediği söylenen pek çok internet haberine göre kurumsal firmalara ait söylentiler bulunmaktadır. Varsayım üzerine değil, referanslarla desteklenebilen

markalar ele alınmıştır. Ayrıca mitolojik görsellere ait verilerin doğruluğunun desteklenmesi için literatür taraması yapılmış ve çalışma kapsamında kullanılan markaların resmi internet sitelerine ulaşarak veriler toplanmıştır.

Verilerin Analizi

Çalışmaya ait verilerin analizi aşamasında, öncelikle mitolojik hikayeleri olan amblem ve logoların kullanım durumları tespit edilmiştir. Elde edilen görsel veriler doğrultusunda amblem ve logolardaki görseller mitoloji açısından desteklenerek, logoların oluşturulma hikayeleri anlatılmıştır. Sonrasında mitolojik logolar, tasarımsal ve göstergebilimsel açıdan betimsel olarak analiz edilmiştir.

BULGULAR

Çalışmanın bulgular bölümünde mitoloji içerisinde yer alan hikayelerden oluşan veya mitolojik karakterlerden meydana getirilen grafik tasarım ürünü olan logo örnekleri incelenmiştir. Bazı markaların logo örneklerinin kullanımının yanı sıra amblem ve logotype kullanımı da olduğu için bu tür logolara sahip markaların amblem ve logotype örnekleri de incelenmiştir.

Mitolojiden Esinlenen Kurumsal Firmaların Amblem ve Logoları

Mitolojiden esinlenen yüzlerce logo ve amblem örneğiyle karşılaşmak mümkündür. Özellikle mitolojik kahramanlar, hayvan figürleri, yarı insan yarı hayvan figürleri vb. gibi mitolojik hikayelere konu olan figürlerin kullanımıyla karşılaştığımız pek çok görsel logo ve amblem tasarımı vardır. Bu bölümde kurumsallaşmış ve dünya çapında tanınan markalara ait olan mitolojik logo, amblem ve logotype örneklerine yer verilmiştir. Çalışmada yer alan örnekler marka başlıklarıyla kullanım biçimlerine göre aşağıda verilmiştir.

Burberry

Burberry markasının resmi internet sitesine bakıldığında markanın logosunun 'Atlı Şövalye' olarak adlandırıldığı görülmektedir. Firmanın anlatımına göre; 'Atlı Şövalye Tasarımı (Equestrian Knight Design), 1901'de yeni bir logo tasarlamak üzere düzenlenen bir halk yarışmasından kaynak alınarak oluşturuldu. Sembolizmle dolu olan bu logo, korumayı, yeniliği ve ileriye dönük ruhu temsil eder. Pankartta Latince'de 'İleri' anlamına gelen 'Prorsum' yazmaktadır ve şirketin seyahat yönünü işaret etmektedir' (URL 1) şeklinde belirtilmiştir.

Burberry markasının logosunda atın başında tek bir boynuz görülmektedir. Logodaki atın mitolojik bir karakter olan 'unicorn' mu yoksa atın üzerindeki

kıyafetlerin bir aksesuarı mıdır bilinmemektedir. Konuya ilişkin net bir bilgi olmamakla beraber logodaki at mitolojideki boynuzlu at olan ‘unicorn’u çağrıştırmaktadır. Tek boynuzlu at mitolojide unicorn olarak bilinmektedir. Dolayısıyla logodaki tek boynuzlu at mitolojide yer alan unicorn olarak ele alınmıştır.



Görsel 1. Burberry Logo

Burberry markasının logosu göstergebilimsel açıdan incelendiğinde; hareket ifadesi verilmiş, tek boynuzlu bir at ve atın üzerinde bir insan fügürü görülmektedir. İnsan figürünün sağ elinde sivri ucu yukarı bakan markanın baş harfini simgeleyen flamalı bir mızrak olduğu, sol elinde ise markanın baş harfini simgeleyen bir kalkan olduğu, görülmektedir. Flamalı mızrak ile kalkanın üzerindeki markanın simgesi olarak kullanılan ‘B’ harfinin birbirinden farklı font tasarımlarında yazıldığı görülmektedir. Bunun yanı sıra, flamanın, şövalye başlığının üzerinde yer alan tüy yapısının, at figürünün yelesi ile kuyruğunun dalgalanma hareketinin, atın dört nala koşarcasına kıvrılan ayak hareketlerinin ve şövalyenin atın üzerindeki dik duruşunun, marka logosunda ifade edilmek istenen koşma hareketinin logoya bir dinamizm kazandırdığı söylenebilir. Markaya ait logoda yer alan ‘Prorsum’ yazısının serifsiz, logotype olan ‘Burberry’ yazısının ise serifli bir yazı fontu tasarımı ile tasarlandığı görülmektedir. Amblemen orta alt kısmında logotype amblemden küçük bir şekilde kullanılmıştır. Logonun sade kullanımının yanı sıra amblemen bütününde desen ayrıntısının oldukça fazla yer aldığı söylenebilir. Logoda tek renk olarak lacivert renk tercih edildiği görülmektedir.

Canon

Canon markasının resmi internet sitesine bakıldığında ilk başlarda marka isminin 'Kwanon' olarak adlandırıldığı görülmektedir. Firmanın anlatımına göre; 'Logo bugünkü halini alana kadar birtakım değişikliklere uğradı. 1933 yılında hassas optik aletler laboratuvarı kurulduğunda o dönemde deneme amaçlı üretilen kameralara verilen isim Kwanon'du. Bu unvan, budist merhamet tanrıçası Kwanon'un yardımseverliğini yansıtıyordu ve şirketin dünyadaki en iyi kameraları yaratma vizyonunu somutlaştırıyordu. Logoda '1000 Kollu Kwanon' görselinin ve alevlerin yer aldığı kelime yer alıyordu. 1935 yılında Canon ismi resmi ticari marka olarak tescil edilmiştir. Canon kelimesinin kutsal yazılar, kriter ve standart dahil olmak üzere birçok anlamı vardır. Canon ve Kwanon'un telaffuzları benzer olduğundan geçiş sorunsuz gerçekleşmiştir' (URL 2) şeklinde belirtilmiştir.

Logonun ilk ismi olan 'Kwanon' isminin mitolojik bir karakter olduğu anlaşılmaktadır. Bu mitolojik isim daha sonra dünya genlinde akılda kalıcılığın yüksek olması açısından Canon ismine evrilmiştir.



Görsel 2. Canon Logo

Canon markasının logosu göstergebilimsel açıdan incelendiğinde; logonun sadece logotype şeklinde olduğu görülmektedir. Logoda, kullanılan harflerin tipografik açıdan uygunluklarına göre sivri üçgenimsi çıkıntılardan oluşan bir tasarım yapılmış ve bu tasarım esprisiyle bir denge kurulmaya çalışılmıştır. Sol tarafı işaret eden sivri, okun ucu şeklindeki üçgenler, en baştaki 'C' harfini işaret ediyor olabilir. Canon yazısının 'C' harfinin içerisindeki sivri okun ucunu andıran üçgen ise beyaz olan boş alan içerisine oluşan yuvarlağın merkez noktasını göstermektedir. Yazı içerisindeki 'C' ve 'a' harfinin kırmızı yuvarlak olan gövdesinin diğer harflere oranla yazı fontunun karakteristik tarzından aykırı olarak basık ve elips bir şekilde verilmiş olduğu görülmektedir. Canon yazısının baş harfi olan 'C' harfinin beyaz boş alan içerisindeki yuvarlak alanda olduğu gibi, aynı şekilde 'a' harfinin içerisindeki beyaz boş alanın da tam bir yuvarlak olduğu görülmektedir. Yuvarlak formdaki 'C' ve 'a' harfine kıyasla 'o' harfinin beyaz iç boşluk alanı, yuvarlak hatlı yazı karakterinden farklı olarak 'n' harfindeki diğer karakterdeki gibi basık, ince uzun ve kenarları ovalimsi olarak görülmektedir. Canon yazısının 'o' harfinin içerisindeki beyaz boşluk diğer yazı

karakterlerinin iç boşluklarından aykırı olarak sol tarafa doğru yatık bir şekilde verilmiştir. Bu durum ise diğer yazı harflerinin dik duruşuna oranla bir hareket ifadesi oluşturmuştur. Logo serifsiz yazı tipinde görünse de harflerdeki sol tarafa bakan üçgen sivri uçların serifli yazı havası oluşturduğu görülmektedir. Ayrıca logotype yazı içerisinde görünen ‘a’ ve ‘o’ harfleri italik tarza benzer sol yana yatık bir görüntüye sahiptir. Bu durum ‘C, n, n’ harflerinin dik duruşuna bir hareket katmıştır. Logonun kendi içinde ayrıntılı olmasının, bütününde ise sadeliğini korumasının dikkat çektiği söylenebilir. Logoda tek renk olarak kırmızı renk tercih edildiği görülmektedir.

Goodyear

Goodyear markasının resmi internet sitesine bakıldığında markanın logosunda ikonik sembol olarak ‘Kanatlı Ayak’ görülmektedir. Firmanın anlatımına göre; ‘Goodyear, 1839’da elinde tuttuğu kükürt kaplı bir lastik parçasını kazara sıcak bir sobanın yüzeyine düşürdü ve orada deri gibi kömürleşti. Yüksek sıcaklık ve ısıya kısa süreli maruz kalma, yalnızca işlenmiş kauçuğun yüzeyinin değil, tüm numunenin özelliklerini değiştirdi. Isıtma sürecine vulkanizasyon adını Roma’nın ateş tanrısı Vulcan’dan esinlenerek verdi. İlk başta süreç tesadüfiydi ancak 1841’de Goodyear, ısıtılmış dökme demir kullanarak vulkanizasyon sürecini başarıyla uyguladı’ (URL 3) şeklinde belirtilmiştir.

Yine firmanın anlatımına göre; ‘Ağustos 1900’de uygun bir marka fikrinin tartışıldığı bir toplantı yapılır. Toplantı için hazırlanan eskizler arasında Merkür’ün kanatlı ayağının kullanıldığı bir çizim de vardır’ (URL 4). ‘Bugün dünyanın her ülkesinde bilinen Kanatlı Ayak sembolünün benimsenmesinin sorumluluğu büyük ölçüde The Goodyear Tire & Rubber Company’nin kurucusu ve uzun yıllar başkanlığını yapan Frank Seiberling’e aittir. Akron’daki eski Seiberling evinde, merdivenin dik bir direğinde, eski Romalıların Merkür, Yunanlıların ise Hermes olarak bildiği ünlü mitoloji tanrısının bir heykeli duruyordu. Bay Seiberling’in dikkatini heykel çekti ve tasvir ettiği tanrının, Goodyear ürünlerinin bilindiği birçok özelliği bünyesinde barındırdığını hissetti. Sayın Seiberling’in önerisi üzerine toplantı için hazırlanan eskizler arasında Merkür’ün kanatlı ayağının kullanıldığı bir eskiz de vardı. Orada bulunan herkes bunun şirketin sembolü olması ve Kanatlı Ayak’ın ‘Goodyear’ kelimesinin ortasına yerleştirilmesi gerektiği konusunda hemfikir. Ancak orijinal Kanatlı Ayak, ‘Goodyear’ kelimesine göre bugün kullanılan çok daha büyüktü. Antik çağlarda Merkür ticaret ve ticaretin tanrısıydı; ama mitolojideki tüm tanrıların hızlı habercisi olarak en iyi bilineniydi ve yüzyıllar boyunca bu şekilde bilinmeye devam etti. Hız fikrinin, Goodyear’ın sembolü seçmesiyle büyük ölçüde ilgilisi vardı; çünkü kanatlı Merkür, iyi haberlerin filo habercisi olarak görülüyordu’ (URL 5) şeklinde belirtilmiştir.

Firmanın anlatımlarından yola çıkıldığında logodaki kanatlı ayak sembolünde Hermes'ten esinlenildiği belirtilmektedir. Mitoloji sözlüğüne bakıldığında Bilgiç (2013)'e göre, 'Hermes: Yunan mitolojisinde, tanrıların babası Zeus ile yağmur perilerinden Maia'nın oğlu olan rüzgâr tanrısıdır. Kanatlı sandaletleriyle, başında kanatlı bir başlık, elinde de kanatlı bir asa olan Hermes aynı zamanda tanrıların habercisidir'. Kılıncı (2018a) ise, Hermes'in geliş gidişlerinin çabuk olması için kanatlı sandaletler giydiğini ifade eder.

Verilen bilgiler doğrultusunda, markaya ait logonun ikonik olan 'Kanatlı Ayak' sembolünde, mitolojik bir yapıdan esinlenildiği anlaşılmaktadır.



Görsel 3. Goodyear Logo



Görsel 4. Goodyear Logo

Goodyear markasının logosu göstergebilimsel açıdan incelendiğinde; logonun italik serifsiz bir yazı fontuyla logotype şeklinde oluşturulduğu ve 'good' ile 'year' kelimelerinin ortasında sembolik bir kanatlı ayak amblemi kullanıldığı görülmektedir. Kanatlı ayak sembolü, italik olan yazı fontunun ters yönündeki açılı duruşuyla ve iki kelimenin ortasında yer almasıyla tasarımın bütününe ayrı bir hareket ifadesi katmıştır. Ayrıca bu durum logo tasarımında bütünlük ile görsel devamlılığı da sağlamıştır. Logonun hem tipografik olarak logotype şeklinde hem de amblem şeklinde ortak bir tasarıma sahip olduğu söylenebilir. Marka logosunu ifade eden 'GOODYEAR' yazısının logotype şeklinin italik tarzda yazıldığı görülmektedir. 'GOODYEAR' yazısında bulunan 'o' harfleri Görsel 2'de yer alan 'Canon' markasının içerisinde bulunan yazı fontuna benzer bir 'o' harfi tasarımıyla yapılmıştır. Ayrıca markanın resmi internet sitesinde güncel olan kurumsal logosunun iki şekilde de kullanıldığının belirtilmesi doğrultusunda, Görsel 3 ve Görsel 4'te verilmiş olan logoların şekilsel açıdan birbirinin aynısı olduğu ancak renk açısından birbirinden farklılaştığı görülmektedir. Logonun açık zeminde lacivert renk kullanımının, logonun okunurluğu, anlaşılabilirliği ve akılda kalıcılığını artırdığı söylenebilir. Görsel 3'teki logonun tek renk lacivert, Görsel 4'teki logonun ise tek renk sarı olarak kullanıldığı görülmektedir.

Maserati

Maserati markasının resmi internet sitesine bakıldığında markanın logosunda ikonik amblem olarak ‘Tridente’ görülmektedir. Firmanın anlatımına göre; ‘20. yüzyılın başlarında, fütürizm akımının ivme kazanmasıyla birlikte Maserati kardeşler mekanik ve hıza hayranlık duymaya başladılar. Tutkuları onları motor sporlarına ve otomobillere yönlendirdi’ (URL 6).

‘Mario, otomobillere büyük ilgi göstermeyen tek kardeşti, ancak Tridente logosunun yaratıcısı olarak aile işine katkısı oldukça önemliydi. Bu ikonik amblem, Bologna’da saygın bir metafordur. Burada, üzerinde üç uçlu mızrak tutan Neptün heykeli bulunan bir çeşme, bugün bile meydanı gözetlemektedir’ (URL 7) şeklinde belirtilmiştir.

Mitoloji sözlüğüne göre; Poseidon’un deniz tanrısı olduğunu belirten Günseren (2009), iktidar tanrılar arasında paylaşılırken gök ve yeri Zeus’un, yer altını Hades’in aldığını, Poseidon’un payına ise denizin düştüğünü ifade etmektedir. Poseidon’un yalnız dalgalara hükmetmekle kalmadığını, fırtınalar çıkarabildiğini, gücünün alametifarikası olan üç çatallı yabasıyla kayalıkları yerinden oynatıp kaynaklar fışkırtabildiğini anlatmaktadır. Aynı şekilde Uçar (2004)’da, Yunan mitolojisindeki deniz tanrısı Poseidon’un (Neptün) üç dişli asa taşıdığını belirtmektedir. Bu bahsi geçen üç dişli asa ise Maserati logosu ile eşleştirilir.

Verilen bilgiler doğrultusunda, markaya ait logonun ikonik olan ‘Tridente’ ambleminde mitolojik bir yapı olan Neptün heykelinin elindeki asanın ucundaki üç uçlu mızraktan esinlenildiği ve Maserati logosundaki amblemle aynı biçim, şekil ve formdan oluştuğu anlaşılmaktadır.



Görsel 5. Maserati Logo

Maserati markasının logosu göstergebilimsel açıdan incelendiğinde; logonun amblem ve logotype şeklinde olduğu görülmektedir. Neptün heykeline ait ikonik

bir sembol olan üç uçlu mızrak ambleminin alt kısmında ortalanmış bir şekilde 'Maserati' yazılı logotype kullanıldığı görülmektedir. Logotype kendine özgü el yazısı tarzında bir yazı fontuyla tasarlanmıştır. Üç uçlu mızrak yukarı doğru dik bir şekilde durmaktadır. 'Maserati' yazısı ise italik bir şekilde kullanılmış ve bu durum logonun genelindeki dik duruşa hareket etkisi oluşturmuştur. Logonun kendi içinde amblem ve logotype (tipografik açıdan) unsurlarına ait tarzların birbirinden farklı olduğu görünse de logonun kendi içinde uyumlu olduğu ve sadeliğini koruduğu dikkat çekmektedir. Logonun monokrom bir logo olduğu görülmektedir.

Nike

Nike markasının logosu incelendiğinde markanın isminin mitolojik bir karakterden adını almış olduğu ortaya çıkmaktadır. Mitoloji sözlüğü'ne göre; 'Nike zaferi simgeleyen bir tanrıçadır. Kanatlı, hızla uçan bir kız olarak canlandırılır. Hesiodos'a göre, Nike Pontos'lular soyundan Pallas'la Okeanos kızı Styks'ten doğmadır' (Erhat, 2015, s.217). Mitoloji sözlüğüne göre, 'Nike, zaferin kişiselleştirilmiş halini simgeleyen tanrıça. Kanatlı, hızla uçan bir kız olarak tasvir edilir' (Günseren, 2009, s.40). Aynı şekilde Bilgiç (2013) de Nike karakterinin, Yunan mitolojisinde utku tanrıçası, Roma mitolojisinde Victoria olduğunu belirterek, çok hızlı koşma ve uçma yeteneğine sahip olduğunu ve insan görünümünde olduğunu ifade eder.

Knight (2016)'ın, Nike markasının nasıl oluştuğunu anlatan biyografi kitabına göre, marka Yunan zafer tanrıçası 'Nike'dan adını almaktadır. Bu doğrultuda markanın logotype veya amblemi, mitolojik bir sembol ya da görseli simgelemese de 'Nike' markasının isminin mitolojik bir karakterin adından geldiği anlaşılmaktadır.



Görsel 6. Nike Logo

Nike markasının sırasıyla logosu, amblemi ve logotype kullanım şekilleri vardır. Markanın logosu, amblemi ve logotype halleri oldukça yaygın bir şekilde kullanılmaktadır. Bu nedenle 'Nike' markasının logo, amblem ve logotype hali kurumsal resmi internet sitesinden alınarak bu çalışmada yan yana kullanılmak üzere araştırmacı tarafından çizilerek Görsel 6'da verilmiştir.

Nike markasının logosu göstergebilimsel açıdan incelendiğinde; logonun, logo, amblem ve logotype şeklinde her birinin ayrı ayrı kullanıldığı görülmektedir.

Logoda amblemin üst orta kısmında logotype kullanılmış ve logotype serifsiz yazı tarzında ve italik şekildedir. Amblemin sağ ve sol kenar uzunluklarının birbirinden farklı bir şekilde sivrilerek oluşturulduğu görülmektedir. Bu durum amblemden asimetrik bir denge unsuru oluşturularak verilmiştir. Markanın logotype şeklinde ise logoda da kullanılmış olan serifsiz, italik yazı tarzının yer aldığı görülmektedir. Markanın logosu genel olarak incelendiğinde, logo, amblem ve logotype şekilleri ayrı ayrı uyum, sadelik ve akılda kalıcılığı koruması açısından dikkat çekmektedir. Logonun ve logoya ait amblem ile logotype hallerinin monokrom bir yapıda olduğu görülmektedir.

Pegasus

Pegasus markasının logosu incelendiğinde markanın isminin mitolojik bir karakterden adını almış olduğu dikkat çekmektedir. Mitoloji sözlüğü'ne göre; Pegasus, 'Yunan mitolojisinde deniz tanrısı Poseidon ile yılan saçlı Gorgon Medusa'nın oğlu ve dev Chrysaor'un kardeşi olan kanatlı beyaz attır' (Bilgiç, 2013, s.235). Aynı şekilde Erhat (2015)'da Pegasus'un Medusa'nın kanından doğma kanatlı at olduğunu belirtmektedir.

'Pegasus' markasının espirisi, firmanın hizmet verdiği alan ile logosunun kullanıldığı 'Pegasus' isimli kanatlı beyaz at arasında bir benzetişim kurarak, diğer havayolu şirketlerinden ayrılma çabasıdır. Aynı zamanda uçakların da kanatlarının olması, mitolojik hikaye olan 'Pegasus' karakteriyle özdeşleştirilmiş ve bu nedenle firmanın adının 'Pegasus' olarak verilmiş olduğu düşünülebilir. İsminden de anlaşılacağı üzere markaya ait ismin mitolojik bir karakterden geldiği görülmektedir.

The image shows the Pegasus Airlines logo. The word 'PEGASUS' is written in a large, bold, red, italicized serif font. Below it, the word 'AIRLINES' is written in a smaller, bold, black, italicized sans-serif font.

Görsel 7. Pegasus Logo

Pegasus markasının logosu göstergebilimsel açıdan incelendiğinde; logonun, logotype şeklinde kullanıldığı görülmektedir. 'PEGASUS' markasının kullanımı logotype ve italik şekildedir. Havayolu şirketi olan markanın sağdan son üç harfine 'AIRLINES' yazısı ölçülü bir biçimde istifleştirilmiştir. Bu durum asimetrik bir denge oluşturularak verilmiştir. Markanın logotype şeklinde serifleli olan italik yazı tarzının yer aldığı görülmektedir. Sağ alt köşede verilmiş olan 'AIRLINES'

yazısı serifsiz olup italik yazı tarzıyla verilmiştir. Markanın logosu kırmızı ve koyu gri olmak üzere iki renk kullanılarak tasarlanmıştır.

Petrol Ofisi

Petrol Ofisi markasının resmi internet sitesine bakıldığında, markanın logosunun 'Dişi Kurt' olarak sembolize edildiği anlaşılmaktadır. Firmanın anlatımına göre; 'İlk genel müdürümüz Talha Sabuncu, Türk mitolojisinin temel figürlerinden olan dişi kurdu, kurumun logosunda kullanmaya karar verdi. Talha Bey'in eli bu tür işlere yatkındı; dişleri arasından kıvrımlı dili görünen bir kurt çizimi yaptı, kırmızı bir halka içine aldı ve Türkiye'nin en büyük kurumlarından biri olan şirketimizin logosu böylece doğmuş oldu' (URL 8) şeklinde belirtilmiştir. Verilen bilgiler doğrultusunda, markaya ait logonun ikonik olan 'dişi kurt' ambleminde, mitolojik bir yapıdan esinlenildiği anlaşılmaktadır.



Görsel 8. *Petrol Ofisi Logo*

Petrol Ofisi markasının logosu göstergebilimsel açıdan incelendiğinde; amblemin mitolojik bir figür olduğu görülmektedir. Markanın amblemi incelendiğinde, logotype tasarımının sol yanında kulakları ve burnu sivri, ağzının içinden dışarıya doğru kıvrımlı dili çıkmış olan nüanslı çizgisel hatlara sahip bir kurt figürü görülmektedir. Markanın logotype kullanımı kendine özgü bir tarzda, serifsiz yazı karakterleriyle tasarlanmıştır. Genel olarak bakıldığında 'petrol ofisi' yazısını oluşturan tüm harflerin hazır font tasarımlarından (örn: Arial, Helvetica, Futura vb.) herhangi birine ait olmadığı, yazı karakterinin sadeliği ön plana çıkartılmış kendine özgü karakteristik özelliği olduğu görülmektedir. Bu doğrultuda, harflerden 'e, t, r, l, f ve s' harflerinin köşelerinin içeri doğru yivli bir şekilde tasarlandığı söylenebilir. Harflerin diğer özellikleri incelendiğinde ise serifsiz yazı fontundaki genel karakteristik tarzına aykırı olarak 'e, t, r, l, f ve s' harflerinin köşelerinin oval bir şekle dönüştürülerek tasarlandığı görülmektedir. Bahsi geçen bu durum 't ve f' harflerinde çok daha belirgindir. Logotype ve amblemin kendi içinde bir bütünlük sağlaması ve sadeliğini korumasının dikkat çektiği söylenebilir. Logoda tek renk olarak kırmızı renk tercih edildiği görülmektedir.

Starbucks

Starbucks markasının resmi internet sitesine bakıldığında markanın logosunda ikonik amblem olarak ‘iki kuyruklu denizkızı (siren)’ görülmektedir. Firmanın anlatımına göre logosunun arkasındaki anlamı; ‘Yıl 1971’di ve kurucular Moby Dick’ten esinlenerek starbucks adını bulmuşlardı. Bazı eski denizcilik kitaplarını karıştırırken bir şey göze çarpıyordu. Sirenlerin yaptığı gibi gizemli, denizci bir figür onlara seslendi. Biz de bundan ilham aldık ve logoyu oradan oluşturduk ve logo siren oldu. Siren süper bir denizkızı gibidir. Tek kuyruğu olan bir denizkızı sadece sıradan bir denizkızıdır. Ancak bir siren genellikle iki kuyruklu olarak tasvir edilir’ (URL 9) şeklinde belirtilmiştir. Verilen bilgiler doğrultusunda, markaya ait logonun ikonik olan ‘iki kuyruklu denizkızı (siren)’ ambleminde, mitolojik bir karakterden esinlenildiği anlaşılmaktadır.

Starbucks markasının ambleminde başında tacıyla, dalgali uzun saçlarıyla ve balık kuyruğuna benzeyen iki kuyruğuyla denizkızı görülmektedir. Deniz kızı mitolojide ‘Siren’ olarak bilinmektedir. Mitoloji sözlüğüne göre; Seirenler (Sirenler): Yunan mitolojisinin hikayelediği efsanevi yaratıklar arasında günümüze dek tutunan ve başka mitolojilerin etkisi altında karışım, değişime uğrayan belden yukarısı kadın, belden aşağısı pullu pullu ve yüzgeçli olan denizkızlarıdır (Erhat, 2015).



Görsel 9. Starbucks Logo

Starbucks markasının logosu göstergebilimsel açıdan incelendiğinde; ambleminin mitolojik bir figür olduğu görülmektedir. Markanın amblemi incelendiğinde, yeşil arka plan üzerinde beyaz renk ile belirginleştirilen kafasında yıldızlı bir tac olan, kıvrımlı balık kuyruğu ile insan kolları olan ve uzun dalgali saçlara sahip bir deniz kızı/siren görülmektedir. Amblemin çizgisel ince ayrıntılara sahip olduğu ve logotype ile kendi içinde bütünlüğünü ve sadeliğini korumasının dikkat çektiği söylenebilir. Markaya ait logoda yer alan ‘Starbucks’

yazısının, serifsiz bir yazı fontu tasarımı ile oluşturulmuş bir logotype olduğu görülmektedir. Logotype amblemin orta alt kısmında verilmiştir. Logonun yeşil ve beyaz olmak üzere iki renk kullanılarak tasarlandığı görülmektedir.

Versace

Versace markasının ambleminin, ‘Medusa’ karakterinin kafa kısmının ikonik tasvirinden oluşturulduğu görülmektedir. Mitoloji sözlüğü’ne göre; ‘Medusa: Deniz tanrısı Phoryks ile Keto’nun üç kızından (gorgolar) biri. Perseus kafasını kestğinde akan kanından Pegasos’la Khrysaor doğmuştur’ (Günseren, 2009, s.22). Athena, Medusa’yı Gorgon yaparak cezalandırır. Medusa, çok çirkinleşmiş, saçları yılanla dönüşmüştür, yüzüne bakanlar taş kesilir. Medusa, bir insan olduğu için ölümlüdür. Gorgon yapma cezasını az bulan Athena, Perseus’la işbirliği yaparak Medusa’nın başını kestirir. Baş kesildiği anda Poseidon’dan olma çocukları Pegasus ile Chrysar, Medusa’nın gövdesinden dışarı fırlarlar. Medusa’dan sıçrayan kan damlaları da Libya çöllerine düşer ve birer yılanla dönüşürler’ (Bilgiç, 2013). ‘Bir biyolog ‘Medüz’lerden bahsettiğinde en başta, duyargaları Medusa’nın yılan saçlarını anımsatan bir grup deniz anasını kasteder’ (Kılınç, 2018b, s.84).

‘Versace’ markasının ambleminin mitolojik hikaye olan ‘Medusa’ karakteriyle özdeşleştirilmiş olduğu görülmektedir. Logosundan da anlaşılacağı üzere markaya ait amblemin mitolojik bir karakterden geldiği görülmektedir.



VERSACE

Görsel 10. Versace Logo

Versace markasının logosu göstergebilimsel açıdan incelendiğinde; ‘VERSACE’ yazısı serifsiz yazı fontuyla tasarlanmıştır. ‘VERSACE’ yazılı olan logotype içerisindeki harflerin, neredeyse bir harf karakteri kadar boşluk bırakılarak, birbirinden ayrı bir şekilde yazıldığı görülmektedir. Logonun amblemi

yazının üstünde ve ortalı bir şekilde kullanılmıştır. Amblemin yuvarlak bordür tasarımı yuvarlak bir çerçeve niteliğinde, ortasına ‘Medusa’ kafasının tasarımı yerleştirilerek kullanılmıştır. Anlatılan yılan saçlı ‘Medusa’ figürünün saçlarının soyutlanarak verilmiş olduğu görülmektedir. Markanın logosu genel olarak incelendiğinde, amblem ve logotype şekilleri uyum ve sadelik açısından dikkat çekmektedir. Logotype içerisindeki yazıyı oluşturan harflerin, olması gerekenden fazla aralıklarla kullanılması, fontun daha rahat okunabilmesini ve akılda kalıcılığını sağlamaktadır. Logoya ait amblem ile logotype hallerinin monokrom bir yapıda olduğu görülmektedir.

SONUÇ VE TARTIŞMA

Mitoloji her ne kadar gerçekte alakası olmayan akıl almaz hikayeler anlatsa da tüm mitolojik karakter ve unsurların gerçekte var olmuşçasına bir hikayesi vardır. Bu hikayeler efsaneler, destanlar ve masallardaki gibi insanlara çekici gelmiştir. Hatta ilgi çekici olan bu hikayeler sadece plastik sanatlar açısından resim ve heykel sanatına konu olmamış, günümüz tasarım anlayışı doğrultusunda çeşitli hikayeleri konu alan grafik tasarım ürünü olan logolara ve logolara bağlı olarak amblem ve logotype tasarımlarına da konu olmuştur.

Çalışmanın sonucunda araştırmanın bulguları ışığında, kurumsal firmaların mitolojiden yararlanarak ortaya çıkardığı logolarına bağlı olarak, amblem ve logotype kullanımlarının kurumsallaşma sürecinde etkili bir rol oynadığını söyleyebiliriz. Bu açıdan ele alındıklarında, mitolojik düşünceleri veya görselleri yansıtan logo kullanımları, bulgular bölümünde verilen örnek logolardan çok daha fazladır. Bu kapsamdaki açıklamalar çalışmanın sınırlılıklar bölümünde verilmiştir.

Sonuç olarak, tarih boyunca resim ve heykel gibi sanat ürünlerinde mitolojiden sıklıkla yararlanıldığı görülmektedir. Romantik dönem, Barok dönem ve Rönesans dönemlerine ait resim ve heykeller incelendiğinde, mitolojik hikayelerin sayısız tasviri görülmektedir. Günümüzde ise tasarım anlamında mitolojiden esinlendiği ortadadır. Mitolojinin, günümüz logo, amblem ve logotype tasarımlarında da simgesel ifade aracı olarak kullanıldığı görülmektedir. Ayrıca geçmişten günümüze önemli markaların kurumsallaşma açısından, mitolojiden esinlenilen logolardan oluşturulmuş olduğu sonucu ortaya çıkmaktadır.

Dünya üzerinde tanınırlığı yüksek ve kurumsal olan logolar incelendiğinde; fotoğraf ve kamera ekipmanları, otomobil, hava yolu, otomobil lastiği, kahve zinciri, akaryakıt, giyim ve kozmetik firmalarına ait markalar görülmektedir.

Mitolojinin edebiyat ürünlerinden efsanelere benzer nitelik gösteren ürünler olduğunu söyleyebiliriz. Gerçeklik veya inandırıcılık payının olmadığı fakat halk arasında masallar gibi anlatılan efsanevi hikayelerdir. Mitolojinin veya mitolojik hikayelerin etkileyici ve merak uyandıran yanının olduğu bir gerçektir. Belki de bu nedenle mitolojik karakterler ya da tasarıma anlam yükleme açısından logolarda mitolojik karakterlerden esinlenilerek 'Burberry, Canon, Goodyear, Maserati, Nike, Pegasus, Petrol Ofisi, Starbucks, Versace' vb. markaların grafik tasarım ürünü olan logolarının yapıldığı görülmektedir. Marka değeri oluşturulurken Canon, Nike ve Pegasus markalarının örneğinde olduğu gibi mitolojik karakterlerden esinlenilerek marka isminin veya marka değerinin ortaya çıkarıldığı düşünülebilir. Logotype olarak tasarlanmış Canon, Nike ve Pegasus markalarının isminin mitolojik olduğu görülmektedir. Amblemi mitolojik olarak tasarlanmış markaların ise Burberry, Goodyear, Maserati, Petrol Ofisi, Starbucks ve Versace olduğu görülmektedir.

'Mitosların bir diğer ögesi, hikaye edilen olayların gerçekleştiği yeri ve zamanı veren, zaman ve mekan ögesidir. Mitoslar hiçbir zaman içinde bu $\rightarrow$ bulunduğumuz zamanda veya yakın geçmişte gerçekleşmez; olaylar ya çok eski bir geçmişte veya bilinen kronolojik düzenin tamamen dışında, belirsiz bir zamanda geçer' (Powell, 2018, s.14). Belki de logolarda mitolojik hikayelerden yararlanma ihtiyacı ya da yararlanılma sebebi, bu belirsizlik ve gizemin hitap edilen kitleye cezbedici gelme hissi olma isteğinden kaynaklı olabilir.

Çalışmanın genel bir sonucu olarak, mitolojiden esinlenen markalara ait logo, amblem ve logotype tasarımlarının göstergebilim açısından incelenmesi aşağıda verilmiştir:

Markalara ait logoların tümünde bütünlük, sadelik ve akılda kalıcılık özelliklerinin olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Burberry, Canon ve Petrol Ofisi markalarının logolarının tek renk olarak tasarlanmış olduğu görülmektedir. Pegasus ve Starbucks markalarına ait logoların iki farklı renkten oluşturulduğu görülmektedir. Goodyear markasının lacivert rengi ayrı ve sarı rengi ayrı olmak üzere iki ayrı renk tasarımında da kullanım hali mevcuttur. Nike, Maserati ve Versace markalarının logolarının monokrom bir yapıda tasarlanmış olduğu görülmektedir.

Alan yazın incelendiğinde, mitoloji üzerine bu araştırma konusuyla benzer nitelik taşıyan çalışmalar yer almaktadır ancak çalışmanın yöntem ve tekniği açısından bu araştırmaya benzer bir çalışmanın yapılmadığı görülmektedir. Bu doğrultuda;

Tan (2014)'a ait 'Mitolojik İmgeleri Tüketmek' adlı makale çalışmasında, tüketimi hedef alan üretimlerin, toplumu nasıl yeniden şekillendirdiği,

ihtiyaçları belirlediği ve satış taktiklerinde mitlerden ne amaçla ve ne yöntemle yararlanıldığının tartışılarak, örneklerle karşılaştırmalı olarak değerlendirildiği görülmektedir. Yücel ve Yozgat (2018)'a ait 'Türk Mitolojisindeki Kuş Sembollerinin Günümüz Logo Tasarımlarına Yansıması' başlıklı derleme türündeki makale çalışmasında, mitolojiyle ilişkilendirilen kuş figürlerinin logo tasarımlarında kullanımının incelendiği görülmektedir. Sevim (2022)'e ait 'Mitolojik Sembollerin Logo Tasarımında Kullanımı' başlıklı tez çalışmasında, farklı medeniyetlerin mitolojik unsurlarının günümüz logo tasarımlarına etkisinin incelendiği ve öneri niteliğinde Türk mitolojik sembollerini kullanarak yeni bir logo tasarımının yapıldığı görülmektedir.

Yapılan bu araştırmada ise marka tasarımı açısından, mitolojinin grafik tasarım ürünü olan logolara yansımaları ele alınmış ve bu yansımalar göstergebilim (semi-yotik) açısından incelenmiştir.

ÖNERİLER

Araştırma verilerini toplama aşamasında literatür kısmına dayalı olarak, destekleyici ve geçerli bilgilere ulaşma konusunda birtakım zorluklar yaşandığı söylenebilir. Bu doğrultuda, tasarım alanında mitoloji ile alakalı nitelikli konu ve kavram kaynaklarının artırılmasının, alana katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Semi-yotik açıdan mitolojide olduğu gibi farklı disiplin alanlarıyla ilişkilendirilen grafik tasarıma yönelik çalışmalar veya araştırmalar yapılabilir.

KAYNAKÇA

- Ambrose, G. ve Harris, P. (2013). Yaratıcı tasarımın temelleri. (A. Tepecik & M. D. Atılğan, Çev.), İstanbul: Literatür Yayınları.
- Ambrose, G. ve Harris, P. (2017a). Görsel tipografi sözlüğü. (B. Bayrak, Çev.), 2. Basım, İstanbul: Literatür Yayınları.
- Ambrose, G. ve Harris, P. (2017b). Grafik tasarımın temelleri. (M. E. Uslu, Çev.), 2. Basım, İstanbul: Literatür Yayınları.
- Ambrose, G. ve Harris, P. (2019). Görsel grafik tasarım sözlüğü. (B. Barhana, Çev.), 3. Basım, İstanbul: Literatür Yayınları.
- Bilgiç, A. T. (2013). Dünya mitolojileri sözlüğü. Ankara: Barış Kitabevi.
- Barthes, R. (1973). Mythologies, London: Paladin. (Aktaran: Fiske, J., 1990). Introduction to Communication Studies. 2nd Edition, London: ROUTLEDGE, Taylor & Francis Group.
- Elden, M. ve Okat Özdem, Ö. (2015). Reklamda görsel tasarım, yaratıcılık ve sanat. İstanbul: Say Yayınları.
- Erhat, A. (2015). Mitoloji sözlüğü. 23. Basım, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Ertan, G. ve Sansarcı, E. (2016). Görsel sanatlarda anlam ve algı. (A. T. Çam, Ed.), İstanbul: Alternatif Yayıncılık.
- Fishel, C., & Gardner, B. (2010). Logolounge master library, 3000 animal & mythology logos (Volume 2). Beverly Massachusetts: Rockport Publishers.
- Fiske, J. (1990). Introduction to communication studies. 2nd Edition, London: ROUTLEDGE, Taylor & Francis Group.
- Guiraud, P. (1994). Göstergebilim. (M. Yalçın, Çev.), 2. Baskı, Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.
- Günseren, T. (2009). Mitoloji sözlüğü Cilt II L-Z. (H. Kalafat, Ed.), GEO.
- Kılınç, C. (2018a). Mitoloji sözlüğü -I-. 13. Baskı, İzmir: Lilith Yayınevi.
- Kılınç, C. (2018b). Mitoloji sözlüğü -II-. 13. Baskı, İzmir: Lilith Yayınevi.
- Knight, P. (2016). Shoe Dog: A Memoir by the creator of Nike. New York: SCRIBNER, An Imprint of Simon & Schuster, Inc.
- Leeming, D. A. (2022). World mythology: a very short introduction. New York: Oxford University Press.

Morford, M. P. O. & Lenardon, R. J. (2003). Classical mythology. Seventh Edition, New York: Oxford University Press, Inc.

Powell, B. B. (2018). Klasik mitoloji. (S. O. Çavuş, Çev.), İstanbul: Bilge, Kültür-Sanat Yayıncılık.

Rifat, M. (2009). Göstergebilimin ABC'si. 3.Baskı. İstanbul: Say Yayınları.

Sevim, S. (2022). Mitolojik sembollerin logo tasarımında kullanımı. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.

Smith-Shank, D. L. (2018). Görsel ve sosyal göstergebilim araştırma stratejileri. S. D. Bedir Erişti (Ed.), Görsel Araştırma Yöntemleri Teori, Uygulama ve Örnek içinde, (3. Baskı, s.56-72), 1. Bölüm, Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.

Tan, E. T. (2014). Mitolojik imgeleri tüketmek, International Journal of Human Sciences, 11(2), 138-154.

Tepecik, A. (2002). Grafik sanatlar: tarih-tasarım-teknoloji. Ankara: Detay & Sistem Ofset Yayıncılık.

Turgut, Y. (2011). Verilerin kaydedilmesi, analizi, yorumlanması: nicel ve nitel. A. Tanrıoğlu (Ed.), Bilimsel Araştırma Yöntemleri içinde, (2. Baskı, s.191-248), 8. Bölüm, Ankara: Anı Yayıncılık.

Türk Dil Kurumu. (2019). Türkçe sözlük. (Hazırlayan: Şükrü Halûk Akalın... [ve başk.]), 11. Baskının Tıpkıbasımı, Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları. ISBN 978-975-16-0070-7

Uçar, T. F. (2004). Görsel iletişim ve grafik tasarım. 6. Baskı, İstanbul: İnkılap Kitabevi.

Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2016). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri. 10. Baskı, Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Yücel, A. ve Yozgat, S. (2018). Türk mitolojisindeki kuş sembollerinin günümüz logo tasarımlarına yansımaları, Turkish Studies Social Sciences, 13(18), 1477-1493.

İNTERNET KAYNAKLARI

URL 1: <https://uk.burberry.com/c/burberry-heritage/> , Erişim Tarihi: 01.01.2024.

URL 2: <https://global.canon/en/corporate/logo/> , Erişim Tarihi: 02.01.2024.

URL 3: <https://corporate.goodyear.com/us/en/about/history/the-charles-goodyear-story.html> , Erişim Tarihi: 15.01.2024.

URL 4: <https://corporate.goodyear.com/us/en/about/history.html> , Erişim Tarihi: 15.01.2024.

URL 5: <https://corporate.goodyear.com/us/en/about/history/wingfoot-origin.html> , Eriřim Tarihi: 15.01.2024.

URL 6: <https://www.maserati.com/tr/tr/brand/a-history-of-innovation> , Eriřim Tarihi: 20.01.2024.

URL 7: <https://www.maserati.com/tr/tr/brand/a-history-of-innovation> , Eriřim Tarihi: 20.01.2024.

URL 8: <https://www.petrolofisi.com.tr/petrol-ofisi-grubu/tarihce> , Eriřim Tarihi: 12.03.2024.

URL 9: <https://stories.starbucks.com/stories/2016/who-is-starbucks-siren/> , Eriřim Tarihi: 15.03.2024.

GÖRSEL KAYNAKLAR

Görsel 1. <https://www.burberryplc.com/company/unmistakably-burberry/the-equestrian-knight> adresinden 1 Ocak 2024 tarihinde alınmıřtır.

Görsel 2. <https://global.canon/en/corporate/logo/> adresinden 02 Ocak 2024 tarihinde alınmıřtır.

Görsel 3. https://news.goodyear.com/logos#gallery_closed adresinden 15 Ocak 2024 tarihinde alınmıřtır.

Görsel 4. https://news.goodyear.com/logos#gallery_closed adresinden 15 Ocak 2024 tarihinde alınmıřtır.

Görsel 5. <https://www.media.maserati.com/gallery/images?page=...&q=logo> adresinden 20 Ocak 2024 tarihinde alınmıřtır.

Görsel 6. <https://about.nike.com/en/company> adresinden 15 řubat 2024 tarihinde alınmıřtır.

Görsel 7. https://cdn.flypgs.com/files/GorselArsiv/Pegasus_Airlines.jpg adresinden 3 Mart 2023 tarihinde alınmıřtır.

Görsel 8. <https://www.petrolofisi.com.tr/medya-merkezi/logolar> adresinden 12 Mart 2024 tarihinde alınmıřtır.

Görsel 9. <https://stories.starbucks.com/multimedia/> adresinden 15 Mart 2024 tarihinde alınmıřtır.

Görsel 10. <https://www.versace.com/us/en/> adresinden 20 Mart 2024 tarihinde alınmıřtır.

TASARIMCI AÇISINDAN TEKSTİL TASARIMININ OLUŞUM SÜRECİ

THE CREATION PROCESS OF TEXTILE DESIGN FROM THE DESIGNER'S PERSPECTIVE

Dr. Elif Tuğçe Tecir

t.eliftugcedemir@gmail.com

ORCID ID: 0000-0002-3208-9316

MAKALE GELİŞ TARİHİ: 15 Haziran 2024 • YAYIMA KABUL TARİHİ: 14 Mart 2025

Öz

Tekstil tasarımı, sanatsal ifade ile fonksiyonelliğin birleştiği ve geçmişten günümüze gelişimini sürdüren önemli bir alandır. Tekstil tasarımcıları, sanat, tasarım, teknoloji ve sosyo-kültürel eğilimleri yaratıcı bakış açısıyla yeniden yorumlayarak, tüketici ihtiyacına cevap veren ürünler tasarlamaktadır. Tasarım sürecinde; araştırma, yaratıcılık, hikâye konusu oluşturma, renk çalışması, malzeme araştırması ve teknik uygulamalar gibi temel aşamalar bulunmaktadır. Tasarımcılar, tüm bulguları dijital ortama aktararak ve burada son şeklini vererek prototip sürecini başlatırlar. Bu çalışmada, tekstil tasarım süreci tasarımcı perspektifinden ele alınarak, tasarımcıların bu süreçteki aşamaları ve sanatsal ile teknik bilgi birikimlerini güncel tutmalarının önemi vurgulanmıştır. Bu bağlamda, makale, güncel trendlerin hızla değişmesi ve teknolojik yeniliklerin etkisiyle tekstil tasarımının yenilikçi bir anlayış gerektirdiğine dikkat çekmektedir.

Abstract

Textile design is a significant field where artistic expression meets functionality, continuously evolving from past to present. Textile designers reinterpret art, design, technology, and socio-cultural trends with a creative perspective, creating products that meet consumer needs. The design process involves fundamental stages such as research, creativity, story creation, color studies, material research, and technical applications. Designers transfer all findings into digital platforms, refining them to initiate the prototyping phase. This study examines the textile design process from the designer's perspective, emphasizing the importance of keeping both artistic and technical knowledge up-to-date throughout the process. In this context, the article highlights that textile design requires an innovative approach, driven by rapidly changing trends and the impact of technological advancements.

Anahtar Kelimeler: Tekstil tasarımı, örme, dokuma, baskı, tasarımcı.

Key Words: Textile design, knitting, weaving, printing, designer.

GİRİŞ

Tekstil tasarımı, tarih boyunca sanatsal ifadeyi ve işlevselliği bir araya getiren önemli bir disiplin olmuştur. Günlük yaşamımızın vazgeçilmez bir parçası olan tekstil tasarım ürünleri, yaratıcılığın teknikle birleştiği, bazen tekniğin ön planda olduğu bir üretim sürecidir. Günümüzde hızla değişen moda anlayışı ve teknolojik gelişmeler doğrultusunda, tekstil tasarımı yaratıcı ve sürekli yenilenen yaklaşımlar gerektiren bir sürece dönüşmüştür. Tasarımcılar, araştırmalar ve trendler ışığında zihinlerinde oluşturdukları fikirleri, yaratıcılık ve teknik bilgiyle tekstil yüzeyinde hayata geçirirler. Bu fikirlerin, tüketicinin beklentilerini karşılaması ve üretime uygun olması gerekmektedir. Bu sebeple, tekstil tasarımcısı, tasarımın kalitesini, yaratıcılığını ve tekniğini belirlemede kritik bir rol oynamaktadır (Atalayer, 2020, s.421).

Tekstil tasarımı, örme, dokuma, baskı ve kumaşla ilgili tüm süreçleri kapsamaktadır (Steed ve Stevenson 2012, s.12). Örme kumaş, dokuma kumaş, halı, baskı ve triko gibi alanlar; kadın, erkek ve çocuk giyimi olarak kategorilere ayrılmaktadır. Tasarımcılar, aksesuar, günlük giyim, spor giyim, dış giyim, gece kıyafeti, etiket, mayo ve haute couture gibi geniş bir yelpazede çalışmaktadırlar (Wilson, 2001, s.10). Tasarım, belirli bir ihtiyaç doğrultusunda ve kişi veya mekâna özel düşünülmelidir. Aynı zamanda güncel renk ve kumaş trendlerini içermeli, çağdaş bir tasarım hikayesi anlatmalıdır. Bu nedenle, tekstil tasarımcısının tüm bu unsurları iyi anlaması ve analiz etmesi önemlidir (Steed ve Stevenson 2012, s.12). Bu süreç; biçim ve desenlendirmenin yanı sıra, planlanan tasarıma en uygun teknik ve malzemeyi seçmeyi, hedef kitleyi, pazarı ve maliyet konularını da kapsamaktadır (Başaran ve Tanyer, 2021, s.1726).

Tasarımcılardan, belirli bir zaman diliminde yeni tasarımlar oluşturması ve prototip aşamasındaki problemler için yaratıcı çözümler bulması beklenmektedir. Ayrıca, ürün yelpazesini oluşturup, her sezon pazara sunulacak ürünleri hazırlayıp geliştirmelidirler. Bu süreçte, koleksiyondaki ürün sayısı ve renk grubu belirlenir, numunelerin hazırlanması için üretim birimiyle koordinasyon sağlanır. Tasarımlar, müşterilere sunulduktan sonra geri bildirimler doğrultusunda son halini alırlar (Wilson, 2001, s.10).

Tasarımın oluşum aşamasında tasarımcılar yeni kumaş kalitelerini araştırmak, numunelerin belirlenen sürede hazır olmasını sağlamak ve müşterilerin taleplerine göre yeniden tasarımlar oluşturmaktadırlar. Trendleri takip ederek pazar analizi yapmak ve tüm bu bilgileri departman bütçesi dahilinde tasarım sürecine entegre etmek tasarımcının diğer sorumlulukları arasındadır (Wilson, 2001, s.19).

Tasarımcının bir sorunu tanımlaması ve çözüm için gereklilikleri belirleyip uygun yöntemler geliştirmesi beklenmektedir. Yaratıcılık, bir süreç olarak ele alındığında, sonunda özgün bir ürünün ortaya çıkarılması hedeflenmektedir. Bu sürecin temel aşamaları; ürünü tanımlama, sınırlarını belirleme, yeni fikirler bulmak ve tasarlanan fikri hangi yöntemle hayata geçireceğini planlama aşamalarını kapsamaktadır (Çakar, Kışoğlu ve Bayraktar, 2003, s. 12). Tasarımın özgünlüğü ve işlevselliği için; tüketicinin yaşı, düşünce yapısı, yaşam tarzı hakkında bilgi sahibi olunmalı, kullanılacak kumaşların teknik ve mali özellikleri araştırılmalı, renk ve kumaşın dekoratif kullanımı estetik açıdan analiz edilmelidir (Çakar, Kışoğlu ve Bayraktar, 2003, s.26).

Bu çalışmada, ilk olarak tekstil tasarımının temel aşamaları açıklanmaktadır. Süreç içinde araştırmanın ve yaratıcılığın rolü, hikâye panosu oluşturma aşamaları görsel verilerle ele alınacaktır. Tasarımın, insanları estetik kaygılarla etkileyen renk, malzeme ve teknik seçimlerinin yanı sıra numune aşamasının önemi ve amacı irdelenecektir. Makale, ayrıca teknolojinin getirdiği yeniliklerden en çok etkilenen sektörlerin başında gelen tekstil sektörünün teknoloji ile entegrasyonunu tasarımcı perspektifinden inceleyecektir. Günümüzde hızla değişen tasarım dünyasında, tasarımcıların yenilikçi çözümler üreterek güncel kalma zorunluluğu, bu süreci dinamik ve sürekli gelişen bir süreç haline dönüştürmüştür.

Araştırmanın Amacı ve Kapsamı

Bu çalışmada, öncelikle literatür taraması ile ilgili yayınların veri tabanında kavramsal çerçevesi oluşturulmuştur. Tekstil tasarımcılarının tasarım sürecini oluşturan aşamaları ile teknolojik gelişmelerin tasarım üzerindeki etkisi incelenmiştir. Toplanan veriler doğrultusunda konu analizi yapılmış ve tekstil tasarımcısı olarak gerçekleştirdiğim tasarım sürecindeki çalışmalarım, bu konunun örneklenmesinde değerlendirilmiştir.

TASARIM OLUŞUM SÜRECİNİN TEMEL AŞAMALARI

Tekstil tasarımı, örme, dokuma, baskı ve kumaşla ilgili tasarım süreçlerini kapsamaktadır. Her bir tekstil tasarımı, belirli bir amaca yönelik, güncel trendler, renkler ve konuları içeren bir süreçtir (Steed ve Stevenson 2012, s.12). Bu süreç genellikle birkaç temel aşamadan oluşmakta ve tasarımcının yaklaşımına bağlı olarak farklılık göstermektedir. Bu süreçler; araştırma ve yaratıcılık, tasarım konusunun belirlenmesi, renk, malzeme ve teknik planlama ve numune üretimi olarak aşamalandırılmaktadır. Son olarak, numunenin sunumu ile tasarımcı tüm bu süreci ilgili birimlere sergilemektedir.

Tekstil hizmet edeceği alana uygunluğu, iklim koşulları, üretici firmanın fiyat politikası ve ürünün satış pazarının fiyat aralığı ile hedef tüketici grubu gibi faktörler, tasarımın oluşum aşamalarını doğrudan etkileyen önemli unsurlardır. Tasarımın oluşumu bir ihtiyaçla başlar, araştırma, fikir üretme, yeni bir tasarım geliştirme ve bu aşamadaki sorunlara çözüm bulma aşamalarını içerir. Bu süreç, belirlenen takvim ve bütçeye bağlı kalarak tamamlanmalıdır, bu da tasarımcının dikkate alması gereken temel unsurlar arasındadır (Wilson, 2001, s.29).

Tekstil tasarım planı, tasarımı yapılacak ürünün tüm özelliklerini içeren kapsamlı bir planlama gerektirmektedir. İşletmelerde tasarım, ürüne karar veren kişiler veya üst yöneticiler tarafından hazırlanır. Bu planda ürünün dönemi, yılı, sezonu, türü, sunulacağı pazar ve hedef tüketici özellikleri, pazardaki fiyat aralığı, esin kaynakları, tema ve konu gibi unsurlar yer almaktadır. Ayrıca, tasarımda kullanılacak aksesuarlar, renk, kumaşlar, hikâye panoları ve teknik çizim çalışmaları gibi detaylar tasarım planını oluşturan diğer unsurlardır (Çakar, Kişoğlu ve Bayraktar, 2003, s.63).

Tekstil tasarımının oluşum sürecinde, araştırma ve geliştirme (AR-GE) çalışmaları elde edilen bilgilerin düzenlenmesi ve tasarımı şekillendiren faktörlerin ilk aşamasını oluşturmaktadır. Farklı kültürlerden veya diğer ilham kaynaklarından toplanan bilgileri içeren ve gelecekteki tasarım fikrine dönüşecek hikâye panolarının oluşturulmasında kullanılır (Steed ve Stevenson, 2012, s.24). Araştırma süreci yeni bir fikir bulmayı, merak etmeyi ya da toplumun popülere olana ilgisinden kaynaklanan bir ihtiyaçla başlamaktadır.

Araştırma sürecinde ilk adım, sorulacak soruları bulmaktır. Ne, niçin, nerede, ne zaman, nasıl, kim istiyor gibi sorular, araştırmayı netleştirmektedir. Tasarım problemlerini belirlemek ve her biri için temel bir tanımlama yapmak, projelerin kapsamını anlamaya yardımcı olmaktadır (Taylor, 1995, s.73). Ayrıca, bazı tasarımcılar trend tahmin sitelerinin önerileri doğrultusunda proje oluştururken bazıları bunu uygulamayarak tek tip bir piyasa oluşmasını engellemektedir (Jones, 2009, s.51). Bu durum tasarım çeşitliliğini artırarak, tüketicilere daha özgün ve farklı ürünler sunulması için fırsat oluşturmaktadır.

Tasarımcı ve ekibi tarafından belirlenen tasarımın konusu anlaşılır, kullanılabilir ve açıklayıcı bir şekilde ifade edilmelidir. Hikâye panosu, tasarlanan ürünü etkili bir biçimde yansıtmalı; renkler, kumaşlar ve tema net bir şekilde aktarılmalıdır (Çakar, Kişoğlu ve Bayraktar, 2003, s.64).

Araştırma aşamasında elde edilen görseller ve veriler, daha sonra bir CAD (Computer Aided Design) programına veya kâğıt üzerine aktarılmaktadır. Bir sonraki aşama ise tasarım fikirlerinin belirlenen uygun yüzey için geliştirilmesi ve uygulanmasıdır. Özetle; bir tasarım fikrinin oluşturulmasında tasarımcının

araştırmacı yönü ve hayal gücü önemli rol oynamaktadır. Bunun yanı sıra, ölçü, doku, renk, kalıp, desen, tekrar ve yerleşim gibi temel tasarım ilkelerine hâkim olması gerekmektedir. Bu ilkeler, ilham ve ticaret açısından tasarımcıyı doğru yönlendiren ilkelerdir (Steed ve Stevenson, 2012, s.24).

Tasarımcının yeni bir çalışmaya başladığında, yeni teknolojileri ve gelecekte karşılaşılabilecek gelişmeleri dikkate alması önemlidir. Trend eğilimlerini takip etmek, sadece günceli izlemek değil, aynı zamanda tüketici davranışlarına, teknolojiye ve yaşam biçimlerine de bakmayı gerektirmektedir (Seivewright, 2013, s.071).

Tasarımcı Açısından Araştırma ve Yaratıcı Süreç

Tasarımcı için, belirlenen süreç içerisinde ne tasarlayacağını ve tasarımı nasıl sunacağını bilmek, derinlemesine yapılan araştırma, dikkatli planlama, deneyim, esin kaynaklarının yorumlanması ve trend analizi yeteneğine dayanmaktadır. Bir tasarımın ilham kaynağını net bir şekilde belirlemek zordur. Dergiler, defileler, trend tahmin sitelerinin analizleri ve sosyal medya araçları, fikirleri ve trendleri geniş kitlelere yayarak tasarım sürecini doğrudan yönlendirmektedir.

Tasarımcıların bir kısmı, araştırmalarına trend tahmin siteleri ve onların sunduğu raporlardan başlamaktadır. Bu siteler, belirli bir ücret karşılığında hizmet veren pazar araştırma uzmanları ve analistlerin hazırladığı gelecek sezon raporlarını, kumaş, renk ve aksesuar gibi tüm detayları araştırmacılara sunmaktadır. Bunun dışında dergiler, televizyonlar ve internet, tasarımla ilgili tüm seminer ve eğitimler tasarımcılara trendler hakkında bilgi vermektedir. Ayrıca tasarımcı, rakip markalarının mağazalarını belirli aralıklarla takip ederek rakip analizi altında incelemelerde bulunmaktadır (Jones, 2009, s.52). Geleceğe yönelik bilgi veren yayınlar, renk ve kumaş panoları, tasarımcılar için hazırlanan moda gösterileri, ayrıca müzeler ve filmler de tasarımcıya yön vermektedir.



Görsel 1: Patternbank sitesinde A/W 25-26 Trend Çiçek Teması

Tasarımcı Alice Palmer, bir röportajında ilham kaynağının Londra'nın Hackney Wick bölgesindeki Schwartz Galeri olduğunu belirtmiş, enstalasyon sanatı ve heykelden esinlendiğini, ayrıca sanat galerilerini ziyaret etmenin kendisine ilham verdiğini ifade etmiştir. Palmer, tasarım sürecinde araştırmanın “gidilecek ilk yönü bulmanın esası” olduğunu vurgulayarak, “fikirlerin gelişmesinden sonra bile daha ileriye evrilmesinde hala yeni esin kaynakları kazanmaya açık olmak gerektiğine inanıyorum” ve “araştırmayı, sonsuz olasılıklar sunduğu için çok heyecan verici bulurum” diyerek tasarımın oluşumundaki araştırmanın önemini kendi deneyimleriyle ifade etmiştir (Seivewright, 2013, s.035). Wernher Von Braun ise, araştırma sürecinin önemini “Araştırma ne yapmam gerektiğini bilmediğim zaman yaptığım şeydir.” ifadesiyle belirtmiştir (Udale ve Sorger, 2012, s.008).



Görsel 2: Tasarımcı Alice Palmer, 2011 ilkbahar/yaş koleksiyonundan bir parça ve atölyesindeki araştırma duvarı.

Tasarımcının yaratıcı süreçte ihtiyaç duyduğu en önemli unsurlardan biri de hayal gücüdür. Bu olgu, fikirlerin yaratıcı imgelerle anlatımı olarak tanımlanmaktadır. Tasarımcı, bu süreçte fikirlerini zenginleştirerek tasarıma yeni bir bakış açısı kazandırmaktadır. Bu süreç, etkili ve özgün tasarımların ortaya çıkması için kritik bir öneme sahiptir. Paul Rand, “Tasarım, Şekil ve Kaos” adlı eserinde tasarımın yalnızca birleştirme, düzenleme ve kurgulamanın ötesinde olduğunu vurgulamıştır. Ona göre tasarım, anlam ve değer yaratma sürecidir. Rand, tasarımı “düz yazıyı şiire çevirmek” olarak tanımlayarak, tasarımda hayal gücünün önemini ve derin anlam taşıyan bir süreç olduğunu belirtmiştir (Uncu, 2019, s.1855).

Tüm bu süreçte, tasarımcı iyi bir dedektif gibi araştırmacı ve yeniye meraklı olmalıdır. Araştırmalarını hedef pazar, hedef kitle, hedeflenen sezon, tüketicinin ihtiyacı doğrultusunda sonuçlandırmalıdır. Bu unsurların her birinin yorumu tasarımcının yaratıcılığı ile özgünlük ve işlevsellik kazanmaktadır.

Renk, Malzeme ve Teknik Seçimi

Renk, eski tarihlerden itibaren insanlar üzerinde etkili olmuş ve sosyal statü göstergesi sayılmıştır. Tasarımın oluşum sürecinde, araştırma ve ilham kaynaklarından sonra gelen renk, tasarımın başlangıç noktası olarak kabul edilmektedir. Tasarlanan koleksiyonun karakterini, genel ruhunu ve sezonu belirleyen, tasarımcının yaratıcı sınırlarını geliştiren ve koleksiyonun özgünlüğünde etkili olan en önemli unsurlardan biridir.

Tasarımcının renk konusunda esin kaynağı sınırsızdır. Renklerle çevrelenmiş bir dünya ve doğa, sınırsız renk tonu sağlarken, bir tablodan ya da tarihin belirli bir döneminden de renk konusunda ilham alınabilir (Seivewright, 2013, s.019). Ayrıca, renklere atfedilen sosyal gelenek ve sembolik anlamlar da bulunmaktadır. Bu nedenle, renk paleti oluşturma sürecinde hedef kitlenin ve pazarın özellikleri göz önünde bulundurulmalıdır (Jones, 2009, s.112).

Renk, genellikle tasarımda ilk göze çarpan unsur olduğu için bir giysinin ya da koleksiyonun algılanmasında doğrudan etkilidir. Renklerin kullanımı, tasarımın estetik bütünlüğünü oluştururken aynı zamanda hedef kitlenin üzerinde duygusal ve psikolojik etkiler de yaratmaktadır.



Görsel 3: Renk panosu çalışma görseli

Tasarımcılar, renk paletini oluştururken trend eğilimlerine yönelik kapsamlı veri toplarlar. Böylece, güncel uygun ve uluslararası düzeyde rekabetçi tasarımlar geliştirme imkânı bulurlar. Tekstil sektöründe, renk belirleyici birçok kurum bulunmaktadır. Bu kurumlar arasında British Textile Color Group (İngiliz Tekstil Renk Grubu), International Colour Authority (ICA-Uluslararası Renk Kurulu), Color Association of the United States (ABD Renk Derneği) ve Color

Marketing Group (CMG- Renk Pazarlaması Grubu) yer alır. Bu kurumlar, Avrupa ve Amerika’da yılda iki kez toplanarak sektör trendlerini belirlemek için bir araya gelirler. Trend renklerini belirleyen bu kurumlar, renklerin analiz sürecinde, sosyal ve kültürel etkileri göz önünde bulundurarak, rengin arkasındaki sosyal etkileri, ruh halleri veya renk grupları üzerine çeşitli analizler ve yorumlarlar yaparlar (Jones, 2009, s.118).



Görsel 4: WGSN sitesinin, 2019 ilkbahar/ yaz sezonu için dört farklı grupta sunduğu renk kataloğu

Tasarımcıların birçoğu, eskiz hazırlamadan önce kumaşlarını seçer ve seçilen kumaşın doku ve görsel özelliklerini eskize yansıtırlar. Bu aşamada, kumaşın alacağı son şekli tasarımcının zihninde canlandırması önemlidir. Kumaş seçimi, mevsime, talep edilen tarz ve silüete, hedef pazarın fiyat seviyesine ve renk paletine uygun olarak belirlenmektedir. Kumaşın rengi, üretim aşamasına geçmeden önce numune aşamasında verilen renk kodlarıyla boyama sonucunda değiştirilebilir; ancak doku ve kumaş kalitesinin özellikleri değişiklik göstermemektedir (Jones, 2009, s.103).



Görsel 5: Yaz sezonu için hazırlanan kumaş panosu

Bu bağlamda, tasarımcının kumaş kullanımı konusunda yeterli tekstil bilgisine sahip olması bir gerekliliktir. Bir tasarımın doku özelliklerini doğru bir şekilde yansıtabilmesi, kullanılan lif türleri ve dokuma yöntemlerinin bilinmesi gerekmektedir. Bu unsurlar, tasarımın estetik ve işlevsel açıdan nasıl performans göstereceği üzerinde büyük bir etkiye sahiptir (Çakar, Kışoğlu ve Bayraktar, 2003, s.43).

Bir kumaşın tasarıma uygunluğu, iplik kalitesi, yapısal özellikleri, ağırlığı, dokusu, rengi, baskı yöntemi ve deseni gibi temel unsurlarının yanı sıra sıcaklık, lekeye dayanıklılık ve bakım kolaylığı gibi ek performans kriterleriyle de değerlendirilmektedir (Jones, 2009, s.122). Kumaşın dokusu, yüzey kalitesini belirlerken aynı zamanda dokunma duygusunu uyaran görsel bir etki oluşturmaktadır. Bu aşama, tasarımcının kumaşı nasıl değerlendirdiği ve onu nasıl şekillendirdiği ile doğrudan ilişkidir (Seivewright, 2013, s.020).

Tekstil ürünleri, boyanarak renklendirildikten sonra çok renkli hale getirilmesi amacıyla araştırmalar yapılmış ve farklı renklerde boyanmış ipliklerle dokuma tekniğiyle desenler oluşturulmuştur (Uygur ve Yüksek, 2013, s.12). Dokuma tekniği haricinde baskı uygulamaları da tasarımcılara özgün, karmaşık ve detaylı desenlerin çeşitli baskı teknikleriyle kumaşa aktarılmasına olanak sağlamaktadır. Baskı uygulamaları, tasarımcıların daha düşük maliyetle özgün koleksiyonlar geliştirmesine katkı sağlarken, farklı kumaş kalitelerine uyumlu yöntemler sayesinde çeşitli malzemelerle çalışma imkânı vermektedir.



Görsel 6: 2024 İlkbahar / yaz için hazırlanan geometrik desen temasından ilham alınarak oluşturulan tasarım görseli.

Kumaş baskı deseni, kullanılacak kumaş türü, kullanım amacı, baskı tekniği ve trend eğilimleri dikkate alınarak, kumaş kalitesine bağlı olarak çözüm geliştirilmesi gereken bir tasarım ürünüdür (Saldıray, 1979, s.7). Tekstil baskıcılığı, kumaşın değerini arttıran ve sanatsal bakış açısıyla desenlerin elde edilmesini sağlayan önemli tekstil tekniklerindendir (İşmal ve Yıldırım, 2012, s.2) Kumaşın kullanım alanı, kullanım amacı, kullanan kişinin cinsiyet ve yaşı gibi faktörler, kumaşın baskı yoluyla desenlendirilme sürecini doğrudan etkilemektedir. Özgün olan bir desenin kumaşa uyarlanması uygulanan teknik farklılık gösterse de “raport” adı verilen düzenleme işleminin uygulanması gereklidir (Saldıray, 1979, s.10).

Bir tekstilin baskı yöntemiyle renklendirilmesinde öncelikli olan, desenin istenen yeterli kontür netliği ve haslıkta, ekonomik ve ekolojik koşullara uygunluğudur (İşmal ve Yıldırım, 2012, s.2). Desenin kumaş yüzeyine aktarılması ise kimyasal maddeler, işlemler ve fiziksel uygulamalarla gerçekleştirilen tekstil baskı teknikleri aracılığıyla sağlanmaktadır. Bu teknikler arasında; kalıp baskı, şablon baskı, silindir (rulo) baskı, film baskı, rotasyon baskı, transfer baskı, dijital baskı, süblimasyon baskı ve pigment baskı bulunmaktadır. Özellikle pigment baskı, farklı stilleriyle görsel çeşitlilik sunmaktadır. Bu stiller; mat beyaz baskı, plastik baskı, yüksek kalıp baskı, kabaran baskı, floresan baskı, sedef baskı, sim baskı, yıldız baskı, çatlatma baskı, varak baskı, flok baskı, havyar baskı, kauçuk baskı olarak çeşitlenmektedir (Uygur ve Yüksel, 2013, s.15).



Görsel 7: Solda, kumaş yüzeyine uygulanmış süblimasyon baskı tekniği, sağda ise pigment baskı için yapılan çizim ile birlikte verilen renk Pantone kodları (Tasarım: E. Tuğçe Tecir, 2018).

Günümüz tekstil tasarımında baskı konuları trend eğilimlerine göre şekillenmekte, kullanılan kumaşlar, renkler ve desenler trend özelliklerini taşımaktadır. Baskı tekniği uygulamaları, tasarımcılara sağladığı görsel esneklikle hayal gücüne bağlı yaratıcılığı teşvik etmektedir.

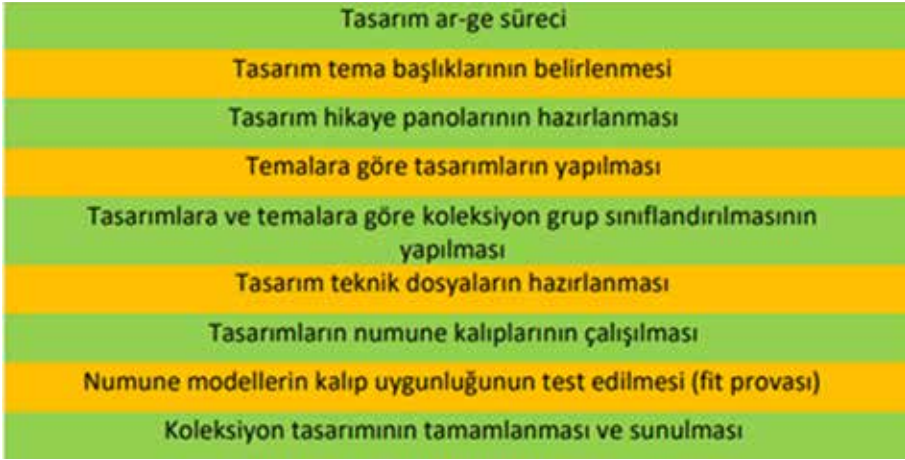
Tekstil Tasarımcısının Numune Sürecindeki Rolü

Tekstil tasarımcısı, araştırmalarını bir hikâye biçimine dönüştürerek buna uygun renk ve baskı tasarımını belirledikten sonra tasarımlarını dijital ortama aktarır. Tasarım sürecinde uygun tekniklerle işlevselliği ve üretime uygunluğunu test etmek amacıyla numune aşamasına geçilir. Bu aşama, tasarımın karşılaştığı problemleri belirleyip çözüm üretme süreci açısından kritik bir önemli sahiptir. Ayrıca, üretilen çözüm numunenin eleştirilmesi, tekrar revize edilmesi ve baskı iyileştirmelerinin de yapılabileceği bir aşamadır (Yılmaz, 2014, s.13).

Numune süreci, tasarımcı tarafından verilen bir kodla kumaş türü, renk kodu, varsa baskı deseni, baskı tekniği, ölçüsü ve yerleşiminin yer aldığı teknik dosya üzerinden takip edilmektedir. Tasarım departmanı tarafından oluşturulan bu teknik dosya, tasarımların daha anlaşılır hale gelmesini sağlarken, yapılacak ürünle ilgili tüm teknik detayları da içermektedir (Emiroğlu ve Ağa, 2023, s.66). Hazırlanan teknik föyün, numune aşamasında diğer birimlere gerekli tüm bilgiyi sağlaması gerektiği unutulmamalıdır.

Tasarımcı, ekibiyle birlikte müşterinin tasarım çizgisine uygun çizimler hazırlayarak numune sürecini başlatır ve hazır giyim sektöründe belirli aralıklarla müşteriye sunumunu yapmaktadır. Hızla değişen ve sürekli yenilik arayışında olan tekstil tasarımında, baskı veya kumaş kaliteleri her zaman

yeterli olmayabilmektedir. Tasarımcılar, farklı baskı tekniklerini, lazer kesim işlemlerini ve tekstil yüzeyinde kullanılabilecek yenilikçi materyalleri doğru renk ve kumaşla birleştirerek bütünlük oluşturmayı hedeflemektedirler. Bu aşamalardan sonra hazır hale gelen numune, sunulmadan önce tasarımcı tarafından dikkatle incelenmelidir (Akyol, 2018, s.33). Bu incelemeler; kumaş kalitesi, sunulacak marka veya tüketici profili standartlarına uygunluk, kumaş üzerine uygulanan boyama işleminin istenilen renkte gerçekleştirilip gerçekleştirilmediği, uygulanan baskı, nakış ve aplike işlemlerinin istenilen renk doğruluğu ile istenilen tuşede olup olmadığı, numunenin manken üzerinde görünüşü ve genel görünümünün satılabilirliği gibi unsurları kapsamaktadır (Akyol, 2018, s.34).



Görsel 8: Sırasıyla tasarım sürecini oluşturan başlıklar

Numune süreci, tasarımın geliştirilmesi ve üretime girmeden önce hataların tespit edilmesi ve gerekli değişikliklerin yapılması açısından kritik bir süreçtir. Bu aşamada, tasarımcı malzeme seçimi, tasarımı değerlendirme ve düzeltme işlemlerini gerçekleştirmektedir. Tüm düzeltmeler tamamlandıktan sonra, final numunesiyle üretim için onay verilmektedir. Bu aşama, ürünün kalitesinde önemli bir rol oynamaktadır.

TEKNOLOJİNİN TEKSTİL TASARIMINA ENTEGRASYONU

Teknolojinin gelişimiyle birlikte bilgisayar, tekstil tasarımcıları için önemli bir tasarım aracı haline gelmiştir. 1990'lı yıllardan itibaren günlük yaşamda yaygınlaşan bilgisayarlar, tasarımın şekillenmesinde önemli rol oynamıştır. Geçmiş yıllarda elle hazırlanan eskizler, günümüzde bilgisayar destekli tasarım

programları aracılığıyla dijital ortamda oluşturulmaktadır. Bu da tasarım sürecini büyük ölçüde kolaylaştırmaktadır (Jones, 2009, s.121). Özellikle tasarımcılar için geliştirilen yazılımlar, görsel estetik algısını köklü bir şekilde değiştirmiş, tasarım ve üretim aşamalarını doğrudan etkilemiştir. Bu yeni yaklaşım, dokuma, örme, baskı ve giyim gibi tekstilin tüm alanlarında etkili olmuş, zihinde canlandırılan her fikrin yapılabileceği düşüncesini ortaya çıkarmıştır (Üstüner, 2017, s.55). Dijital teknolojiler, tasarımcıların daha karmaşık desenler, detaylı dokular ve çeşitli renk kombinasyonları oluşturma imkânı tanırken, üretim makineleriyle entegreli çalışarak tasarımcılara hız ve esneklik sağlamaktadır. Bu anlayış, geleneksel tasarım sürecini aşarak yeni bir bakış açısı kazandırmış ve üretim tekniklerinin gelişimine katkı sunmuştur.

Bilgisayar destekli tasarım (CAD), hızlı, estetik, görsel olarak üstün ve kaliteli çalışma imkânı sağlayarak tekstil tasarım süreçlerinde verimliliği arttırmaktadır. Tekstil tasarımcıları, çalışmalarını birkaç farklı tasarım programı kullanarak oluşturabilir ve gerektiğinde tasarımı diğer bir programa aktarılabilirler (Özdemir, 2022, s.2564). CAD yazılımları, çizim yapma, renk dolguları ve geçişleri, kişiselleştirilmiş kalemler ve fırçalar, ölçülendirme, çeşitli efekt ve hızlı varyantlama seçenekleriyle tasarım sürecini hızlandırmaktadır. Ayrıca, kâğıt üzerine çizilen tasarımlar taranarak dijital ortama aktarılabilir, yeniden renklendirilip nesne eklemeleri yapılabilir ve tasarımın son hali ürün üzerinde görülebilir. Bu sayede, tasarım numune aşamasına geçmeden önce bilgisayar ekranından incelenebilir, yeni fikirler geliştirilip revizeler daha hızlı yapılabilir (Wilson, 2001, s.28).

Tasarımcılar, piksel tabanlı yazılımlardan Adobe Photoshop ve vektör tabanlı yazılımlardan Adobe İllüstratör ile CorelDRAW gibi programları sıklıkla kullanırlar. Vektör tabanlı yazılımların temel avantajı, görüntü netliğinin boyutlandırma değişikliklerine rağmen bozulmamasıdır. Bu sayede, tasarım yeniden ölçeklendirildiğinde ya da farklı boyutlara ayarlandığında çizgilerde herhangi bir kayıp yaşanmaz ve üretim aşamasında en keskin ve düzgün çizgiler elde edilir. Vektör tabanlı programlar, tasarımın ölçeklendirilmesinde sağladığı esneklikle kompozisyonu oluşturan birimlerin boyut ve şekillerinde değişiklik yapma imkânı sunar. Ayrıca, bu programların bilgisayar depolama alanı açısından verimli olması nedeniyle tasarım dosyaları minimum boyutta depolanarak daha az yer kaplarlar (Özdemir, 2022, s. 2564).

Piksel tabanlı programlarda her bir görüntü, küçük piksellerden oluşmaktadır. Bu programlarda, vektör tabanlı programlarını aksine, çalışma boyutu değiştirildiğinde veya düşük çözünürlükte çalışıldığında görüntü kalitesinde bozulmalar yaşanmaktadır. Bu yüzden, piksel tabanlı programlarla çalışırken yüksek çözünürlükte bir sayfada çalışmak ve çalışmanın boyutunun sık sık

değiştirilmemesi önemlidir (Özdemir, 2022, s.2565). Adobe Photoshop gibi piksel tabanlı programlar, vektör tabanlı yazılımlara kıyasla depolama alanını daha hızlı doldurabilir ve büyük dosya boyutlarına yol açabilir. Ancak, gelişmiş düzenleme araçları sayesinde tasarım alanında geniş bir kitle tarafından tercih edilmektedir.



Görsel 9: Solda el çizimi ve sağda Photoshop programında düzenlenip giydirilmiş görüntüsü.

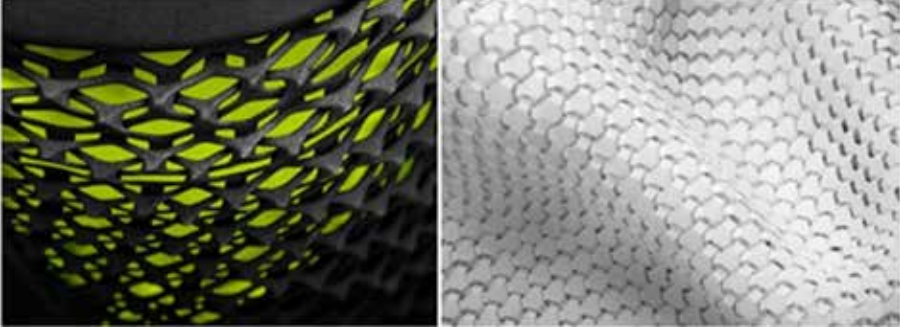
Tasarımcılar, CAD programlarında doğrudan çizim yapabildikleri gibi, çizim tabletlerini de bilgisayara entegre bir araç olarak kullanabilir ve bu tabletlerin hassas basınçlı kalemliyle detaylı çizim yapabilirler (Jones, 2009, s.98). Bu yöntem, özellikle el çizimi inceliklerine ihtiyaç duyan çalışmalarda, tasarım sürecini daha özgün ve doğal hale getirmektedir. Moda illüstratörü Neil Greer tasarım programların avantajlarını şu şekilde ifade etmiştir; “Yirmi beş yıldan fazla süredir illüstrasyon yapıyorum ve her zaman bilgisayar kullanmayacağımı söylemişimdir fakat şimdi beni bilgisayarımdan ayıramazsınız. Müşteri değişiklik istediği zaman işlemleri tekrar yapmak için çok daha az zaman israfı oluyor ve hala aynı ücreti talep ediyorsunuz. Her kuruşuna değer. En büyük buluş, tıpkı gerçek bir kalem ya da fırça gibi duran dijital kalem ve tablettir”.

Günümüzde, tasarım programlarının gelişmiş versiyonları olan Clo3, Bronzwear ve Optitex gibi üç boyutlu görselleştirme özelliklerine sahip olan CAD/CAM sistemleri, moda alanında yapılan baskı, kalıp ve giysi parçalarını 3D simülasyonuna dönüştürerek gerçekçi bir şekilde modellemektedir (Jones, 2009, s.127). Bu programlar, tasarım süreçlerinde zaman kazandırma, malzeme tasarrufu sağlaması ve sürdürülebilir tasarım yaklaşımını desteklemesi nedeniyle yaygın olarak kullanılmaktadır.



Görsel 10: Browzwear 3D programında hazırlanan canlı ve hareketli model örneği.

CAD programları tasarım sürecinin planlanması ve organize edilmesi için de araçlar sunmaktadır. Bu programlar, tasarım serilerine yönelik hikâye panoları (storyboard) oluşturmak ve projeleri görsel olarak anlatmak amacıyla kullanılmaktadır. Özellikle bir tasarım ekibinde çalışıldığında, hikâye panoları tasarımcılar arasındaki iş birliğini güçlendirmekte, fikirlerin daha net anlaşılmasını sağlamaktadır. Ayrıca, proje sürecinin daha iyi bir şekilde takip edilmesine yardımcı olmaktadır (Jones, 2009, s.98). Bu programlar haricinde geliştirilen 3D yazıcılar sayesinde dokuma ve örme yüzeylere alternatif kumaşlar üretilebilmekte ve giysinin ana malzemesi olan kumaş özgün bir şekilde şekillendirilmektedir. Özellikle kişiye özel tasarımlarda giyilebilir teknoloji ve tekstil bir araya gelmekte; malzeme, tasarım ve üretim süreçlerinin birleştiği yenilikçi bir yaklaşım olarak değerlendirilmektedir (Yıldırım, 2016, s.163).



Görsel 11: 3D yazıcılarla elde edilmiş yüzey örnekleri

SONUÇ

Tekstil tasarımı, insanın günlük yaşamında önemli bir yer tutan, estetik ile işlevselliğin birleştiği bir disiplindir. Makineleşme ve seri üretim yöntemlerinin gelişmesi, tekstil üretiminde köklü değişikliklere yol açarak tasarım sürecini doğrudan etkilemiş ve tekstil tasarımında yenilikçi bakış açıları oluşturmuştur. Toplumsal değişimler, moda ve tekstil tasarımlarını etkileyerek büyük bir yenilik ve dönüşüm yaratmış, tasarımcının rolünü yeniden tanımlamıştır.

Günümüzde tekstil tasarımcıları, tasarlayacakları ürünlerde göz önünde bulundurması gereken birçok faktörle karşı karşıyadır. Teknik özellikler, maliyetler, hızla değişen beğeni algısı gibi unsurlar, tasarımı ve tasarımcıyı doğrudan etkilemektedir. Giysi, ev tekstili ve halı-kilim gibi farklı alanlarda, teknoloji ile her gün yenilenen tekstil kavramı, geniş çaplı planlamalar gerektirmektedir.

Tasarımcı, ürünü hatasız bir şekilde ortaya çıkana kadar sorumluluk taşımakta ve çeşitli olgulara dikkat etmektedir. Özgün ve detaylı araştırmalar yapmak, yeni malzemeler ve kumaş tekniklerini incelemek, tasarımın üretime uygunluğunu sağlamak ve marka veya üreticinin maliyetlerine uygun tasarımlar geliştirmek, tasarım sürecinin önemli parçalarıdır. Ayrıca tasarımın estetik bütünlüğünü sağlamak, dijital ortamda tasarım hazırlamak, numune sürecinde aktif rol almak ve gerekli revizeleri yapmak da tasarımcının sorumluluğundadır. Bu aşamalar, tasarımcıyı iyi bir araştırmacı, yeniliklerin takipçisi ve dijital gelişmelere hâkim bir profesyonel haline getirmektedir.

Tekstil tasarımcıları, günceli takip etmeli ve çağdaş konular üzerine fikir geliştirmelidir. Tüm tasarımların amacı, bir ihtiyacı karşılamak ve insanları tatmin etmektir. Tekstil ürünlerinin tasarım sürecinin her aşamasında, sosyal değişimler, güncel trendler, kültürel, teknolojik, ekonomik ve estetik faktörler etkilidir. Hızlı tüketim anlayışının etkisiyle, tasarımcılar hızlı üretim süreçlerine

adapte olmak zorunda kalmıştır. Kısa üretim süreleri, tasarımcıları tüm aşamalarda hızlandırmaya zorlamış, bu da hızlı değişim ve değişen zevklere uyum sağlamayı gerektirmiştir.

Düşük maliyetle kaliteli üretim hedefinin öne çıktığı günümüzde, tasarımcıların ekonomik faktörleri göz önünde bulundurarak hareket etmesi önemlidir. Üretim maliyetine uygun olmayan tasarımlar, numune aşamasında kalmakta ve bu durum, sürdürülebilirlik ve geri dönüşüm konusunda gereksiz israf yaratmaktadır.

Özetle, tekstil tasarımcılarının kumaşların özelliklerini, kullanım alanlarını ve üretim süreçlerini iyi bilmeleri, malzeme seçimi ve uygulama tekniklerini doğru bir şekilde gerçekleştirebilmeleri gerekmektedir. Uzmanlaştıkları alanda, tasarımın üretim aşamasında karşılaşılabilecek teknik zorlukları ve sorunları öngörebilmeli, yaratıcı düşünme yeteneklerini kullanarak estetik yenilikler ortaya koyabilmelidir. Malzeme ve tekstil bilgisi, üretim süreci bilgisi, yaratıcılık ve teknolojiye hakimiyet, tekstil tasarımcısını diğer tasarımcılardan ayıran özelliklerdir.

Teknolojik gelişmelerin sağladığı avantajların yanı sıra, üretim süreçlerini de değiştirdiği ve uzmanlaşmayı gerektirdiği unutulmamalıdır. 3D yazıcılar, sanal gerçeklik ve güncellenen tasarım programları, tekstil tasarımcılarını dönüştürme potansiyeline sahiptir. Kültürel ve sosyal değişimler sonucunda tasarım trendlerinin hızlı değişimi, tasarımcıları yakından etkilemektedir. Teknoloji ile iç içe olan tekstil endüstrisinde, tasarımcılar bilgisayar destekli tasarım programları ve internet yardımıyla daha özgür bir çalışma ortamına kavuşmuşlardır. Fiziksel olarak iş yerinde bulunmalarına gerek kalmadan, istedikleri yerden çalışmalarını sürdürebilmekte, sunumlarını uzaktan yapabilmekte veya tasarım problemlerine uzaktan çözüm üretebilmektedirler.

Tekstil tasarımında teknik donanım, uygulamalı eğitim ve kültürel birikimlerin sanayiye kazandırılması büyük önem taşımaktadır. Estetik bakış açısının, sanatsal yaratıcılığın ve teknik bilginin birleşmesi, sektörde ihtiyaç duyulan yeterlilikleri ortaya çıkaracaktır. Günümüzün hızlı tüketim ve dönüşen teknoloji gerçekleri karşısında, tasarımcı estetik, işlevsel ve ihtiyaç duyulan ürünleri tasarlama konusunda sürekli mesleki gelişim içinde olmalıdır.

KAYNAKÇA

- Akyol, C. (2018). Hazır Giyim Sektöründe Marka Analizleri ve Tekstil Baskı Tasarımcısının Rolü (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Atalayer, G. (2020). Tekstil Sanatları Eğitiminde Bauhaus'un İzleri Üzerine. A. Artun ve E. Alıçavuşoğlu, (Ed.), Bauhaus: Modernleşmenin Tasarımı, 6. Baskı, İletişim Yayınları.
- Çakar, G., Kişoğlu, S., Bayraktar, F. (2003). Temel Tasarım Bilgisi, 1. Baskı, Ya-Pa Yayıncılık.
- Emiroğlu, S. ve Ağaç, S. (2023). Bir Hazır Giyim Firmasında Tasarım Süreçlerinin İyileştirilmesine Yönelik Örnek Uygulama, Star Sanat ve Tasarım Araştırmaları Dergisi, 4(6), 57-69.
- İşmal, Ö.E. ve Yıldırım, L. (2012). Tekstil Baskıcılığının Tarihçesi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayını.
- Jones, J. S. (2009). Moda Tasarımı (Çev: H. Kılıç). Güncel Yayıncılık.
- Özdemir, A. (2022). Bilgisayar Destekli Tasarım ve Tasarımcı. Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 12 (4), 2562-2571.
- Saldıray, B. (1979). Kumaş Baskısında Raport ve Renk Ayrımı İşlemleri, Devlet Güzel Sanatlar Akademisi Yayını.
- Seivewright, S. (2013). Moda Tasarımında Araştırma ve Tasarım, Literatür Yayınları.
- Steed, J. ve Stevenson, F. (2012). Basic Textile Design 01: Sourcing Ideas: Researching Colour, Surface, Structure, Texture and Pattern. Ava Publishing.
- Tanyer, S. ve Başaran, F. N. (2021), Tekstil Tasarım Süreci ve Tasarımcının Rolü. AART Uluslararası Anadolu Sanat Sempozyumu, Türkiye, Eskişehir.
- Taylor, P. (1995). Giyim Endüstrisinde Bilgisayar, Millî Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- Udale J. ve Sorger R. (2012). Moda Tasarımın Temelleri: Akademik Temeller Dizisi 10. Literatür Yayınları.
- Uncu, G. (2019). Paul Rand ve Grafik Dili. Turkish Studies, 3(14), 1848-1865.
- Uygur, A. ve Yüksel, D. (2013). Tekstil Baskı Stilleri, Tekstil Sanayii İşverenleri Sendikası Yayını.
- Üstüner, S. G. (2017). Tekstil Tasarım Tarihine Genel Bir Bakış, Sanat-Tasarım Dergisi, (8), 49-56.

Yıldıran, M. (2016). Moda Giyim Sektöründe Üç Boyutlu Yazıcılarla Tasarım ve Üretim, Art-Sanat Dergisi, 9 (17), 155-172.

Yılmaz, P. (2014). Günümüz Tekstil ve Moda Tasarımında Tasarım, Tasarımcı ve Tüketici Açısından Tasarım Kültürü (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Wilson, (J). (2001). Handbook of Textile Design: Principles, Processes and Practice. Woodhead Publishing Limited.

GÖRSEL KAYNAKLAR

Görsel 1: <https://patternbank.com/trends/premiere-vision-AW-25-26-print-trends>, 16.10.2024.

Görsel 2: Seivewright, S. (2013). Moda Tasarımında Araştırma ve Tasarım. Literatür Yayınları, s. 35.

Görsel 3: Seivewright, S. (2013). Moda Tasarımında Araştırma ve Tasarım. Literatür Yayınları, s. 42.

Görsel 4: Akyol, C. (2018). Hazır Giyim Sektöründe Marka Analizleri ve Tekstil Baskı Tasarımcısının Rolü (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, s. 42.

Görsel 5: <https://www.trendstop.com/trend-platform-preview/>, 24.08.2024.

Görsel 6: <https://patternbank.com/trends/summer-2024-trend-flash-Summer-Geometric>, 05.07.2024.

Görsel 7: Tecir, E. T. (2018), Çizim Arşivi.

Görsel 8: Emiroğlu, S. ve Ağaç, S. (2023). Bir Hazır Giysi Firmasında Tasarım Süreçlerinin İyileştirilmesine Yönelik Örnek Uygulamalar, Star Sanat ve Tasarım Araştırmaları Dergisi, s.64. Sayı: 4(6), 57-69.

Görsel 9: Akyol, C. (2018). Hazır Giyim Sektöründe Marka Analizleri ve Tekstil Baskı Tasarımcısının Rolü (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, s.44.

Görsel 10: Jones, J. S. (2013). Moda Tasarımı. Kerasus Yayınları, s. 127.

Görsel 11: Yıldıran, M. (2016). Moda Giyim Sektöründe Üç Boyutlu Yazıcılarla Tasarım ve Üretim. Art-e Sanat Dergisi, S:17, s.158.

YEŞİL PAZARLAMA: EKO ETİKET VE YEŞİL BADANANIN AYDINLATICI VE YANILTICI YÖNLERİ

GREEN MARKETING: ILLUMINATING AND MISLEADING ASPECTS OF ECO-LABELS AND GREENWASHING

Doç. Bilge Kınam

Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Sanat ve Tasarım
Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü
bilgekinam@gmail.com

ORCID ID: 0000-0002-2516-3186

MAKALE GELİŞ TARİHİ: 7 Ağustos 2024 • YAYIMA KABUL TARİHİ: 14 Mart 2025

Mevlüt Çeşme

Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler
Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı Öğrencisi
andasanat@gmail.com

ORCID ID: 0000-0002-4185-7794

Öz

Çevresel sorunların küresel boyuta ulaşmasının nedenleri arasında, endüstriyel ürünlerin yaşam döngüsü boyunca çevresel etkilerinin göz önünde bulundurulmadan tasarlanmasında yatmaktadır. Bu araştırma, çevre dostu gibi ürünlerin ve hizmetlerin pazarlanmasında kullanılan stratejik araçları sürdürülebilirlik bağlamında irdelemeyi amaçlamıştır. Araştırma, yeşil pazarlama stratejilerinin aydınlatıcı yönlerini eko-etiketler ve yanıltıcı yönleri ise yeşil badana kavramları üzerinden kapsamlı bir literatür taramasıyla ortaya koymaktadır. Ürünlerin ve hizmetlerin çevresel etkilerini azaltmayı amaçlayan eko etiketler, enerji verimliliği, atık yönetimi, sosyal adalet bağlamında örneklerle ele alınmıştır. Yeşil pazarlama stratejilerinin yanıltıcı ve aldatıcı yönlerini şeffaf bir şekilde inceleyen araştırma, tüketicileri ürünlerin ve hizmetlerin çevresel etkileri konusunda bilinçlenmesi hedeflenmiştir.

Abstract

The reasons for environmental issues reaching a global scale include the fact that industrial products are designed without considering the environmental impacts throughout their life cycle. This research examines strategic tools used in marketing environmentally friendly products and services within the context of sustainability. It highlights the benefits of green marketing strategies through eco-labels and addresses deceptive practices through greenwashing, based on a comprehensive literature review. Eco-labels, which aim to reduce environmental impact, are discussed with examples in energy efficiency, waste management, and social justice. By analyzing misleading aspects of green marketing, this study aims to raise consumer awareness about the true environmental impact of products and services.

Anahtar Kelimeler: Sürdürülebilir
Tasarım, Yeşil Pazarlama, Eko-Etiket, Yeşil
Badana

Key Words: Sustainable Design, Green
Marketing, Ecolabel, Greenwashing

Giriş

21. Yüzyılın tüketim ekonomisi, son yüz yılda kaynakların orantısız bir şekilde harcanmasına ve küresel çevre tahribatlarına neden olmuştur (Jackson, 2009). Bu sorunlar, doğal kaynakların dengeli kullanımına ve gelecek nesillere yaşanabilir bir dünya bırakılması için çevre biliminden ekonomiye, sosyal adaletten kurumsal yönetime; çevresel, sosyal ve ekonomik alanlarda düzenlemelerin yapılmasına yol açmıştır (WCED, 1987). Bu bağlamda doğal kaynakların muhafaza edilmesi, kirliliğin azaltılması, ekolojik dengenin gözetilmesi ekosistemlerin korunması için gerekli stratejik yaklaşımların benimsenmesi ve sürdürülebilir yönetim politikalarının uygulanması gerekmektedir. (Purvis ve diğerleri 2019). Sosyal sürdürülebilirlik, eşitlik, toplumsal uyum ve bireylerin temel insan haklarına ve kalkınma fırsatlarına erişimini sağlama üzerine odaklanarak, toplumun refahını artırmayı hedeflemektedir. Ekonomik sürdürülebilirlik ise, kaynakların etkin kullanımını sağlayarak toplumsal refahı, şirketlerin kar oranlarını artırarak sermayenin büyümesini amaçlamaktadır. Ekonomik sürdürülebilirlik aynı zamanda mevcut neslin gereksinimlerini karşılayarak gelecek nesillerin gereksinimlerini tehlikeye atmamayı amaçlamakla birlikte, ihtiyaçları karşılayıp çevrenin sınırlarını korumanın yanı sıra, ekonomi ve sosyal eşitliği içermektedir. Bu bağlamda ilk kez John Elkington tarafından ortaya atılan üçlü bilanço sisteminde bir işletmenin çevresel, sosyal ve finansal boyutları ekseninde değerlendirilmesi gerektiği düşüncesi öne sürülmüştür. Üçlü bilanço sistemi, bir işletmenin sadece finansal performansını değil, aynı zamanda sosyal ve çevresel etkilerini de ölçmeyi amaçlamaktadır (İlhan, 2014). Sürdürülebilirliği ifade etmenin kilit noktası toplumsal, beşerî, mali gerekliliklerin beraber çalışması ile olmaktadır (Dokuzlar, 2016). Sürdürülebilirliği anlamanın anahtarını oluşturan “üçlü sonuç” veya “insan, gezegen ve kar” olarak adlandırılan üçlü bilanço sistemi, işletmelerin, sadece kar odaklı değil, aynı zamanda toplumsal ve çevresel etkileri de göz önünde bulundurarak sağlanmasını ileri sürmüştür. Üçlü bilanço sistem, ürünün yaşam döngüsünü, üretim aşamasından tüketici kullanımına ve atık yönetimine kadar olan süreçleri içine alarak çevresel etkilerini azaltmayı hedefler.

Sürdürülebilirlikteki gelişmeler, çevrenin ve bireylerin çıkarlarını gözetme eğilimlerini artırdığı gözlemlenmektedir. Bu bağlamda yeşil pazarlama, çevre dostu ve doğaya uyumlu pazarlama faaliyetlerini teşvik eden stratejik bir yaklaşım olduğu söylenebilir (Ottman, 2011). Tüketici taleplerini karşılamaya ek olarak işletmelerin ekonomik işlevlerini yerine getirmesini, toplumun ahlaki normlarına uymasını ve sosyo-kültürel çevreye destek sağlamasını hedefler. İşletmeler, sadece kâr elde etmekle kalmaz, aynı zamanda toplumun ekonomik, sosyal ve kültürel ihtiyaçlarına yanıt vererek sosyal sorunların çözümünde önemli bir rol oynarlar (Erbaşlar, 2012, s.96).

Şirketlerin çevre dostu olduklarını iddia ettikleri ürünleri tanıtmak için ambalaj ve etiketlerde yeşili çağrıştıran semboller, görseller kullandıkları gözlemlenmektedir. Ancak, bazı çevre dostu gibi görünen logo, eko etiketler ve çeşitli yanıltıcı görseller, ürünlerin içeriğiyle uyumsuz olduğu görülmekte ve tüketiciler tarafından sorgulanmaktadır.

Bu araştırma, pazara sunulan bir ürün ya da hizmetin tasarım ve pazarlama süreçlerini sürdürülebilirlik ilkeleri bağlamında, eko-etiket ve “greenwashing” olarak bilinen yeşil badana/aklama kavramları üzerinden incelemektedir. Araştırma, eko-etiket ve yeşil badanaya örnek teşkil edecek birkaç örnek üzerinden yeşil pazarlama stratejilerinin yanıltıcı ve aldatıcı yönlerini irdelemektedir. Bu bağlamda, tüketicilerin pazara sunulan ürün ve hizmetlerin toplumsal ve çevresel etkilerini bilinçli bir şekilde değerlendirmeleri ve sorgulamaları gerektiği düşünülmektedir.

Yöntem

Araştırma, mevcut çalışmaların inceleyen, bulguları şeffaf bir şekilde ortaya koyan ve bilimsel bir derinlik kazandıran literatür taraması ile ortaya koyulmuştur. Bu çalışma, yeşil pazarlama stratejilerinin sürdürülebilirlik ilkeleri çerçevesinde incelerken ve eko-etiketlerin bu stratejilerdeki rolünü araştırmaktadır. Yeşil pazarlama stratejilerinin aydınlatıcı yönleri eko-etiketler, yanıltıcı ve aldatıcı yönleri ise “greenwashing” (yeşil badana) kavramlarıyla sınırlandırılmıştır. Ambalaj ya da endüstriyel ürünlerin üzerinde konumlanan eko-etiketler, tüketicilere çevre dostu ürünler hakkında bilgi sunarak, tüketicilerin daha bilinçli ve doğru seçimler yapmalarını sağlamaktadır. Araştırma, ürünlerin tasarlanırken sürdürülebilir ilkeler kapsamında; çevresel etkiler, enerji verimliliği, atık yönetimi, sosyal adalet konuları üzerinden incelenmiştir. Bu bağlamda dünya genelinde 456’ya yakın sayıda bulunan eko etiketler arasında; Fairtrade, FSC (Forest Stewardship Council) MSC (Marine Stewardship Council), Green-e Energy, Rainforest Alliance ve EU Ecolabel sertifikasının bulunduğu örnekler ele alınmıştır. Araştırmada kapsamında seçilen ve incelenen örnekler dünya genelinde yaygın olarak kullanılan yalnızca çevresel etkileri değil, aynı zamanda sosyal adalet ve etik üretim süreçlerini de kapsamaktadır.

Yeşil pazarlama stratejilerinin etkili bir şekilde uygulanması, yalnızca markaların rekabet gücünü artırmakla kalmayıp, aynı zamanda çevresel ve sosyal sürdürülebilirlik hedeflerine ulaşmada da kritik bir rol oynamaktadır.

Sürdürülebilir Tasarımın Çevresel ve Ekonomik Etkileri

Sürdürülebilirlik, insanlığın mevcut ihtiyaçlarını karşılarken gelecek nesillerin ihtiyaçlarını göz önünde bulunduran bir gelişim düşüncesi olarak ifade edilmektedir. Bu kavram, çevresel, sosyal ve ekonomik boyutları bir araya getirerek, bu alanlar arasındaki etkileşimleri ve dengenin önemini ortaya çıkartmayı amaçlamaktadır (Brundtland, 1987). Sürdürülebilirlik, sadece çevre koruma ile sınırlı kalmayıp, aynı zamanda sosyal adalet ve ekonomik istikrar gibi konuları da içinde barındırmaktadır (Dahl, 2012).

Sürdürülebilir tasarım, kaynakların tükenmemesi ve çevreye kalıcı zarar verilmemesi koşuluyla mevcut ve gelecekteki insani ihtiyaçların karşılanması için tasarımın faydalı kullanımını benimsemiştir. Ürün tasarımında ve üretim sürecinde çevresel duyarlılığın gözetilmesi, sürdürülebilir tasarımın ortaya çıkmasını sağlamıştır. Sürdürülebilirlik, günümüzü gelecekle bağlantılı hale getirirken, insanlığın çevresel sorumluluğunu vurgulamaktadır (Caferoğlu, 2021).

Sürdürülebilir tasarım, şirketlerin marka değerlerini, çevresel çevre duyarlılığını, kaynakların etkin kullanımı ve gelecek ihtiyaçlarına odaklanarak, ekolojik dengeyi koruma çabası içindedir. Tüketiciler, ürün içeriği ve üretim süreçleri hakkında daha fazla şeffaflık talep ederken, işletmeler de bu talepler doğrultusunda tüketicilerle daha yakın ilişkiler kurmaya çalışmaktadır. Yenilenen yasalar ve değişen tüketici profilleri, işletmelerin sürdürülebilir iş modelleri tasarımına daha fazla önem vermektedir. Tasarımın ekonomik ve çevresel unsurlara odaklanması, dünyanın korunmasına, toplumsal dönüşüme ve sürdürülebilir bir geleceğin inşasına katkı sağlamaktadır (Özçuhadar ve Öcel, 2017).

Sosyal bağlamda, iş çalışanlarının adil ücret alması, güvenli ve eşit koşullarda çalışması ve çevresel açıdan dost üretim yapması beklenmektedir. Bu nedenle, gerçek sürdürülebilirliğe ulaşmak için insan ihtiyaçlarına ve doğal sistemlere saygı göstererek bütünsel bir denge sağlanmasını gerekmektedir (Sherin, 2013). Sürdürülebilir tasarım kavramı, bir ürünün sadece işlevsel ve estetik yönlerini değil, aynı zamanda doğadaki etkilerini de içerir, özellikle de ürünün kullanım ömrü sona erdiğinde doğal ortama olan etkisini kapsar. Sürdürülebilir tasarım aynı zamanda enerji, malzeme, ambalaj ve nakliye gibi kaynakların etkin kullanımını teşvik etmekte ve depolama yöntemlerini de dikkate almaktadır. Bu durum sürdürülebilir tasarımın ekonomik anlamda çevresel sosyal ve ekonomik boyutun, kaynakları verimli kullanma adına atık üretimin azalmasına, geri dönüşümün şirketlerin ekonomisine sunduğu fayda ile karlarının artmasına katkı sunarken çevresel ve sosyal katkıda bulunmalarına imkân verir (Elkington, 1997).

İşletmelerin sürdürülebilir çözümler geliştirmesi hem kaynakların verimli kullanımını hem de işletme maliyetlerinin azaltılmasını beraberinde getirir. Bu durum, işletmelerin rekabetçiliğini artırırken uzun vadeli ekonomik kararlılık sağlamalarına da yardımcı olur (Njoroge ve diğerleri, 2019).

Sürdürülebilir tasarım, çevresel etkileri en aza indirerek topluma daha yaşanabilir bir gelecek sunmayı amaçlayan bir yaklaşımdır. Bu tasarım anlayışı, karbon ayak izini azaltmaya odaklanırken, enerji verimliliğini artırarak doğal kaynakları koruma amacını güder. Aynı zamanda, kaynakların daha etkin kullanılmasını sağlayarak israfı en aza indirir ve atık üretimini azaltır. Sürdürülebilir tasarım; çevresel, sosyal ve ekonomik unsurları bir araya getirerek gelecek nesillerin ihtiyaçlarını göz önünde bulunduran bir yaklaşımla toplumsal farkındalık kazandırır. Bu yaklaşım, tasarımın sadece estetik değil aynı zamanda insanların yaşamlarını ve çevreyi nasıl etkilediği konusunda da önemli bir rol üstlenmektedir (Selamet, 2012). Fakat bazı çevresel gibi görünmeye tasarım çalışmaları doğru bir içeriğe sahip olmayabilmektedir. Doğa dostu gibi gösterilen ancak aslında çevreyle uyumlu olmayan ürünlerin tanıtımı için yeşil pazarlama stratejileri kullanılmaktadır.

Yeşil Pazarlamada Ambalaj ve Etiketlerin Önemi

Yeşil pazarlama, doğaya zarar vermeden son tüketici ihtiyaçlarını karşılamayı amaçlayan tüm pazarlama ve reklam faaliyetleri olarak ifade edilmektedir (Peattie, 2001). Yeşil pazarlama, tamamen bir satış veya reklam olmayıp, ürün tasarımı, endüstriyel üretim, paketlenme, tanıtımını da kapsayabilmektedir. Herbes (2018), yeşil reklamcılık ve pazarlamanın, ürünün yeniden tasarımı ve reklam iletişimini içerebilecek geniş bir alanı kapsadığını ileri sürmüştür. Bu bağlamda, yeşil pazarlamada ambalaj önemli bir role sahiptir. Çevre dostu ambalaj malzemeleri, geri dönüştürülebilir tasarımlar ve minimal ambalaj kullanımı, yeşil pazarlama stratejilerinin temel unsurları olarak görülebilir (Jerzyk, 2016).

Yeşil reklamcılık ve pazarlama, çevresel pazarlama, sürdürülebilir pazarlama ve eko-pazarlama olarak da adlandırılmıştır. Sürdürülebilir ve doğa dostu reklamcılık çevresel, sosyal ve ekonomik üç temel unsuru içermektedir. Yeşil pazarlama, tüketicilerle birlikte bir şirketin kaynaklarını yenilik için kullanmayı içeren uzun vadeli bir yaklaşım olarak ifade edilmektedir (Pankaj & Kumar 2023). Aynı zamanda yeşil pazarlama, ürün ve hizmetlerin pazarlanmasında sürdürülebilirlik ve toplumsal sorumluluk ilkelerine odaklanan bir pazarlama yaklaşımıdır. Bu yaklaşım, doğal kaynakların etkin kullanımının teşvik edilmesi, çevresel olumsuz etkilerin azaltılması, çevre dostu ürünlerin geliştirilmesi ve

tüketicilerin çevresel bilincinin artırılmasını amaçlamaktadır. Yeşil pazarlama stratejileri için şeffaflık, doğruluk ve tüketicinin çevresel bilinci gibi değerlerle sürdürülebilirlik ilkelerini temsil etmektedir.

Yeşil pazarlamada ambalaj, ürünün çevre dostu imajını güçlendiren önemli bir faktördür. Sürdürülebilir ambalaj malzemeleri (örneğin, biyobozunur plastikler, geri dönüştürülmüş kâğıt veya karton), minimal ambalaj kullanımı ve yeniden kullanılabilir ambalaj tasarımları, yeşil pazarlama stratejilerinin önemli bileşenleridir (Magnier & Schoormans, 2015). Bu ambalajlar, ürünün çevreye verdiği zararı azaltırken, tüketicilere ürünün sürdürülebilirlik değerlerini iletmek için çeşitli simgeleşmiş etiket ve logolarla doğa dostu olduğu mesajını da verme gücüne sahiptir.

Ambalaj üzerindeki etiketlerin yeşil tonlar veya doğa ile ilişkilendirilen görseller, tüketicilerin markalara yönelik algılarını etkileyebilmektedir. Gerçek doğa deneyimlerinden kaynaklanan duygusal tepkileri çağrıştırarak görseller, duygusal bir ikna sürecini oluşturabilir. Özellikle, reklamların doğaya duygusal bir yakınlık hissi yaratmadaki başarısı, markaya karşı olumlu duygusal ikna mekanizmasını harekete geçirebilme özelliğine sahip olduğu söylenebilir (Schmuck ve diğerleri, 2018). Ambalajın üzerinde yer alan etiketlerde kullanılan çevre dostu sertifikalar da tüketicilerin ürünün sürdürülebilirlik özelliklerini hızlı bir şekilde algılamalarını sağlamaktadır (Taufique ve diğerleri, 2014).

Fakat günümüz küresel piyasasında artan rekabet ortamı içinde öne çıkabilmek için yeşil pazarlama stratejileri kullanılmaktadır. Bu firmalar, ürünün doğayla olan çevresel etkilerini göz ardı ederek, çevre dostu bir imaj yaratarak tüketicilerin algılarını manipüle etmektedirler.

Yeşil pazarlama, çoğunlukla tasarımın varlık gösterdiği yüzeylerde ortamlarda görülmektedir. Ambalaj ve etiket tasarımları ile bunların reklamlarla bütünleştirilmesi sonucunda, tüketicilerde yeşil algısının olduğu gözlemlenmektedir. Ürünlerin pazarlama sürecinde etkin bir şekilde sunulabilmesi için şekil, yapı, malzeme, renk, yazı karakterleri ve görseller gibi unsurlar kullanılmaktadır. Ambalaj tasarımıyla ürünün özellikleri vurgulanarak, ürün pazara cezbedici halde sunulur (Becer, 2014).

Yeşil pazarlamada ambalaj tercihi, ürünün doğaya verdiği zararı azaltmayı amaçlar. Örneğin, biyobozunur plastikler, geri dönüştürülmüş malzemeler veya yenilenebilir kaynaklardan elde edilen malzemeler tercih edilir. Ayrıca, ambalaj tasarımında minimal malzeme kullanımı, kolay geri dönüştürülebilirlik ve yeniden kullanılabilirlik gibi özellikleri ön planda tutmayı amaçlar (Herbes ve diğerleri, 2018).

Ambalajın etkili bir şekilde tasarlanması, perakende satış başarısını belirleyen temel unsurlardan biridir. Üreticiler, ambalaj tasarımı aracılığıyla tüketicilerle iletişim kurarlar ve bazen ürünün algısını şekillendirebilirler. Bu yüzden ambalaj tasarımı, doğru, anlaşılır ve net bir ifadeyle tüketicilere ulaşmalıdır. Çünkü ambalajlar sadece ürünleri taşımakla kalmaz, aynı zamanda bir hikâye anlatıcısı ve tüketicilerle etkileşim kuran bir iletişim aracıdır (Şengel ve Kınam, 2020). Dolayısıyla, ambalaj tasarımının şeffaf olması, üzerindeki etiketin gerçek çevresel etkileri ve ürünün sürdürülebilirliğini doğru bir şekilde yansıtmaları önemlidir.

Ambalaj üzerindeki etiket, tüketicilerin ürünleri değerlendirmesine ve kalitesi hakkında güvence vermesine yardımcı olur ve ürünler arasında ayrım yapmayı sağlar. Ambalaj üzerinde bulunan etiketlerde, sürdürülebilirliği ifade etmek adına doğa ve çevre temalı simgeler yer alır. Ekolojik simgeler, çevreye daha duyarlı ve sürdürülebilir olduğu kanıtlanmış ürünleri veya hizmetleri hakkında bilgi vermek amacıyla kullanılır (Herbes ve diğerleri, 2018). Bu simgeler arasında geri dönüşüm sembolleri, enerji verimliliği etiketleri, organik sertifikalar ve karbon ayak izi bilgileri yer alabilir. Bu etiketler, tüketicilerin bilinçli seçimler yapmasına yardımcı olurken, aynı zamanda ürünün çevre dostu özelliklerini vurgular (Polonsky ve diğerleri, 1998).

Görseller, yeşil pazarlamada ambalaj ve etiket tasarımının önemli bir parçasıdır. Doğa manzaraları, yeşil yapraklar, temiz su kaynakları gibi görseller, ürünün çevre dostu imajını güçlendirir ve tüketicilerde olumlu duygusal tepkiler uyandırabilir. Ancak, bu görsellerin ürünün gerçek çevresel etkileriyle uyumlu olması önemlidir, aksi takdirde “yeşil badana” olarak algılanabilir (Parguel ve diğerleri, 2015).

Eko Etiketlerin Rolü: Ürünlerin Çevresel Etkilerini Belirleme ve Doğrulama

Eko etiket, diğer adıyla çevre etiketi, uluslararası alanda “Eco Label” olarak bilinmektedir. Bu uygulama, bir ürün veya hizmetin yaşam döngüsü boyunca hammadde temininden üretim ve kullanım aşamalarına kadar çevresel etkilerinin belirli sınırların altında tutulduğunu ve azaltıldığını göstermektedir. Eko sertifikalar, etiketler veya semboller gibi güvenilirlik araçları, tüketicilere doğru bilgi sunma ve sürdürülebilirlik iddialarını doğrulamak amacıyla tasarlanmıştır. Eko etiket çevreye duyarlı ve çevre dostu olduğunu vurgulayan bir sertifikadır.



Görsel 1: Avrupa birliği ve dünyanın farklı ülkelerinden Eko etiket tasarım örnekleri, 2010.

Tüketicilerin satın alma kararlarını etkilemeye yönelik olan eko etiketler, (Görsel 1) tüketicilere doğru ve güvenilir bilgi sağlama amacı taşır. Eko etiketleme, bir ürünün üretim sürecindeki ekolojik etkisini belirtme ve ürünleri çevreyle uyumlu olarak öne çıkarma amacını taşır. Özellikle endüstrileşmiş ülkelerde etiketleme, çevre bilincini artırarak, tüketicilerin çevre dostu ürünlere olan ilgisini ve tercihini teşvik etme amacını gütmektedir (Erbaşlar, 2012).

Etiketleme sistemleri, tüketicilerin bilinç düzeyinin artması ve küresel çevre kaygılarının yükselmesiyle ortaya çıkmış ve gelişmiştir. Ürünlerin veya hizmetlerin çevresel etkilerini ölçmek, belgelendirmek ve karşılaştırmak amacıyla eko etiketlerin standart bir çerçeve sunduğu söylenebilir. Bu sayede hem üreticiler hem de tüketiciler çevresel olarak daha sürdürülebilir ürünlerin benimsenmesine katkıda bulunmaya teşvik edilirler.

Eko-etiketler, etiketleme sistemini kullanarak çevresel olarak tercih edilen ürünlere pazar avantajı kazandırmayı hedefler. Bu etiketler, çevre dostu ürünleri vurgular ve tüketicilere çevresel bilgilere dayanarak doğru ürün seçimi yapmalarında rehberlik eder. Aynı zamanda, etiketi taşımayan ürünlerin çevresel olarak iyileştirilerek pazarda yeniden rekabetçi hale gelmelerine yol açar. Ecolabel Index'in websitesinde yer alan bilgilerde, şu anda 199 ülkede

ve 25 endüstri sektöründe 456 çevre etiketi kullanıldığı ileri sürülmüştür. Avrupa ve küresel düzeyde kabul gören ve güvenilir olan bu etiketler, daha çevre dostu ürünlerin ve çevrenin korunmasına yönelik farkındalığın artması amacıyla başlatılmıştır. Bilinçli tüketiciler bu etiketlere güvenerek ürün tercihinde bulunur. Ürünü tercih eden tüketicide marka güven duygusu uyandırır (ecolabelindex.com. 2023).

Görsel 1’de örnek olarak verilen eko etiketler genellikle ortak bir dili temsil eder; bu dil doğa dostu, çevreye duyarlı, doğal yaşamı koruyan, insan ve hayvan haklarını öncelikli tutan bir ifade biçimini çağrıştıran görsel tasarımlardır. Görsel tasarımlar, ürünün içeriğini tanıtan renkler, biçimler ve tipografi kullanılarak tasarlanmıştır. Eko etiket tasarımlarında ürünün çevresel etkisini yansıtıcı yeşil, beyaz ve mavi tonları ağırlıklı olarak kullanıldığı görülmektedir. Bu renklerin görsel dilde, sürdürülebilirliği, çevre dostu ve doğayı koruyucu duyguları ifade ettiğini, ikincil renklerin ise kontrastlık ve okunabilirliği güçlendirmektedir. Yeşil tonlarının farklı, çeşitlilik yaratırken farklı markaların ayırt edilmesine olanak sağlamaktadır.

Etiketlerde, ağırlıklı olarak kullanılan sans-serif yazı font karakterleri genelde modernliği ve netliği, yalınlığı çağrıştırmaktadır. Bazı eko etiketler ise el yazısı fontları kullanılarak biçimlendirilmiş olup; etikete doğallık ve kişisel bir imge katmaktadır. Kalın ve ince font kombinasyonları ise görsel hiyerarşi oluşturmaktadır. Büyük harfler güç ve otorite hissi verirken, küçük harfler daha dostane, samimi bir izlenim sunmaktadır.

Örnek olarak görsel 2’de yer alan mavi renkli MSC’nin eko etiketi, sans serif yazı tipi ile balık sembolü basit ve akılda kalıcı olduğu gözlenmektedir. MSC’nin websitesinde yer alan bilgilere göre Marine Stewardship Council (Deniz Koruma Konseyi) etiketi balık ve deniz ürünleri, vahşi balık popülasyonları ve onların parçası oldukları ekosistemler üzerindeki etkilerini ve sürdürülebilir balıkçılığı ifade etmektedir. MSC’nin etiketinde denizi ifade eden mavi rengi dikey ve yatay bir dikdörtgen ve elips formun içinde tasarlanmıştır. Bir seçeneğin doğru olduğunu ifade eden tik işareti balık simgesine dönüştürülerek biçimlendirilmiştir. Yalın, rahat algılanabilecek bir görsel dil bütünlüğüne sahip Marine Stewardship Council’in etiketi, sürdürülebilir balıkçılık için belirlenmiş gereksinimler Deniz Koruma Konseyi’nin uygun sertifikalı balık veya deniz ürünlerine kullanmaktadır.



Görsel 2: Marine Stewardship (Deniz Koruma Konseyi) etiketli ürün örnekleri, 2024.

Etikette MSC kısaltması dikkat çekmektedir. Hemen altında daha ince fontla yazılmış web sitesi adresi, modern ve erişilebilir bir görünüm katmaktadır. Logonun alt kısmında yer alan stilize edilmiş balık figürü, bir onay işareti formuyla bütünleştirilmiştir. Basit ve etkili kompozisyon, MSC'nin misyonunu ve değerlerini açıkça iletirken, mavi-beyaz renk kontrastı temizlik, güvenilirlik ve profesyonellik hissi uyandırmaktadır. Mavi etiketli balık ve deniz ürünleri, sürdürülebilir avlanmanın yapıldığını ileri sürmektedir. Deniz ürünleri gibi dünya genelinde en çok ticareti yapılan gıda maddeleri arasında kakao, kahve, çay, şeker, bal, tekstil, sebze, şarap, pirinç, bal, muz, kuruyemiş ve yağlar gibi ürünler bulunmaktadır (msc.org. 2023).

Görsel 2'de yer alan sürdürülebilir ve iyi koşullarda kaliteli ürünlerin sağlandığı ve adil ticaretin simgesi olan Fairtrade tescilli eko etiket, dünya çapında adil bir ticaret ve iş gücünü temsil etmektedir. Fairtrade (Adil Ticaret) sertifikası, dünya genelinde giderek yaygın olarak kullanılan bir etikettir. Dairesel bir formda tasarlanmış olan logo, siyah bir çerçeve içinde yin-yang'a benzeyen bir görünüme sahiptir. Parlak mavi ve canlı yeşil renkler, çevreci ve doğallığı çağrıştırmaları ile sürdürülebilir bir tasarım çizgisi taşımaktadır. Siyah, ikincil bir renk olarak tercih edilmiş ve zemin üzerinde dikkat çekici bir kontrast oluşturmaktadır. Mavi kısım, stilize edilmiş bir insan figürünü, yeşil kısım bir yaprak veya filiz görüntüsünü andırmaktadır. Bu görsel elementler, insan ve doğa arasındaki dengeyi ve karşılıklı bağımlılığı sembolize ettiği noktasında bir izlenim vermektedir. Tasarımın dilinin genelinde, adil ticaret, sürdürülebilirlik ve sosyal sorumluluk kavramlarını güçlü bir şekilde yansıtmaktadır. Renk tercihi, form ve sembolizm, Fairtrade'in çiftçiler, işçiler ve tüketiciler arasında adil ve sürdürülebilir bir ilişki kurma amacını etkili bir şekilde iletmektedir.

Logonun, yalınlığı ve akılda kalıcılığı ile dünya genelinde bir marka kimliği oluşturmada güçlü bir imgeye sahip olduğu söylenebilir. Fairtrade'in websitesinden alınan bilgiler, bu eko etiketin, küresel ticaret sisteminde küçük ölçekli çiftçilerin ve işçilerin emeklerinin adil bir şekilde değerlendirildiğini ortaya koymaktadır. Diğer sertifikasyon şemalarından farklı olarak, üreticiler Fairtrade'in yönetiminde eşit söz sahibi ve tüm karar alma süreçlerine dahil edilirler. Fairtrade, gelişmekte olan ülkelerdeki çiftçilere ve işçilere daha adil bir anlaşma sunmak, yaşamlarını iyileştirmek ve geleceklerine yatırım yapma fırsatı sağlamaktadır. Bu etikete sahip ürünler, insanca çalışma koşullarının ve ayrımcılığın, zorla çalıştırmanın ve çocuk işçiliğın yasaklandığını da temsil etmektedir. Fairtrade etiketi, dezavantajlı üreticileri ve tüketicileri bir araya getirerek, daha adil ticaret koşullarını teşvik etmek ve üreticilerin yoksullukla mücadele etmelerini amaçlamıştır (fairtrade.net.2023).



Görsel 3: Fairtrade (Adil ticaret) etiketli ürün örnekleri, 2024

Fairtrade, tarım kooperatifleri, işletmeler ve hükümetlerle iş birliği yaparak ticareti daha adil hale getirmeye amaçlamaktadır. Fairtrade üreticileri ve çalışanları ile birlikte, güvenli ve sürdürülebilir geçim kaynakları elde ettikleri bir dünya yaratmaya çalışmaktadır.

Enerji alanında yaygın olarak bilinen eko etiket ise Green-e Energy sertifikasyonudur; ABD ve Kanada'daki tüketicilere ve işletmelere, elektrik tüketiminin çevresel etkisini azalttıklarını garanti etmektedir. Green-e Energy, yenilenebilir enerji için katı bir tüketici koruma programıdır. 1997'den beri, Green-e Energy, çevresel etkilerini azaltmak isteyen tüketicilere ve işletmelere satılan temiz enerjiyi sertifikalandırmaktadır. Enerji alanında ENERGY STAR, ABD Çevre Koruma Ajansı (EPA) tarafından belirlenen enerji verimliliği standartlarını karşılayan ürün ve binalara verilen bir işarettir. 1992'den günümüze kadar küresel ölçekli kullanımı sayesinde ENERGY STAR konut, ticari ve endüstriyel kaynaklardan kaynaklı sera gazı emisyonlarının azalmasına yol açmıştır. Eco Label Index'in websitesindeki bilgilere göre, tüm dünyada

en yaygın eko etiketler arasında; EU Eco Label, ENERGY STAR, FSC (Forest Stewardship Council) bulunmaktadır. ENERGY STAR gibi 1992'de tanıtılan ürünlerin ve hizmetlerin yaşam döngüsü boyunca azaltılmış çevresel etkilerini tanımlayan etiket AB Eko etiket olan bilinen EU Ecolabel etiketidir.

Avrupa genelinde çevresel bütünlüğün resmi sembolü olan çiçek formuyla oluşan EU Ecolabel, taşınabilir bilgisayarlar, televizyonlar, ampuller ve ısı pompaları gibi ürünlerin yanı sıra deterjanları ve kağıt ürünleri kapsayan geniş bir ürün yelpazesinde kullanılmaktadır.



Görsel 4: Energy STAR, FSC (Forest Stewardship Council) ve EU Ecolabel eko etiket sertifikalarının bulunduğu örnekler

Bir diğer yaygın olarak kullanılan eko etiket ise FSC (Forest Stewardship Council) sertifikasıdır. Bu etiket, orman ürünlerinin sorumlu tüketimini sergileyen orman yöneticilerini, üretim şirketlerini ve kontrollü ahşap ürünlerini akredite etmektedir. Enerjiden gıdaya, tekstilden keresteye, ambalajdan doğal alanların korunmasına kadar her iş gücüne yönelik olarak hazırlanan sertifikalar ürünlerin sürdürülebilir, adil, yaşam döngüsü boyunca doğaya olan etkilerinin belirli sınırlar altında tutulduğunu göstermektedir (ecolabelindex.com.2023). Sade ve modern bir tasarıma sahip Green-e etiketi, enerji tasarrufu ve temiz enerji kaynaklarını sembolize etmektedir. Green-e, yeşil ve beyaz renklerde stilize edilmiş çiçek formunu enerji simgesi kullanır. Çok çeşitli ürünler ve hizmetlerde kullanılan EU Ecolabel etiketi ise Avrupa Birliği bayrağını andıran çiçek şeklinde bir formla oluşturulmuştur. Bu semboller ve baskın renk tercihleri tüketicide sürdürülebilirlik, çevre dostu ve doğayı çağrıştırmaları ile güven duygusu vermektedir. Sürdürülebilir orman yönetimini teşvik eden FSC'nin logosu, ağaç simgesi ve bu ağacın içinde yer alan bir çentik olan onay işaretiyle Marine Stewardship Council'in sembolü ile benzerlik göstermektedir. Mavi bir zemin üzerinde yer alan stilize balık figürünün içinde yer alan bir onay

işareti FSC sembolü gibi çizgisel yalın bir tasarıma sahiptir. Görsel 2 ve 4 yer alan eko etiketlerin ortak özellikleri, minimal ve akılda kalıcı yalın tasarımlara sahip olmalarıdır.

Başka bir eko etiket örneği ise görsel 5’de yer alan Lipton’un yeşil çay ürünü, sürdürülebilirlik vizyonunu yansıtan sürekli iyileşme yolculuğu olarak temsil eden Yağmur Ormanları Birliği anlamına gelen ‘Rainforest Alliance’ sertifikası mührüdür.



Görsel 5: Lipton “Rainforest Alliance” etiketli ürün kutusu, 2024

Rainforest Alliance’in webtesinden alınan bilgilerde, ‘Yağmur Ormanları İttifakı’ anlamına gelen ‘Rainforest Alliance’ biyolojik çeşitliliği koruma ve sürdürülebilir geçim kaynakları sağlama amacıyla tarımsal uygulamaları ve tüketici davranışlarını değiştirme misyonu olan bir sivil toplum kuruluşudur. Rainforest Alliance etiketleri, çiftlik toplulukları için çevresel sorumluluğu, sosyal eşitliği ve ekonomik uygulanabilirliği teşvik etmektedir. Bu sertifika şeffaflık ve paylaşılan sorumluluk sayesinde insanların ve doğanın uyum içinde gelişebileceği bir dünya inşa edilebileceğini benimsemektedir. Rainforest Alliance sertifikasyon mührü, Rainforest Alliance sertifikasyon programının bir parçası olan sürdürülebilir tarım standart kriterlerini karşılayan çiftlikler ve şirketler tarafından kullanılmaktadır (rainforest-alliance.org. 2024).

Dünyada çeşitli ürün kategorileri ve endüstrileri kapsayan 456’dan fazla eko etiket, ürün ve hizmetlerin belirli çevresel ve sürdürülebilirlik standartlarını karşıladığını temsil etmektedir. Ürünlerin ve hizmetlerin çevresel etkilerini azaltmayı amaçlayan detaylı ve kapsamlı standartların sertifikaları olan eko etiketler hükümetler, kar amacı gütmeyen kuruluşlar ve özel tarafından geliştirilmektedir. Ecolabel, Ekolojik Sertifikasyon Enstitüsü’nün websitesinden alınan bilgilere göre, eko etiketlerin kriterleri ağırlıklı olarak enerji verimliliği, emisyon azaltımı, atık yönetimi, toksik maddelerin azaltılması, su kullanımı ve sürdürülebilir kaynak kullanımını içermektedir. Eko etiketler, ürünlerin ve hizmetlerin yaşam döngüsü boyunca çevresel etkilerinin değerlendirildiği ve üretim süreçlerinden tüketici kullanımına ve atık yönetimine kadar her aşamada sürdürülebilirlik ilkelerini kullanmaktadır. Bununla beraber ürünün içerdiği

kimyasallar ve tehlikeli maddelerin doğa ve insan sağlığı üzerindeki etkilerini de göz önünde bulundurmaktadır. Bu eko sertifikalar ürünlerin ve hizmetlerin çevre dostu olduğuna dair güvenilir bir kanıt olarak sunulmaktadır. Birbirinden farklı kategorilerde bulunan eko etiketler, ECO Label Enstitüsü tarafından akredite ettiği belgelendirme ve muayene kuruluşlarına ve laboratuvarlara, akredite olarak eko etiketli amblemi ve markası kullanma yetkisi alabilmektedir (ecolabel.com. 2023). Farklı kategorilerdeki eko etiketlerin yaygınlaşmasıyla pazarda diğer markalarla rekabet edebilmek için çevre dostuymuş izlenimi veren semboller tasarlanmaktadır. Yeşil pazarlama stratejileri olarak bilinen “greenwashing” eko etiketlere rakip olarak farklı yeşile boyanmış tasarım ambalajlarında ve kampanyalarda yaygın bir şekilde görülmektedir.

Çevre Dostu İmajın Altında Yatan Gerçek: Yeşil Badana

Türkçe’de “yeşil yıkama”, “yeşil badana” veya “yeşil aklama” olarak da ifade edilebilen “greenwashing” terimi şirketlerin çevre dostu görünmek amacıyla yanıltıcı bir şekilde çevreci iddialarda bulunmalarını ifade eden bir terimdir (Demirci, 2021). Bu tür yanıltıcı pazarlama stratejileri, sürdürülebilirlik iddialarının gerçekliği ve doğruluğu konusunda şeffaflık eksikliği yaratarak tüketicilerin karar verme süreçlerini etkileyebilmektedir (Dahl, 2010).

“Yeşil badana” terimi için 1980’lerin ortalarında ifade edilmeye başlanmıştır. Bu terim, pazar payı kazanmak amacıyla kullanılan bir yeşil pazarlama stratejisi olarak tanımlanabilir. Çevresel farkındalığın ivme kazandığı 1960’ların başlarında, Amerikan reklamcılık dergisi Madison Avenue’nın editörü Jerry Mander bu kavramı ilk kez “Ecopornography” olarak adlandırılmıştır. Ecopornography terimi, bir ürünün çevreye zararlı etkilerini gizlemek amacıyla kullanılan yanıltıcı reklam kampanyalarını ifade etmektedir (Karliner, 1997).

Yeşil badana terimi, ilk kez 1980’lerde Amerikalı çevre aktivisti Jay Westervelt’in bir otelde konaklarken fark ettiği bir durumla gündeme gelmiştir. Otelin sahip olduğu vizyon; çevreye duyarlı olduğunu göstermek için müşterilere havlularını tekrar kullanmaları yönünde uyarılarda bulunmasıdır. Ancak asıl amaç otelin sadece yıkama maliyetlerini azaltmak olmuştur (De Freitas ve diğerleri, 2020). Bu gibi durumlarda, sadece yüzeysel bir çevrecilik imajı oluşturarak asıl çevresel sorunlardan kaçınma veya gerçek çözümler üretme niyeti olmadan kullanılmaktadır. Yeşil Badana terimi, 1980’lerin sonlarından itibaren iş dünyasında yaygınlaşmış ve 1990’ların ortalarında yaygın bir iş terimi haline gelmesi ile çevresel uygulamalarını veya politikalarını abartarak veya yanıltıcı bir şekilde yansıtarak, aslında gerçek durumla uyumlu olmayan bir imaj oluşturma çabalarını temsil eder hale gelmiştir. Özellikle görsel imajlar;

reklam afişleri, sosyal medya görselleri, ambalaj üzerinde kullanılan görseller ve etiketler, yeşil badana uygulamalarına bilinçli ya da bilinçsiz hizmet etmiştir. Görsel 6'da yer alan illüstrasyonda, siyah duman çıkaran fabrika bacalarının bir karakter tarafından yeşile boyanması, yeşil pazarlama stratejilerinin ne denli aldatıcı olabileceğini simgelemektedir. Ambalajların üzerinde yer alan %100 geri dönüştürülebilir, eko arkadaş, %100 plastiksiz ve sıfır atık gibi ifadeler, bu ürünlerin gerçekten çevre dostu olduğuna dair tüketicilerde bir algı oluşturmaktadır. Ancak, bu iddialar çoğu zaman gerçeği yansıtmayabilir ve tüketicileri yanıltabilir. Şirketlerin, marka değerlerine zarar vermemek amacıyla yeşil badana ambalaj tasarım ve reklam örnekleri kullanılmamıştır.



Görsel 6: Green washing etiketleri ve temsili bir görsel 2024

Çevre dostu ürünlere olan talebi artırmak amacıyla kullanılan pazarlama stratejileri, ürünlerin gerçek çevre dostu olup olmadığı konusundaki tartışmaları da beraberinde getirmiştir. İnsanların çevre dostu ürünlere duyarlılığının bir şirketin pazarlama aracına dönüşmesi, bu ürünlere olan güveni sarsmaktadır.

Terra Choice Çevresel Pazarlama tarafından ABD ve Kanada'da binlerce ürünün değerlendirilme sürecinde, tüketici piyasalarında çevresel iddiaları "Yeşil Badananın Yedi Günahı" olarak şu şekilde kategorize etmiştir.

1. Gizli Takas Günahı: Bir ürünün çevreci olduğunu ima ederek, diğer önemli çevresel konulara dikkat etmeden, mantıksızca dar bir özellik setine dayandırılmasıyla işlenir.

2. Kanıt Eksikliği Günahı: Kolayca erişilebilen destekleyici bilgiler veya güvenilir bir üçüncü taraf sertifikasyonu tarafından doğrulanamayan bir çevresel iddia ile işlenir.

3. Belirsizlik Günahı: Tüketicinin gerçek anlamını yanlış anlama olasılığı olan, çok kötü tanımlı veya geniş bir iddiayla işlenir.

4. İlgi Eksikliği Günahı: Gerçek olabilir ancak çevresel açıdan önemsiz veya tüketicilere çevre dostu ürünler arayanlar için olmayan bir çevresel iddia ile işlenir.

5. İki Kötünün Daha Azı Günahı: Ürün kategorisi içinde doğru olabilecek ancak tüketiciyi kategorinin genel sağlık veya çevresel etkilerinden uzaklaştıran iddialarla işlenir.

6. Yalan Söyleme Günahı: Basitçe yanlış olan çevresel iddialarla işlenir.

7. Yanlış Etiketleme Günahı: Tüketicilerin üçüncü taraf sertifikasyonuna olan taleplerini sahte etiketler veya üçüncü taraf onay iddiaları ile sömürerek işlenir (Dahl, 2010, s.249).

Kurumlar, yeşil yıkama uygulamalarının yanı sıra “%100 Kalite” veya “En İyi Tercih” gibi etiketler kullanarak formel bir yeşile bürünme eğilimindedirler. Görsel 7’nin sol tarafında yer alan yeşil etiket tasarımları, çevre dostu, %100 sürdürülebilir, %100 doğal ve ekolojik gibi kanıtlanabilir olmayan ifadelerle yeşil badana yapılmıştır. Çizginin sağ tarafındaki eko etiketler ise sertifikalı güvenilir eko etiketlere örnek olarak gösterilebilir.

Piyasadaki sözde ve yanıltıcı çevreci ürünleri ve reklamları anlamak ve gerçek çevresel iddiaları yanıltıcı olanlardan ayırt edebilmek hayati bir öneme sahiptir. Sürdürülebilirlik ilkelerini benimsemeyen sözde çevreci firmalar ürünlerinin ambalajında tanıtımında çevresel performansları ile görsel imajlarındaki açıklamaları arasındaki uyumsuzlukları araştırılarak tespit edilebilmektedir. Tüketim toplumu dinamikleri içerisinde, internet ve sosyal medya platformlarının etkin biçimde kullanımı, bilinçli, araştıran ve sorgulayıcı bir tüketici kesiminin oluşumunu beraberinde getirmiştir. Bu durum, bireylerin sağlıkları ve çevre için daha dikkatli seçimler yapmasını sağlarken, şirketlerin de çevresel etkileri gözeterek sürdürülebilir uygulamalarda hesap verebilmelerine yol açmaktadır.



Görsel 7: Green washing (yeşil badana) etiketleri ve eko etiketler, 2024

Şirketler, yeşil badana girişimlerini reklamlar, ambalajlar ve grafik sanatının diğer alanlarında görsel olarak yansıtarak çevre koruma örgütleriyle stratejik iş birlikleri kurabilmektedirler. Yeşil badana, aynı zamanda, çevreye gerçekte zarar veren şirketlerin, göstermelik çevreci rolüne büründüğü STK'lar ile stratejik iş birliği yaptığı durumları da kapsamaktadır. Şirketlerin çevre odaklı projelere sponsorluk yapmaları, çevre koruma faaliyetlerini finanse etmeleri veya çevresel sorunları azaltmaya yönelik göstermelik girişimleri yeşil badana kapsamında değerlendirilebilir. Şirketler, ürünlerinin çevre dostu ve sağlıklı olduğunu göstermek için yeşile boyanmış resmi olmayan etiketleri kullanarak tüketici algısını da yönlendirmektedir.

Yeşil badana, sadece sözlerle veya görsellerle sınırlı değildir. Bazı şirketler, yaptıkları iş gereği tam anlamıyla sürdürülebilir oldukları söylenemez. Özellikle sigara, petrol, madencilik gibi insan sağlığına ve çevreye zarar veren sektörlerde faaliyet gösteren şirketler, temelde “oraya bakma, buraya bak” mantığıyla tüketiciyi yanıltıcı reklam çalışmaları yürütmektedir. Temelde amaçları gerçek sorunları gizlemek için bilinçli bir şekilde dikkatleri farklı yönere çekmektir (Pabon, 2023). Bu noktada şirketlerin çevreci söylemleri ne kadar inandırıcı olursa olsun, gerçekte yaptıkları faaliyetler sürdürülebilir ilkeler kapsamında sorgulanmalıdır. Şirketler, ürünlerinin çevre dostu ve sağlıklı olduğunu göstermek için yeşil etiketleri kullanarak tüketici algısını yönlendirmektedir. Ancak, gerçekte ürün içeriğiyle, etiketler arasında bir uyumsuzluk oluşmaktadır. Bu doğrultuda tüketicilerin ürünleri seçerken ürünün, çevre ve insan sağlığı üzerinde etiketleri hakkında sorgulamaları ve daha kapsamlı bilgi edinmeleri gerekmektedir.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Sermaye sahiplerinin daha fazla kazanç uğruna toplum sağlığını göz ardı etmeleri ve üretici çiftçileri adil olmayan koşullarda çalıştırmalarının bedelini, şu anda yaşanmakta olan çevre felaketlerinde yaşamlarını yitiren canlılar ödemektedir. Pazarda birbirleriyle rekabet ortamında öne çıkabilmek için çeşitli yaratıcı pazarlama yöntemleri, eğlenceli reklamlar, albenisi yüksek ambalaj tasarımları, sürekli tüketimi teşvik etmektedir. Çevresel felaketlerin ve iklim krizinin kökeninde, toplumun bilinçsiz tüketim alışkanlıkları, çevresel etkileri düşünülmeden yapılan tasarımlar, atık yönetiminin olmaması ve adaletsiz iş gücü yatmaktadır.

Sürdürülebilirlik iddiasında bulunan şirketler, piyasada rekabet edebilmek ve fazla kazanç elde etmek için yeşil badana yöntemine sıklıkla başvurmaktadır. Şirketler, pazar paylarını artırmak, itibarlarını korumak veya rekabet avantajı

sağlamak için çevre dostu bir imaj sunarak, gerçekte ürünlerinin veya hizmetlerinin çevresel etkilerini gizlemeye veya azaltmaya yönelmektedir. Böylesi yanıltıcı uygulamalar, tüketicileri ürünle ilgili yanıltmakta ve toplum sağlığını da tehdit etmektedir. Buna karşın yeşil pazarlamanın aydınlatıcı bir yönü olan eko etiketler, ürünün çevreyle olan sürdürülebilir ilişkisini, sürdürülebilir standartları uyumlanması ya da üretici açısından etik ve adil uygulamalara sahip olduklarını doğrulamaktadır. Eko etiketler, tüketicileri çevre konusundaki etkileri ve sürdürülebilir, adil şartlarda üretilmiş ürün alma tercihleri konusunda toplumu bilinçlendirerek aydınlatmaktadır. Bu bağlamda ürünlerin gerçek çevresel etkilerini en aza indirmeyi ve üreticiyi adil koşullarda çalışmasını tescilleyen eko etiketler konusunda tüketici bilinçlendirilmeli ve bu ürünleri alması teşvik edilmelidir.

Tasarımcılar, pazarlamacılar ve üreticiler, bir ürünün ya da hizmetin yaşam döngüsü boyunca çevresel etkilerini; malzemelerin seçiminden enerji verimliliğine, atık yönetiminden adil ve etik üretim koşullarına kadar detaylıca planlayarak düşünülmelidir. Sürdürülebilirlik ilkeleri kapsamında tasarımcılar, ürünlerin hayat döngüsü boyunca çevresel etkilerini azaltmak için çözümler üretmelidir. Ürünün ya da hizmetin çevresel olan etkileri, hammaddesinin işlenmesi sürecinden üretiminde ve nakliyesinde kullanılan enerji, ortaya çıkan atık ve işlevsiz hale geldiğinde ürünün geri dönüşümü ve karbon ayak izi konuları detaylıca düşünülmelidir.

Geçmişten günümüze kapitalist sistem çarkında bulunan devletler ve şirketler genellikle birbirleriyle iç içe geçmiş karmaşık ilişkiler içerisinde. Devlet mekanizmalarının alacağı kararların, sadece sermayeye değil, insan ve doğa odaklı olması, etik ve sürdürülebilirlik prensiplerine dayanması gerekmektedir. Bu bakış açısı ile devletler, üretim faaliyeti gösteren ürün ve hizmetlerin üçlü bilanço sistemi çerçevesinde denetimini ve kontrol mekanizmalarını işletmesi gerekmektedir. Bunun yanı sıra çevresel etkileri gözetilen ilke ve standartların tüm hükümetin, kamu ve kurumların politikaları arasında bulunmalıdır.

Tüketicilerin çevresel farkındalığını artırmak amacıyla, devletler ve sivil toplum kuruluşları tarafından çevresel eğitim ve bilinçlendirme çalışmaları yapılmalıdır. Ayrıca, firmaların çevresel performansını değerlendiren sertifikasyon programlarının desteklenmesi ve yanıltıcı iddialarda bulunan şirketlere karşı cezai yaptırımların uygulanması, denetlenmesi gerekmektedir. Bunun yanında, toplumun ürün reklamlarını ve ambalajlarını doğru okumaları ve algılamaları için tüketici bilinçlendirme ve eğitici kamu spotlarının yapılması önerilmektedir. Pazarlama ve iletişim tasarımı gibi bölümlerde öğrencilere sürdürülebilirlik konusunda teorik ve uygulamalı ders içerikli oluşturulmalıdır. Piyasada oluşan haksız rekabetin ve “yeşil badana” gibi yanıltıcı uygulamaların önlenmesi için,

ürünlerin içerikleriyle birlikte ambalajlarının da piyasaya sürülmeden önce bir etik tasarım komisyonuna sunulması gerekmektedir. Bu süreç, tüketicinin yanıltılmasını engelleyecek ve daha adil bir rekabet ortamı yaratacaktır. Çevre ve toplum sağlığının korunması amacıyla, üreticilerin adil ve etik çalışma koşullarının denetlenmesi gerekmektedir. Bu bağlamda, sürdürülebilirliği, adil ve etik üretimi destekleyen eko etiketlerin piyasada yaygınlaşmasını sağlamak amacıyla, tüm üreticilere ve hizmet veren kurumlara yönelik yaptırımlar uygulanmalıdır.

Çevre konusunda hukuksal mevzuatlar hükümetlerin başlıca politikaları arasında yer almalıdır. Doğal yaşam kaynaklarımız ve milli servetimiz olan yeraltı suları, denizler, akarsular, tarım arazileri, endemik bitkilerin bulunduğu doğal alanlar, meralar, tarihi anıtların korunmasına yönelik çevresel kanun, tüzük ve yönetmelikler sadece kâğıt üzerinde kalmamalı, uygulanmalıdır. Özellikle sermaye sahiplerinin kâr elde etme amacıyla başlattığı maden arama projelerinin gelecekte yaratabileceği çevresel felaketlerin boyutları dikkatlice analiz edilmelidir. Bu süreçte, sivil toplum kuruluşlarının (STK) görüşleri alınarak ortaklaşa karar verilmelidir. Biyoçeşitliliğin azalmasına, su kaynaklarının kirlenmesine, toprak erozyonuna ve ölümcül sağlık sorunlarına neden olan sebep olan maden arama ve çıkarma faaliyetlerine ve termik santrallerin ekosistemler üzerinde yaratacağı olumsuz etkilere izin verilmemelidir. Dolayısıyla, bu tür projelerin çevresel değerlendirme süreçleri, yalnızca ekonomik getirileri değil, uzun vadeli çevresel ve toplumsal maliyetleri de kapsamlı bir şekilde ele alınmalı ve toplum sağlığı düşünülerek hareket edilmelidir.

KAYNAKÇA

Aasmäe, S. (2021). Consumer Awareness Of Greenwashing And The Reliability Of Eco-Labels. [Yayınlanmamış Lisans Tezi]. Tallinn University of Technology.

Becer, E. (2014). Ambalaj Tasarımı. (2. Baskı). Dost Kitap Evi Yayıncılık.

Bibliometric Analysis its publication, yer and percentage. Journal of Pharmaceutical Negative Results, (14), 2200-2212. Doi: 10.47750/pnr.2023.14.S02.258

Brundtland, G. H. (1987). Our Common Future: Report of the World Commission on Environment and Development. Oxford University Press.

Caferoğlu, M. (2021). Ambalaj Tasarımında Sürdürülebilirlik için Doğadan İlham: Biyomimikri Yaklaşımı. The Journal of Academic Social Science, (121), 136-153. Doi: 10.29228/ASOS.52634

Dahl, A. L. (2012). Sustainability and the Politics of the Future. Routledge.

Dahl, R. (2010). Greenwashing: Do you know what you are buying? Environmental Health Perspectives, (6)118, 246-252.

De Freitas Netto, S.V., Sobral, M.F.F., Ribeiro, A.R.B. (2020). Concepts and forms of greenwashing: a systematic review. Environ Sci Eur. 32, 19

Doi:10.1186/s12302-020-0300-3

Demirci, K. (2021). Sürdürülebilir geleceğin önündeki tehdit: yeşil boyama (greenwashing). Kent ve Çevre Araştırmaları Dergisi, 3(2), 34-50.

Dokuzlar, K, B. (2016). Sosyal Sorumluluk Projesi olarak Grafik Tasarım ve Belgeleme. [Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi], Anadolu Üniversitesi.

Elkington, J. (1997). Cannibals with Forks: The Triple Bottom Line of 21st Century Business. New Society Publishers.

Erbaşlar, G. (2012). Yeşil Pazarlama. Mesleki Bilimler Dergisi, 1(2), 94-101.

Herbes, C., Beuthner, C., & Ramme, I. (2018). Consumer attitudes towards biobased packaging – A cross-cultural comparative study. Journal of Cleaner Production, 194, 203-218.

Jerzyk, E. (2016). Design and Communication of Ecological Content on Sustainable Packaging in Young Consumers' Opinions. Journal of Food Products Marketing, 22(6), 707-716.

Karliner, J. (1997). The corporate planet: Ecology and politics in the age of globalization. Sierra Club Books.

Magnier, L., & Schoormans, J. (2015). Consumer reactions to sustainable packaging: The interplay of visual appearance, verbal claim and environmental concern. *Journal of Environmental Psychology*, 44, 53-62.

Njoroge, R., et al. (2019). The Role of Sustainable Practices in Enhancing Corporate Financial Performance: Evidence from Kenya. *International Journal of Business and Management*.

Ottman, J. A. (2011). *The New Rules of Green Marketing: Strategies, Tools, and Inspiration for Sustainable Branding*. Berrett-Koehler Publishers.

Özçuhadar, T., Öncel, P. (2017). Eko-Tasarım. *Sürdürülebilir Üretim ve Tüketim Yayınları*, (4), 15.

Pabon, J. (2023). *The Great Greenwashing*. Melbourne Books.

Pankaj, J, Kumar, A. (2023). Three Decades (1992-2021) of Green Consumer Behaviour: A

Parguel, B., Benoit-Moreau, F., & Russell, C. A. (2015). Can evoking nature in advertising mislead consumers? The power of 'executional greenwashing'. *International Journal of Advertising*, 34(1), 107-134.

Peattie, K. (2001). Golden Goose or Wild Goose? The Hunt for the Green Consumer. *Business Strategy and the Environment*, 10(4), 187-199.

Polonsky, M. J., Bailey, J., Baker, H., Basche, C., Jepson, C., & Neath, L. (1998). Communicating environmental information: Are marketing claims on packaging misleading? *Journal of Business Ethics*, 17(3), 281-294.

Purvis, B., Mao, Y., & Robinson, D. (2019). Three Pillars of Sustainability: In Search of Conceptual Origins. *Sustainability Science*, 14(3), 681-695.

Schmuck, D., Matthes J., ve Naderer, B. (2018). Misleading Consumers with Green Advertising? An Affect-Reason-Involvement Account of Greenwashing. *Journal of Advertising*, (47), 127-145. Doi: 10.1080/00913367.2018.1452652

Selamet S. (2012). Sürdürülebilirlik ve Grafik Tasarım, *ZKÜ Sosyal Bilimler Dergisi*, (8)15, 125-148.

Sherin, A. (2013). *Sustainable Thinking, Ethical Approaches to Design and Design Management*. Bloomsbury Publishing Plc.

Şengel, Ş., & Kınam, B. (2020). Kültürel Değerlerin Ambalaj Tasarımına Yansıması: Portekiz Örneği, *Sanat ve Tasarım Dergisi*, (26), 603-624.

Taufique, K. M. R., Vocino, A., & Polonsky, M. J. (2014). The influence of eco-label knowledge and trust on pro-environmental consumer behaviour in an emerging market. *Journal of Strategic Marketing*, 25(7), 511-529.

Jeswiet, H, Hauschild, M. (2005). EcoDesign and Future Environmental Impacts, *Materials and Design*, (26) 7, 629-634. Doi: 10.1016/j.matdes.2004.08.016

WCED (World Commission on Environment and Development). (1987). *Our Common Future*. Oxford University Press.

İNTERNET KAYNAKLARI

İnternet: Ecolabel Index. <https://www.ecolabelindex.com/ecolabels/> adresinden 17.10.2023 tarihinde alınmıştır.

İnternet: ECO Label Kullanım Kriterleri Nelerdir. <https://www.ecolabel.com/tr/ecolabel-kullanim-kriterleri-nelerdir> adresinden 3.11.2023 tarihinde alınmıştır.

İnternet: Fairtrade Impact. <https://www.fairtrade.net/impact> adresinden 21.11.2023 tarihinde alınmıştır.

İnternet: Marine Stewardship Council. <https://www.msc.org/what-we-are-doing/our-approach/what-does-the-blue-msc-label-mean> adresinden 18.12.2023 tarihinde alınmıştır.

İnternet: İlhan, İ. (2014). Üçlü Bilanço. [cekud.org: https://www.cekud.org.tr/tr/uclu-bilanco/](https://www.cekud.org.tr/tr/uclu-bilanco/)

adresinden 2.11.2023 tarihinde alınmıştır.

İnternet: The Rainforest Alliance Certification Seal. <https://www.rainforest-alliance.org/business/marketing-sustainability/using-our-logo-and-seal/> adresinden 19.12.2024 tarihinde alınmıştır.

GÖRSEL KAYNAKLAR

Görsel 1. Avrupa birliği ve dünyanın farklı ülkelerinden Eko etiket tasarım örnekleri, 2010. <https://focus.flokk.com/ecolabels-what-are-they-how-do-they-work-and-what-to-avoid-when-looking-for-sustainable-furniture>

Görsel 2. Marine Stewardship Council etiketli ürün örnekleri, 2024.

<https://www.msc.org/>

Görsel 3. Fairtrade (Adil ticaret) etiketli ürün örnekleri, 2024. <https://www.fairtrade.net/>

Görsel 4. Energy STAR, FSC (Forest Stewardship Council) ve AB Eko Etiketi (EU Ecolabel) etiketli ürün örnekleri

<https://news.samsung.com/us/celebrating-energy-efficiency-how-samsung-making-everyday-energy-star-day-mark-newton/>

<https://www.amazon.com.tr/NATURE-Tuvalet-ka%C4%9F%C4%B1d%C4%B1-sel%C3%BCloz-toplam/dp/B095YQGBZR>

<https://www.trendyol.com/frosch/bulasik-deterjani-aloe-verali-750-ml-p-7157119>

Görsel 5. Lipton “Rainforest Alliance” etiketli ürün kutusu, 2024)

<https://www.samsclub.com/p/lipton-green-tea-bags-100-ct/195974?navAction=push&bvstate=pg:2/ct:r>

<https://www.rainforest-alliance.org/business/marketing-sustainability/the-ultimate-guide-to-marketing-your-rainforest-alliance-certified-product/>

Görsel 6. Green washing etiketleri ve temsili bir görsel 2024

<https://www.abc.net.au/btn/classroom/greenwashing/102069440>

<https://ofpack.com.au/blog/greenwashing-ultimate-guide/>

Görsel 7. Green washing (yeşil badana) etiketleri ve Eko Etiketler, 2024

<https://energytracker.asia/types-of-greenwashing>

ORTA BİZANS DÖNEMİ İRENE KULESİ'NİN SANAT GALERİSİNE DÖNÜŞÜMÜNÜN DEĞERLENDİRİLMESİ

EVALUATION OF THE TRANSFORMATION OF THE MIDDLE
BYZANTINE PERIOD IRENE TOWER INTO AN ART GALLERY

Öğr. Gör. Selcem Bayır Aydın
Haliç Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç
Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü
selcembayir@halic.edu.tr
ORCID ID: 0000-0002-6118-4427

**Doç. Dr. Fatma Ceyda
Güney Yüksel**
Haliç Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi,
İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü
fatmaceydayuksel@halic.edu.tr
ORCID ID: 0000-0002-9281-8285

Prof. Dr. Füsun Seçer Kariptaş
Haliç Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç
Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü
fusunsecer@halic.edu.tr
ORCID ID: 0000-0003-1594-6061

MAKALE GELİŞ TARİHİ: 1 Ağustos 2024 • YAYIMA KABUL TARİHİ: 14 Mart 2025

Öz

Tarihi yapılar, dönemin sosyal, kültürel ve ekonomik koşullarına göre şekillenmektedir. Ancak zamanla değişen ihtiyaçlar ve gelişmeler bu yapıların işlevlerini yitirmesine yol açabilir. Bu durum, tarihi yapıları yok olma tehlikesiyle karşı karşıya bırakmaktadır. İrene Kulesi de tarih boyunca çeşitli işlevler üstlenmiş bir yapıdır. Kesin inşa amacı bilinmemekle birlikte, tersane, gözetleme kulesi, hapisane, cihannüma ve depo gibi farklı amaçlarla kullanılmıştır. Çalışma, yapının sanat galerisine dönüştürülmesini ve bu dönüşümün mimari etkilerini ele almaktadır. Modern ihtiyaçlara uyum sağlarken tarihi bütünlüğün nasıl korunduğu değerlendirilecektir. Koruyucu restorasyon anlayışıyla yeniden işlevlendirilen İrene Kulesi, yenilikçi bir yaklaşımın örneği olarak incelenecektir.

Abstract

Historical structures are shaped by the social, cultural, and economic dynamics of their time. However, evolving needs and developments may render these structures obsolete, putting them at risk of extinction. The Irene Tower is one such structure that has served various purposes throughout history. While its original function is unclear, it has been used as a dockyard, watchtower, prison, belvedere, and storage area. This study focuses on the tower's transformation into an art gallery and its architectural implications. It examines how modern needs are addressed while preserving historical integrity. The adaptive reuse of Irene Tower through a conservation-oriented restoration approach highlights a pioneering perspective, demonstrating how historic buildings can be revitalized to harmonize with contemporary functions.

Anahtar Kelimeler: Yeniden
İşlevlendirme, Kültürel Miras, İrene Kulesi,
Sosyal Yapı, Sanat Galerisi

Key Words: Refunctioning, Cultural
Heritage, Tower of Irene, Social Structure,
Art gallery

GİRİŞ

Büyük Valide Han'ın üçüncü avlusunda bulunan Sağır Han, İstanbul'un Fatih ilçesi Eminönü semtinde yer almaktadır. Doğu yönünde Fincancılar Sokağı, kuzey yönünde Paşa Camii Sokak, güneydoğu yönünde Çakmakçılar Yokuşu ve batı yönünde Uzunçarşı Caddesi ile çevrelenmiştir. Yaklaşık bin yıldır varlığını sürdüren bu yapı, inşa edildiği tarih ve amaç hakkında kesin bilgiler bulunmamaktadır. Ancak, İrene Kulesi hakkında bilinen en eski kaynak, 16. yüzyılda Petrus Gyllius isimli bir seyyahın "İstanbul'un Tarihsel Topoğrafyası ve Tarihi Eserleri" adlı eseridir (Gyllius, 2007). Daha sonra Aysel Çötelioglu'nun yazısında da bahsedildiği gibi, iyi bir nakkaş, tarihçi, matematikçi, hattat ve silahşör olan Matrakçı Nasuh'un gravüründe Eminönü ve çevresindeki evler yer almaktadır. Gravürde, sahil surlarının sağında ve Kapalı Çarşı'nın biraz altında bir kule betimlenmiştir. Bu kule, St. Eirene Kulesi olarak tanımlanmakta olup, yanındaki cami ise 1479 yılında tamamlanan Atik İbrahim Paşa Camisi'dir (Görsel 1).



Görsel 1. 537 Tarihinde Matrakçı Nasuh'un çizmiş olduğu İstanbul gravüründen İrene Kulesi

Bu yönde yapılan araştırmalara göre yapı hakkında birçok teori üretilse de ortak bir görüş birliği olamamıştır. Bu teorilerin en dikkat çekici olanı, Kösem Sultan'ın bu yapıyı hazine odası olarak kullanmasıdır. Buna ek olarak kilise, zindan, gözetleme kulesi gibi birçok fonksiyona da sahip olduğu söylenenler arasındadır. Aynı zamanda Schneider'in "Mauern und Tore am Goldenen Horn zu Konstantinopel" isimli kitabında yapıyı, "vigla" olarak adlandırmış ve bu bölgede olduğu düşünülen yapıyla aynı yapı olduğu üzerine bir değerlendirmede bulunmuştur (Schneider, s. 88-90, 1950) (Görsel 2).



Görsel 2. 1868 Tarihinde Pascal Sebah tarafından çekilen İrene Kulesi fotoğrafı

Bugün İrene Kulesi, İstanbul'un tarihi yapısı içinde önemli bir yere sahiptir ve turistlerin ilgisini çeken tarihi mekânlardan biri haline gelmiştir. Kule, Bizans ve Osmanlı kültürü arasındaki geçmiş bağlantıları yansıtmakta ve Osmanlı İmparatorluğu'nun İstanbul'un tarihi dokusuna bıraktığı bir miras olarak kabul edilmektedir.

KAPSAM VE YÖNTEM



Görsel 3. ve Görsel 4. İrene Kulesi fotoğrafı (S. E. Aydın/2023)

Bu değerlendirme çalışması kapsamında, öncelikle yapı ile ilgili literatür taraması yapılmıştır. Yazılı ve görsel kaynaklar üzerinden yapılan araştırmalar sonucunda, yapının güncel durumu, geçmişte farklı dönemlerde yapılmış olan uygulamalar ile karşılaştırılmış ve değerlendirilmiştir. Yapının şimdiki durumu kullanım fonksiyonu özelinde ele alınmış, yerinde incelenmiştir. Bununla birlikte yapının tarih süresince geçirdiği fonksiyon ve yapısal değişikliklere değinilerek, günümüzdeki işlevi olan sanat galerisi ve yapısal durumuna ait karşılaştırmalar yapılmıştır. Orta Bizans döneminden başlayarak, Osmanlı İmparatorluğu süresince kullanımı ve günümüz durumu ile entegrasyonu ele alınmıştır. Günümüze kadar geçen süreç içerisinde farklılaşan yapıya ait tüm değişkenler restorasyon öncesi ve restorasyon sonrası dönem olarak karşılaştırılmış ve yapının nihai durumunun yansımalarına değinilmiştir. (Görsel 3-4).

Yapı, yeniden işlevlendirme süresince dikkate alınması gereken unsurlar özelinde, “tarihi ve kültürel değerlerin korunması, yapısal dayanıklılık ve güvenlik, uygun işlev, kültürel ve tarihi bağlamın korunması ve yapının özgünlüğünün korunması” olarak değerlendirilmiştir. Daha sonra yapının güncel kullanımı olan sanat galerisi, yerinde ziyaret edilmiş ve alana ait fotoğrafla belgeleme yapılmıştır. Tespit edilen güncel duruma ait çıktılar ve literatür taraması sonucu elde edilen veriler doğrultusunda yapısal değişikliklere ilişkin karşılaştırmalar tablolaştırılmıştır.

BULGULAR VE TARTIŞMA

Bilindiği üzere kültürel mirasın yeniden işlevlendirilmesi, yeni veya farklı bir amaca hizmet etmek adına mevcut kültürel eserler için yapılan uygulamaların, geleneklerin yeniden anlamlandırılması veya başka bir ifadeyle yeniden yorumlanması sürecini ifade etmektedir (Ahunbay, 2010). Bu bağlamda tarihi yapıların işlevlendirilmesinin diğer bir nedeni, günümüz toplumlarında öneminin ve canlılığının devam etmesinin istenmesidir. Çünkü toplumlar ve kültürler zamanla değiştiğinden, geleneksel uygulamalar ve eserler inşa edildikleri dönemdeki önemini bunun neticesinde de anlamını kaybetmektedirler. Bu bakış açısından yola çıkarak, kültürel miras niteliğinde bulunan yapılar yeniden yorumlanarak veya yeniden tasarlanarak çağdaş izleyiciler için daha erişilebilir olmakta, aynı zamanda ilgi çekici hale getirilmektedir. Bununla birlikte yeniden işlev verilirken dikkat edilmesi gereken bazı unsurlar bulunmaktadır:

- **Tarihi ve kültürel değerlerin korunması:** Bu durum, yeniden işlevlendirme çalışmaları sırasında, yapıların tarihi ve kültürel mirasını korumak büyük önem taşır. Bu, yapıların özgün mimari özelliklerinin bozulmadan korunmasını ve yapının ilk inşa edildiği dönemdeki amacına uygun bir şekilde

değerlendirilmesini gerektirir. Örneğin, geleneksel bir taş binanın cephe süslemelerinin veya ahşap işçiliğinin bozulmaması, bu değerlerin yeni işleviyle uyum içinde yaşatılmasını sağlar. Aynı zamanda, kültürel kimliği yansıtan detayların korunması, bu yapıların tarih boyunca üstlendiği rolü ve anlamı geleceğe aktarmak açısından kritik öneme sahiptir.

- **Yapısal dayanıklılık ve güvenlik:** Tarihi yapıların güvenliği ve yapısal dayanıklılığı öncelikli bir konu olmalıdır. Bu, yapıların yıkılma riski veya doğal afetler karşısında zayıflama gibi potansiyel tehlikelere karşı korunmasını ifade etmektedir. Uzun yıllar boyunca maruz kaldıkları çevresel etkenler (nem, aşınma, depremler vb.) yapıların güvenliğini tehlikeye atmaktadır. Bu nedenle, yapıların güçlendirilmesi, dayanıklılığının artırılması ve modern mühendislik çözümleriyle desteklenmesi, hem kullanıcı güvenliği hem de yapının uzun vadeli korunumu için gereklidir.

- **Uygun İşlev:** Tarihi yapıların yeniden işlevlendirilmesi sırasında, yeni kullanımın yapının özgün amacına uygun olması ve yeni işlev verirken çevresel etkenlere dikkat edilmesi gerekmektedir. Bu durum bir yapının bulunduğu yerin fiziksel, sosyal, kültürel ve iklimsel özelliklerini ifade eder. Bu etkenler, bir yapının hem tasarımını hem de işlevselliğini etkileyebilir. Örneğin, bir yapı belirli bir iklim koşuluna göre tasarlanmışsa, bu koşulların değişmesi yapının uzun ömürlü olmasını veya kullanılabilirliğini tehlikeye atabilir.

- **Kültürel ve tarihi bağlamın korunması:** Geçmiş ve gelecek arasında köprü görevi gören yeniden işlevlendirilmiş bu yapıların, tarihi ve kültürel bağlamı göz önünde bulundurularak yönetmelikler çerçevesinde ilgili kurum ya da kişilerce yeni fonksiyonuna karar verilmelidir. Bu yapılar, yalnızca fiziksel varlıklar değil, aynı zamanda bir toplumun belleğini ve kimliğini yansıtan değerli unsurlardır. Bu nedenle, geçmiş ile gelecek arasında bir köprü kurma işlevini üstlenen bu yapıların yeni fonksiyonları belirlenirken, aşağıdaki unsurlar dikkate alınmalıdır:

1-Tarihi ve Kültürel Bağlamın Analizi: Yapının içinde bulunduğu döneme ait tarihsel, sosyal ve kültürel bağlam ayrıntılı bir şekilde analiz edilmelidir. Bu analiz, yapının geçmişteki işlevini, kullanım amacını ve toplumsal değerini anlamayı içermektedir. Örneğin, bir Osmanlı dönemine ait hamamın, yeni işlevlendirme sırasında özgün kullanımına uygun şekilde bir kültür merkezi veya sergi alanı olarak değerlendirilmesi, yapının bağlamına yaşatmaya katkı sağlayabilir.

2-Yeni fonksiyonun belirlenmesi: Yapının yeniden işlevlendirilmesi sürecinde, önerilen yeni kullanım, yalnızca yapının fiziksel özelliklerine değil, aynı zamanda tarihi ve kültürel bağlamına uygun olmalıdır. Bu süreç, ilgili kurumlar (örneğin,

koruma kurulları) ve uzman kişiler tarafından yönetmelikler çerçevesinde gerçekleştirilmelidir. Yapının özgün ruhunu bozmadan, günümüz ihtiyaçlarına hizmet edebilecek bir işlev kazandırılması, bu tür yapıların sürdürülebilirliğini artırır.

3-Toplumsal katılım ve farkındalık: Tarihi bir yapının yeni işlevine karar verilmesi sürecinde, o yapının bulunduğu bölgedeki topluluğun ihtiyaçları ve beklentileri de göz önünde bulundurulmalıdır. Bu, yapının toplumla bağını güçlendirir ve kültürel mirasın ortak bir değer olarak sahiplenilmesini sağlamaktadır.

4-Yönetmelik ve koruma ilkelerine uygunluk: Kültürel miras niteliğindeki yapıların korunması için ulusal ve uluslararası koruma yönetmeliklerine bağlı kalmak hayati önem taşımaktadır. UNESCO veya ICOMOS gibi kuruluşların belirlediği prensipler doğrultusunda hareket etmek, bu yapıların hem fiziksel bütünlüğünü hem de bağlamlarını koruma sürecinde rehberlik sağlamaktadır.

• **Yapının özgünlüğünün korunması:** Yapıda yapılacak değişiklikler özenle planlanmalı ve özgün yapının bütünlüğünü korumaya yönelik olmalıdır.

Bu nedenle, bir yapıya yeni işlev vermek, dikkatli bir planlama ve uygulama gerektirir. Bu doğrultuda ele alınan bu çalışmanın amacı, günümüzde halen varlığını sürdürmeye devam etmekte olan İrene Kulesi' ni süreç boyunca geçirmiş olduğu dönemler ve fonksiyonlar üzerinden, günümüz işlevi olan sanat galerisine yeniden işlevlendirilmesi bağlamında değerlendirilmesidir.

İrene Kulesi'nin "İrene" olarak anılmasının nedeni, 16. yüzyılda seyahat eden Petrus Gyllius'a atfedilmektedir (Gyllius, s.141-142, 1997). Gyllius, Konstantinopolis içinde üç İrene Kilisesi olduğunu öğrendiği Bizans kaynaklarını araştırırken, yerel halkın "İrene" olarak adlandırdığı bir kuleyi keşfeder (Gyllius, s.140-142, 1997). Gyllius, bu yapının Haliç'in kenarında bulunan Şehit İrene Kilisesi ve Ayasofya Kilisesi civarındaki Aya İrini Kilisesi dışında üçüncü bir İrene Kilisesi olduğunu varsayar ve bu nedenle kuleye "İrene" adını verir İrene Kulesi'nin adının, Azize İrene' den veya İrene adını taşıyan Bizans dönemi imparatoriçelerinden geldiği düşünülmektedir (Gyllius, s.141-142, 1997).

Tarihi yapı, Orta Bizans Dönemi (7. yüzyıldan 12. yüzyıla kadar süren dönem), Osmanlı Dönemi ve Cumhuriyet Dönemi olarak üç farklı döneme ait izler taşımaktadır. 8. yüzyılda, Bizans İmparatorluğu sınırları Anadolu, Balkanlar'ın sahil kesimi, Kırım, Yunan Adaları, Sicilya ve İtalyan Yarımadası'nın güney ucunu içine alacak şekilde küçülmüştür (Magdalino, s.169-208, 2002). Bu dönemde yaşanan bu küçülme, Bizans mimarisi ve toplumun sosyal yapısında önemli değişikliklere yol açmıştır. Kentsel gelişim de bu değişikliklere paralel olarak

şekillenmiş ve genel olarak 9. yüzyıldan başlayarak 1261 yılına kadar devam etmiştir.

Orta Bizans döneminde, yeni inşa edilen yapıların büyük çoğunluğunun zenginlerin yaptırdığı özel konutlar olduğu bilinmektedir. Kamusal yapı olarak değerlendirilebilecek hamamlar, tersaneler, ambarlar, hastaneler ve yetimhaneler ise genellikle manastırların inisiyatifiyle inşa edilmiş ve onların denetiminde işletilmiştir. Ayrıca, Orta Bizans döneminde ana limanlar ve yabancı ticaret kolonileri, Marmara kıyısından çok Haliç kıyısında toplanmıştır (Magdalino, 2002:533). Bu nedenle, İrene Kulesi'nin bulunduğu bölgenin Haliç bölgesi olması, kuleyi yapısal ve işlevsel açıdan daha iyi anlaşılmasını sağlamaktadır (Görsel 5).



Görsel 5. Orta Bizans döneminde Konstantinopolis haritası

Haliç'te bulunan limanlar, MÖ. VI. yüzyılda Bizantion ile beraber kurulmuş, MS. IV. yüzyılda Konstantinopolis'in kurulmasından sonra da işlev ve önemini korumuştur (Müller-Wiener, s.1-35, 1998). Kaynaklara göre bu dönemlerde Haliç'in doğu ucunda Prosforion ve Neorion Limanları bulunmaktadır; Neorion ise bunun hemen batısından başlayıp bugünkü Galata Köprüsü'nün bulunduğu alana kadar olan bölgede bulunmaktadır (Müller-Wiener, s.6-8, 1998). Daha sonraki dönemlerde Marmara Denizi ile ilişkili olan limanlarda yaşanan tatsızlıklar neticesinde gözler tekrar daha güvenilir kılınan aynı zamanda dayanıklı ve korunaklı olması sebebiyle Haliç limanına dönmüş ve limanın önemi artmıştır.

Kule, yaklaşık olarak 17 metre yüksekliğe ve 10 metre karelik bir alanı kaplayacak şekilde ölçülendirilmiştir. Fransız seyyah Pierre Gilles, “Eirene Kulesi” olarak adlandırılan bu yapıdan ilk kez bahseden kişidir. Kulenin, 16.

İmparatorluğu döneminde inşa edilen bu yapı zaman içinde farklı amaçlar için kullanılmıştır. XVI. yüzyılda Lorichs, İstanbul panoramasını çizerken İrene Kulesi'ni oldukça yüksek bir kule olarak betimlemiş ve bu kulenin bir hapishane olarak kullanıldığını belirtmiştir (Lorck, 2009). Buna ek olarak, Khoniates'in Bizans dönemi kaynaklarında, bu bölgede bir Pritanaeum'dan söz edilmektedir (Schneider, s.80-90, 1950b). Schneider'e göre, hapishane ve resmi daire işlevine sahip Pritanaeum, Vigla'da yer alır; dolayısıyla İrene Kulesi de, Lorichs'in ifade ettiği gibi, bir hapishaneye ait yapı olarak düşünülebilir (Schneider, s. 80-90, 1950b).

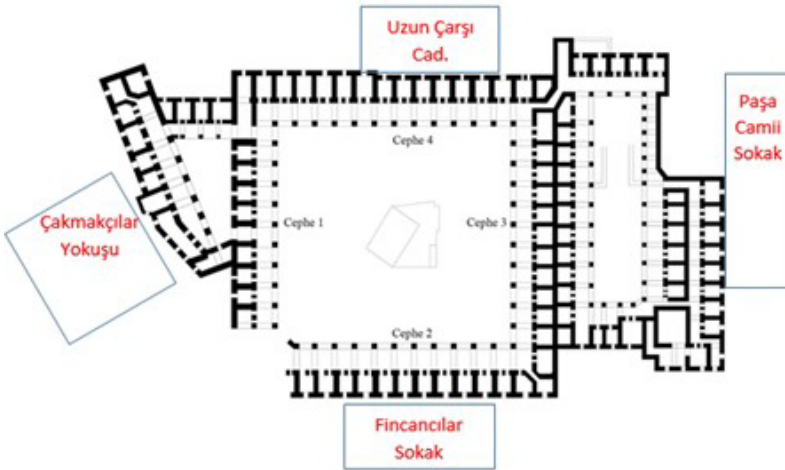
Osmanlı arşivlerinde yer alan 1617 tarihli bir vakıf defterinde, Cerrah Mehmet Paşa sarayından bahsedilmektedir. Belge şu şekildedir: “İbrahim Paşa-yı Atik Camii yakınında Cerrah Mehmed Paşa Sarayı nezdinde (göre/yakın) vaki Bezzaz-ı Cedid Mescidi' nde Çadırcı Hayreddin ve Uzunçarşı' da Mercan Ağa kurbunda Muhyiddin el-Hadari Evkafı 'na ve biri Uzunçarşı kurbunda ve diğeri Kırkçeşme nezdinde Saman Viran demekle meşhur Hoca Sinan mescitleri” vakfına ait defter” (Osmanlı Arşivi (BOA), 1617). İlgili belge, doğrudan Cerrah Mehmet Paşa sarayıyla ilgili olmasının yanı sıra, mescitlerin ve Cerrah Mehmet Paşa Sarayı'nın konumlarından da bahseder. Belgenin başında, Cerrah Mehmet Paşa Sarayı'nın Atik İbrahim Paşa Camii yakınlarında bulunduğu anlatılmıştır. Günümüzde, İrene Kulesi ile Atik İbrahim Paşa Camii arasında sadece dar bir ara sokak geçmektedir ve komşu yapılar olarak bilinirler. (Ercan, s.53,2012).

1651 yılında Kösem Mahpeyker Valide Sultan tarafından, IV. Murat döneminde, inşa edilmiş olan Büyük Han, üç avlulu ilk han olarak bilinmektedir (Görsel 7). Üç avlulu iki katlı yapı, İstanbul içerisinde yer alan, döneminin en büyük hanıdır. Han'ın inşası tamamlandıktan sonra, Kösem Valide Sultan tarafından Üsküdar' da yer alan Çinili Camii'nin vakfiyesi olarak kullanılmaya devam edilmiştir (Ayyansarayı Hüseyin Efendi, 2001). Kösem Valide Sultan'ın gayri meşru yollarla elde ettiği servetini bu handa yer alan odalarda muhafaza ettiği, bununla birlikte Kur'an-ı Kerim'in ilk kez gizlice basıldığı yerlerden biri olduğu, Büyük Han'a dair söylenen varsayımlar arasında kayıtlara geçmiştir (Gülenaz, 1998). Evliya Çelebi ise Seyahatnamesinde Valide Sultan'ın hazinesini sakladığı kule olarak İrene Kulesi'nden bahsetmiştir. Kule içerisinde yer alan kalem işi süslemeler de kulenin diğer odalardan farklı fonksiyonda kullanıldığına dair ihtimalleri arttırmıştır. 1575-1623 yılları arasında Cerrah Mehmet Paşa Sarayı'nın cihannüması olarak kullanılan kulenin etrafında Cerrah Mehmet Paşa Hanı'nın konumlanmasıyla birlikte, yeni bir işlev eklenmiş olabilir ve bu durum bazı değişikliklere neden olmuş olabilir. Bazı tarihçilerin öne sürdüğü gibi, kule yüksekliğinin azaldığına dair iddialar bulunmaktadır ve bu da yapının Osmanlı İmparatorluğu içerisinde inşa edildiği varsayımını güçlendirmektedir (Görsel 7).



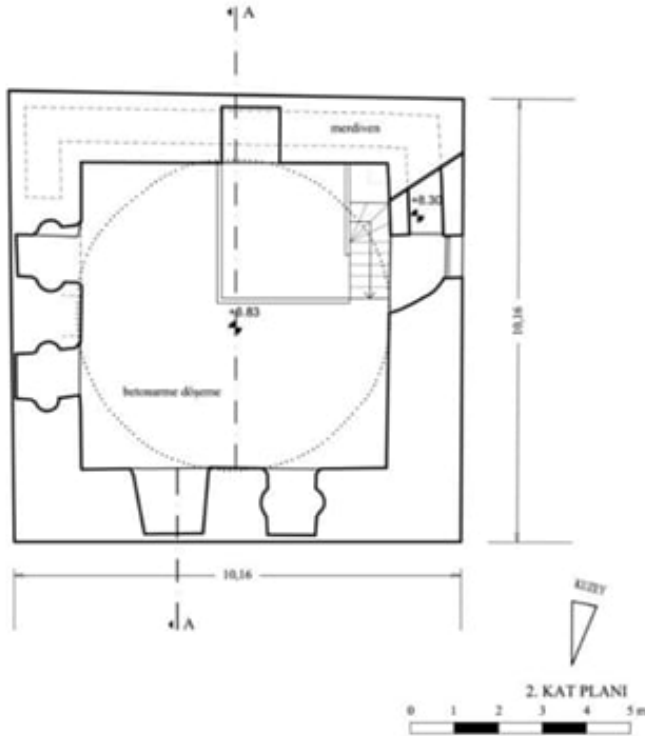
Görsel 7. Büyük Valide Han genel görünüş (URL 2.)

Hanın ana girişi, Büyük Valide Hanı olarak bilinen yerde, Çakmakçılar Yokuşu 'nda bulunurken, diğer bir giriş ise Paşa Camii Sokağı'nda konumlanmıştır. Mercan olarak da bilinen bölgede yer alan hanın Paşa Camii Sokağı'na bakan kısmı, Han-ı Sagir veya Sagir Hanı olarak da adlandırılır. Bazı kaynaklarda Küçük Valide Hanı olarak anılan hanın üçüncü avlusunda İrene Kulesi bulunmaktadır (Görsel 8). Kuleye giriş noktası, avlunun kuzey kanadındaki revağın batı kanadı ile birleştiği yeredir (Ercan, s.6, 2012). Bugün, imalat atölyeleri ve dükkânların yer aldığı han, çevresindeki kaçak yapılar nedeniyle orijinal mekansal özelliklerini yitirmiştir. İrene Kulesi'nin bulunduğu üçüncü avlu, bu açıdan hanın en fazla değiştirilmiş bölgelerinden biridir.



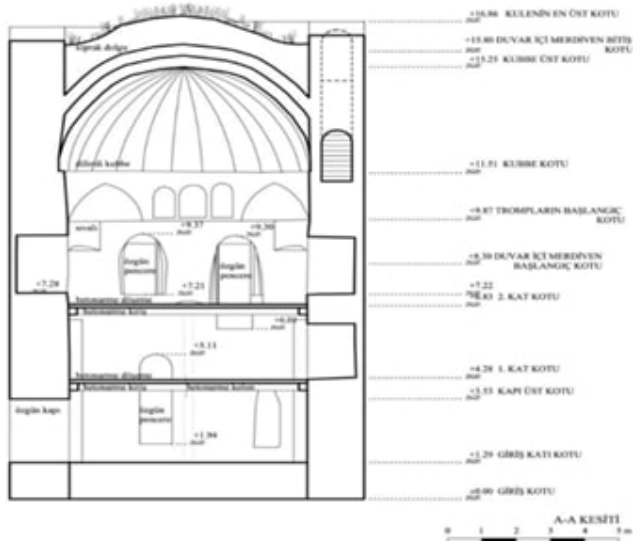
Görsel 8. Büyük Valide Hanı yerleşim planı (URL 3.)

Yapının güncel durumunda, 7 metre uzunluğunda ve 7 metre genişliğindeki kare bir plana sahiptir. Dış çeperinin çevresi ise 41 metredir. Duvarların ortalama et kalınlığı yaklaşık 1,5 metredir ve yapının yüksekliği yaklaşık 17 metredir. Kare plana, cephelerde farklı kotlarda bulunan ve çoğu günümüzde kapatılmış olan pencere açıklıkları eklenmiştir. Yapının dış formunda herhangi bir çıkıntı veya saçak bulunmamaktadır. Yapının 6.83 metre kotundaki planının gösterildiği Görsel 9' da yer alan kare iç plana eklenen ve birçoğu kapatılmış olan pencere açıklıkları görülebilmektedir (Ercan, s.6, 2012).



Görsel 9. Günümüz Sanat Galerisi Fonksiyonu ile İrene Kulesi' nin 6.83 metre kotundaki planı (S.Ercan/2011)

Günümüzde Sanat Galerisi fonksiyonunda, betonarme yapım sisteminde üç kata ayrılmış durumda olan yapı, Görsel 10.' de gösterilen A-A kesitinde görülmektedir. Girişin olduğu kapı kotundan başlayarak, ilk katın yüksekliği 1,43 metre, ikinci katın yüksekliği 4,35 metre ve üçüncü katın yüksekliği 6,83 metre kottadır. Giriş katı olarak tanımlanan 1,43 metre kotundaki bölümün kat yüksekliği 2.80 metredir. Diğer katlardaki yükseklikler sırasıyla; 4,35 metre kotunda 2.55 metre ve 6,83 metre kotundaki son katın yüksekliği ise 8.42 metredir (Ercan, s. 6, 2012).



Görsel 10. Günümüz Sanat Galerisi Fonksiyonu ile İrene Kulesi' nin A-A kesiti (S.Ercan/2011)

Yapının taşıyıcı sistemi, taş ve tuğlanın dönüşümlü olarak kullanıldığı duvarlardan oluşmaktadır. Dış cephede sıva izine rastlanmadığından, kuleye bitişik yapıların bulunmadığı kısımlarda duvar örgüsü ayrıntılı olarak incelenebilmektedir. Örgü düzeni genellikle 4 sıra taş ve 4 sıra tuğladan oluşmakla birlikte, bazı yerlerde 5 sıra taş ve 5 sıra tuğla olarak da düzenlenmiştir. Pencere açıklıkları, tuğladan yapılmış beşik kemerlerle geçilmiştir.



Görsel 11. İrene Kulesi iç mekâna ait fotoğraflar (S.E.Aydın/ 2023)



Görsel 12. İrene Kulesi iç mekâna ait fotoğraflar (S.E.Aydın/2023)

Yapının kubbe kısmı işlevlendirme öncesi dönem ile aynı şekilde bırakılmıştır. Yapının cephe kısmı ise benzer bir şekilde özgüne uygun bir biçimde korunmuştur. Bununla birlikte pencere ve kapı doğramalarında, kapatılmış olan açıklıklar orijinaline uygun olarak açılmıştır. Tüm mekânsal düzenlemeler yapı işlevine uygun olarak ele alınmıştır. Ancak yapıya ait duvarların bazı kısımlarında, özgün uygulamada yer almayan, mekânın sanatsal işlevine ve kaygısına uygun duvar resimleri mevcuttur. Merdivenin yer aldığı alanda, sıva gibi ek malzeme uygulamaları görülmektedir. Döşemede ise orijinal yapıda yer almayan, karo çini uygulanmıştır (Görsel 13.).

Yapının Kısımları	Restorasyon Öncesi	Restorasyon Sonrası
Dilimli (Kaburga) Kubbe	 Görsel 13. 1: S.Ercan/2012	 Görsel 13. 2: S.E.Aydın/2023

Pencereler	 Görsel 13. 3: S.Ercan/2012	 Görsel 13. 4: S.E.Aydın/2023
Kapılar	 Görsel 13. 5: S.Ercan/2012	 Görsel 13. 6: S.E.Aydın/2023
Merdiven	 Görsel 13. 7: S.Ercan/2012	 Görsel 13. 8: S.E.Aydın/2023
Duvarlar	 Görsel 13. 9: S.Ercan/2012	 Görsel 13. 10: S.E.Aydın/2023
Döşemeler	 Görsel 13. 11: S.Ercan/2012	 Görsel 13. 12: S.E.Aydın/2023

Cephe		
	Kuzey Cephesi.	Görsel 13. 14: Batı Cephesi
		
	Kuzey -Doğu Cephesi.	Görsel 13. 15: Batı ve Güney Cephesi
		
	Güney Cephesi.	
		
	Görsel 13. 13: Batı Cephesi.	

Tablo 1. İrene Kulesi Restorasyon Öncesi ve Sonrası Karşılaştırmalar

SONUÇ VE ÖNERİLER

Kültürel miras niteliğinde bulunan yapıların yeniden işlev verilerek kullanılması özellikle birkaç nedenden dolayı oldukça önemlidir. Birincisi, bir bölgenin kültürel mirasının korunmasına yardımcı olur ve tarihi mimariyi korur. İkincisi, yeni yapılar inşa etmek yerine mevcut yapıların yeniden kullanımını teşvik ettiği için aynı zamanda bir sürdürülebilir kalkınma biçimidir. Bu durum çevre üzerinde önemli bir etkisi olabilecek yıkım ve inşaat faaliyetlerinden kaynaklanan atık miktarını da azaltır. Üçüncüsü ise verilen yeni işlevine uyarlanarak kullanım; mimari, sosyal, kültürel ve tarihi varlıkları koruyabilir. Bu nitelikteki yapılar yeniden tasarlanarak, bulunduğu bölgenin tarihini ve kültürünü yansıtırken onlara yeni bir hayat da vermektedir. Böylelikle yapının dış görünüşü korunurken iç kısmı da modern amaçlar için kullanarak eski ve yeni arasında bir köprü oluşturmaktadır. Yeniden işlevlendirilen yapılarda, işlevlendirme süresince dikkat edilmesi gereken unsurlar özelinde İrene Kulesi'nin değerlendirilmesi şu şekildedir;

Tarihi ve kültürel değerlerin korunması: İrene Kulesi tarih süresince farklı işlevlerle kullanılmıştır. Günümüz fonksiyonu ele alındığında, tarihi değerlerine ilişkin belirgin bir korumanın olduğu söylenebilir. Ancak kültürel anlamda korumaya ilişkin bütüncül bir yaklaşım ele alınmamıştır. Çünkü zamanın ihtiyacı doğrultusunda çevresindeki yapısal eklentiler, yapının görünürlüğünü azaltarak bu durumu desteklemektedir.

Tarihi yapıların korunmasında yapısal dayanıklılık ve güvenlik en önemli unsurlar arasındadır. Bu yapı, cephesinde mevcut hasarlara rağmen strüktürel özelliklerini koruyarak dayanıklılığını sürdürebilmektedir. Yeniden işlevlendirilmesinde ise özgün amacına sadık kalınarak, yapının çevresel etkenler doğrultusunda bölgeye turizm ve ekonomik katkı sağlaması hedeflenmiştir. Yapı, tarih boyunca farklı işlevlerde kullanılmış olup günümüzde geçmiş ile gelecek arasında bir köprü görevi üstlenmektedir. Bu sayede, günümüz kullanıcıları için erişilebilir, tarihi ve kültürel değerlere saygılı bir yapı olarak işlevine devam etmektedir.

Yapının özgün tarihi ve kültürel değerleri kısmen korunmuş olsa da, bazı yapısal elemanlarda bu özelliklerin korunmadığı görülmektedir. Özellikle, düşey sirkülasyon alanları, kapı ve pencereler gibi bazı detaylarda özgün mimari özelliklerin kaybedildiği gözlemlenmiştir.

Tarihi 'İrene Kulesi' nin bir sanat galerisine dönüştürülmesi de, bağlama ve perspektife bağlı olarak birkaç şekilde yorumlanabilir. Öncelikle bu doğrultuda tarihin simgesi haline gelmiş yapının korunması ve sanat galerisine dönüştürülmesi, yapıyı korumanın ve yeniden kullanmanın bir yolu olarak nitelendirilebilir. Aynı zamanda yapı yeni bir kullanıma uyarlanmış, kısmen de olsa bozulma veya yıkımdan kurtarılmış bu sayede yeni bir kültürel destinasyon sahası haline gelmiştir. Ayrıca bu duruma ek olarak yerel toplulukta sanatı tanıtmanın bir yolu olarak görülebilir. Sanatçıların çalışmalarını sergilemeleri için yeni bir alan yaratılmış, ziyaretçilerin ilgisini çekmiş yaratıcılığı ve ifadeyi teşvik etmiştir.

Endüstriyel yapıları yeniden işlevlendirilmenin, kültürel altyapıya yatırım yaparak, yeni işletmeleri ve sakinleri o bölgeye çekmeye ve herkes için yaşam kalitesini iyileştirmeye yardımcı olduğu söylenebilir. Geçmişle bugünün arasında bir bağ kurarak geçmiş uçurumunu kapatmanın bir yolu olarak görülebilir. Ziyaretçilere kulenin tarihi mimarisini çağdaş sanatla harmanlayarak hem geleneği hem de yeniliği kutlayan benzersiz ve unutulmaz bir deneyim yarattığı söylenebilir. Bu bağlamda kültürel miras kapsamında olan İrene Kulesi bir bölgenin tarihini ve kültürünü korurken nasıl yeni ve yenilikçi alanlar yaratabileceğini göstermektedir.

Tarihi İrene Kulesi, günümüzde Türk kültürüne özgü sanat dallarının sergilendiği bir sanat galerisine dönüştürülmüştür. Bu dönüşüm, yapının tarihi dokusuna

minimum müdahale ile gerçekleşmiş, geçmişin izlerini koruma çabasıyla hayata geçirilmiştir. Tezhip, ebru ve minyatür gibi geleneksel sanatların sergilendiği bu galeri, hem yerel hem de uluslararası ziyaretçilere özgün bir deneyim sunmaktadır. Yapının yeniden işlevlendirilmesi, geleneksel ve modern unsurları bir araya getirerek, ziyaretçilerin hem geçmişin ruhunu hissetmelerini hem de çağdaş bir kültürel atmosferde sanatla buluşmalarını mümkün kılmaktadır.

Bu süreç, İrene Kulesi'nin yalnızca fiziksel korunmasını değil, aynı zamanda kültürel bir merkez olarak topluma kazandırılmasını sağlamıştır. Sanat galerisi işleviyle yapı, geleneksel sanatların tanıtımı ve yaygınlaştırılması için bir platform sunarken, sanatçılar ve ziyaretçiler arasında etkileşim alanları yaratmıştır. Böylece, tarihi bir yapının modern işlevlere uyarlanmasıyla, geçmişin değerleri yaşayan bir miras haline gelmiştir.

Yapının bu yeni işlevi, kültürel mirasın korunması açısından büyük bir öneme sahiptir. Tarihi yapılar, sadece taş ve tuğladan ibaret olmamakla birlikte, aynı zamanda toplumların kültürel kimliklerini yansıtan önemli birer simgedir. İrene Kulesi'nin yeniden işlevlendirilmesi, bir yandan bu kimliği korurken diğer yandan çağdaş kullanım alanlarıyla topluma fayda sağlamaktadır. Yapının sanat galerisi olarak kullanımı, yerel topluluğa sanatı tanıtmanın yanı sıra, ziyaretçilere de tarihi ve kültürel bir bağlamda yaratıcı deneyimler sunmaktadır.

Bu dönüşüm, aynı zamanda kentsel alanların canlandırılması açısından da önemli bir rol oynamaktadır. İrene Kulesi, bulunduğu çevreye sosyal ve ekonomik anlamda değer katmış, yerel topluluklar için bir buluşma noktası haline gelmiştir. Sanat etkinlikleri ve sergiler, bölgenin kültürel canlılığını artırırken, ziyaretçilerin ilgisini çekerek turizme de katkı sağlamaktadır. Bu süreç, topluluk duygusunu güçlendiren, sanat aracılığıyla bireyler arasında bağlar kuran bir etkileşim alanı yaratmıştır.

Kültürel mirasın farklı işlevlerle değerlendirilmesi, sürdürülebilir kalkınmanın bir parçasıdır. İrene Kulesi'nin sanat galerisine dönüştürülmesi, kaynakların verimli kullanımını teşvik eden ve çevresel etkiyi azaltan bir yaklaşımı temsil etmektedir. Yeni bir yapı inşa etmek yerine mevcut bir yapının yeniden işlevlendirilmesi, hem tarihi değerleri korumakta hem de döngüsel ekonomiye katkıda bulunmaktadır. İnşaat faaliyetlerinden kaynaklanan atıkların önlenmesi ve mevcut kaynakların daha etkin kullanılması, bu tür projelerin çevre dostu yönlerini de öne çıkarmaktadır.

Genel olarak, İrene Kulesi'nin sanat galerisine dönüşümü, kültürel mirasın korunması, sanatın teşviki ve kentsel alanların yeniden canlandırılması açısından olumlu bir örnek olarak değerlendirilebilir. Bu dönüşüm, geçmişin izlerini koruyan ve modern dünyaya uyarlayan uyarlanabilir bir yeniden

kullanım projesinin başarısını gözler önüne sermektedir. Yapının tarihi kimliği ile çağdaş kullanımı arasında kurulan bu denge, hem tarih hem de sanat açısından ilham verici bir yaklaşımı temsil etmektedir. İrene Kulesi, geçmişin değerlerini bugünün toplumuna taşıyan ve geleceğe aktaran bir kültürel köprü işlevi görmektedir.

KAYNAKÇA

Ahunbay, Z. (2010). Tarihi Çevre Koruma ve Restorasyonlar, YEM kitabevi, İstanbul.

Ayvansarayi Hüseyin Efendi, (2001). Hadikatü'l- Cevami / İstanbul Camileri ve Diğer Dini- Sivil Mimari Yapılar, çev. Ahmet Nezih G., İşaret Yayınları, İstanbul.

BOA (Osmanlı Arşivi) (1617/Hicri 1026). İbnülemin Vakıf (İE.EV.), Dosya No: 1, Gömlek No: 97.

Ercan, S.(2012). İstanbul'da Bir Orta Bizans Dönemi: İrene Kulesi, İstanbul Teknik Üniversitesi,Fen Bilimleri Enstitüsü ,Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.Danışman: Doç.Dr. Zeynep Kuban

Gülenaz, N. (1998). . İstanbuldaki 19. Yüzyıl ve Sonrası Osmanlı Ticaret Hanları ve Pasajlarının Stil ve Fonksiyon Bakımından İncelenmesi, Doktora tezi, İTÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Gyllius, P. (1997). İstanbul'un Tarihi Eserleri, çev. Erendiz Ö., Eren Yayıncılık, İstanbul.

Magdalino, P. (2002a). "The Medieval Empire", The Oxford History of Byzantium, edited by Cyril Mango, s. 169-208.

Magdalino, P. (2002). "The Economic History of Byzantium, From the Seventh through the Fifteenth Century", Medieval Constantinople : Built Environment and Urban Development, Dumbarton Oaks Publication, No: 39, Washington, D.C., s. 533.

Schneider, A. M. (1950b). Mauern und Tore am Goldenen Horn zu Konstantinopel, Vandenhoeck & Ruprecht, Göttingen.

GÖRSEL KAYNAKLAR

Görsel 1: chrome-extension://efaidnbmnmnibpcjpcglclefindmkaj/https://istanbultarihi.ist/assets/uploads/pdf/xvi-xvii-yuzyil-istanbul-evlerine-dair-307.pdf.
E.T.08/6/2024

Görsel 2: https://x.com/kulluk_kahvesi/status/1174030094068850690/photo/1.
E.T.08/6/2024

Görsel 3: Bayır Aydın, S. (2023). Kişisel Arşiv, İstanbul.

Görsel 4: Bayır Aydın, S. (2023). Kişisel Arşiv, İstanbul.

Görsel 5: <https://eksiseyler.com/sehrin-kuzey-batisini-haritadan-silen-sabotaj-17-temmuz-1203-konstantinopolis-yangini>. E.T.08/6/2024

Görsel 6: <https://www.thebyzantinelegacy.com/eirene-tower>. E.T.08/8/2024

Görsel 7: <https://www.thebyzantinelegacy.com/eirene-tower>. E.T.08/8/2024

Görsel 8: <https://xxi.com.tr/i/eklerin-sosyo-kulturel-deger-barindirma-potansiyeli-buyuk-valide-han>. E.T.08/8/2024

Görsel 9: Ercan, S.(2012). Kişisel Arşiv, İstanbul.

Görsel 10: Ercan, S.(2012). Kişisel Arşiv, İstanbul.

Görsel 11: Bayır Aydın, S. (2023). Kişisel Arşiv, İstanbul.

Görsel 12: Bayır Aydın, S. (2023). Kişisel Arşiv, İstanbul.

Görsel 13.1-3-5-7-9-11-13: Ercan, S.(2012). Kişisel Arşiv, İstanbul.

Görsel 13.2-4-6-8-10-12: Bayır Aydın, S. (2023). Kişisel Arşiv, İstanbul.

Görsel 13.14: <https://www.aa.com.tr/tr/turkiye/tarihi-irene-kulesinin-bitisigindeki-kacak-yapi-yikiliyor-/1306164>. E.T.08/8/2024

Görsel 13.15: <https://www.olay53.com/haber/bin-200-yillik-irene-kulesi-sanat-galerisine-donusturuldu-157957.htm>. E.T.08/8/2024

TOPLUMSAL FARKINDALIĞI ARTTIRMA AMACIYLA SANATIN KULLANIMI: DEPREM ÖRNEĞİ

USING ART AS A MEANS TO INCREASE SOCIAL AWARENESS: THE
EXAMPLE OF EARTHQUAKES

Altuğ Çelik

altugcelik1@gmail.com

ORCID ID: 0000-0002-5502-7564

MAKALE GELİŞ TARİHİ: 22 Mayıs 2024 • YAYIMA KABUL TARİHİ: 14 Mart 2025

Öz

Bu makale, sanatın toplumun dikkatini çekmede ve bilinç oluşturmada etkili bir araç olduğunu ele almaktadır. Özellikle deprem riski gibi önemli bir konuda sanatın nasıl kullanılabileceği araştırılmaktadır. Depremin toplum üzerindeki etkileri incelenerek, sanatın duygusal ve sembolik gücünün insanların soyut konuları anlamalarına nasıl yardımcı olabileceği vurgulanmaktadır. Makale, sanatın deprem bilinci oluşturmadaki potansiyelini ve bu bilinci sürdürülebilir şekilde artırmanın yollarını açıklamaktadır. Ayrıca, acil toplumsal meselelerde sanatın kullanımının önemi ve ileriye dönük araştırma alanlarına da değinilmektedir.

Abstract

This article discusses how art can be an effective tool in capturing society's attention and creating awareness, particularly in significant issues like earthquake risk. It explores how art can be utilized in addressing earthquake risk and emphasizes on examining the effects of earthquakes on society. It highlights how the emotional and symbolic power of art can assist individuals in comprehending abstract concepts. The article also elucidates on the potential of art in fostering earthquake awareness and outlining ways to sustainably enhance this awareness. Furthermore, it touches upon the importance of using art in addressing urgent societal issues and provides insights into future research areas.

Anahtar Kelimeler: Deprem, Sanat, Toplumsal Farkındalık, Doğal Afetler, Eğitim

Key Words: Earthquake, Art, Social Awareness, Natural Disasters, Education

GİRİŞ

Deprem, doğanın insan hayatı üzerindeki güçlü ve etkileyici bir olayı sayılabilir. Sarsıcı gücüyle sadece fiziksel yapıları değil, aynı zamanda toplumların dokusunu da derinden etkileyebilir. Her ne kadar doğal bir fenomen olsa da depremler insan yaşamında derin izler bırakır ve toplumların dayanıklılığını sınavabilir. Bu nedenle, depremin toplumsal etkileri incelendiğinde, sadece bina hasarları ve ekonomik kayıplarla sınırlı kalmaz; aynı zamanda insanların duygusal, psikolojik ve sosyal yaşamlarında da derin yaralar açabilir. Depremlerin toplumsal etkileri geniş bir yelpazede ortaya çıkabilir. Öncelikle, fiziksel altyapının hasar görmesi nedeniyle yaşanan kayıplar büyük bir dikkat gerektirebilir. Yıkılan binalar, zarar gören yollar ve su kaynakları, toplumların günlük yaşamlarını olumsuz etkileyebilir. Bu tür altyapı hasarları, toplumların normal işleyişini bozar ve onları yeniden inşa sürecine yönlendirebilir. Ancak depremin etkileri sadece yapısal zararlarla sınırlı kalmayabilir. Depremler aynı zamanda toplumların psikolojik ve duygusal dengesini de sarsabilir. Afet anında yaşanan korku ve endişe duyguları, sonrasında da travma ve kaygı gibi psikolojik sorunlara yol açabilmektedir.

Özellikle depremlerde yaşamını yitirenlerin ve yaralananların aileleri için bu tür duygusal travmalar çok daha derin ve uzun süreli olabilmektedir. Bununla birlikte, Depremler, insanların dayanışma ve dayanıklılık potansiyelini ortaya çıkarabilen önemli bir olaydır. Felaket anlarında, bireyler genellikle bir araya gelir, yardımlaşır ve birlikte hareket ederler. Bu durum, toplumun dayanışma ve birlik duygusunu güçlendirir. İnsanlar, acil durumlar karşısında birbirlerine destek olur, yardım çağrılarına cevap verir ve ihtiyaç sahiplerine yardım eli uzatır. Bu dayanışma ve destek, felaket sonrası iyileşme sürecinde kritik bir rol oynar. Depremlerin ardından, İnsanlar, toplumlarını onarmak ve iyileştirmek için birlikte çalışırlar. Bu süreçte, dayanışma ve dayanıklılık, toplumun moralini ve motivasyonunu yükseltir. İnsanlar, zorlu durumlarla başa çıkmak için birlikte mücadele ederler ve birbirlerine destek sağlarlar. Dayanışma ve dayanıklılık, toplumun felaket sonrası toparlanma sürecinde önemli bir rol oynar. İnsanlar, birlikte çalışarak zarar gören alanları yeniden inşa eder, kayıpları telafi eder ve normal hayatlarına geri dönerler. Bu süreçte, toplumun birlik duygusu ve dayanışma ruhu, iyileşme sürecini hızlandırır ve insanların birbirlerine olan güvenini artırır.

Sonuç olarak, depremlerin toplumsal etkileri oldukça karmaşıktır ve birçok farklı boyutta görülebilmektedir. Bu etkiler, fiziksel, duygusal, psikolojik ve sosyal düzeyde kendini gösterebilmektedir. Ancak felaket sonrası yeniden inşa sürecinde toplumların birlikte hareket etme ve dayanışma potansiyeli, insanlığın karşılaştığı zorlukları aşma gücünü de yansıtabilmektedir. Depremler

toplumları derinden etkileyen ve onların dirayetini sınavan önemli olaylardır. Bu doğal afetler hem fiziksel hem de psikolojik anlamda büyük yıkıma yol açabilirken, aynı zamanda toplumların dayanışma ve dayanıklılık potansiyelini de ortaya çıkarır. Depremler sonrasında toplumlar, birlik içinde hareket ederek, yıkılan yapıları yeniden inşa etmekte ve yaşamlarını yeniden kurmaktadır. Bu süreçte, dayanışma ve dayanıklılık, toplumların felaket sonrası toparlanma sürecinde merkezi bir rol oynar. Toplumların bu zorlu süreçlerden güçlenerek çıkabilmesi, onların dayanışma ve birlik duygusunu pekiştirmekte, böylece gelecekte karşılaşılabilecekleri olası felaketlere karşı daha dirençli hale gelmelerini sağlamaktadır. Dolayısıyla, depremler, toplumların sadece fiziksel değil, aynı zamanda sosyal ve psikolojik açıdan da dayanıklılıklarını geliştiren, zorlayıcı fakat öğretici deneyimler olarak değerlendirilmelidir. Afet, doğal, insan kaynaklı veya teknolojik kökenli bir olayın, insanların normal yaşamını ve günlük faaliyetlerini etkileyerek kesintiye uğratması veya durdurması olarak tanımlanabilir (Ergünay, 1996, s.263). Doğal afetler, toplumun günlük yaşam düzenini bozan ve oluşturduğu zararları aşarak dış yardım gereksinimi doğuran çevresel olaylar olarak sayılabilir (Keçici, 1994, s.24).

Afetlerin büyüklüğü, meydana getirdiği can kayıpları, mal kayıpları ve ekonomik etkilere göre belirlenebilir. Dolayısıyla, afetler daha çok oluşan sonuçlarıyla tanımlanabilir, yaşanan olayın kendisiyle değil (Atlı, 2006, s.1). Türkiye, deprem kuşağında bulunduğu için 1900-2012 yılları arasında TMMOB verilerine göre 225 büyük deprem yaşamıştır. Bu depremlerin resmi verilere göre 86,644 kişinin ölmüş olduğu ve 566,000 konutun yıkılmış veya ağır hasar görmüş olduğu belirtilmiştir. Bu depremlerden 25'i hakkında can kaybı ve bina hasarıyla ilgili veri bulunmamaktadır. Yapılan incelemelere göre, 182 büyük depremin 70'inde sadece ağır bina hasarı oluşmuş ve can kaybı yaşanmadığı belirtilmiştir. Diğer 3 depremde ise sadece can kaybı olmuş, ancak ağır bina hasarı meydana gelmediği belirtilmiştir (TMMOB, 2012, s.8). 20. yüzyılda dünya çapında 31 büyük deprem meydana gelmiş ve bu depremler sonucunda 1,548,000 kişi hayatını kaybetmiştir. Türkiye'de yaşanan Marmara ve Erzincan Depremleri de bu büyük depremler arasında yer almıştır (TMMOB, 2012, s.8). 17 Ağustos 1999'da gerçekleşen Marmara Depremi, ciddi fiziksel kayıplara neden olduğu söylenebilir. 7 Eylül 1999'daki belirlemelere göre, depremde 15,226 kişi hayatını kaybetmiş ve 23,938 kişi yaralanmıştır. Deprem, konut ve işyerlerinde büyük hasara yol açarak; yapılan tespitlere göre, yıkılan veya hasar gören konut ve işyeri sayısı 86,441'e ulaşmıştır. Dönemin Bayındırlık ve İskân Bakanlığı verilerine göre, deprem sonrasında yaklaşık 600,000 kişi evsiz kalmış ve 120,000 yeni konut ihtiyacı ortaya çıkmıştır (DPT, 1999, s.13). Türkiye Cumhuriyeti İçişleri Bakanlığı tarafından 24 Nisan 2023'te yapılan açıklamaya göre 6 Şubat 2023'te meydana gelen Kahramanmaraş merkezli depremlerde hayatını kaybedenlerin sayısı 50 bin 783'tür. Yaralı sayısının ise 107.204 olarak

belirtmiştir (TMMOB, 2023, s.2). Depremlerin yıkıcı etkileri hem ülkemizde hem de dünya genelinde yaşanan acı tecrübelerle herkes için önemli bir gerçek haline geldiği söylenebilir. Bu doğal afetler, maddi ve manevi kayıplara sebep olabilirken, birçok insanın hayatını da etkileyebilir. Ancak, bu felaketlerle başa çıkmanın yollarını anlamak ve toplumu bilinçlendirmek için sanatın gücünden yararlanmak oldukça etkili bir yöntem olabilir. Günümüzde, insanların bilim ve sanat hakkında bilgi sahibi olmaları, toplumların ilerlemesi için büyük bir gereklilik sayılabilir. Çünkü günümüzde neredeyse her türlü iletişim ve bilginin, bilimsel, teknolojik veya sanatsal içerik barındırdığı söylenebilir. Bu bilgileri doğru bir şekilde anlamak ve yorumlamak ise belirli bir bilgi birikimini gerektirdiği söylenebilir (Sevgi ve İnce, 2004). Sanat, insanların duygusal ve zihinsel olarak derin bir etki yaratma kapasitesine sahip olabilir. Özellikle resim, müzik, tiyatro ve edebiyat gibi sanat dalları, karmaşık ve duygusal konuları anlatma ve izleyicilerin empati kurmasını sağlama konusunda çok etkili olabilir. Depremlerin yıkıcı etkilerini ve alınması gereken önlemleri anlatmak için sanat yoluyla anlatılan hikayeler ve görseller, insanların bu konuda farkındalık kazanmasına yardımcı olabilir. Sanat, sadece bilgi vermekle kalmaz, aynı zamanda duygusal bir bağ kurarak insanları eyleme geçmeye teşvik edebilir. Depremlere hazırlıklı olmanın ve önlem almanın önemini vurgulayan sanat eserleri, insanların bu konuda daha bilinçli ve hazırlıklı olmalarına yardımcı olabilir. Bu nedenle, deprem riskini ve sonuçlarını anlatmak için sanatın gücünden yararlanmak, toplumu bilinçlendirme ve felaketlere karşı dayanıklılığı artırma yolunda önemli bir adım olabilir.

AMAÇ VE YÖNTEM

Sanatın, toplumsal farkındalığı artırmak ve özellikle doğal afetler gibi hayati konularda halkın bilgi düzeyini ve hazırlık seviyesini yükseltmek için kullanılması, modern çağın önemli bir stratejisi olabilir. Doğal afetlerin gerçekleşmesi ve etkileri, toplumların bu konularda daha bilinçli ve hazırlıklı olmalarını gerektirmektedir. Ancak genellikle toplumların deprem riski ve hazırlık konusundaki farkındalığı yetersizdir ve alınması gereken önlemler hakkında eksik bilgiye sahip oldukları düşünülebilir. Sanat, duygusal ve görsel yollarla insanların bu konuları daha derinlemesine anlamalarını sağlayabilir. Özellikle görsel sanatlar, depremin yıkıcı etkilerini ve alınabilecek önlemleri ifade etmek için etkili bir araç olabilir. Resim, heykel, fotoğraf, film veya performans sanatları gibi sanat formları, depremin olası sonuçlarını ve risklerini insanlara görsel olarak aktarabilir. Bu tür eserler, insanların duygusal olarak etkilenip riskin farkına varmalarına yardımcı olabilir. Ayrıca, sanat projeleri ve etkinlikleri, deprem hazırlığı ve acil durum planlaması konularında eğitici ve bilgilendirici olabilir. Toplumsal

farkındalığı artırmak amacıyla düzenlenen sanat etkinlikleri, halkın bu konuları daha yakından ve ilgi çekici bir şekilde öğrenmelerine yardımcı olabilir. Örneğin, deprem simülasyonlarıyla desteklenen resim sergileri veya belgesel gösterimleri gibi etkinlikler, katılımcıların deprem riski ve hazırlık konularında daha derinlemesine düşünmelerini sağlayabilir ve bilinç düzeylerini artırabilir. Son depremler ve bu olayların yarattığı acıları sanat yoluyla paylaşmak amacıyla, yurt içi ve dışında çeşitli sanatsal çalışmalar yapılmıştır.

Bu makalede, Türkiye'nin Ankara ilinde düzenlenen “Beni Duy” adlı sergi ele alınarak, sanatçıların vurgulamak istediği mesajlar sanat eleştirisi yöntemleriyle incelenmiştir. Çalışma, sanatçıların eserlerinin analiz edilmesi ve sanatın afetler konusunda bilinçlendirme aracı olarak nasıl kullanılabileceğini göstermeyi amaçlamaktadır. Resimlerin incelenmesi ve yorumlanması, sanatın deprem konusundaki duyarlılığı ve bilinçlendirmeyi nasıl destekleyebileceğini göstermeyi hedeflemektedir. Bu eserler aracılığıyla depremin insanlar üzerindeki etkileri, felaketin boyutları ve alınması gereken önlemler işlenecek, okuyucunun bu konular üzerine düşünmesi teşvik edilecektir.

Sonuç olarak, sanatın “deprem örneği” üzerinden kullanımının amacı, toplumda deprem farkındalığını artırmak, insanları bu konuda eğitmek ve hazırlıklı olmalarını sağlamak için güçlü bir araç olarak hizmet edebilir. Sanatın duygusal ve yaratıcı gücü, toplumsal değişim ve bilinçlenme süreçlerine katkıda bulunabilir ve felaketlere karşı daha dirençli bir toplum oluşturmaya yardımcı olabilir. Ayrıca, sanat etkinlikleri ve projelerinin, toplumda acil durum hazırlığı ve bilinçlenme konularında daha geniş bir etki yaratabileceği düşünülmektedir. Bu nedenle, sanatın bu tür önemli konularda kullanılması ve desteklenmesi, toplumun daha güvenli ve hazırlıklı olmasına katkı sağlayabilir.

Sanatın Toplumsal Farkındalığı Arttırmadaki Önemi

Hayal gücü, bilim insanları ve sanatçılar arasındaki temel bir ortak nokta olarak görülebilir. Bilim, sanatı anlaşılabilir kılabilir ve sanat ile akıl arasında bir köprü kurabilir. Sanatın etkili olabilmesi, bilime olan yakınlığıyla ilişkilidir denilebilir. Bu nitelikleri bulan ve anlayan bir izleyici, sanatın yüksek motivasyonunu hissederek ve bunu başkalarına da yansıtabilir (Tolstoy, 1996). Yaratıcı düşünce, bilim insanları ve sanatçılar arasında ortak bir ilham kaynağı olabilir çünkü her ikisi de yeni keşifler yapmak veya duyguları ifade etmek için yaratıcı düşünceye dayanabilir. Bilim, gerçekliği anlamamıza yardımcı olabilirken, sanat duygularımızı ve deneyimlerimizi ifade etmemize olanak tanıyabilir. Bu nedenle, bilim ve sanat arasındaki etkileşim, insanların hem rasyonel hem de duygusal dünyalarını besleyen ve zenginleştiren bir köprü oluşturabilir. Bir izleyici, bu köprüyü

kavradığında, sanatın ve bilimin birbirini nasıl tamamladığını daha iyi anlayabilir ve bu etkileyici ilişkiyi başkalarına da aktarabilir. Bu sebeple, doğadaki yapısal biçimler veya örüntüler ile bilimin anlam yüklediği unsurlar arasında sanat eserlerinde kaçınılmaz bir benzerlik bulunabilmektedir. Ancak bilim, yararlılık ve ölçülebilir sonuçlar üzerinde odaklanırken, sanat estetik doyum ve duygusal deneyim üzerinde yoğunlaşır denilebilir (Williams, 2001; Kavuran, 2003). Varlıkları ve olayları anlamaya çalışırken sanatın, doğayı ve olayları yansıtırma konusunda bilimden farklı bir anlatım tarzına sahip olduğu söylenebilir. İlk çağlardan beri sanatçılar, duyularıyla elde ettikleri bilgiyi farklı bir bakış açısıyla yorumlayarak eserlerine aktarmışlardır. Sanat, gerçekliği betimler ve ilişkileri estetik imgelerle anlatarak doğadaki gizleri izleyicilere sezdirebilir. Bu nedenle, sanat doğrudan beyinde hiçbir işlem yapmadan algılanabilir ve anında etki ederek, bir süreç gerektirme ihtiyacı duymayabilir. Bu durum, insanın içsel dünyasında klasik mantıksal düşünce yerine, günümüz bilim çevrelerince “bulanık mantık” olarak tanımlanan örtük bir mantığın devreye girmesine olanak tanıyabilir. Bilimsel mantık ise tartışır ve sonuca varmak için muhakeme sürecini takip eder. (Williams, 2001). Bilimsel mantık ikna edici olsa da sanat toplumun güzellik duygusunu ve sezgilerini yönlendirebilen, motivasyon sağlayıcı bir güce sahip olabilir (Welch, 2011). Bu sebeple örneğin küresel ısınma ve iklim değişikliğinin tüm canlıların yaşamını yakından ilgilendirdiği bilimsel gerçeği, toplumsal farkındalık oluşturmada yeterince etkili olmadığı söylenebilir (Miles, 2010). Sanatın olayları kendine özgü bir diyalektik içinde ele almasıyla oluşturduğu algı biçiminin, sorunlar bağlamında bilgi edinme ve bilinçlenmeyi teşvik edebileceği öne sürülebilmektedir (Feibleman, 1945; Feldman ve Robert, 1996). Çünkü her insan, doğaya dair evrimsel bir bilince sahip olarak doğar, bu nedenle zihnin temelinde bilincin yer aldığı söylenebilir (Ross, 2008). İnsan beyninin biyolojik evrimiyle oluşan algılama ve kavrama yeteneğindeki değişim milyonlarca yıl alırken, toplumlardaki kültürel evrim bir insan ömrü boyunca birkaç kez değişebilmektedir. Bu durum, sanatın toplumsal algı değişiminde daha hızlı tepki verebilmesiyle açıklanmaktadır, çünkü sanat kültürün önemli bir bileşeni olarak görülebilmektedir (Gormley, 2010). Bugünlerde, bireylerin bilim ve sanat alanında bir miktar okuryazarlık sahibi olması, toplumların gelişimi için büyük bir öneme sahip olabilir. Çünkü günümüzde neredeyse her türlü bilgi, konuşma, haber, açıklama ve yorum bilimsel, teknolojik veya sanatsal içeriğe sahiptir ve bunların doğru bir şekilde anlaşılması bilgi birikimine dayanabilmektedir (Sevgi ve İnce, 2004). Farklı kaynaklardan gelen mesajların birey veya ülkeye ulaşması, mesajın doğru şekilde anlaşılabilmesi, saklanabilmesi ve değerlendirilebilmesini gerektirmekte olduğu söylenebilir. Bu süreç, detayların doğru algılanmasını ve zihinde anlaşılır hale getirilmesini içermekte olduğu düşünülebilir (RTÜK, 2007). Bu nedenle sanat, toplumsal meseleleri ele alabilmekte ve bu konuları geniş kitlelere ulaştırmada bir araç olarak kul-

lanılabilmektedir. Sanatçılar, eserleri aracılığıyla politik, sosyal veya ekonomik sorunlara dikkat çekebilir ve toplumsal değişim için harekete geçmeye ilham verebilirler. Örneğin, bir ressam savaşın dehşetini veya bir fotoğrafçı toplumsal eşitsizliği belgeleyebilir. Bu eserler, izleyicilerde derin bir etki bırakarak konu hakkında farkındalık oluşturabilir.

Sanat, duygusal bir etki yaratarak izleyicilerde derin duygular uyandırabilir. İnsanlar, bir sanat eseriyle duygusal bir bağ kurduklarında, o konuyla ilgili daha fazla düşünmeye ve harekete geçmeye daha meyillidirler (Smith ve Johnson, 2018). Harekete geçmeye daha meyilli olmak da o konuyla ilgili daha fazla bilgi edinmeyi, topluma etki etmeyi ya da değişim gereksinimi hakkında toplumsal bilinci uyandırmaya teşvik edebilir. Bu da sanatın, toplumları değiştirmek için güçlü bir araç olarak kullanılabileceği düşüncesini ortaya çıkarmaktadır.

Resim Sanatının Kullanımı

Bilim, iletişim açısından genellikle dilin kullanımını öne çıkarabilir. Resim sanatı ise dil dışı, yani görsel bir ifade olarak sayılabilir. Görsel anlatımın doğrudan bilgi aktarımının yanı sıra çoğunlukla görsellere dayalı özel avantajları da bulunabilmektedir. İnsanın biyolojik ve sosyal evrimi sonucunda ortaya çıkan genetik kodlarında görsel öğrenme yeteneği %1 tatma, %1,5 dokunma, %3,5 koku alma, %11 duyma ve %83 görme yoluyla elde edilebilir. Sanat, doğası gereği mesajını doğrudan göstergelerle ifade etmek yerine, farklı yorumlar ve çağrışımlar yoluyla görüntüyü bir mesaja dönüştürebilir. Bu eşsiz işleviyle, hedef kitlesini ikna etmeye, bilgilendirmeye, bir yöne yönlendirmeye veya caydırma-ya yardımcı olabilir (Günay, 2008). Bilim ve sanat arasındaki etkileşim, sanatın bu zorlu koşullar altında toplumun travmatik deneyimleriyle başa çıkma ve bu deneyimlerden kurtulmaya katkıda bulunabileceğini öne sürmektedir. Doğal afetlerin sanat yoluyla nasıl anlaşılabilirliği ve bu sürecin toplumsal dirençliliği nasıl etkileyebileceğine dair araştırmalar afet yönetimi ve sosyal iyileştirme stratejileri açısından önemli sayılabilir (Fındıkçı ve Kartopu, 2024). Bu bağlamda toplumsal bir sorun hakkında yapılmış bir resim izleyicisinde duygusal bir tepki uyandırabilir ve izleyicinin empati kurmasına yardımcı olabilir. Empati kurabilen bir birey de başka insanların yaşadığı zorlukları anlamaya ve bu sorunlara karşı duyarlılık göstermesine teşvik edebilir. İnsanlar, başkalarının yaşadığı zorlukları anladıklarında, onlara destek olmak ve birlikte hareket etmek için daha istekli olabilirler (Blake ve Quadrel, 1993).

Doğanın nesneleri, evrensel boyutuyla, sanatın uzun zamandır ilgilendiği konular arasında olduğu söylenebilir. İlk çağlardan beri sanatçılar, duyularıyla elde ettikleri bilgiyi farklı bir bakış açısıyla yorumlayarak eserlerine aktarmaya çalış-

mışlardır. Sanat, insan bilincine kazandırılan bilgilerin, algılar dünyasından duyular dünyasına aktarılma süreci olduğu varsayılabilir (Mateas, 2001). Bu bakımdan doğal afetlerin sanat eserlerine yansımaları, bireylerin yaşadıkları olayların etkilerini daha iyi anlamalarına ve bu olaylarla baş duygusal ifade bulmalarına yardımcı olabilmektedir (Fındıkcı ve Kartopu, 2024). Baumann, Merante, Sylvain-Holmgren ve Burke'nin (2021) yapmış olduğu bir araştırma 2015 yılında Nepal'de yaşanmış deprem sonucu üç bulguya ulaşmışlardır. Bunlardan ilki, sanat rahatlama sağlar ve başa çıkma yöntemidir. İkincisi, sanat bir iletişim aracıdır, çünkü teşvik edici ve umut verici mesajları yayma fırsatı sunmaktadır. Üçüncüsü ise, sanatın toplumlarda hem fiziksel hem de duygusal olarak güvenli alanlar oluşturmak için kullanılmasıyla toplulukların uyumlarının gelişmesine yardımcı olmaktadır. Bu bağlamlar sonucunda çeşitli deprem konulu sanat eserine dair yorumlamalar aşağıda verilmiştir.



Görsel 1. Altuğ Çelik, *Kırılma Noktası*, 2024, tuval üzerine yağlıboya, 80x100 cm.

Deprem duyarlılığını arttırma amacıyla yapılmış bu çalışmada sanatçı kırmızı ve siyah tonların baskın olduğu bir renk paleti kullanmıştır. Bu renk paleti, izleyicide acı ve korku duygularını uyandırma amacını taşır (Harris, 2021). Kompozisyonda dikkat çeken unsur da dinamik üçgen formlar. Resmin alt kısmında yer alan bu hareketli üçgen yapılar, görselin enerjik yapısına katkı sağlıyor. Parçalanmış ve yer değiştirmiş görünmeleri, izleyiciye karmaşayı ve dinamik yapıyı hissettirir (Mitchell, 2019). Üçgenler, adeta birbiri üzerine yığılmış ya da çatışan parçalar gibi bu, resme daha fazla dinamizm kazandırırken aynı zamanda deprem gibi yıkıcı bir gücün etkisiyle şekillerin dağıldığını veya yeniden yapılandığını ima edebilir. Bu üçgenler, resmin alt kısmındaki patlama etkisiyle yukarıya doğru akan hareketle bütünleşerek, izleyiciyi görsel bir yolculuğa çıkarıyor. Bu geometrik formlar, düz ve sakin bir yapı yerine hareketin, gerilimin ve enerjinin bir yansıması olarak kompozisyonda yer alıyor. Kırılganlık ile gücün bir arada olduğu bu üçgen yapılar, eserin genel dinamiğini belirleyen temel unsurlardan biridir. Kırmızı renk, resimdeki dikkat ve şiddet olgusunu artırabilirken, kullanılan koyu tonlar yaşanan felaketteki karamsarlığa ve ruhsal çöküşe bir gönderme olabilir. Resimdeki formlar gerçekçilikten koparılarak soyutlaştırılmış, ancak insan zihninde belli imgeler bırakacak düzeyde oluşturulmuştur. *Soyutlama, izleyicinin kendi deneyimlerine dayalı olarak farklı yorumlar yapmasına olanak tanır* (Adams, 2021). Depremin sebep olduğu yer altındaki tektonik olayların yeryüzünde yarattığı şiddetin gücünü anlatmak adına geliştirilmiş bir kompozisyon olduğu söylenebilir.

Bu anlamda bakıldığında, sanatçının oluşturduğu bu kompozisyon, depremin gücü hakkında izleyici üzerinde çarpıcı ve düşündürücü bir etki yaratabilir. *Dijital sanatın olanakları, görsel etkileri artırarak izleyicinin duygusal tepkilerini derinleştirir* (Rogers, 2019). Dijital olarak çalışılmış bu eserin, yapılmasındaki yöntem seçilirken son teknolojilerden yararlanılması, doğa felaketine bilimsel ve teknolojik anlamda bakılmasını da sağlayabilir. *Bu, sanatın toplumsal olaylara duyarlılığını artıran önemli bir faktördür* (Klein, 2022). Bu eser, teknoloji ve sanatın gücüyle nasıl ortaya konduysa, depreme karşı alınacak önlemler de yine bilim ve sanatın katkılarıyla yapılabilir ve şekillendirilebilir.



Görsel 2. Sultan Göktepe, İsimsiz, 2024, tuval üzerine yağlı boya, 60x120 cm.

Bu resim, depremin yıkıcı etkilerini görsel bir dil ile güçlü bir şekilde ifade ediyor. Toprak ve gri tonlarının hâkim olduğu kompozisyon, felaketin fiziksel ve duygusal izlerini yoğun bir şekilde yansıtıyor. Sanatçının seçtiği bu palet, yıkımın sessiz ama etkileyici bir sembolü olarak karşımıza çıkıyor. Toprak tonları, şehrin dokusunu ve geçmişini temsil ederken, gri tonların yoğunluğu, doğanın güçlü müdahalesiyle bir örtü gibi her şeyi kaplamaya başlamış bir gökyüzünü simgeliyor. Gökyüzünün doğal maviliği, yerini griye ve belirsizliğe bırakırken, izleyiciye felaketin kaçınılmaz ve her şeyi kapsayan etkisini hatırlatıyor. Fırça vuruşları da oldukça anlamlı bir şekilde resme yön veriyor. Bu akışkan ve belirsiz vuruşlar, sanki şehrin sınırlarının, kimliğinin ve varlığının depremin şiddetiyle bulanıklaştığını, silindiğini gösteriyor. Sanatçının bu teknikle vermek istediği mesaj, bir şehrin sadece binalarının değil, aynı zamanda o şehirdeki yaşamların, anıların ve kültürel değerlerin de depremle birlikte yok olmaya yüz tuttuğunu ifade ediyor olabilir. Fırça darbeleri bir silinmeyi, bir kaybolmayı temsil ederken, aynı zamanda depremin aniden gelen yıkıcı gücünü de hissettiriyor. Resmin kompozisyonundaki bulanık ve silik yapılar, belirsizliği ve kaosu temsil ederken, şehir silüetinin hala görünür olması, bir umut ya da yeniden inşa edilme arzusunu işaret edebilir. Ancak bu silüet, bir gölge gibi görünür; net değildir, tıpkı felaketin ardından hayata tutunmaya çalışan bir toplumun bulanık, belirsiz geleceği gibi. Sanatçı bu eseriyle sadece fiziksel bir yıkımı değil, aynı zamanda sosyolojik ve psikolojik bir yıkımı da vurguluyor. Depremin ardından şehirlerin yeniden inşası teknik olarak mümkün olabilir, ancak asıl onarımın toplumun ruhsal ve duygusal dünyasında gerçekleşmesi gerektiğine işaret ediyor. Toprak tonları, felaketin köklerinin derinlere işlediğini, gri tonlar ise bu yıkımın üzerini kaplayan belirsizlik ve çaresizliği simgeliyor. Gökyüzünün kademeli olarak griye bürünmesi, insanın bu yıkım karşısında nasıl kendini

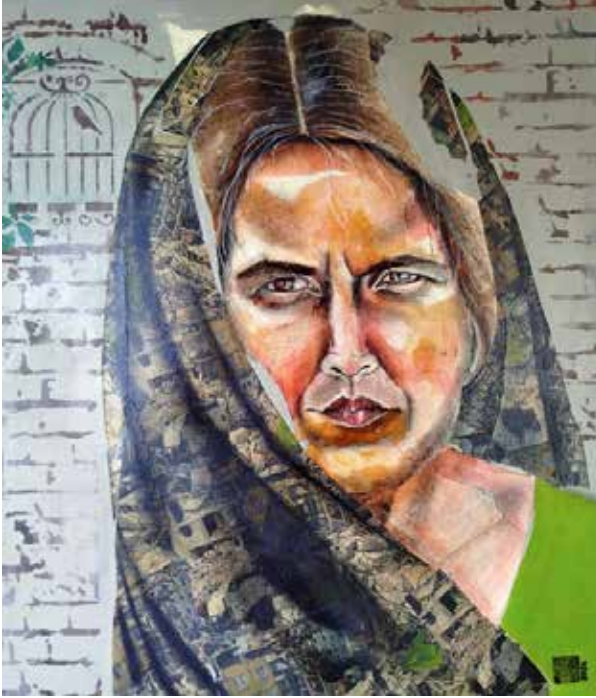
kapattığını, umudun ve geleceğin üzerini nasıl kararttığını düşündürüyor. Bu görselin bize hatırlattığı bir diğer şey, sadece binaların ve altyapının yeniden inşasının yetmeyeceği, o bölgede yaşayan insanların da sosyolojik ve psikolojik anlamda iyileşmeye ihtiyaç duyduğu gerçeğidir. Bu resim hem bir yıkımı hem de o yıkımın ardından toplumun yeniden toparlanma ve kendini bulma süreci- ne dair derin bir metafor sunuyor.



Görsel 3. Nilgün Coşkun Yakar, *İsimsiz*, 2024, tuval üzerine akrilik, 70x80 cm.

Burada yer alan eser, yaşanan yıkımın sembolizmini geometrik formlar ve canlı renkler aracılığıyla sunarak, kaosun içindeki düzeni, kaybolmuş yaşamların izini sürüyor. Parçalanmış formlar, doğal afetlerin şehre ve insanlara getirdiği kırılganlık ve dağılımı temsil ederken, aynı zamanda insanların yeniden bir araya gelme potansiyelini de simgeler (Green, 2022). Parçalanmış formlar, afetin şehre ve insanlara getirdiği kırılganlığı ve dağılımı temsil ediyor. Ancak sanatçı, her bir renk ve şekil ile bu farklı hayatların nasıl bir araya geldiğinde daha büyük bir bütünü oluşturabileceğini, bir topluluğun güçlenip iyileşebileceğini hissettiriyor. Bu, toplumsal dayanışmanın ve kolektif iyileşmenin önemli bir ifadesidir (Baumann et al., 2021). Her form, yaşamın çeşitliliğini ve toplumdaki her bireyin benzersiz hikayesini sembolize ediyor. Bu canlı renkler, sadece bireylerin farklılıklarını değil, bu farklılıkların birleşerek nasıl daha bü-

yük bir uyum yarattığını da gösteriyor. Renklerin ve formların bir aradalığı, yalnızca görsel bir düzenin ötesinde, toplumsal bir dayanışmayı simgeler (Peters, 2022). Renklerin, depremin getirdiği karanlıktan doğan umut ışıkları gibi görünmesi, izleyicinin karanlık anlarda bile güzellik ve umut bulabileceğini ima ediyor. Sanatçı, bu dengeyi kurarken, sadece geometrik formlar ve renklerin düzenini değil, aynı zamanda insan ruhunun kırılabilirliğine rağmen sahip olduğu dayanma gücünü, yeniden doğma yetisini ve birbirine bağlılığını da betimliyor. Gözlemcinin, sadece yaşanan felaketi düşünmeye değil, bu felaketin ardından yükselen insan hikayelerine ve toplumun tekrar ayağa kalkma gücüne yönlendirilmesi, sanatın etkileyici bir özelliğidir (Foster, 2010). Gözlemciyi, sadece yaşanan felaketi düşünmeye değil, bu felaketin ardından yükselen insan hikayelerine ve toplumun yeniden ayağa kalkma gücünü de yönlendiriyor.



Görsel 4. *Akife Dekeli, İsimsiz, tuval üzerine kolaj ve karışık teknik, 50x70 cm.*

Bu eser, deprem farkındalığına dikkat çekmek için yaratılmış ve içerdiği sanatsal öğelerle güçlü bir anlatı sunuyor. Kadın figürü, eserin merkezi unsuru olarak öne çıkıyor; yüzündeki ifade derin bir üzüntü, öfke ve kararlılığı yansıtıyor. Bu ifade hem bireysel acıyı hem de toplumsal bir yarayı temsil ediyor. Renk paleti, figür etrafında sıcak ve soğuk tonlar arasında bir kontrast yaratıyor. Kadının yüzü, toprak tonlarıyla sarı, kahverengi ve turuncu tonlarıyla boyanmış. Bu renkler, insan vücudunun kırılabilirliğine ve yaşanan trajedinin gerçekliğine işaret ederken, arka plandaki soğuk gri ve siyah tonlar, yıkımın soğukluğunu tem-

sil ediyor. Arka plandaki tuğla duvar desenleri ve kuş kafesi, çevresel tahribatla yüzleşme sürecini vurguluyor.

Kadının başörtüsündeki dokular, yıkılmış binaların görüntülerini içeriyor; bu desenler, deprem sonrası ortaya çıkan fiziksel yıkıma işaret ediyor. Başörtüsündeki yıkım sembolleri, toplumsal bir örtü olmanın yanı sıra, kadın bedenini de yıkımla birleştiriyor. Kadın figürünün sert ifadesi ve örtünün sembolik yıkım desenleri, eserin dramatik yapısını güçlendiriyor ve bireyin yaşadığı travmanın toplumsal bir temsilini oluşturuyor. Kompozisyon, üçgenimsi bir formda düzenlenmiş, kadının yüzü merkezde yoğunlaşırken arka plandaki mimari öğeler belirli bir hizada sunulmuş. Kadının başörtüsündeki mimari yapılar, yıkılmış binalar olarak eserin geometrik düzenini bozan karmaşık bir yapıda yer alıyor. Bu dağınıklık, depremin yarattığı düzensizlik hissini izleyiciye aktarıyor. Eserde kullanılan her bir öğe, deprem felaketinin fiziksel ve duygusal etkilerini anlatan semboller olarak işlev görüyor. Kadının sert bakışları, yaşadığı acının ve direnişin bir sembolü olarak yorumlanabilir. Başörtüsüyle bütünleşmiş olan yıkım sembolleri, bireysel kimlik ile toplumsal trajedinin iç içe geçtiğini gösteriyor. Arka planda yer alan kuş kafesi ise özgürlüğün kısıtlanmasını, belki de yaşanan travmanın ardından yeniden yapılamayan bir hayatı simgeliyor.

Sonuç olarak, eser renk kompozisyonu, desen kullanımı ve sembolik anlamlarıyla güçlü bir toplumsal farkındalık yaratmayı amaçlıyor. Bu sanatsal dil, deprem sonrası yaşanan travmayı hem bireysel hem de toplumsal düzlemde hissettiriyor ve derin bir empati oluşturuyor.



Görsel 5. Nilgün Dörtok, *İsimsiz*, 2024, tuval üzerine akrilik 50x70 cm.

Bu eser, deprem sonrası yaşanan yıkımı ve bu yıkımın hem insanlara hem de çevreye etkisini sanatsal bir bakış açısıyla ortaya koymaktadır. Eserde, denizin içinden bir dünya ve çeşitli unsurlar gözlemlenmektedir. Resmin merkezinde, denizin derinliklerinde birer yabancı gibi duran, fakat bu ortamla garip bir uyum içindeki objeler ve canlılar dikkat çeker. Balık figürleri, denizin ortasında yüzüyor gibi görünse de doğal ortamlarının dışına itildikleri izlenimi verirler. Bu balıklar, deprem sonrası doğanın da bir felaketin etkisi altında kaldığını sembolize eder; insanlar gibi diğer canlıların da bu trajediden kaçamadığını vurgular. Resimdeki balıklar sadece birer figür değil, aynı zamanda yaşamın her formunun bu felaketten nasıl etkilendiğinin güçlü bir anlatımıdır. Denizin içindeki bu kaotik ortamda, yıkık dökük bir sandalye ve Hatay iline ait bir plaka göze çarpar. Plakanın üzerinde “31” yazısı, deprem bölgesi olan Hatay’a doğrudan bir referans oluşturur ve bu küçük detay, izleyiciye büyük bir trajediyi hatırlatır. Hatay, depremde büyük bir yıkıma uğramış ve bu eser de bu yıkımı simgesel olarak taşımaktadır. Eserdeki bu küçük plaka, aslında büyük bir toplumsal ve çevresel kaybın temsilcisi olarak işlev görür. İnsana dair unsurların yanı sıra, denizin içindeki devrilmiş sandalye gibi detaylar, insan yaşamının ve yerleşimlerinin nasıl yerle bir olduğunu, düzenin nasıl alt üst edildiğini gözler önüne serer. Renk kompozisyonuna bakıldığında, eserdeki baskın renkler mavi ve yeşil tonlarıdır. Bu tonlar, denizin derinliklerine ve doğanın sakinliğine gönderme yaparken aynı zamanda derin bir içsel huzursuzluğu da beraberinde getirir. Deniz ve su teması genellikle yaşam ve saflıkla ilişkilendirilirken, burada suyun altındaki düzen, aksine bir yıkımın ve kaosu temsil eder. Bu tezat, izleyiciye derin bir düşünce alanı açar: doğanın hem yaratıcı hem de yıkıcı gücünü simgeler. Suyun sakin görünen yüzeyinin altındaki bu karmaşa, aynı zamanda depremin görünmez etkilerini, yani yüzeydeki yıkımdan daha derinlerde, insanların, canlıların ve doğanın iç dünyasında yaşanan duygusal yıkımları da ima eder. Eserin geometrisi ve biçimlerine baktığımızda, her şey bir tür kaos içinde düzenlenmiş gibidir. Belirgin bir hiyerarşi veya geometrik düzen yoktur; bu, depremin yarattığı düzensizlik ve rastgele yıkımı temsil eder. Balıklar, sandalye ve plaka doğal ortamlarına yabancılaşmış gibidir. Bu biçimsel düzensizlik, izleyicide bir kaybolmuşluk ve çaresizlik hissi yaratır, aynı zamanda depremin belirsizliği ve kontrolsüzlüğüne bir göndermedir. Desen ve figürler anlam açısından oldukça güçlüdür. Balık figürleri, denizdeki canlı yaşamını simgelerken aynı zamanda insanlar gibi felakete maruz kalan savunmasız varlıkları temsil eder. Bu balıkların ortamı, su altı gibi görünse de aslında yerleşik düzenlerinin bozulduğunu ve dış etkenler tarafından zorla yeni bir ortama itildiklerini ifade eder. Eserin sol tarafında yer alan dalgalar, büyük bir gücün, doğanın yıkıcı gücünün bir sembolü olabilir. Bu doğa gücü, sadece insan yapısını değil, doğanın kendi düzenini de altüst etmiştir.

Sonuç olarak, bu eser sadece depremin insanlar üzerindeki etkisini değil, aynı

zamanda doğal yaşamın ve çevrenin bu felaketten nasıl etkilendiğini sanatsal bir dil ile aktarmaktadır. Deprem sonrası yıkımı, insanı, çevreyi ve doğayı bir bütün olarak ele alarak, yaşamın her formunun bu felaketten nasıl derinden etkilendiğini ortaya koymaktadır. Bu anlamda eser, izleyiciye sadece fiziksel bir yıkımı değil, aynı zamanda ekolojik ve psikolojik bir travmayı da hissettirir. Renklerin kullanımı, figürlerin yerleşimi ve sembolik öğeler, bu derin trajediyi güçlü bir biçimde yansıtırken, izleyiciye hem düşünsel hem de duygusal bir alan sunar. Bu eserde kullanılan sanatsal dil, depremin sadece insan yaşamını değil, tüm ekosistemi nasıl etkilediğine dair güçlü bir farkındalık yaratmaktadır.



Görsel 6. Senem Gümüşay, *İsimsiz*, 2024, Tuval Üzerine Akrilik, 50x70 cm.

Bu eser, depremin insan ruhunda yarattığı derin izleri, psikolojik çöküntüyü ve fiziksel yıkımı sembolize eden güçlü bir anlatım sunuyor. Felaket sonrası ruh hali, karanlık ve kasvetli bir atmosferle temsil edilir; bu da sanat eserinin izleyicilere duygu aktarımında önemli bir rol oynar (Smith, 2019). Eserin karanlık ve kasvetli renk kompozisyonu, siyah, gri ve beyaz tonlarının hakimiyetiyle felaket sonrası ruh halini ve çevresel yıkımı yansıtıyor. Özellikle siyahın yoğun kullanımı hem yerleşim alanlarını hem de insan ruhunun içine düştüğü karanlık durumu temsil ediyor. Figüratif olarak, eserin üst kısmında yer alan insan yüzü

dikkat çekici. Yüzdeki ifade, izleyiciyi derin bir duygusal etkileşime sokarak, acı ve çaresizlik duygusunu güçlü bir biçimde aktarır (Jones, 2020). Donuk ve acı dolu ifadesi, yıkımın ortasında hayatta kalmanın getirdiği direniş ve çaresizlik hissini barındırıyor. Yüzdeki belirsizlik, yarım kalmış bir hayatın, duygusal ve fiziksel olarak zarar görmüş bir insanın ifadesi olarak yorumlanabilir. Yüzün arkasındaki karanlık fon ve yıkıntıları andıran dokusal unsurlar, bu figürü çevreleyen felaketin bir simgesi haline geliyor. Bu bağlamda, figür, adeta duvarların içinde sıkışmış ve bir tuzağa düşmüş gibidir; bu da izleyicide bir kaygı ve tut-saklık hissi uyandırır (Taylor, 2016). Dokusal unsurlar, eserin fiziksel boyutuna derinlik katıyor. Yoğun ve kabarık boya katmanları, kaotik bir ortam hissi vererek, izleyicinin dikkatini çekmekte ve derin bir empati oluşturmaktadır (Adams, 2021). Yoğun dokusal yapı, yalnızca bir görsel öge değil, aynı zamanda elle tutulur bir yıkımın tasviri olarak karşımıza çıkıyor. Zemindeki sert dokular, yıkılmış binaları ve parçalanmış yolları çağrıştırıyor. Geometrik açıdan eser, kaotik ve düzensiz bir kompozisyona sahip. Düzenli bir yapı ya da simetrik unsurların yokluğu, depremin doğası gereği rastgele ve kontrolsüz bir yıkım olduğunu vurgular (Miller, 2017). Binaları temsil eden çizgiler soyut ve yarım bırakılmış, sanki her an yok olacakmış gibi bir izlenim veriyor. Bu biçimsel düzensizlik, depremin yarattığı belirsizliği vurguluyor ve izleyiciyi zihinsel olarak belirsizlik ve korku atmosferine sürüklüyor. Renk düzenine dönersek, siyah ve gri tonlar üzerine küçük beyaz dokunuşlar, bir tür umut ya da kaçış yolu gibi görünse de, beyazın sınırlı kullanımı, umudun henüz tam olarak mümkün olmadığını, karanlığın hala hüküm sürdüğünü gösterir (Rogers, 2019). Sınırlı renk paleti, izleyicinin dikkatini figüratif unsurlara ve eserin duygusal derinliğine yönlendirir. Eserdeki sembolizm oldukça güçlü. Yüzün arka planındaki dokusal yıkıntılar hem insanın içsel dünyasında hem de çevresel olarak yaşanan yıkımın simgeleri olarak işlev görüyor (Green, 2022). Yüzdeki ifadenin karışıklığı ve yarım kalmışlığı, fiziksel ve ruhsal bir yıkımı simgeliyor. Depremler, insan yaşamını altüst ederken, duygusal dengeleri de bozar. Bu eser, tam da bu ruhsal çöküşün ve yıkımın sembolik bir anlatımıdır.

Sonuç olarak, bu eser yalnızca deprem sonrası yıkımın fiziksel tasvirini değil, aynı zamanda insanın içsel dünyasındaki duygusal ve psikolojik yıkımı da gözler önüne seriyor. Renklerin, figürlerin ve dokuların kullanımı, izleyiciye hem görsel hem de duygusal bir derinlik sunarak, büyük felaketlerin insan ruhunu nasıl etkilediğini anlamalarına yardımcı olmaktadır (Johnson, 2023). Bu eser, büyük felaketlerin fiziksel çevreyi ve insan ruhunu nasıl altüst ettiğini güçlü bir sanatsal dille ifade ediyor.



Görsel 7. Senem Gümüşay, *Sismik Çılgılık*, 2024, Performans Sanatı

1960'lar ve 1970'lerde ortaya çıkan sanat akımları, yalnızca biçimsel sanat anlayışına karşı bir eleştiriyle sınırlı kalmayıp, önceki dönemlerin sanatsal kabulleri ve önerilerini de sorgulamışlardır. Bu süreçte, sanatçılar farklı teknikler ve malzemeler kullanarak yeni ifade biçimleri geliştirmişlerdir. Böylece hem sanatçının hem de izleyicinin rolü yeniden tanımlanmış ve sanat ile sanat eseri kavramlarının sınırları genişletilmiştir. Bu yaklaşımlar arasında yer alan Performans Sanatı, disiplinler arası yapısı sayesinde müzik, dans, şiir, tiyatro ve video gibi diğer sanat dallarını da içine alarak, sanatçının canlı performanslarını günümüz çağdaş sanatında önemli bir yere taşımaktadır. (Aydoğan Bolat, 2008). Performans sanatı, sanatçının izleyiciyle etkileşimini artırarak, izleyiciyi yalnızca pasif bir gözlemci olmaktan çıkarıp, yaratıcı bir katılımcıya dönüştürmeyi amaçlar (Dixon, 2015). Bu bağlamda, sanatçının bedeninin kullanımı, toplumsal olayların etkilerini aktarmada ve izleyiciyi bu etkilerle doğrudan yüzleştirmede güçlü bir araçtır (Klein, 2012). Performansın temel amacı, izleyiciyi sadece pasif bir gözlemci olmaktan çıkararak, sanat sürecine aktif olarak katılan ve yaratıcı bir rol üstlenen bir konuma getirmektir. Bu yaklaşım, 1970'li yıllardan itibaren gelişen sanat akımlarının ortak bir özelliği olarak kabul edilmiştir. Bu dönemde, sanatçılar sanat ile yaşam arasındaki sınırları ortadan kaldırarak, sanatı en kişisel alanlardan en geniş toplumsal ve siyasal alanlara kadar her düzeyde hayatın bir parçası haline getirmeyi amaçlamışlardır. Shiner'ın da belirttiği gibi, son otuz yılın en belirgin eğilimlerinden biri, sanat ile hayatı yeniden bütünleştirme çabası olmuştur (Shiner, 2004, s.402).

Performans sanatı, toplumsal olayların etkilerini anlatmada ve izleyiciyi bu et-

kilerle doğrudan yüzleştirmede güçlü bir araçtır. Deprem farkındalığı oluşturmak amacıyla düzenlenen bu performans, felaketin fiziksel ve ruhsal izlerini sanatçının bedeni üzerinden aktarmayı hedefliyor. Performans, modern kent yaşamının ve onun sınırlarında var olan bedenin savunmasızlığını gözler önüne sererken, büyük bir yıkımın sonuçlarını açıkça sergiliyor. Sanatçının inşaat demirleriyle sarılı ve çamurla kaplanmış bedeni, yalnızca fiziksel çöküşün değil, aynı zamanda zihinsel ve duygusal bir yıkımın simgesidir (Taylor, 2016). İnşaat demirleri arasında sıkışmış bu beden, modern kent yaşamının birey üzerindeki baskısını ve bu baskı altında ezilen ruhun çaresizliğini yansıtıyor. Betonun soğukluğunu ve ağırlığını, çamurla kaplı beden aracılığıyla izleyiciye aktarıyor. Çamurun yoğun varlığı, betonlaşma sürecini ve bu sürecin doğanın insan eliyle dönüşümünü simgeliyor. Sanatçı, kentin soğuk gerçekliğine mahkûm olmuş bir bedenin çaresizliğini sergilerken, doğanın da bu betonlaşma sürecinde olumsuz etkilendiğini vurguluyor (Foster, 2010). Sanatçının büyük bir felaket sonrası hissedilen tutsaklık ve çaresizlik duygusunu çamur ve demirler aracılığıyla betimlemesi, yalnızca fiziksel bir yıkım değil, aynı zamanda derin bir psikolojik ve ruhsal yıkımı da gözler önüne seriyor. Çamur, doğal afetin izlerini taşıyan bir metafor olarak öne çıkarken, bedenin üzerini kaplayarak depremde yaşanan sıkışmışlık hissini izleyiciye hissettiriyor (Adams, 2018). Bu çamur katmanı, doğanın yıkım sürecinde insan bedeni ve ruhu üzerindeki baskıyı da simgeliyor. Yıkım, sadece fiziksel mekânlarda değil, insanların ruhlarında da derin yaralar açarak, doğanın bu süreçteki dönüşümü ve insanın bu dönüşümdeki rolü ile güçlü bir biçimde ifade ediliyor. Sanatçının performansında kullanılan çamur ve inşaat demirleri, modern kentin sert gerçekliğine bir gönderme niteliği taşıyor. Sanatçının dikkat çekmek istediği önemli bir nokta, depremin yalnızca fiziksel yıkım yaratmadığı, aynı zamanda ruhsal bir çöküşe de neden olduğudur. Betonun sertliğinin, insan bedenini ve ruhunu nasıl ezdiğini, çamurla kaplanmış ve demirlerle çevrelenmiş bu beden aracılığıyla anlatıyor. Performans sanatı, izleyiciye yalnızca olayın fiziksel sonuçlarını değil, aynı zamanda derin psikolojik ve duygusal yaralarını da hissettirebilir (Miller, 2017). Deprem gibi büyük bir felaket, yalnızca binaları yıkmakla kalmaz; insan ruhunda da derin çatlaklar ve yıkımlar yaratır. Doğanın kendisi, insan eliyle dönüşüme uğramış, betonlaşmış ve bu süreçte zarar görmüş durumda. İnsan bedenini saran çamur, doğanın bu dönüşüm sürecinde nasıl ezildiğini, şekil değiştirdiğini ve nihayetinde bu dönüşümün kurbanı olduğunu simgeliyor. Sanatçı performans sanatında yalnızca insanın değil, tüm canlıların ve doğanın felaketlerden nasıl etkilendiğini vurgulayabilmektedir (López, 2021).

Sonuç olarak, bu performans sanatı eseri, depremin yarattığı fiziksel ve ruhsal tahribatı, modern kent yaşamının ve insanın doğayla olan ilişkisi üzerinden güçlü bir eleştiri sunuyor. Sanatçı, bedenini çamur ve demirlerle sarmalayarak, felaketin insan ruhunda ve doğada yarattığı hasarı dramatik bir biçimde gözler

önüne seriyor (Peters, 2022). Performans, izleyiciyi bu yıkımın etkileri üzerine düşünmeye ve empati kurmaya davet ederken, sanatın toplumsal olaylara duyarlılık yaratma gücünü bir kez daha kanıtlıyor. Depremi yalnızca insanları değil, tüm canlı yaşamını ve doğayı nasıl etkilediğini vurgulayan bu eser, sanatın dönüştürücü gücünü ve toplumsal bilinç oluşturmadaki rolünü güçlü bir şekilde ortaya koyuyor (Johnson, 2023).

SONUÇ VE YORUM

Sonuç olarak sanatın toplumsal farkındalığı arttırmadaki kritik rolü, önemli bir araç olarak önümüzde duruyor olduğu söylenebilir. Özellikle deprem gibi doğal afetlerin etkilerini anlatırken, sanatın gücü duygusal bir derinlik ve etkileyici bir anlatım sağlayabilir. Sanat eserleri, insanları duygusal olarak etkileyerek onları konuya daha yakından bağlayabilir ve toplumsal bilinci artırabilir. Görsel sanatların toplumsal farkındalığı arttırmada önemli bir rol oynadığı söylenebilmektedir. Görsel sanatlar, toplumsal konuları ele almada etkili ve insanların toplumsal meselelere karşı olan duyarlılığını artırma potansiyeline sahip olduğu söylenebilir (Chen ve Wang, 2020). İnsanlar, toplumsal sorunların işlendiği görsel sanat çalışmalarıyla birlikte, toplumsal sorunlar hakkında düşünmeye, duygusal olarak etkilenmeye ve harekete geçmeye teşvik olabilmektedirler. Bu da özellikle doğal afetler konusunda deprem kuşağında yer alan ülkemiz için bireysel farkındalığı artırarak, bireylerin de toplumsal farkındalığın artmasında teşvike sebep olabilmesi ve bu felaket ile ilgili önlemler alabilmek adına sanatın, özellikle de görsel sanatların kullanımının farkındalık yaratıcı etkisinden yararlanılabileceği bir alan olduğu söylenebilir. Sanatın deprem konusunda toplumsal farkındalığı arttırmadaki rolü, önemli bir potansiyele sahip olduğu söylenebilir. Depremler gibi doğal afetler, insanların yaşamlarını derinden etkileyebilir ve toplumların dayanıklılığını sınavabilir. Sanat, bu tür olayların toplumsal etkilerini anlatarak insanların bu konuda daha bilinçli olmalarına yardımcı olabilir. Sanat eserleri, deprem felaketinin insanlar üzerindeki duygusal ve fiziksel etkilerini derinlemesine yansıtabilir. Görsel sanatlar, müzik, edebiyat ve performans sanatları gibi farklı disiplinler, depremin yıkıcı gücünü ve sonuçlarını izleyicilere dokunaklı bir şekilde aktarabilir. Bu tür eserler, insanların empati kurmalarını ve toplumsal dayanışmayı artırmalarını sağlayabilir.

Gelecekte, sanatın deprem gibi acil durumlar karşısında toplumsal farkındalığı arttırmak için daha stratejik ve etkili bir şekilde kullanılması gerekebilmektedir. Sanat projeleri, deprem riskini anlamaya yönelik eğitim ve bilgilendirme çalışmalarıyla birleştirilebilir. Ayrıca, sanatın eğitim kurumlarında ve toplum merkezlerinde daha yaygın olarak kullanılması, toplumun deprem hazırlığı ve dayanıklılığı konusundaki bilincini artırabilir. Bu çalışmaların yanı sıra, günümüzde

kısa yoldan birçok kişiye ulaşma konusunda etkili bir araç olan dijital platformlarda ve sosyal medyada da aktif olarak sanatın kullanılması, geniş kitlelere ulaşarak deprem konusundaki farkındalığı artırabilir. Sanatın duygusal etkisi, insanların deprem gibi doğal afetlere karşı daha hazırlıklı olmalarını teşvik edebilir ve toplumun dayanıklılığını güçlendirerek, yaşanılacak olan başka bir doğal afet karşısında hazırlıklı olmayı sağlayabilir.

Sonuç olarak, sanatın deprem gibi toplumsal acil durumlarda toplumsal farkındalığı arttırma potansiyeli büyüktür. Gelecekte yapılacak çalışmalar, sanatın bu alandaki etkisini daha da güçlendirmek ve toplumun afetlere karşı daha dirençli olmasını sağlamak için stratejik olarak planlanmalı ve uygulanmalı olduğu düşünülebilir.

KAYNAKÇA

- Adams, L. (2021). The Materiality of Art: Textures of Trauma. *Art and Trauma Journal*, 12(1), s.34-56.
- Atlı, A. (2006). Afet Yönetimi Kapsamında Deprem Açısından Japonya ve Türkiye Örnekleri Üzerinde Kurumsal Yapılanma. Ankara: Asil Yayıncılık.
- Baumann, S. E., Merante, M. M., Sylvain-Holmgren, M. A., & Burke, J. G. (2021). Exploring Community Art and Its Role in Promoting Health, Social Cohesion, and Community Resilience in the Aftermath of the 2015 Nepal Earthquake. *Sage Journals*.
- Blake, M. K., & Quadrel, M. J. (1993). The Role of Empathy in Responses to Mass Media Campaigns. *Journal of Applied Social Psychology*.
- Bolat Aydoğan, K., & Evren, K. (2008). "Sanatta Disiplinlerarası Bir Yaklaşım: Performans Sanatı". *Art-e Sanat Dergisi*, 1(1), s.1-1.
- Dixon, S. (2015). The Role of the Audience in Performance Art. *Performance Studies Journal*, 8(2), s.112-129.
- DPT. (1999). Depremin Ekonomik ve Sosyal Etkileri, Muhtemel Finansman İhtiyacı, Kısa-orta ve Uzun Vadede Alınabilecek Tedbirler Raporu. Ankara: DPT Yay.
- Ergünay, O. (1996). Afet Yönetimi Nedir? Nasıl Olmalıdır? TÜBİTAK Deprem Sempozyumu Bildiriler Kitabı, s.263-272. Ankara: TÜBİTAK Yay.
- Feibleman, J. K. (1945). "The Psychology of the Artist". *The Journal of Psychology Interdisciplinary and Applied*, 19(2).
- Findıkçı, B. M., & Kartopu, S. (2024). "The Effects of Natural Disasters on Art Through the Eyes of Art Students". *The Journal of Limitless Education and Research*, 9(1), s.27-78.
- Foster, H. (2010). *The Return of the Real: Art and Theory in the 21st Century*. Cambridge: MIT Press.
- Gormley, A. (2010). *Art in the Time of Global Warming: Long Horizons: An Exploration of Art + Climate Change*. British Council, London, UK.
- Green, T. (2022). Emotional Landscapes: The Impact of Natural Disasters on Human Psychology. *Journal of Environmental Psychology*, 25(2), s.90-108.
- Günay, V. D. (2008). "Görsel Okuryazarlık ve İmgenin Anlamlandırılması". Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi, ART-E, 1.

- Harris, M. (2021). Color Theory in Modern Art: The Psychological Impact of Color. *Journal of Art Psychology*, 14(2), s.15-29.
- Johnson, R. (2023). Art as a Medium for Social Change. *Arts and Society Review*, 10(4), s.77-94.
- Jones, M. (2020). Faces of Despair: Portraiture in Times of Crisis. *Contemporary Art Journal*, 19(3), s.40-61.
- Kavuran, T. (2003). "Sanat ve Bilim'de Gerçek Kavramı". *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 15(2), s.225-237.
- Keçici, M. (1994). Doğal Afetlerde Bulaşıcı Hastalıklar ve Çevre. *Bayındırlık ve İskân Bakanlığı ile Belediyeler Dergisi*, s.24-47.
- Klein, R. (2012). Performance Art: A Reflection of Society. *Arts Journal*, 14(2), s.80-95.
- Klein, R. (2022). Science and Art: Bridging the Gap in Understanding Natural Disasters. *Environmental Art Review*, 22(1), s.30-49.
- López, M. (2021). The Interconnection of Humanity and Nature in Performance Art. *Journal of Eco-Criticism*, 5(1), s.18-36.
- Mateas, M. (2001). "Expressive AI: A Hybrid Art and Science Practice". *Leonardo*, 34(2), s.147-153
- Miles, M. (2010). "Representing Nature: Art and Climate Change". *Cultural Geographies*, 17(1), s.19-35.
- Miller, J. (2017). Psychological Effects of Natural Disasters in Art. *Disaster Studies Journal*, 9(3), s.20-40.
- Mitchell, A. (2019). Dynamic Forms in Abstract Art: A Study of Energy and Movement. *Journal of Visual Culture*, 13(2), s.55-78.
- Peters, A. (2022). The Healing Power of Art in Times of Crisis. *Journal of Arts in Society*, 11(1), s.55-73.
- Rogers, S. (2019). Emotional Landscapes: The Art of Performance and Identity. *Identity Studies Journal*, 16(2), s.35-54.
- Rogers, S. (2019). The Role of Technology in Contemporary Art Practice. *Arts and Society Review*, 10(4), s.77-94.
- Ross, W. (2008). "The Greening of Art: Ecology, Community and The Public Domain". *Sajah*, 23(1).

Sevgi, L., & İnce, N. (2004). "Bilimde Okur/Yazarlık: Bilim, Teknoloji, Toplumsal Algılama ve Etik". Cumhuriyet Bilim Teknik Dergisi, CBT 897.

Shiner, L. (2004). The Invention of Art: A Cultural History. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Smith, A. (2019). Color and Emotion in Art: The Power of Palette. Journal of Art Psychology, 14(1), s.15-29.

Smith, J., & Johnson, K. (2018). The Emotional Power of Art: Its Psychological Impact and Cross-Cultural Connection. Journal of Psychology and the Arts.

T.C. Radyo ve Televizyon Üstkurulu (2007). İlköğretim Medya Okur Yazarlığı Dersi Öğretmen El Kitabı. Ankara.

Taylor, P. (2016). Embodiment in Performance: A Study of Physicality and Presence. Body and Performance Journal, 7(4), s.64-85.

TMMOB. (2012). Türkiye’de Deprem Gerçeği ve TMMOB Makina Mühendisleri Odası’nın Önerileri Oda Raporu. TMMOB Yay.

TMMOB. (2023). TMMOB 6 Şubat Depremleri 8. Ay Değerlendirme Raporu. TMMOB Yay. Tolstoy, L. (1996). What is Art? Hackett Publishing.

Welch, A. (2011). "Criticism: An Artist’s Perspective". Ceramics Art and Perception, No. 84.

Williams, J. (2001). "Using Art to Communicate Science". Bulletin of the Ecological Society of Australia, 31(3), 2-3.

GÖRSEL KAYNAKLAR

Görsel 1: Çelik, A. (2024). Kırılma Noktası. [Tuval Üzerine Yağlı Boya]. Sanatçının kişisel arşivinden alınmıştır.

Görsel 2: Göktepe, S. (2024). İsimsiz. [Tuval Üzerine Yağlı Boya]. Sanatçının kişisel arşivinden alınmıştır.

Görsel 3: Coşkun Yakar, N. (2024). İsimsiz. [Tuval Üzerine Akrilik]. Sanatçının kişisel arşivinden alınmıştır.

Görsel 4: Dekeli, A. (2024). İsimsiz. [Tuval Üzerine Kolaj ve Karışık Teknik]. Sanatçının kişisel arşivinden alınmıştır.

Görsel 5: Dörtok, N. (2024). İsimsiz. [Tuval Üzerine Akrilik]. Sanatçının kişisel arşivinden alınmıştır.

Görsel 6: Gümüşay, S. (2024). İsimsiz. [Tuval Üzerine Akrilik]. Sanatçının kişisel arşivinden alınmıştır.

Görsel 7: Gümüşay, S. (2024). Sismik Çıgılık. [Performans Sanatı]. Sanatçının kişisel arşivinden alınmıştır.

TÜRK SİNEMASI'NDA İÇ MEKANIN ROLÜ: TARİHSEL BİR OKUMA*

THE ROLE OF INTERIOR IN TURKISH CINEMA: A HISTORICAL READING

Arş. Gör. Dr. Vildan Dünder Türkkan

Pamukkale Üniversitesi,
Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü
vldndndr@hotmail.com

ORCID ID: 0000-0001-6049-9403

MAKALE GELİŞ TARİHİ: 24 Ağustos 2024 • YAYIMA KABUL TARİHİ: 27 Mart 2025

Prof. Pelin Yıldız

Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi,
İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü
pelin@hacettepe.edu.tr

ORCID ID: 0000-0002-7201-8213

Öz

Toplumun ürettiği mekan, kendi içinde barındırdığı kültürel ve sosyal değerlerin bir yansımasıdır. İnsanlar bu mekanlarla etkileşime geçtiklerinde, kendilerini ifade etme ve anlamlandırma biçimlerini ortaya koyarlar. İnsanın mekanla karşılıklı bir ilişki içinde olmasından dolayı mekan insanın düşünsel ve duygusal yaratımının da bir parçasıdır. Sinemanın da bu karşılıklı etkileşimi yansıtan bir yapı olduğu ve mekanların filmde önemli bir rol oynadığı bir gerçektir. Mekanlar sinemada fiziksel ortamlardan daha fazlasını ifade edebilir ve izleyicilerin duygu dünyasını etkileyebilir. Bu bağlamda yapılan bu çalışmada Türk sinemasının tarihsel gelişimi incelenmiş ve iç mekan kullanımının yapılan yeni dönemlendirme özelinde hangi dönemlerde nasıl değiştiği ele alınmıştır.

Abstract

The space society produces reflects the cultural and social values it harbors within itself. When people interact with these spaces, they reveal their ways of expressing and understanding themselves. Since human beings are in a mutual relationship with space, space is also a part of human intellectual and emotional creation. It is a fact that cinema is a structure that illuminates this interaction and plays an important role in film. Spaces can express more than physical environments in cinema and can affect the emotional world of the audience. In this context, this study examines the historical development of Turkish cinema and explores how the use of interior space has changed in which periods in the new periodization.

Anahtar Kelimeler: Sinema, Mekan, Türk Sineması, Tarihsel Gelişim.

Key Words: Cinema, Space, Turkish Cinema, Historical Development.

* Dünder Türkkan, V., Yıldız P. (2025). Türk Sineması'nda İç Mekanın Rolü: Tarihsel Bir Okuma. Sanat ve Tasarım Dergisi, (20. Yıl Armağan Sayısı | 35), 197-222.

* Bu makale, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü'nde, Vildan Dünder Türkkan'ın Pelin Yıldız danışmanlığında yürüttüğü "1990 Sonrası Türk Sineması: Toplumsal Cinsiyet ve İç Mekan Üzerine Bir Analiz" (Mart 2024) başlıklı doktora tezinden üretilmiştir.

GİRİŞ

İnsanlar, çevreleriyle etkileşime geçtikleri anda öncelikle mekan üzerinde bir tür düzenleme yapma, örgütlenme oluşturma eğilimindedir. Bu durum, mekan düşüncesine temel oluşturarak içerdiği fırsatlarla birlikte bu düşüncenin gelişmesini sağlamıştır. Mekan toplumsal faktörlerle ilişki kurduğu dönemden itibaren bir ifade alanı olarak öne çıkmıştır. Farklı şekillerde kullanılmasıyla birlikte söylemsel bir araç haline gelmiş, toplumda yaygınlaşmış ve etkisini arttırmıştır.

Toplumsal ürettiği mekan, kendi içinde barındırdığı kültürel ve sosyal değerlerin bir yansımasıdır. İnsanlar bu mekanlarla etkileşime geçtiklerinde, kendilerini ifade etme ve anlamlandırma biçimlerini ortaya koyarlar. İnsanın mekanla olan karşılıklı etkileşiminden dolayı mekanlar insanın düşünsel ve duygusal yaratımının da bir parçasıdır. Sinema da bu karşılıklı etkileşimin izlenebileceği bir yapı olarak karşımıza çıkar. Özön'e göre sanat, eğlence ve endüstrisi aracı işlevi gören sinema aynı zamanda bir iletişim aracı olarak hem bir anlatım aracı ve hem de bir dildir (2008, s. 7-8). İzleyici filmler aracılığıyla farklı mekanları deneyimleyebileceği gibi toplumsal konular hakkında da bilgi sahibi olabilir. Bu noktada sinemanın izleyiciyi sadece seyirci olmaktan çıkararak "olaya" dahil edebilme gücünden bahsedilebilir.

Sinema, toplumsal ve politik bir araç olarak da kullanılabilir. Özellikle savaş dönemlerinde, propagandanın güçlü bir aracı olarak görülmüş ve savaş çabalarını desteklemek, kitlelere duygusal mesajlar iletmek ve toplumsal görüşleri şekillendirmek amacıyla yaygın bir şekilde kullanılmıştır. Bununla birlikte, sinema aynı zamanda kültürleri tanıtmak, farklı fikirleri tartışmak ve insanların yaşamlarını anlamlandırmasına yardımcı olmak için de kullanılabilir. Yani sinema, ideolojilerin yayılmasında etkili bir rol oynayabilirken aynı zamanda insanları dünyayla daha geniş perspektiften bakmaya teşvik edebilir. Balazs'a göre, sinema, toplumsal gerçeklikle yakın ilişki içerisindedir ve insanlar üzerinde etkileyici bir güce sahiptir. Ayrıca toplumsal bağları oluşturan hikayelerin yerini almasının yanı sıra bu durumdan da etkilenir (2013, s. 151).

Balazs'ın sinemanın toplumsal gerçeklikle olan ilişkisine odaklanan perspektifi, mekan kavramının sinemada hayati bir rol oynadığını vurgular. İzleyiciler mekanlar aracılığıyla geçmiş ve günümüzü deneyimleyebilecekleri gibi mümkün olmayan gerçeklikleri de deneyimleyebilirler. Mekanlar sadece görsel bir deneyim sunmakla kalmaz, aynı zamanda duygusal ve sembolik anlamlar da taşırlar. Dolayısıyla, film mekanları sadece fiziksel ortamlardan ibaret değildir; aynı zamanda izleyicilere toplumsal bağlamlarda derinlemesine bir iletişim deneyimi sunarlar.

MEKAN VE SINEMA ETKİLEŞİMİ

Mekan, Zevi'nin de belirttiği gibi “sinemanın baş aktörü”dür (1993). Şahin'in vurguladığı gibi, sinema bedeni ve mekanı saran bir sanat olarak insan yaşamının tüm yönlerini organik bir şekilde işleyen ve görsel bir dille ifade eden kurgusal bir yapıdır (2010, s. 31). İnsan yaşamının karmaşık yapısını anlama ve ifade etme yeteneği sayesinde de günlük hayata dair bireylerin deneyimlerini, duygularını ve sosyal ilişkilerini perdeye kolaylıkla yansıtabilir ve bunu yaparken de mekana ihtiyaç duyar. Sarı'ya göre sinema eserlerini inceleyerek toplumsal yaşamın düzenleri, sosyal yaşam biçimleri ve sosyo-kültürel/sosyo-ekonomik yapı hakkında fikir sahibi olmak mümkündür (2010, s. 22). Tüm açılardan toplumsal ilişkilerin üretimi mekanın üretimi olarak değerlendirilebilir. Mekanın yeniden üretimi ise insan ilişkilerinin, günlük yaşamın ve anlamların kendilerini yeniden üretmesi olarak tanımlanabilir (Akbal Süalp, 2004). Bu nedenle sinema mekana bağımlılığı olan ve toplumsal ilişkilerin yapısını da etkileyen bir sanat formudur.

Sinemada, mekanlar genellikle gerçek dünyaya atıflar yaparak toplumsal, sosyal ve fiziksel yapıları ifade ederler; bazen de tamamen hayali bir evren yaratılarak seyircinin zihnine yeni imgeler sunulur (Aslan, 2010).

Robert Mallet-Stevens ise mekanın sadece dekor olmadığını; aynı zamanda senaryo içinde rol alan bir oyuncu olduğunu belirtir (Vidler, 2001, s. 100). Yani mekan sadece hikayenin geçtiği yer değil aynı zamanda hikayeye canlılık katan ve önemli rol üstlenen bir unsurdur.

Benzer şekilde Atalar (2005) da sinemada mekanın önemini aşağıdaki sözlerle vurgular;

...beyaz perdede bir drama, aktörler var olmadan da olabilir. Çarpılan bir kapı, rüzgârda savrulan bir yaprak, kıyıya vuran dalgalar, filmin dramatik etkisini arttırabilir. Bazı başyapıt filmlerde ise insanlar sadece bir aksesuar olarak ya da temel karakter olarak mekana karşıt olarak kullanılmıştır.

Sinema, mekanlara anlam yükleyerek izleyicinin algısını şekillendirir. Film mekanı, duvarlar, ışık ve gölgelerle duygusal bir atmosfer oluşturur ve burada her unsur önemlidir. Karakterle mekan arasındaki ruhsal birliktelik, filmin temel bir unsuru olarak öne çıkar. Sinema, farkındalığı artıran bir deneyim sunarak, mimarlığın sinemada temsili aracılığıyla günlük yaşamı daha coşkulu bir şekilde deneyimlememizi sağlar (Kerr, 2000, s. 83).

Sinema filmlerinde mekanlar, hikayenin gerçekleştiği yer olarak fon olabilirken aynı zamanda dramatik etkiyi artıran bir rol de üstlenebilirler. Ayrıca, mekanlar

filmdeki ana temayı veya karakterlerin iç dünyasını derinlemesine anlatan bir eleman haline gelebilir. Yani, sinema filmlerinde kullanılan mekanlar fiziksel bir gerçeklikten öteye geçerek filmi zenginleştiren ve anlamlandıran önemli bir aracı haline gelirler.

Bu bağlamda Türk sinemasında iç mekan kullanımının incelendiği bu çalışmada Türk sinema tarihi yeni bir sınıflandırmaya tabi tutulacak ve bu yeni sınıflandırma aracılığıyla Türk sinemasının gelişimi irdelenecektir. İç mekanın bu gelişimde nerede yer aldığı üzerine odaklanarak seçilen film sahneleri, görsel içerik analizi yöntemiyle incelenecektir. Bu yöntem, sahnelerdeki mekansal unsurları detaylı bir incelemeye tabi tutarak, Türk sinemasında iç mekanların zaman içindeki değişimlerini ve gelişimlerini ortaya koymayı hedeflemektedir. Değerlendirmelerin ve kıyaslamaların iç tutarlılığının sağlanması için hem toplumsal değişimlerin hem de ekonomik ve teknolojik gelişmelerin daha çabuk yansıdığı ve okunabildiği konut iç mekanlarına odaklanılmıştır.

TÜRK SİNEMASININ TARİHSEL GELİŞİMİ VE İÇ MEKAN KULLANIMI

Sinemanın Türkiye'ye gelişinin üzerinden yaklaşık 130 yıl geçtiği düşünüldüğünde, bu süre zarfında ülke ve Türk sineması açısından birçok değişim ve gelişme yaşanmıştır. Türk sinemasındaki bu değişim ve gelişmeleri anlamak için çeşitli yıllar eşik olarak belirlenerek farklı yazarlar tarafından farklı dönemlendirmeler yapılmıştır (Görsel 1). Bu dönemlendirmeler, sinema yapımlarının içerik, teknik ve estetik özelliklerindeki değişimleri ve dönemsel özellikleri vurgulamak amacıyla kullanılmıştır. Bu dönemlendirmeler, Türk sinemasının evrimini anlamak ve analiz etmek için önemli birer araç olabilir.

1914	Nijat Özön	1932	Engin Ayça	1939	Metin Erksan	2010	Esen Şükran Kuyucak	2011	Zahit Alam
-İlk Dönem (1914–1923) -Tiyatrocular Dönemi (1923–1939) -Geçiş Dönemi (1939–1950) -Sinemacılar Dönemi (1950–1970) -Genç/Yeni Sinema Dönemi (1970–...)	-İlk Evre -İkinci Evre -Üçüncü Evre	1. Dönem: 1895–1922 2. Dönem: 1923–1932 3. Dönem: 1932–1939 4. Dönem: 1939–1945 5. Dönem: 1945–1950 6. Dönem: 1950–1960 7. Dönem: 1960–1971 8. Dönem: 1971–1980 9. Dönem: 1980–1986 10. Dönem: 1986– 1997 ve süre-giden dönem		-İlk Dönem (1914–1923) -Tiyatrocular Dönemi (1923–1939) -Geçiş Dönemi (1939–1950) -Sinemacılar Dönemi (1950–1970) -1970’ler Karşıtlıklar dönemi (1970–1980) -1980 Sonrası Darbe Dönemi (1980–2010)	-1923 öncesi: başlangıç (tarih öncesi dönemi) -1923–1939 arası -1939 sonrası -1994 sonrası Yeni Türk Sineması dönemi				

Görsel 1. Türk Sinemasına dair farklı yazarlar tarafından yapılan dönemlendirmeler (Yazar tarafından hazırlanmıştır).

Görsel 1'den de anlaşılacağı üzere çeşitli yazarlar tarafından yapılan çalışmalarda yer alan tarihlerde benzerlikler ve farklılıklar görülmektedir. Bu nedenle Türk

Sinema Tarihi, ekonomik, politik ve sosyal dinamiklerin sinemaya yansımalarını göz önünde bulundurarak yeni bir sınıflandırmaya tabi tutulmuştur. Yapılan yeni sınıflandırma şu şekildedir;

1897-1923 Dönemi: Sinemanın Ülkeye Gelişi

1923-1932 Dönemi

1932-1939 Dönemi: Sansürle Tanışma

1939-1950 Dönemi: Geçiş Dönemi

1950-1960 Dönemi

1960-1971 Dönemi

1971-1980 Dönemi

1980-1986 Dönemi

1986-1990 Dönemi

1990 Sonrası Dönem

Bu yaklaşım sayesinde Türk sinemasının gelişimi detaylı bir şekilde irdelenerek iç mekanın bu gelişimde nerede yer aldığı anlaşılmaya çalışılmıştır.

1897-1923 Dönemi: Sinemanın Ülkeye Gelişi

Osmanlı¹ döneminde sinemanın ilgi görmesi, Lumière Kardeşlerin 1895'teki ilk gösteriminden itibaren başlamış; Osmanlı toplumunun geleneksel Karagöz oyununa olan aşinalığı, sinemanın benimsenmesini kolaylaştırmıştır (Teksoy, 2007, s. 11). İlk film gösterimi sarayda padişah için gerçekleştirilmiş ve daha sonra 1897'de Beyoğlu'nda halka açık olarak düzenlenmiştir. Bu erken dönem filmleri genellikle günlük hayattan kısa kayıtlar şeklindedir.

II. Meşrutiyet'in ilanından sonra 1908 yılında İstanbul'da ilk sinema salonu olan Pathé Sineması açılıncaya dek film gösterimleri kahvehane ve birahanelerde yapılmıştır (Özön, 2013, s. 39).

Türk sinema tarihinin başlangıcı olarak kabul edilen ilk yerli film Ali Fuat Uzkınay'ın yönetmenliğindeki 14 Kasım 1914 tarihli *Ayestefanos*'taki Rus Abidesinin Yıkılışı filmidir. Evren, bu tarihin Türk sinemasının doğum günü kabul edildiği için çeşitli etkinliklerle kutlandığını belirtmiştir (2003, s. 10).

Bu yıllarda ülke orduları sıklıkla sinemayı propaganda aracı olarak kullanmıştır. Filmler genellikle askeri cemiyetlerin finanse ettiği ve askeri konuları işlediği filmlerdir. *Casus* (1917) ve *Pençe* (1917), ilk konulu uzun metrajlı filmler olarak bu döneme denk gelir. Türk sinemasında kadın karakterleri merkeze alan ilk filmler olan *Binnaz* (Ahmet Fehim, 1919) ve *Mürebbiye* (Ahmet Fehim, 1919) de bu dönemde çekilmiştir (Özgüç, 1990, s. 26). 1922'ye

¹ Sinemanın ilk yılları, Türkiye Cumhuriyeti henüz kurulmamış olduğu için Osmanlı topraklarındaki etkilerinden bahsedilmektedir.

kadar, sinema çalışmalarının çoğu askeri cemiyetler tarafından yürütülmüştür. Çekilen filmlerin bir kısmı tören alayları, cenaze törenleri, savaş esirleri gibi konulara odaklanmıştır; bu nedenle mekanlar genellikle savaş meydanları, kent meydanları ve sokaklardır. Melodram türündeki yapımlar ise genellikle yalılarda veya köşklere geçen hikayeleri anlatmıştır. Bu dönem filmlerinde iç mekanlar sinemasal yaklaşıma da özen gösterilerek stüdyolarda tiyatro dekoru şeklinde kurgulanmıştır (Görsel 2).



Görsel 2. (Sol) *Mürebbiye* (00:43), (Orta) *Binnaz* (00:09), (Sağ) *Bican Efendi Vekilharç* (01:04).

Tasarlanan dekorlarla filmin konusunu, karakter gelişimini, sosyal ve kültürel durumu vb. aktaracak mekanlar oluşturulması amaçlanmıştır. Bu mekanlar aracılığıyla dönemin ideolojik eğilimleri yansıtılarak, yalnızca fiziksel bir ortam sağlanmakla kalmamış, aynı zamanda anlatının duygusal ve tematik derinliği de arttırılmıştır. Ayrıca stüdyoların sağladığı kontrollü ortamlar, yönetmenlere film setlerinde kendi vizyonlarını hayata geçirme imkanı sunarken karakterlerin ve olayların daha etkileyici bir biçimde sunulmasına da olanak sağlamıştır.

1923-1932 Dönemi

Türkiye Cumhuriyeti'nin 1923'te kurulmasıyla birlikte, yeni bir ulus oluşturma çabaları da başlamıştır. Bu dönemde, Mübadele sonucunda çok sayıda Rum'un ülkeyi terk etmesi ve ulusallaşma sürecinde halkın kimliğini nasıl tanımlaması gerektiği, geçmişin, geleneklerin ve geleceğin nasıl şekilleneceği, etnik ve inanç çeşitliliğiyle yeni değerlerin nasıl bir arada var olacağı gibi konular devlet politikaları tarafından düzenlenmeye çalışılırken; bireylerin de nasıl olmaları ve davranmaları gerektiği edebiyat, sinema ve tiyatro gibi araçlarla halka gösterilerek benimsetilmeye çalışılmıştır.

Sinema, eğitici ve öğretici kimliğinin yanı sıra propaganda aracı olarak kullanılmaya bu dönem de devam etmiştir. Halide Edip Adıvar'ın 1922 tarihli aynı adlı romanından uyarlanan ilk Kurtuluş Savaşı temalı (Onaran, 1994, s. 23) film olan 1923 yapımı *Ateşten Gömlek* (Muhsin Ertuğrul), sinemanın propaganda amaçlı kullanılmasına iyi bir örnektir. Film aynı zamanda Türk sinemasında kadın oyuncuların Türk uyruklu olmasıyla da dikkat çekmiştir. Bu durum, sinemanın ulusallaşma hareketine katkısının da bir göstergesi şeklinde düşünülebilir.

Bu dönemde yönetmenler ve oyuncuların çoğunlukla tiyatro kökenli olmaları sebebiyle tiyatrocular dönemi (1923-1939) olarak adlandırılan bir süreç yaşanmıştır. Muhsin Ertuğrul yönetmen, senarist ve oyuncu olarak döneme damga vurmuştur. Türk yönetmenler tarafından Türkiye'de çekilen tüm filmlerde Muhsin Ertuğrul bir şekilde yer almıştır.

1932 yılına kadar resmi bir sansür kurulu olmamasına rağmen, filmlerin mahalli polis tarafından izlenip uygun bulunması ve gerektiğinde kesilerek gösterime verilmesi (Güngör, 2019, s. 347) ahlaki değerlerin korunmasına yönelik bir önlem olarak karşımıza çıkar. Bu durum, toplumun ahlaki normlarına saygı duyulması ve filmlerin bu normlara uygun olup olmadığının kontrol edilmesi gerekliliğinin bir sonucu olarak görülebilir.

Bu dönemde de iç mekanlar tiyatro dekoru şeklinde kurgulanmıştır (Görsel 3).



Görsel 3. (Sol) Kız Kulesinde Bir Facia (Ertuğrul, 1923). (Sağ) Sözde Kızlar (Ertuğrul, 1924).

Dekorlar filmlere özel yapıldıklarından; dönem, statü ve filmdeki öyküyü anlatacak biçimde kurgulanmışlardır. Görsel 3 incelendiğinde solda yer alan sahnede gördüğümüz yer sofrasında yemek yiyen ailenin geleneksel bir yaşam biçimi sürdüren ve gelir seviyelerinin düşük olduğu izlenimini bize hem iç mekan detaylarıyla hem de mobilya kullanımıyla verirken, sağ görselde yer alan sahnenin mekansal detaylarına baktığımızda öykünün orta-üst gelir grubuna ait bir evde geçtiği anlaşılır. Bu hem iç mekan hem de mobilya detaylarından okunabilir.

Bu dönemde Türk sineması, ulus inşa sürecinde devlet politikalarıyla uyumlu olarak hem propaganda hem de toplumsal eğitimin bir aracı olarak kullanılmıştır. İç mekan dekorları dönemin toplumsal yapısını ve sınıfsal farklılıklarını yansıtmaya işlev görmüştür. Tiyatro kökenli dekor anlayışı, sinemayı o dönemin sosyo-kültürel değerleriyle uyumlu, güçlü bir temsil aracı haline getirmiştir. Sinemada mekan tasarımı bu dönemde filmlerin dramatik yapısını güçlendirmiş ve dönemin sosyal koşullarına uygun bir anlatım sağlamıştır.

1932-1939 Dönemi: Sansürle Tanışma

1932 yılından itibaren Türk sinemasında çeşitli kanunlarla resmi sansür uygulamalarının başlaması, filmlerin içeriklerinin siyasi, dini, ahlaki ve milli çıkarlara uygunluğunun kontrol edilmesi amacıyla gerçekleşmiş, sinema endüstrisinin belirli kalıplara sıkışmasına ve sansür endişesiyle sınırlı temalarda film çekilmesine neden olmuştur. Türk sinemasının gelişimini olumsuz etkileyen sansür uygulamaları belli kalıpların dışına çıkamayan, sansür endişesiyle oto sansür uygulayarak kısır bir döngüde aynı temalarla çekilen filmlere neden olmuş ve sinemada olması gereken eleştirel yaklaşımın gelişimini engellemiştir ve sansür uygulamaları çeşitli kanun ve tüzüklerle 1986 yılına kadar sürmüştür.

1939-1950 Dönemi: Geçiş Dönemi

Bu dönem genellikle Türk sineması için geçiş dönemi olarak kabul edilir. Filmlerde fazlaca tiyatro etkisinde kaldığı eleştirileri nedeniyle tiyatrocılara ve Muhsin Ertuğrul'a karşı tepki oluşmuştur. Filmler tiyatro dilini sürdürmüş, sansür nedeniyle yönetmenler özgün senaryolardan ziyade edebi eser uyarlamalarıyla çalışmıştır (Özön, 2013, s. 194-195).

Filmler öz sermayeyle çekildiğinden üretim azalmış, bunun sonucunda Amerikan ve Mısır yapımı filmlerin gösterimi artmıştır. Bu durum 1948'de Türk filmlerinden alınan verginin düşmesiyle birlikte tersine dönmüş, film çekimleri artmış, yeni film şirketlerinin kurulmasına olanak sağlanmıştır. Artan yapımlar sayesinde Türk filmleri Ortadoğu'ya ihraç edilmeye başlanmıştır. Ancak bu durum, Yaylagül'e göre filmlerin kalitesini düşürmüş ve toplumun kültürel gelişimine olumsuz etki etmiştir (2004, s. 242-244).

Dönemin tiyatro odaklı sinema anlayışının devam etmesi nedeniyle, sahneler çoğunlukla sahneleme biçiminde düzenlenmiş ve tiyatro dili sürdürülmüştür. İç mekanlar genellikle stüdyo ortamında, sade ve fonksiyonel bir yapıda kurgulanmış, bu durum anlatının teatral yapısını desteklemiş ancak sinematografik anlatımı sınırlamıştır. Kullanılan iç mekanlar, karakterlerin psikolojik derinliklerinden ziyade, toplumsal yapının genelini yansıtan görsel semboller olarak kurgulanmıştır.

Bu dönemde *Taş Parçası* (Faruk Kenç, 1939) filmi üç boyutlu dekorun kullanıldığı ilk film olarak karşımıza çıkar (Onaran, 1994, s. 40). Kadınlar arasından müzikli bir eğlencenin düzenlendiği anlaşılan yaşam alanı görülen (Görsel 4) filmde geleneksel motifli halılar, dantel örtüler gibi unsurlar kullanılarak toplumun sosyo-kültürel yapısına atıfta bulunulmuş; bu öğeler, dönemin toplum yapısının anlatıdaki rolünü pekiştiren detaylar olarak işlev görmüştür. Bu tür detayların varlığı, izleyiciye dönemin yaşam biçimlerini aktarırken anlatının kültürel

kimliğini güçlendirmiştir. Ancak tiyatro odaklı iç mekanlar, karakter gelişimini ve olay örgüsünü psikolojik derinlikten yoksun, yüzeysel bir düzlemde sunmuş; çoğunlukla olayların fiziksel gerçekleşme alanı olarak kullanılmıştır.



Görsel 4. *Taş Parçası* (Kenç, 1939, 00:01, 00:21).

Mekan kullanımı, bu dönemde sinema anlatısına sınırlı katkı sağlasa da filmlerdeki mekan seçimleri ve tasarımları toplumsal koşulları ve sinema dünyasındaki gelişmeleri yansıtan bir araç olarak kullanılmaya başlanmıştır. Türk sinemasının Geçiş Dönemi'nin başlangıcı kabul edilen bu filmten sonra mekanlar çeşitlenmeye ve gerçek mekanlar da kullanılmaya başlanmıştır. Öte yandan, bu dönemdeki mekan kullanımı, Türk sinemasının ulusal kimlik arayışını yansıtan toplumsal bir araç olarak da değerlendirilmiştir.

Türk geleneklerine dayanan din merkezli düşünce, kadın oyuncuların sektörde yer bulmasını engellemeye devam etmiş; erkek merkezli filmler çekilmeye devam ederken kadın oyuncular yalnızca karakter diziliminde rol almışlardır. Bu durum Cahide Sonku'nun yükselişiyle değişmeye başlamış; fiziksel görünümüyle Türk sinemasında ilk yıldızlaşan kadın oyuncu unvanını kazanarak bu dönemde önemli bir figür haline gelmiştir (Soykan, 1993, s. 29).

1950-1960 Dönemi

1950 yılında Demokrat Parti iktidara gelmiş, yaşanan siyasi değişiklikler, sonraki yıllarda ülkenin siyasal, sosyal, ekonomik ve kültürel alanlarında önemli etkiler yaratmıştır (Güngör, 2019, s. 95). Benimsenen liberal ekonomi anlayışıyla üretim kadar tüketim de teşvik edilmiş, köyden kente göç hızla artmış ve bu göç, kent yapılarından toplumsal yaşama kadar birçok alanda hızlı bir değişime yol açmıştır. Bu değişim sürecinin etkisiyle sinemada iç göç konulu filmler üretilmiş, göçün nedenleri, etkileri ve sonuçları irdelenmeye çalışılmıştır. 1955 yılında yaşanan 6-7 Eylül olayları nedeniyle ülkede büyük bir dış göç de yaşanmıştır. Bu olay yaşandığı dönemde sinemada işlen(e)memiş olsa da

Tomris Giritlioğlu tarafından çekilen 1999 tarihli *Salkım Hanımın Taneleri* ve 2009 tarihli *Güz Sancısı* filmleriyle sinemaya konu olmuştur.

Vergi indirimleri ve teşviklerle Yeşilçam Sineması'nın yükselişi gerçekleşmiş, halkın ilgisine uygun melodramlar, aile ve aşk temalı filmler hızla üretilmiştir. Bu durum sinema endüstrisinin büyümesine katkı sağlamıştır (Scognamillo, 2010, s. 112). Ancak, sık tekrar eden konular, klişeler ve benzer senaryolar nedeniyle eleştirilere maruz kalmış ve monotonluk dönemi olarak öne çıkmıştır. Bu dönemle ilgili Sim (t.y.) aşağıdaki ifadeyi kullanmıştır;

Uzun dua ve ezan sahneleri, erkekler için uzun pavyon ve göbek dansları, kadınlar ve genç kızlar için platonik aşk sahneleri, çocuklar için, komik aşçı ve hizmetçilerin düştükleri gülünç sahneleri aynı filmde art arda yerleştirilmektedir. Bu dönemde yaygınlaşan magazin dergileri sinemaya da geniş yer ayırmaya başlamıştır. Düzenlenen yarışmalarla Yeşilçam Kral ve Kraliçeleri seçilmiş, yeni film yıldızları yaratılmıştır.

Birbirine benzeyen film üretimleri gibi mekanlar da benzer ya da aynı kullanılmıştır. Dinçay ve Özer sınırlı maddi koşullar sebebiyle Yeşilçam Sineması'nın gerçek mekana bağlı kaldığını belirtmişlerdir (2013, s. 149). Belirlenen bazı konutlar farklı filmlerde filmin temasına uygun olanı seçilecek şekilde kullanılmış, bazen aynı mekanlar hiçbir müdahale dahi yapılmayarak farklı filmlere fon olmuştur.

1950-1960 Yeni Türk Sineması'nın temellerinin atıldığı ve gelişimine zemin hazırlayan bir dönem olarak kabul edilir (Özön, 2013, s. 361; Onaran, 1994, s. 101-102). Melodram türündeki filmler, varlıklı yaşam biçimlerini özendiren hizmetçili, lüks otomobiller ve büyük konaklarda veya lüks apartman dairelerinde geçen hikayelerle oldukça popüler hale gelmiştir (Sim, t.y.). Görsel 5'de yer alan Hulki Saner'in *Gece Kuşu* (1960) ve Arşavir Alyanak'ın *Cici Katibem* (1960) filmleri lüks mekan kullanımına örnek olarak verilebilir.



Görsel 5. (Üst) *Gece Kuşu* (Saner, 1960, 03:55, 18:21, 08:56). (Alt) *Cici Katibem* (Alyanak, 1960, 18:10, 19:56, 59:54).

İki filmde de zenginliğin vurgulanması için hem mobilya hem de mekan ölçeğinde detaylar yer almaktadır. Kullanılan mobilyalar klasik üslubu yansıtan oymalı ve masiftir. Özellikle *Cici Katibem* (Alyanak, 1960) filmine ait görsellerde yer alan mobilyalarda varaklı detaylar olduğu düşünülmektedir. İki filmde de duvarları süsleyen ayna, resim vb. çerçevelerin oymalı, bir kısmının da varaklı olduğu görülmektedir. Ayrıca aksesuar olarak heykel kullanımı da dikkat çeken bir diğer detaydır.

Bu dönemde Yeşilçam filmlerinde kullanılan lüks mekan ve klasik üslupta detaylandırılmış mobilyalar, anlatının sosyo-ekonomik yapıyı yansıtmaya işlevini pekiştirmiştir. Mobilyaların varaklı ve oymalı oluşu, büyük konaklar ve lüks apartmanlar gibi mekanların sıklıkla tercih edilmesi, filmlerdeki karakterlerin toplumsal statüsünü ve yaşam tarzlarını vurgulayan görsel bir sembol olarak kullanılmıştır. Zenginliğin bu şekilde belirlenmesi, izleyicinin üst sınıfa özlem duymasına yol açan bir ideal yaşam sunarken; hikayenin sınıfsal çatışmalar, aşk ve sosyal farklılıklar etrafında şekillenmesine de katkı sağlamıştır. Bu görsel öğeler aracılığıyla, dönem anlatısında statü farkları daha da belirginleştirilmiş, melodram türüne özgü dramatik çatışmalar güçlendirilmiştir. Dolayısıyla, zenginliğin abartılı ve ihtişamlı mekanlarla vurgulanması, filmlerdeki hikaye akışını destekleyen ve dönemin sosyo-kültürel yapısını görünür kılan bir araç işlevi görmüştür.

1960-1971 Dönemi

60 askeri darbesiyle başlayan bu dönemde darbe sonrası hazırlanan ve referandumla kabul edilen anayasayla toplumsal hayatta bazı değişimler olmuşsa

da sinema alanında beklenen etkiyi yaratmamıştır. Sansürün kaldırılması için umut beslenmiş olsa da sinemacılar uyguladıkları oto sansüre devam etmiş, yapımcı istekleriyle devlet sansürü arasında kalmışlardır (Karahanoğlu, 2007, s. 22).

Dünya olduğu gibi Türk sinemasında da 60'lı yıllar farklı ülkelerde yaşanan değişimin ve yeni oluşumların etkisini hissettirdiği bir dönem olmuştur. Bu dönemde genç sinemacılar arasında “Sinema neyi anlatmalıdır?”, “Nasıl anlatmalıdır?”, “Türk Sineması nasıl olmalıdır?” gibi konularda tartışmaların arttığı (Sim, t.y.) ve ulusal, milli ve devrimci sinema gibi çeşitli yaklaşımların ortaya çıktığı görülmüştür.

Türkiye'nin toplumsal yapısı, kentsel ve kırsal hayatın dinamikleri, siyasi ve ekonomik sorunlar sinemanın içeriğini etkilemiştir. Sinema filmleri eğlence aracından öte gerçek sorunları ele alma amacını taşıyan Toplumsal Gerçekçi bir bakış açısıyla ele alınmaya başlanmıştır.

Ayrıca Yeşilçam filmleri de üretilmeye devam etmiştir. Seyircinin ilgisini çeken konular üzerine odaklanılıp devam filmleri çekilerek seyirci memnuniyeti sağlanırken yapımcılara da kazanç elde etme imkanı sunulmuştur.

Film içeriklerindeki farklılıklardan kaynakla iç mekanlarda da görünür bir çeşitlilik vardır. Köy evi, gecekondü, orta-üst gelir grubuna ait müstakil konutlar, alt-orta gelir grubuna ait apartman daireleri, eğlence mekanları, resmi kurumlar vb. birbirinden farklı iç mekan kullanımı vardır. Filmlerdeki bu iç mekan çeşitliliği ekonomik, sosyal ve kültürel yaşantıyı yansıtırken statü göstergesi olarak da kullanılmıştır. Örneğin Halit Refiğ'in *Kırık Hayatlar* (1965) filminin lüks müstakil konutları ve bir apartman dairesine ait iç mekanlar (Görsel 6) incelendiğinde bu durum açıkça görülür.



Görsel 6. *Kırık Hayatlar* (Refiğ, 1965, 38:28, 1:28:20, 1:18:39, 17:29, 41:16, 25:13).

Üst görseller aynı lüks konuta ait iç mekanlarken alt sol ve orta görsel bir başka lüks konuta aittir. Alt sağ görsel ise bir apartman dairesinin salonuna aittir. Kullanılan iç mekanlar dönemin modern anlayışını yansıtırken modern olmayan öğeleri de barındırmaktadır. Örneğin üstte yar alan konutta genellikle modern mobilyalar kullanıldığı gibi klasik biçimli mobilyalar da kullanılmış, yaşam alanında desensiz ve tüm mekanı kaplayan modern bir halı kullanılmışken yemek alanına geçişte geleneksel desenli parça halılar kullanılmıştır. Aksesuarlarda da bu durum görülmektedir. Üst sol görselde biçiminden varaklı olduğu düşünülen çerçeveler kullanılmışken yine aynı mekanda kullanılan lambader oldukça modern tarzdadır. Lüks konutlarla apartman dairesindeki mobilya ve kullanılan halı vb. tekstil ürünlerinde benzerlikler olsada mekansal ölçekteki farklılıklar statüyü vurgular niteliktedir. Benzer mekansal kullanım Atıf Yılmaz Batıbeki'nin *Keşanlı Ali Destanı* (1964) ve Osman Fahir Seden'in *Sokak Kızı* (1962) filmlerinde de görülmektedir (Görsel 7).



Görsel 7. (Üst) *Keşanlı Ali Destanı* (Batıbeki, 1964, 55:20, 1:09:09, 1:14:08). (Alt) *Sokak Kızı* (Seden, 1962, 02:46, 1:21:58, 13:11).

Keşanlı Ali Destanı (Batıbeki, 1964)'na ait lüks konut görselleri incelendiğinde mekanda klasik üslupta ve varaklı mobilyaların kullanıldığı görülür. Ayrıca yatak odasında dahi dekoratif amaçla heykel kullanımı dikkat çeker. Diğer yandan üst sağ görselde yer alan konutun mobilya kullanımı, dekoratif duvar halısı ve mekansal detayları incelendiğinde mütevazı ve alt gelir grubuna ait bir mekan olduğu anlaşılır. Benzer biçimde *Sokak Kızı* (Seden, 1962) filmine ait lüks konut görselleri incelendiğinde mekanda modern mobilyaların kullanıldığı, resim ve müzik gibi sanatsal uğraşların göstergesi şövale ve radyo gibi eşyaların varlığı dikkat çeker. Alt sağ görselde ise basit ve fonksiyonel mobilyaların kullanımı ve mekansal detaylar incelendiğinde; ki masada bulunan seyyar ocaktan da anlaşılacağı üzere mutfakı olmayan bir konut söz konusudur, mekanların ekonomik, sosyal ve kültürel yaşantıyı ne denli vurgulama gücü olduğu açıkça görülür.

Bu dönemde iç mekan kullanımı, fiziksel alanların ötesinde toplumsal yapı ve kültürel değişimin bir yansımasıdır. Filmlerdeki iç mekan çeşitliliği, toplumun farklı katmanlarının yaşam tarzlarını sergileyerek dönemin sosyal yapısını anlamaya yardımcı olur. Modern mobilyalar ile klasik unsurların bir arada kullanılması, toplumsal gelişim ve dönüşüm süreçlerini yansıtırken geleneksel değerlerle yenilikleri birleştirir. Mobilya ve tekstil ürünlerinde benzerlikler bulunsa da mekansal farklılıklar, ekonomik kaynakların ve sosyal statünün belirginleşmesine olanak tanır.

1971-1980 Dönemi

Türk sineması için oldukça çalkantılı ve dönüşüm dolu bir dönemdir. Ülkede yaşanan siyasi, sosyal ve ekonomik olaylar sinemaya da yansımıştır. Petrol krizi ve ekonomik sıkıntılarla birlikte Türkiye Radyo Televizyon Kurumu'nun düzenli yayına başlaması, özellikle kadınlar ve çocukları kapsayan geniş izleyici kitlesinin sinemadan uzaklaşmasına neden olmuştur. Televizyonun yaygınlaşmasıyla beraber sinemaya olan ilgi azalmış, bu durum sektördeki krizi derinleştirmiştir. Ormanlı bu dönemde üretilen filmlerin neredeyse yüzde sekseninin seks, arabesk, dini ve ikinci, üçüncü sınıf macera filmlerinden oluştuğunu belirtmiştir (2005, s. 86). Bununla beraber feodal yapı ve göç konusunun işlendiği *Gelin* (Lütfi Ömer Akad, 1973) (Görsel 8), makineleşme ve ağalık sisteminin işlendiği *Endişe* (Şerif Gören, 1974), toprak reformunun işlendiği *Kara Çarşafı Gelin* (Süreyya Duru, 1975), sevgi mi? emek mi? ikileminin işlendiği *Selvi Boylum Al Yazmalım* (Atıf Yılmaz Batıbeki, 1977), kan davası, göç ve feodal sistemin işlendiği *Sürü* (Zeki Ökten, 1978), işçilerin emek mücadelesinin işlendiği *Maden* (Yavuz Özkan, 1978), işçilerin hayat mücadelesinin işlendiği *Bereketli Topraklar Üzerinde* (Erden Kıral, 1979) ve kan davasının işlendiği *Yusuf ile Kenan* (Ömer Kavur, 1979) gibi filmler aynı dönem çekilen ve toplumsal sorunlara dikkat çeken önemli filmler arasındadır.



Görsel 8. *Gelin* (Akad, 1973, 23:34, 11:01, 05:57, 47:49, 07:10, 32:32).

Gelin filminde İstanbul'a göç eden bir ailenin hayatı anlatılır. Ailenin sosyal, ekonomik ve kültürel durumu, filmin iç mekanlarıyla açıkça ortaya konmuştur. Geleneksel bir hayat yaşayan ailenin kentte yaşamayı seçtikleri ev de geleneksel Türk konutuna benzer şekilde odaların salon/yaşam alanı etrafında sıralandığı bir plan şemasına sahiptir. Konutun merkezinde aile yemeklerinin yendiği ve aileyle ilgili kararların alındığı masa yer alır. Farklı sandalyelerin kullanılması, eşyaların gelişigüzel edinildiği izlenimini yaratırken; oturma alanında divan ve hem salon/yaşam alanı hem de yatak odasında dekoratif öge olarak duvar halısı kullanılmıştır. Basit ve fonksiyonel mobilyaların yer aldığı evde özel alanlar dışında mekanları ayırmak için perde kullanılırken ısıtma için soba tercih edilmiştir. Bu unsurlar, mekanın düşük gelirli bir ailenin geleneksel yaşam tarzını yansıttığını göstermektedir.

Bu dönemdeki Türk sinemasında mekanların kullanımı, yalnızca fiziksel bir arka plan sağlamakla kalmayıp, aynı zamanda karakterlerin sosyal, ekonomik ve kültürel durumlarının görsel bir anlatımını sunma işlevini üstlenmiştir. Özellikle, iç mekan tasarımıındaki unsurlar (odaların düzeni, kullanılan eşyaların çeşitliliği ve dekoratif öğelerin tercihleri) geleneksel yaşam biçimlerini ve ekonomik zorlukları gözler önüne sererken, aynı zamanda karakterlerin iç dünyalarına dair ipuçları sunmaktadır. Bu nedenle, iç mekanların yansıtılan sosyal gerçeklikle olan bağlantısı, anlatının derinliğini artırmakta ve izleyicinin karakterlerle duygusal bir bağ kurmasına olanak tanımaktadır. İç mekan kullanımının bu denli özenle tasarlanması, filmin toplumsal sorunları irdeleme amacına hizmet ederek, sinemanın toplumsal bir ayna işlevi görmesine de olanak tanımaktadır.

1980-1986 Dönemi

24 Ocak Kararları ve 12 Eylül darbesinin ülkedeki etkisi film üretimini de etkilemiştir. Türkiye'de liberal ekonomi politikalarının benimsenmesiyle birlikte film endüstrisi de ticari açıdan önemli bir döneme girmiştir. Serbest ihracat-ithalat ekonomisi beraberinde bir tüketim patlamasını da beraberinde getirmiştir (Boratav, 2000, s. 23-28). Bununla beraber 12 Eylül darbesiyle başlayan siyasi süreçte yapılan yeni düzenlemeler günlük yaşamı etkilediği gibi sinemayı da etkilemiştir. 1980 ve takip eden yıllarda film üretimi oldukça düşmüş, yine bu yıllarda değişmeye başlayan yapım dağıtım sistemi nedeniyle de yerli filmlerin yerini hızla Hollywood yapımları almıştır.

70'lerin seks filmleri yerini erkek merkezindeki ailenin şehirde geçinmeye çalışmasını ve şehre alışma sürecini anlatan köyden kente göç kavramının ortaya çıkardığı alt kültür arabesk melodram filmlerine bırakmıştır. Ayrıca sanatta yaratım sorunu, bunalım ve kadının merkeze yerleştiği hikayeler (Kuyucak Esen, 2010, s. 179-80), sıkça islenen konular arasında yer almıştır.

Ancak bu dönemde sansür uygulamalarının da yoğun olduğunu belirtmek gerekir. Siyasi olayların etkisiyle sansür kuralları sıklaştırılıp, bazen politik nedenlerle bazen de ahlaki kaygılardan dolayı filmlerin içeriği kısıtlanmış veya yasaklanmıştır. Erden Kıral'ın *Hakkari'de Bir Mevsim* (1983) ve Şerif Gören'in *Yol* (1981) filmlerine uygulanan sansür nedeniyle filmlerin tamamı yıllar sonra gösterime girebilmiştir.

Hakkari kırsalında geçen kentli bir öğretmenin öyküsünün anlatıldığı *Hakkari'de Bir Mevsim* filminde yer alan iç mekanlara bakıldığında mobilya kullanımının neredeyse hiç olmadığı görülür (Görsel 9). Görsel 9'da üstte yer alan iç mekanlara bakıldığında sol görselde duvar kenarlarına yerleştirilmiş minderler görülür. Bu minderler gündüz oturma işlevini karşılarken gece yer yatağıyla beraber yatma işlevi için kullanılmaktadır. Aynı iç mekan daha sonra üst orta ve sağ görsellerde yerden yükseltilmiş bir yatak, çalışma masası ve sandalyesi, yemek yenmesi için kullanılan ahşap derme çatma bir sehpa ve mekansal bölümlenmeyi sağlamak adına zemindeki halının bir bölümü kaldırılarak kentli karakterin kullanımı için yeniden düzenlenmiştir.



Görsel 9. *Hakkari'de Bir Mevsim* (Kıral, 1983, 04:43, 1:37:31, 44:48, 03:56, 1:10:17, 1:09:27).

Alt görsellerde köy evine ait mutfak ve yatak odaları yer almaktadır. Mutfakta herhangi bir mobilya kullanımı olmadığı gibi yatak odalarında da bir beşik ve yeni gelin yatağı olarak kullanılan karyola dışında mobilya kullanımı yoktur. Pencere açıklıkları oldukça küçük kullanılmışken duvar yüzeylerinde dekoratif bir öge bulunmamaktadır. Filmde geleneksel köy yaşantısının nasıl olduğuna, insanların nasıl yaşadığına ve geleneklere dair bilgiler öykü dışında iç mekan biçimlenişiyle de izleyiciye verilmiştir.

Bir başka öğretmen hikayesinin işlendiği Ömer Kavur'un *Kırık Bir Aşk Hikayesi* (1981) filmi incelendiğinde ise çeşitli iç mekan ve mobilya kullanımları görülür (Görsel 10).



Görsel 10. *Kırık Bir Aşk Hikayesi* (Kavur, 1981, 29:29, 14:44, 35:02, 35:54, 31:55, 41:09, 58:15, 47:07).

Görsel 10'da iki farklı konut grubunun mekansal düzeni ve bu düzenin sosyal ve ekonomik durumlar üzerindeki etkisi görülmektedir.

İlk konut grubunda (üst görseller), lüks ve klasik tarzda mobilya kullanılması ailelerin estetik ve konfor arayışını göstermektedir. İki konutta da benzer biçimli mobilya kullanımı söz konusudur. Örneğin ilk iki görselde (1.konut) koyu tonlarda klasik tarzda ahşap dolaplar ve koyu desenli tekstil döşeli koltuk takımı yer alırken diğer iki görselde (2.konut) daha açık tonlarda klasik üslupta mobilyalar ve yine desenli açık renk tekstille döşeli koltuk takımı yer almaktadır.

Kullanılan mobilyaların klasik biçimleri ve desenleri, ailelerin sosyal statülerini vurgularken, mekan zenginliğini ve gelenekselliğini de ifade eder. Bu iki konutta kullanılan renk tercihleri ise ailelerin refah düzeylerini vurgular biçimde tercih edilmiştir. Konutlardan ilki maddi sıkıntılar çeken bir aileye aitken diğeri maddi olarak gayet iyi durumda olan bir aileye aittir. Böylelikle mekanın rengi ve tasarımı, sahip olunan yaşam koşullarıyla doğrudan ilişkili hale gelmiştir.

İkinci konut grubunda (alt görseller) ise yalnız yaşayan iki ayrı öğretmene ait konutlar yer alır. Yine bu iki konutta da benzer biçimli mobilya kullanımı söz konusudur. Evler benzer şekilde daha sade fakat işlevsel bir mekan düzeni sunmaktadır. İki konutta da ikişer adet tekli koltuk kullanımı, sosyal etkileşim için sınırlı bir alan sunarken, bireyselliği ve bağımsız yaşam tarzını yansıtır. Kitaplık ve şövale gibi unsurlar, öğretmenlerin mesleki ve kişisel ilgi alanlarını vurgularken, mekanın kişiselleştirilmesi açısından önemli birer unsur olarak karşımıza çıkar.

Bu dönem Türk sinemasında film üretimi ve içerik üzerindeki sansür, mekansal unsurların ve karakterlerin derinlikli anlatımının önemini artırmıştır. Sadece toplumsal olayların değil, bireylerin iç dünyalarının da mekanlarla birlikte

anlatılması, dönemin sinemasını şekillendiren önemli unsurlardan biri olmuştur.

Dönemin film üretiminde ve gösteriminde yaşanan sorunlarına rağmen Şerif Gören, Ömer Kavur, Zeki Ökten gibi usta yönetmenlerin yanı sıra Sinan Çetin gibi yeni/genç yönetmenler de film üretimine devam etmişlerdir.

1986-1990 Dönemi

Film Yapımcıları Derneği'nin girişimiyle sinema filmleri üzerindeki söz hakkı İç İşleri Bakanlığından Kültür Bakanlığına geçmiş ve bu durum sinemanın ülke için bir kültür bileşeni olarak kabul edilmesine önemli katkısı olmuştur. Bunun yanı sıra, 3257 sayılı "Sinema Video ve Müzik Eserleri Kanunu" ile filmlerin denetim uygulamalarının el değiştirmesi, sadece sinema ve müzik eserlerinin üretiminin teşvik edilmesini sağlamakla kalmamış aynı zamanda bu eserlerle ilgili hakların korunmasını da amaçlamıştır. Bu kanunla beraber üretim, ithalat, telif hakkı, kayıt, tescil ve bandrol sistemlerine yönelik düzenlemeler yapılarak emeğin korunması için adımlar atılmıştır.

Özgürlük ortamının artmasıyla 12 Eylül konulu filmler yapılmaya başlanmış, bu filmlerde birey-çevre çatışması gibi temalar işlenmiştir (Abisel, 2005, s. 244).

Tüm bu gelişmelerle sinemanın kültürel anlamda daha fazla desteklenmesi ve sektörün korunması için adım atılması sağlanmıştır. Bu durum hem sektörün hem de ülkenin kültürel mirasının korunmasına büyük katkılarda bulunmuştur.

Bu süreçte Türk sinemasında kadınların gerçekçi bir bakış açısıyla ele alındığına tanık olunmuştur. Filmlerde, kadınların sadece ev içinde değil aynı zamanda iş hayatında da aktif rol aldıkları gösterilmiştir. Ayrıca film karakterleri aracılığıyla kadınların cinsel kimliklerinin ötesinde birey olarak görüldükleri ve toplum içindeki yerlerini yeniden şekillendirmeye çalıştıkları anlatılmıştır. Kadın konusu da 1980'lerin ikinci yarısında dikkat çekici bir boyuta ulaşmış, Atıf Yılmaz Batıbeki'nin *Kadının Adı Yok* (1987) ve *Berdel* (1990) gibi filmleriyle kadının toplumdaki varlığı sorgulanmıştır.



Görsel 11. *Kadının Adı Yok* (Batıbeki, 1987, 43:09, 23:01, 20:11, 14:27, 1:17:40, 13:31, 1:04:23, 24:15)

Kadının Adı Yok filminde iç mekanlar kadının toplumdaki yeri ve kişisel tercihleri yansıtmak biçiminde kullanılmıştır (Görsel 11). Filmde sosyal statü ve ekonomik durum yine iç mekan kullanımıyla aktarılmaya çalışılmıştır. Üst dört görselede de zenginlik iç mekan biçimlenişi ve donatılarla ifade edilmiştir. Bahsedilen tüm iç mekanlarda klasik üslupta, yer yer varak süslemeli mobilya kullanımı söz konusudur. Bu mobilya kullanımı 80ler ve 90larda çokça tercih edilmiştir. Özellikle kadife tekstille tamamlanan bu tür mobilyalar filmde zenginliğin simgeleri olarak kullanılmıştır. İç mekanların çoğunda yine klasik desenlere sahip duvar kağıdı kullanılmıştır. Alt görsellere bakıldığında ise karakterin kendi tercihlerini yansıtır biçimde sade donatılar ve yalın iç mekanlar kullanılmıştır. Genellikle modern bazen de derme çatma (TV ünitesi gibi) mobilya ve şatafattan uzak iç mekan kullanımı söz konusudur. Bu durum hem karakterin kişisel tercihlerini yansıtmak için hem de ekonomik ve sosyal statü göstergesi olarak kullanılmıştır.

Filmde kullanılan iç mekanlar, mobilya tercihleri ve dekoratif unsurlar aracılığıyla karakterlerin sosyal statüleri, kişisel özgürlükleri ve bireysel kimlikleri hakkında mesajlar ilettiği anlaşılmaktadır. Baba evi, evlilik sürecindeki ev ve bekar evi gibi birbirinden farklı iç mekanların tercih edilmesi, kadın karakterin bireysel gelişim sürecini ve toplumdaki yerini sorgulayan bir anlatı dili oluşturmuştur. Örneğin, kadın karakterin söz sahibi olmadığı iç mekanların aile ve eşin beğenileri doğrultusunda şekillenmiş olması, birey üzerinde toplumsal baskının ve patriarkal düzenin izlerini taşımaktadır. Buna karşılık, karakterin kendi seçimlerini yansıtan sade ve modern çizgilere sahip ev, bireyin özgürleşme sürecini ve kendi kimliğini temsil etmektedir. Dolayısıyla, bu mekanlar yalnızca sosyal statü ve ekonomik göstergeler olarak kalmayıp, aynı zamanda karakterin iç çatışmalarını, özgürlük arayışını ve bireysel kimliğini bulma sürecini de yansıtan sembolik bir anlatı işlevi görmektedir. Bu şekilde, karakterin yaşadığı mekanlar aracılığıyla izleyiciye birey-toplum ilişkisine dair daha derin bir anlam katmanı sunulmakta, kadının toplumsal rolleri içinde kendi kimliğini ve tercihlerini yaratma mücadelesi vurgulanmaktadır.

Bu dönemde yabancı sermaye yasası değişiklikleri nedeniyle Türk sinemasının üretimi olumsuz etkilenmiş, “1987 Hollywood Darbesi” (Kuyucak Esen, 2010, s. 179) olarak adlandırılan bu durum dolayısıyla da Türk sinemasının üretim potansiyeline negatif etkisi olmuştur.

1990 Sonrası Dönem

1980'lerin sonlarına doğru, yabancı şirketler Türk sinemasında etkili bir konuma gelerek film dağıtımı ve üretimi alanlarında ciddi bir etki yaratırken, Türk sinema sektörünün üretimde ve seyirciyle buluşmada sorunlar yaşamasına neden olmuştur. Ayrıca 1990'ların başlarında özel televizyon kanalları da

yayına başlamıştır. Özel radyo ve televizyon yayıncılığı, yasal düzenlemelerin eksik olmasına rağmen uzun yıllar boyunca faaliyet göstermiştir. Teknik ve yasal sorunlarla süren özel yayıncılık tüm olumsuzluklara rağmen devletin kontrolündeki radyo ve televizyon kanallarına alternatif olarak görülmüş ve toplum tarafından ilgiyle karşılanmıştır (Çankaya, 1997, s. 92). Bu ilgiyle birlikte seyircilerin tercihleri değişmiş ve daha çok televizyon programlarına yönelmişlerdir. Bu durum, yapımcıları televizyon için içerik üretmeye yönlendirirken yönetmenlerin de reklam ve video klip prodüksiyonuna ilgi göstermesine yol açmıştır.

Özel televizyon yayıncılığı ve yeni kanalların yayın yapmasıyla beraber farklı bakış açılarından gelen içerikler izleyici oranlarını arttırmayı hedefleyerek izleyiciye sunulmuştur. Bu yayın politikası hem toplumsal yaşam üzerinden etkili olmuş hem de kamu yayıncılığının azalmasına neden olurken ticari yayın anlayışını güçlendirmiştir (Duman, 2018, s. 73).

Türkiye bu dönemde Avrupa Birliği üyelik süreci kapsamında uluslararası oluşumlara üye olmuş ve bu sayede finansal destekler almıştır. Bu destekle bağımsız yapımcılar ve yönetmenler, bağımsız filmler üretmeye başlamıştır. Bu dönemde, Zeki Demirkubuz, Nuri Bilge Ceylan ve Yeşim Ustaoglu gibi yönetmenler yeni bir sinema dilini oluşturarak bağımsız film yapımının öncülerinden olmuşlardır. Bu yönetmenlerin eserleri ulusal ve uluslararası platformlarda büyük ilgi görmüş ve Türk sinemasının tanıtılmasına katkıda bulunmuştur.

1990'lı yıllar Türk Sinemasında edebiyat uyarlamaları, komediler, kent insanının sorunlarına değinen filmler, arabesk filmleri, seks filmleri, tarihsel filmler, gerçek yaşam öyküleri, kadın öyküleri, politik film örnekleri, kadınları merkeze alan konuların işlendiği filmler en göz önündeki türler olmuştur (Scognamillo, 2010, s. 441-445). 90lar ve devamında Türk sinema izleyicisinin değişen beğenileriyle şekillenen yapımlar, çeşitlenen film konuları ve gelişen teknoloji sayesinde filmlerde kullanılan iç mekanlarda da farklılaşma ve çeşitlenme olmuştur. Özellikle teknolojik gelişmeler gerçek mekanların yanı sıra sanal mekan üretimlerine olanak sağlayarak sinemadaki mekan kullanımı daha yaratıcı ve esnek hale gelmiştir.

2002 yılında Türkiye'nin Avrupa Birliği üyelik sürecine odaklanmasıyla birlikte ekonomik, sosyal ve politik uyum yasalarının çıkarılması bu sürece katkıda bulunmuştur. Güncel sanata da ivme kazandıran (Ersen, 2010, s. 49) bu yasal düzenlemeler sayesinde sinema sektöründe tabu olarak kabul edilen konuların işlenmesi daha kolay hale gelmiştir. Bireysel anlatılar, çıkmazlar ve mutluluk arayışları bu dönem işlenen konulardan bazılarıdır. Nuri Bilge Ceylan'ın 2002 tarihli *Uzak* filminde de bireyin ve bireyin sorunlarının Görücü (2003)'nün

ifadesiyle “...aydın-yarı aydın'ın yalnızlığı-bunalımı-yurtsuzluğu-kaybedişleri-yoksunlukları...” nın anlatıldığı bir film olarak karşımıza çıkar. Filmde fotoğraf sanatçısı olan, yıllar önce taşradan kente göçen ve boşandıktan sonra kendine “yalnız” bir hayat kuran Mahmut’un evinde istemsizce misafir ettiği Yusuf’la olan çatışması işlenmiştir.



Görsel 12. Uzak (Ceylan, 2002, 06:45, 24:28, 18:17, 1:00:56, 17:55, 1:23:52).

Filmin iç mekan çekimlerinin çoğu Mahmut’un evinde geçer (Görsel 12). Ev, Mahmut’un ihtiyaçları doğrultusunda özelleştirilmiş olup, bireysel varoluşunu ve kimliğini temsil eden unsurlar barındırdığı bir mekan haline gelmiş ve evin iç mekan düzenlemeleri Mahmut’un kişiliğini ve yaşantısını yansıtan bir ayna işlevi görmektedir.

Görsel 12’de üstte yer alan ve salona ait olan görseller incelendiğinde evde başka odalar olmasına rağmen salonun yatak odası olarak da kullanıldığı görülür. Salonun iç mekan düzeni Mahmut’un bireysel varoluşunu ve sosyal ilişkilerini anlamak için önemli bir anahtar sunar. Salonun ortasında yer alan tekli koltuk Mahmut’u evin merkezine yerleştirirken hem evin hem de kontrolün onda olduğu şeklinde okunabilir. Zira her fırsatta evle ilgili kuralları Yusuf’a hatırlatır ve kendi düzenini korumaya çalışır. Bu durum, evin bir tür sosyal kontrol mekanizması işlevi gördüğüne de işaret eder.

Evde genellikle sade ve fonksiyonel mobilya kullanımı söz konusudur. Üst görsellere bakıldığında salon oldukça sade ve özensiz döşenmişken duvarlarda yer alan fotoğraflar oldukça özenlidir. Bu durum fotoğraf sanatçısı olan Mahmut’un mekanla fotoğraf aracılığıyla bağ kurduğunu gösterir. Alt orta görsel evin misafir odası olarak kullanılmaktadır. Sade ve fonksiyonel bir dolapla beraber geleneksel konutlarda sıkça rastlanılan duvara monte edilmiş bir elbise askısı ve yine geleneksel konutlarda rastlanılan yer yatağı/minderlerle döşenmiştir. Bu mekanda evin geri kalanından farklı olarak duvarda fotoğraf dahi yoktur. Misafir odasının özensizliği ve içinde fotoğraf olmaması, Mahmut’un bu mekanla bağ kurmadığı şeklinde okunabilir. Bunun dışında alt sol ve sağ

görseller Mahmut'un kişisel uğraşlarını yansıtan iç mekanlardır. İki iç mekanda da evin diğer mekanlarında olmayan bir düzen duygusu vardır. Sol görselde yer alan kitaplık ve çalışma masası oldukça modern tarzdayken aynı mekanda dönemin yaygın kullanılan mobilyalarından klasik üsluptaki zigon sehpa ve lambader kullanımı da vardır. Sağ görselde ise fotoğrafların düzenli tutulması için gerekli olan çekmeceli dolaplar görülür. Bu mekanda da yine duvarlarda fotoğraflar görürüz. Evin diğer alanlarına nazaran, kişisel çalışma ve fotoğraf alanlarında daha fazla düzen ve özen görülmesi, Mahmut'un bu mekanlarla kurduğu derin bağları ve yaratıcılığını simgeler. Bu durum, bireyin iç dünyasıyla çevresi arasındaki çatışmayı da ortaya koyar.

Türk sinemasında kullanılan mekanlar toplumsal değişimleri yansıtmak, karakterlerin yaşam koşulları ve psikolojilerini derinlemesine ifade etmek için temel bir araç olmuştur. Sinemanın görsel dilinin önemli bir parçası olan bu mekanlar, hikayeyi desteklemek ve izleyiciye mekan aracılığıyla yeni anlamlar iletmek görevi üstlenmiştir. Sinemada her dönemin kendine has koşulları nedeniyle oluşan yeni kimlikler kendini mekansal düzenlemeler yoluyla ifade etmiş, dönemlerin değişen dinamikleri sinemanın zenginleşmesine katkı sağladığı gibi kullanılan iç mekanların da zenginleşmesini olanaklı kılmıştır.

SONUÇ

Türk Sineması'nda iç mekanların rolü, toplumsal ve kültürel değerlerin yansıtılması açısından önem taşımaktadır. Yapılan çalışmada iç mekanların sadece fiziksel alanlar olarak değil, aynı zamanda izleyicilerin duygusal deneyimlerini şekillendiren ve anlatının derinliğini artıran unsurlar olarak işlev gördüğü görülmüştür. İç mekan kullanımı Türk sinemasının tarihsel gelişimiyle paralel bir şekilde ilerlemiş ve bu süreçte toplumsal normlar, koşullar ve teknolojik yenilikler gibi faktörlerden etkilenmiştir. Gecekonduklardan lüks konutlara kadar uzanan çeşitli iç mekanlar sayesinde temsil edilen sosyal katmanların, eşitsizliklerin ve sosyoekonomik farklılıkların görünürlüğü sağlanmıştır. Kullanılan iç mekanların estetik ve fonksiyonel özellikleri, anlatı üzerinde doğrudan etkili olmuş ve izleyicilerin hikayeye olan bağlılıklarını artırmıştır. İç mekanların sunduğu atmosfer, karakterlerin ilişkilerinin ve çatışmalarının görselleştirilmesine olanak tanırken, aynı zamanda izleyicinin karakterlerle empati kurmasını da sağlamıştır.

Türk Sineması'ndaki iç mekan kullanımı, dekoratif bir unsur olmanın ötesine geçerek yalnızca hikaye anlatımının bir parçası değil, aynı zamanda o dönemin sosyal yapısını, normlarını ve değerlerini yansıtan bir ayna görevi görmüş, farklı dönemlerde iç mekan kullanımında görülen değişiklikler, toplumun o anki ruh

halini, ekonomik durumu ve politik atmosferi yansıtırma işlevi üstlenmiştir.

Sonuç itibarıyla, Tiyatro dekorunun kullanıldığı ilk filmde bugün ki kullanılan iç mekan çeşitliliğine (gerçek mekan, platolar, sanal mekanlar vb.) bakıldığında Türk Sineması'ndaki iç mekan kullanımı, sinemanın estetik ve tematik derinliğini artırarak, izleyicilere daha zengin bir deneyim sunmakta ve toplumsal değişimlerin bir yansıması olarak değerlendirilmektedir.

KAYNAKÇA

- Abisel, N. (2005). Türk sineması üzerine yazılar (1.Baskı). Phoenix Yayınevi.
- Akbal Süalp, Z. T. (2004). Zamanmekan: Kuram ve sinema (1.Baskı). Bağlam Yayınları.
- Aslan, M. M. (2010). Yeşim Ustaoglu- Su, ölüm ve yolculuk (1.Baskı). Agora Kitaplığı.
- Atalar, E. (2005). Sinema dili ve mimari mekan (165871). [Yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi Mimarlık Fakültesi]. <https://tez.yok.gov.tr>
- Balazs, B. (2013). Görünen insan ya da sinema kültürü. (O. Kasap, Çev.). Say Yayınları.
- Boratav, K. (2000). Yeni dünya düzeni nereye. İmge Kitabevi.
- Dinçay, D. ve Özer, F. (2013). '60 Türk Sinemasında kentli konut iç mekanı. Karadeniz Sosyal Bilimler Dergisi, 5(8), 149-168.
- Çankaya, Ö. (1997). Dünden bugüne radyo televizyon (Türkiye’de radyo-televizyonun gelişim süreci). Beta Basın Yayım Dağıtım.
- Duman, K. (2018). Deregülasyon sonrası kamu hizmeti yayıncılığı: RAI ve TRT üzerine karşılaştırmalı çalışma. Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi, 6(20), 59-84.
- Ersen, L. (2010). Türkiye’de 1990 sonrası güncel sanat ve kültürel kimlik kavramı. Sanat ve Tasarım Dergisi, 1(6), 47-53.
- Evren, B. (2003). Türk Sinemasının doğum günü. Bir savaş-Bir anıt-Bir film (1.Baskı). Antrakt Sinema Kitapları.
- Güngör, A. C. (2019). Geçmişten günümüze Türkiye’de devlet-sinema ilişkisine bakış. The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication-TOJDAC, 9(3), 344-357.
- Karahanoglu, I. (2007). 1950–1970 Yılları arasında Türk sinemasının temel özelliklerinin oluşmasını sağlayan toplumsal, ekonomik, siyasi, kültürel etkenler ve bunların Türk sinema tarihindeki yeri (219779). [Yüksek lisans tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi]. <https://tez.yok.gov.tr>
- Kerr, J. (2000). Patric Keiller interview. B Fear. (Ed.), Architectural design: Architecture + film II (s.82-85). Academy Press.
- Kuyucak Esen, Ş. (2010). Türk sinemasının kilometre taşları: Dönemler ve yönetmenler (1.Baskı). Agora Kitaplığı.

- Onaran, A. Ş. (1994). Türk sineması (I. ve II. Cilt). Kitle Yayınları.
- Ormanlı, O. (2005). Türk sinemasında eleştiri. Bileşim Yayınevi.
- Özgüç, A. (1990). Başlangıcından bugüne Türk sinemasında ilkler. Yılmaz Yayınları.
- Özön, N. (2008). Sinema sanatına giriş (I.Baskı). Agora Kitaplığı.
- Özön, N. (2013). Türk sineması tarihi (1896- 1960) (I.Baskı). Doruk Yayınları.
- Sarı, T. (2010). Türk sinemasında sosyal yaşam kurgusunun mekan kullanımına yansımaları (292289). [Yüksek lisans tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi]. <https://tez.yok.gov.tr>
- Scognamillo, G. (2010). Türk sinema tarihi (3.Baskı). Kabalcı Yayınevi.
- Soykan, F. (1993). Türk sinemasında kadın 1920-1990 (I.Baskı). Altındağ Matbaacılık.
- Şahin, Z. (2010). Sonsuzluğun düş mekanları ve bir evren mimarisi: Aşkın gücü. A. Allmar (Ed.), Sinemekân, sinemada mimarlık (s.31-46). Varlık Yayınları.
- Teksoy, R. (2007). Türk sineması (2.Baskı). Oğlak Yayıncılık.
- Vidler, A. (2001). Warped space: Art, architecture, and anxiety in modern culture. The MIT Press.
- Yaylagül, L. (2004). 1960-1970 dönemi Türk sinemasında düşünce akımları. A. Gürata (Ed.), Sinemada anlatı ve türler (s.231-274). Orient Yayıncılık.
- Zevi, B. (1993). Architecture as space: How to look at architecture. (M. Gendel, Çev.). J. A. Barry (Ed.). Da Capo Press.

GÖRSEL KAYNAKLAR

Görsel 1. Yazar tarafından hazırlanmıştır.

Görsel 2. (Sol, Orta, Sağ) <https://www.cnnturk.com/video/turkiye/turkiye-sansurlenen-ilk-film-murebbiye-477392> adresinden 18 Kasım 2022 tarihinde alınmıştır.

Görsel 3. (Sol) <https://www.sinematurk.com/film/1025-kizkulesi-faciayi#gallery> adresinden 14 Aralık 2022 tarihinde alınmıştır. (Sağ) <https://www.tsa.org.tr/tr/film/filmgoster/5351> adresinden 16 Ocak 2023 tarihinde alınmıştır.

Görsel 4. Kenç, F. (Yönetmen). (1939). Taş Parçası [Film]. Türkiye: Ha-Ka Film.

Görsel 5. (Üst) Saner, H. (Yönetmen). (1960). Gece Kuşu [Film]. Türkiye: Arı Film. (Alt) Alyanak, A. (Yönetmen). (1960). Cici Katibem [Film]. Türkiye: Melek Film.

Görsel 6. Refiğ, H. (Yönetmen). (1965). Kırık Hayatlar [Film]. Türkiye: Uğur Film.

Görsel 7. (Üst) Batıbeki, A. Y. (Yönetmen). (1964). Keşanlı Ali Destanı [Film]. Türkiye: Uğur Film. (Alt) Seden, O. F. (Yönetmen). (1962). Sokak Kızı [Film]. Türkiye: Kemal Film.

Görsel 8. Akad, L. Ö. (Yönetmen). (1973). Gelin [Film]. Türkiye: Erman Film.

Görsel 9. Kırıl, E. (Yönetmen). (1983). Hakkari’de Bir Mevsim [Film]. Türkiye: Data A.Ş.

Görsel 10. Kavur, Ö. (Yönetmen). (1981). Kırık Bir Aşk Hikayesi [Film]. Türkiye: Yeni Lale Film.

Görsel 11. Batıbeki, A. Y. (Yönetmen). (1987). Kadının Adı Yok [Film]. Türkiye: Odak Film.

Görsel 12. Ceylan, N. B. (Yönetmen). (2002). Uzak [Film]. Türkiye: NBC Film.

İNTERNET KAYNAKLARI

Görücü, B. (Nisan-Haziran 2003). UZAK: Mehmet Emin Toprak’ın Anısına. https://www.nuribilgeceylan.com/movies/uzak/press_yenifilm.php adresinden 5 Ekim 2024’te alınmıştır.

Sim, Ş. (t.y.). Türk Sinema Tarihi. İstanbul Üniversitesi Açık ve Uzaktan Eğitim Fakültesi. <http://auzefkitap.istanbul.edu.tr/kitap/kok/turksinematarihiu128.pdf> adresinden 10 Aralık 2020’de alınmıştır.

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI VE GÖRSEL TASARIM ALANLARINDA YAZILAN TEZ ÇALIŞMALARININ BİBLİYOMETRİK ANALİZİ

A BIBLIOMETRIC ANALYSIS OF POSTGRADUATE THESES IN THE FIELDS OF VISUAL COMMUNICATION AND VISUAL DESIGN

Dr. Öğr. Üyesi Halit Kartal

İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi,
Sosyal ve Beşeri Bilimler Fakültesi, Medya ve İletişim Bölümü
halitkartal@gmail.com

ORCID ID: 0000-0002-8266-7604

MAKALE GELİŞ TARİHİ: 24 Ağustos 2024 · YAYIMA KABUL TARİHİ: 27 Mart 2025

Öz

Bu araştırmanın amacı, 'görsel iletişim tasarımı' ve 'görsel tasarım' alanlarında Ulusal Tez Merkezi'ndeki lisansüstü tezlerin bibliyometrik özelliklerini ortaya koymaktır. Çalışmanın amacı doğrultusunda Ulusal Tez Merkezi'nin web sitesinde bulunan 'görsel iletişim tasarımı' ve 'görsel tasarım' dizinleri taratılmış ve bu dizinlere sahip tezler incelemeye alınmıştır. Analiz çalışmasında lisansüstü tezlerin yıllara göre dağılımı, tez türü, üniversite, enstitü ve ana bilim dalı dağılımları, konuları, anahtar kelimeleri, kullanılan veri toplama yöntemleri, dilleri, sayfa sayıları ve danışman unvanları değerlendirilmiştir. Araştırma kapsamında 276 tez değerlendirmeye alınmıştır. Bu araştırmadan elde edilen sonuçlar, görsel iletişim tasarımı ve görsel tasarım alanlarında yapılan tez çalışmalarının yoğunlaştığı konular ve durumu gözler önüne sermesi ve bu alanda yapılacak çalışmalara yol gösterici olması açısından önem taşımaktadır.

Abstract

The purpose of this research is to reveal the bibliometric characteristics of postgraduate theses in the fields of "visual communication design" and "visual design", found in the National Thesis Center. In line with this objective, the indexes "visual communication design" and "visual design" were scanned on the National Thesis Center's website, creating a data set that was analyzed. The analysis evaluated the distribution of theses by year, thesis type, university, institute, and department, as well as their subjects, keywords, data collection methods, languages, page numbers, and advisor titles. A total of 276 theses were evaluated. This research shed light on topics and trends in thesis studies within the fields of these indexes, providing guidance for future research in these areas.

Anahtar Kelimeler: Görsel İletişim Tasarımı, Görsel Tasarım, Bibliyometrik Analiz, Ulusal Tez Merkezi.

Key Words: Visual Communication Design, Visual Design, Bibliometric Analysis, National Thesis Centre.

GİRİŞ

Görsel iletişim tasarımı ve görsel tasarım, hızla gelişen, ilerleyen teknoloji ve iletişim araçları ile birlikte önemi giderek artan disiplinler arası kavramlar ve çalışma alanları haline gelmektedir. ‘Görsel Çağ’ olarak adlandırabileceğimiz 21. yy.’da bu kavramlar hem kurumlar hem de bireyler açısından hedef kitlelerine daha etkili bir şekilde ulaşmalarını sağlayan yaratıcı çözümler üretmelerini hedeflemektedir.

Görsel tasarım, görsel unsurların belirli bir estetik ve işlevler doğrultusunda bir araya getirilmesi olarak ifade edilebilir. Görsel tasarımda temel amaç verilmek istenen mesajı anlaşılır ve etkili bir şekilde hedef kitleye iletmektir. Tasarımın temelinde de bu amaç yatmaktadır. Ambrose ve Harris (2012: 10) *Grafik Tasarımın Temelleri* kitabında benzer bir tanımla grafik tasarım için kullanmaktadır: Grafik tasarım fikirleri, kavramları, metin ve görselleri görsel olarak etkili bir şekilde baskı, elektronik veya diğer süreçler yoluyla sunmaktadır. “Görsel tasarım temelde iki amaçla kullanılmaktadır. Bunlardan ilki kullanıcının gözünü bir ögenin işlevselliğine yönlendirmek, ikincisi ise tutarlı bir estetik oluşturmaktır. En küçük ve en ince ayrıntılar kullanıcıların ne düşündüğünü ve nasıl hissettiğini etkileyecektir” (İxDF, 2016, 5 Haziran). Bu açılarından bakıldığında görsel tasarımın sadece bir tasarım süreci olmadığı, özünde karşı tarafa bir mesaj iletmeye amacıyla ortaya çıktığı ifade edilebilir. Mesaj iletmeye bir iletişim sürecidir. Bu nedenle de literatüre bakıldığında ‘görsel tasarım’ ve ‘görsel iletişim tasarımı’ kavramları çoğu zaman birlikte kullanılmaktadır. Görsel iletişim tasarımı sadece bir tasarım süreci olarak ele alınmamaktadır. Görsel iletişim, görüntülerle temellendirilmiş, görsel öğeler ile kurulmuş olan formları içeren iletişim olarak tanımlanmaktadır (Roxburgh’tan akt. Işık, 2010: 12). Görsel iletişim tasarımı bu iletişim sürecini gerçekleştirmek için oluşturulan tasarımı kapsamaktadır. İnsanlığın var olduğu ilk dönemlerden itibaren görsellikle bir ilişkisi bulunmaktadır. Mağara duvarlarına çizilen resimlerden fotoğrafın icadına, sinemanın ortaya çıkmasından günümüzde kullanılan bilgisayar teknolojilerine kadar hemen her süreçte görsellik insanoğlu için önemli bir iletişim aracı olmuştur. Günümüzde kişilerarası iletişimin bir parçası olmakla birlikte özellikle profesyonel alanda reklamcılık, pazarlama, eğlence gibi pek çok sektörde de kullanılmaktadır.

Görsel tasarımın ve görsel iletişim tasarımının bu kadar yaygın kavramlar haline gelmesiyle birlikte bu alanda çalışacak profesyonellere olan ihtiyaçta her geçen gün artmaktadır. Bu nedenle üniversitelerde görsel tasarım, görsel iletişim tasarımı ve grafik tasarım konusunda eğitim veren bölümlerin sayısı çoğalmaktadır. YÖK Atlas verilerine göre 49 üniversitede görsel iletişim tasarımı bölümü bulunmaktadır. Bu bölümler sadece meslek profesyonelleri

yetiştirmeyi hedefleyen lisans seviyesinde değil, aynı zamanda alana akademik olarak katkı sağlamayı hedefleyen lisansüstü seviyelerde de eğitim vermektedir. Lisansüstü eğitimin tamamlanabilmesi için ders dönemlerinin ardından alana katkı sağlayacak tez çalışmalarının yayınlanması gerekmektedir. Özellikle tez konusu belirleme sürecinde adayların alanın geleceğine katkı sağlayacak konular seçerek kendisinden sonra gelecek araştırmacılara da yol göstermeleri genel bir beklentidir. Ancak bunun sağlanabilmesi için adayların öncelikle o alanda daha önce yapılan çalışmaları da incelemesi gerekmektedir. Bu noktada bibliyometrik araştırmalar, inceledikleri alanla ilgili o ana kadar yapılan çalışmalarda genel eğilimleri, seçilen konuları, uygulanan araştırma yöntemleri gibi verileri sağlayan çalışmalardır.

Bibliyometrik, matematik ve istatistik yöntemlerinin kitaplara ve diğer iletişim medyalarına uygulamasıdır (Pritchard, 1981:3). Etimolojik olarak kökeni Yunanca *biblos* (kitap) ve *metron* (ölçü) kelimelerine dayanan bibliyometrik, özellikle son yıllarda kitapların ötesine geçerek bilimsel dergileri, makaleleri, yazarları ve kurumları, referansları ve atıfları patentleri ve çok daha fazlasını kapsayacak şekilde genişlemiştir (Cronin & Sugimoto, 2014:5). Bibliyometrik yayın kalıplarını incelemek için istatistiksel analizlerin kullanılması gibi çok çeşitli yasaları ve metodolojileri kapsar (McBurney & Novak, 2002). İnternet teknolojilerinin gelişmesiyle beraber dijital kaynaklar da bibliyometriğin kapsamına girmiştir. “Çağdaş bibliyometrik, bilim politikası alanında güçlü sonuçları olan, derinlemesine uzmanlaşmış ve kapsamlı bir şekilde kurumsallaşmış bir araştırma alanıdır. Yayın, atıf sayısı gibi bibliyometrik ölçümler, araştırma performansının göstergesi olarak yaygın bir şekilde kullanılmaktadır” (Lane vd., 2014: 400). Bibliyometrik veriler sayesinde bilgi aktarım süreçleri ve bilgi kalıpları belirlenebilmekte ve potansiyel olarak herhangi bir bilimsel alanın eğilimleri gösterilebilmektedir. Bibliyometrik terimi ilk olarak ‘istatistiksel bibliyografya’ olarak 1922 yılında E. Wyndham Hulme tarafından kullanıldığı düşünülmektedir. Cambridge Üniversitesi’nde verdiği dersler sırasında bu terimi kullanan Hulme, daha sonra bu dersleri kitap olarak yayınlamıştır. Hulme, ‘istatistiksel bibliyografya’ terimini bilim ve teknoloji süreçlerinin belgelerle sayılması yoluyla aydınlatılması anlamında kullanmıştır (Pritchard, 1969: 1) Terim daha sonra 1962 yılında Raisig tarafından atıf çalışmaları üzerine eleştirel bir çalışma olan *Statistical Bibliography in the Health Sciences* (1962) makalesinde kullanılmıştır. İstatistiksel Bibliyografya teriminin bibliyometrik olarak kullanılmasını öneren ise Alan Pritchard olmuştur. Pritchard 1969 yılında yayımladığı *Statistical Bibliography or Bibliometrics?* adlı çalışmasında istatistiksel bibliyografya yerine bibliyometrik teriminin daha uygun olacağını belirtmiştir.

Bibliyometrik analizler araştırılan alandaki her türlü verinin grafik ya da tablolara çevrilerek sayısal okunmaları ve analizlerin daha kolay yapılmasını

sağlamakta ve bu nedenle de bilim insanları tarafından sıkça kullanılmaktadır (Aslancı, 2022).

LİTERATÜR TARAMASI

Türkiye’de yapılan bibliyometrik çalışmalara baktığımızda bu alanda bilinen ilk çalışmanın 1970 yılında Özınönü tarafından yapılan, Türkiye’nin temel bilimlerdeki durumunu inceleyen ve belirli alanlardaki bilimsel verimliliğini ölçmek için yapılan çalışmadır (Al, 2008: 10). Bu çalışmanın ardından 1971 yılında fizik alanında (Inönü 1971), yapılan ve Türk bilim insanlarının yurt dışındaki dergilerde yaptığı yayınları ve bu yayınların etkisini araştıran bir çalışma yayımlanmıştır (Gündoğdu, 2017: 2). 1990’lı yıllara kadar Türkiye’de çok fazla bibliyometrik çalışma yapılmamıştır. Ancak 1990 yılı ile birlikte bu alanda yapılan çalışmalarda ciddi bir artış olmuştur. 1992 yılında Önal tarafından ‘eğitim ve öğretim’, Sancar tarafından ‘bilgi ve belge yönetimi’ konularında yazılan tezler yine bu alandaki ilk lisansüstü çalışmalardır (Babacan ve Tektaş, 2022: 40). İlkleri sayılan Türkiye’deki bibliyometrik çalışmaların sayısı her geçen gün artmakta ve alanlara özgü veriler sunarak bu alanda çalışma yapacak bilim insanlarına veri sunmaktadır.

Türkiye’de yapılan bibliyometrik çalışmalara bakıldığı zaman ‘görsel tasarım’ ya da ‘görsel iletişim tasarımı’ konulu akademik yayınlara dair herhangi bir bibliyometrik çalışmaya rastlanmamaktadır. Doğan tarafından yapılan *Türkiye’deki Görsel İletişim Tasarımı Bölümleri Üzerine Genel Bir Durum Analizi* (2015) adlı çalışma bu alanda eğitim veren bölümlerin ders programları üzerinden yapılan araştırma, yazar tarafından yöntem olarak belirtilmese de konuyla ilgili bibliyometrik sayılabilecek tek çalışmadır. Bu çalışma dışında alana en yakın çalışma Yegin (2023) tarafından yapılan “*Grafik Tasarım*” Alanında Yapılan Çalışmaların İncelenmesi: WOS Örneği adlı çalışmadır. Yegin Web of Science veri tabanında yaptığı çalışmada ‘graphic design’ anahtar kelimesi kullanarak bu alanda yapılan 1017 araştırmayı incelemiş ve en fazla yayın yapılan yıl, en fazla atıf alan yayınların yapıldığı yıl, en fazla atıf alan çalışma, en fazla yayın yapan ülke ve en fazla hangi dilde yayın yapıldığı gibi kriterler ile yayınları analiz etmiştir.

Bu çalışmanın kapsadığı alan ile ilgili doğrudan başka bir bibliyometrik araştırmaya rastlanmasa da araştırma sırasında ortaya çıkan ve ‘görsel tasarım’ ile ‘görsel iletişim tasarımı’ dizinli tezlerin konu olarak dahil olduğu ‘iletişim bilimleri’ alanında bibliyometrik çalışmalara rastlanmaktadır. İnceoğlu’nun (2014a) yapmış olduğu *Türkiye’de Akademik Sinema Yazınının On Yılı (2002-2011): Bibliyometrik Bir Analiz* adlı makale, yine İnceoğlu (2014b) tarafından

yapılan Türkiye’de Sinemayı Konu Alan Doktora Tezleri Üzerine Bibliyometrik Bir Çözümleme adlı makale alana en yakın bibliyometrik çalışmalar olarak değerlendirilebilir. Inceoğlu dışında Vardar, Gümüş ve Bingöl (2024) *Grafik Tasarım Eğitiminde, Tipografi Alanında Yayınlanan Akademik Çalışmaların İncelenmesi: Bibliyometrik Bir Analiz*, Kars ve Yavuz (2024) *Esnek Tasarım İçin Biyomimikri: Bibliyometrik Bir Yaklaşım*, Başer (2023) *Bilimsel İletişim Bağlamında “Dijital Reklamcılık” Çalışmalarının Bibliyometrik Analizi* gibi çalışmalar bu araştırmanın konusuna en yakın bibliyometrik analizlerdir.

Yukarıda örnekleri verilen çalışmalardan da görülebileceği üzere Türkiye’de ‘görsel tasarım’ ve ‘görsel iletişim tasarımı’ alanında yazılan tezlere dair herhangi bir bibliyometrik analiz çalışmasına rastlanmamaktadır. Bu nedenle bu araştırmanın önemli olduğu düşünülmektedir.

YÖNTEM

Araştırmanın örneklemini YÖK Ulusal Tez Merkezi’nde yayınlanmış olan lisansüstü tezler oluşturmaktadır. İlk olarak 20 Mayıs 2023 tarihinden tez.yok.gov.tr adresinde ‘görsel tasarım’ ve ‘görsel iletişim tasarımı’ dizinleri taratılmış, daha sonra aynı tarama 10 Haziran 2024 tarihinde tekrar edilerek toplam 308 adet teze ulaşılmıştır. Bu tezlerden 32 tanesi erişime kısıtlı ya da dijital versiyonuna ulaşılamadığı için değerlendirme dışı bırakılarak 276 adet tez incelemeye alınmıştır. Ulusal Tez Merkezi taraması yapılırken 2024 yılı değerlendirme dışı bırakılmıştır. Bunun nedeni yılın henüz tamamlanmamış olması ve bu nedenle yıl bazında yapılacak değerlendirmelerde sonucu etkileme durumudur. Araştırmaya 2000-2023 yılları arasında yazılan tezler dahil edilmiştir.

Tezlerin bibliyometrik analizinde değerlendirmeye alınan kriterler şunlardır;

- Tezlerin yayınlandığı yıllar
- Tezlerin türü
- Tezlerin yayınlandığı üniversiteler
- Tezlerin yayınlandığı enstitüler
- Tezlerin yayınlandığı ana bilim dalları
- Tezlerin konuları
- Tezlerde kullanılan dizin sayıları
- Tezlerde kullanılan anahtar kelime sayıları
- Tezlerde kullanılan veri toplama yöntemleri
- Tezlerin yazıldığı diller
- Tezlerin sayfa sayıları
- Tez danışmanlarının unvanları

BULGULAR

Ulusal Tez Merkezi'nde 'görsel tasarım' ve 'görsel iletişim tasarımı' dizinlerinde yayınlanan tezlerin incelendiği bu çalışmada, 2000-2023 yılları arasında yayınlanmış 276 adet tez değerlendirmeye alınmıştır. Yapılan inceleme; tezlerin yayın yılı, türü, üniversitesi, enstitü ve ana bilim/ana sanat dalı, konuları, dizinleri, anahtar kelimeleri, veri toplama yöntemleri, dil, sayfa sayısı ve danışman unvanları olmak üzere 12 bölümde değerlendirilmiştir.

Tezlerin Yazım Yıllarına Göre Dağılımı

'Görsel tasarım' ve 'görsel iletişim tasarımı' dizinlerini kullanan tezlerin yıllara göre yayınlanma sayıları incelendiğinde değerlendirmeye alınan tezlerden bu alandaki ilk tez çalışmasının 2000 Yılında yayınlanan Yüksek Lisans tezi olduğu görülmektedir. Bu tez, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Ana Sanat Dalı'nda yayınlanmıştır. Değerlendirmeye alınan tezler incelendiğinde en fazla tezin 41 tez ile 2019 yılında olduğu görülmektedir. Daha sonrasında ise 26 tez ile 2017 ve 21 tez ile 2020 ve 2023 yılları gelmektedir. Tez sayılarının yıllara göre dağılımlarına (Tablo 1) bakıldığında 2010 ve sonrasında sayıların 11 ve üzeri olduğu dikkat çekmektedir. Tezlerin tamamına bakıldığında ise 'görsel tasarım' ve 'görsel iletişim tasarımı' dizininde yayınlanan yıllık tez ortalaması 12.5'tir

Yıllar	Tez Sayıları	%
2000	1	0,004
2001	1	0,004
2003	4	0,014
2004	7	0,025
2006	1	0,004
2007	1	0,004
2008	2	0,007
2009	6	0,022
2010	11	0,040
2011	15	0,054
2012	14	0,051
2013	14	0,051
2014	13	0,047
2015	18	0,065
2016	17	0,062
2017	26	0,094
2018	16	0,058
2019	41	0,149
2020	21	0,076
2021	12	0,043
2022	14	0,051
2023	21	0,076

Tablo 1: Tezlerin Yıllara Göre Dağılımı

Tezlerin Türlerine Göre Dağılımları

Tablo 2 tezlerin türlerine göre dağılımlarını göstermektedir. ‘Görsel tasarım’ ve ‘görsel iletişim tasarımı’ dizinlerinde yayınlanan tezlerin yüksek lisans, doktora ve sanatta yeterlik türlerinde olduğu görülmektedir. Bu tezlerden 215 tanesi yüksek lisans, 40 tanesi doktora ve 21 tanesi ise sanatta yeterlik tezidir. Aynı tabloda tez türlerinin yıllara göre dağılımları da görülmektedir. Buna göre en çok yüksek lisans tezi (38 adet) 2019 yılında, en çok doktora tezi (5 adet) 2023 yılında yayınlanmıştır. Sanatta yeterlik tezlerinin yıllara göre dağılımına bakıldığında ise 2011, 2021 ve 2022 yıllarında 3’er adetle en çok sanatta yeterlik tezi yayınlanan yıllar olarak karşımıza çıkmaktadır.

Yıllar	Doktora	Yüksek Lisans	Sanatta Yeterlik	Toplam	%
2000	0	1	0	1	0,004
2001	0	1	0	1	0,004
2003	0	2	2	4	0,014
2004	0	7	0	7	0,025
2006	0	1	0	1	0,004
2007	1	0	0	1	0,004
2008	0	2	0	2	0,007
2009	0	4	2	6	0,022
2010	1	9	1	11	0,040
2011	2	10	3	15	0,054
2012	2	12	0	14	0,051
2013	3	11	0	14	0,051
2014	4	8	1	13	0,047
2015	4	13	1	18	0,065
2016	3	14	0	17	0,062
2017	4	21	1	26	0,094
2018	1	14	1	16	0,058
2019	3	38	0	41	0,149
2020	2	18	1	21	0,076
2021	3	6	3	12	0,043
2022	2	9	3	14	0,051
2023	5	14	2	21	0,076
Toplam	40	215	21	276	1,000

Tablo 02: Tezlerin Türlerine Göre Dağılımı

Tezlerin Yayınlandığı Üniversitelere Göre Dağılımları

Tezlerin yayınlandıkları üniversitelere göre dağılımları incelendiğinde 276 tezin 67 farklı üniversitede yazıldığı görülmektedir. ‘Görsel tasarım’ ve ‘görsel iletişim tasarımı’ dizinleri en fazla Yeditepe Üniversitesi (17), Gazi Üniversitesi (16) ve Hacettepe Üniversitesi (16) tarafından kullanılmıştır. 28 üniversite ise bu dizinleri sadece bir defa kullanmıştır. Üniversitelerin bu anlamda ortalamaları

alındığında üniversite başına 4, 12 tez düşmektedir. Tez ortalaması üniversiteler açısından değerlendirildiğinde 21 üniversitenin ortalamanın üstünde kaldığı, 46 üniversitenin ise ortalamanın altında tez ürettiği ortaya çıkmaktadır. Tablo 3 ortalamanın üzerinde olan ve en çok tez yayınlayan 21 üniversiteyi göstermektedir.

Tezlerin Yayınlandığı Üniversitelere Göre Dağılımları

Tezlerin yayınlandıkları üniversitelere göre dağılımları incelendiğinde 276 tezin 67 farklı üniversitede yazıldığı görülmektedir. ‘Görsel tasarım’ ve ‘görsel iletişim tasarımı’ dizinleri en fazla Yeditepe Üniversitesi (17), Gazi Üniversitesi (16) ve Hacettepe Üniversitesi (16) tarafından kullanılmıştır. 28 üniversite ise bu dizinleri sadece bir defa kullanmıştır. Üniversitelerin bu anlamda ortalamaları alındığında üniversite başına 4, 12 tez düşmektedir. Tez ortalaması üniversiteler açısından değerlendirildiğinde 21 üniversitenin ortalamanın üstünde kaldığı, 46 üniversitenin ise ortalamanın altında tez ürettiği ortaya çıkmaktadır. Tablo 3 ortalamanın üzerinde olan ve en çok tez yayınlayan 21 üniversiteyi göstermektedir.

Üniversite	Tez Sayısı
Yeditepe Üniversitesi	17
Gazi Üniversitesi	16
Hacettepe Üniversitesi	16
Anadolu Üniversitesi	15
Işık Üniversitesi	15
İstanbul Arel Üniversitesi	15
Fırat Üniversitesi	12
Marmara Üniversitesi	12
Ondokuz Mayıs Üniversitesi	12
İstanbul Üniversitesi	8
Dumlupınar Üniversitesi	7
Atatürk Üniversitesi	6
Beykent Üniversitesi	6
Haliç Üniversitesi	6
Kocaeli Üniversitesi	6
Kütahya Dumlupınar Üniversitesi	6
Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi	6
Süleyman Demirel Üniversitesi	6
Dokuz Eylül Üniversitesi	5
İhsan Doğramacı Bilkent Üniversitesi	5
Karadeniz Teknik Üniversitesi	5

Tablo 03: Tezlerin Yayınlandıkları Üniversitelere Göre Dağılımları

Tezlerin Yayınlandığı Enstitüye Göre Dağılımları

Tezlerin yayınlandığı enstitülere göre dağılımları Tablo 4'te görülmektedir. YÖK Tez Veri Tabanında yayınlanan 276 lisansüstü tezin 171 tanesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 42 tanesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, 32 tanesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, 17 tanesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, 6 tanesi Fen Bilimleri Enstitüsü, 5 tanesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü ve kalan 3 tezin ise Ekonomi ve Sosyal Bilimler Enstitüsü tarafından yayınlandığı tespit edilmiştir.

Enstitüler	Tez Sayısı
Sosyal Bilimler Enstitüsü	171
Güzel Sanatlar Enstitüsü	42
Eğitim Bilimleri Enstitüsü	32
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü	17
Fen Bilimleri Enstitüsü	6
Sağlık Bilimleri Enstitüsü	5
Ekonomi ve Sosyal Bilimler Enstitüsü	3
Toplam	276

Tablo 04: Tezlerin Yayınlandığı Enstitüye Göre Dağılımları

Tezlerin Yayınlandığı Ana Bilim/Ana Sanat Dallarına Göre Dağılımları

Tezlerin ana bilim/ana sanat dalına göre dağılımları Tablo 5'te görülmektedir. Değerlendirmeye alınan 276 tezin 62 farklı ana bilim/ana sanat dalında yayınlandığı tespit edilmiştir. Yayınlanan lisansüstü tezlerin 48 tanesi Grafik Ana Sanat Dalı'nda, 33 tanesi Görsel İletişim Tasarımı Ana Bilim Dalı'nda olduğu belirlenmiştir. Bu iki ana bilim/ana sanat dalının ardından ise 20'şer tez ile Grafik Tasarım Ana Sanat Dalı ve İletişim Bilimleri Ana Bilim Dalı gelmektedir. Tablo 4'te en az iki tez yayınlayan ana bilim/ana sanat dalları görülüyorken tabloya dahil edilmeyen 31 ana bilim/ana sanat dalının ise birer tez yayınladığı görülmüştür.

Ana Bilim/Sanat Dalı	Tez Sayısı
Grafik Ana Sanat Dalı	48
Görsel İletişim Tasarımı Ana Bilim Dalı	33
Grafik Tasarım Ana Sanat Dalı	20
İletişim Bilimleri Ana Bilim Dalı	20
Güzel Sanatlar Eğitimi Ana Bilim Dalı	16
Sanat ve Tasarım Ana Bilim Dalı	16
Radyo Televizyon ve Sinema Ana Bilim Dalı	10
Halkla İlişkiler ve Tanıtım Ana Bilim Dalı	9
Grafik Ana Bilim Dalı	8
Grafik Tasarım Ana Bilim Dalı	8
İletişim ve Tasarım Ana Sanat Dalı	7
Uygulamalı Sanatlar Eğitimi Ana Bilim Dalı	6
Gazetecilik Ana Bilim Dalı	5
Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Ana Bilim Dalı	3

Görsel Sanatlar ve Görsel İletişim Tasarımı Ana Bilim Dalı	3
İletişim Ana Bilim Dalı	3
Beden Eğitimi ve Spor Ana Bilim Dalı	2
Fotoğraf Ana Sanat Dalı	2
Görsel Sanatlar Ana Bilim Dalı	2
Güzel Sanatlar ve Görsel İletişim Tasarımı Ana Bilim Dalı	2
Halkla İlişkiler Ana Bilim Dalı	2
İç Mimarlık Ana Bilim Dalı	2
İletişim Tasarımı ve Bilişim Teknolojileri Ana Bilim Dalı	2
İlköğretim Ana Bilim Dalı	2
Mimarlık Ana Bilim Dalı	2
Resim-İş Öğretmenliği Ana Bilim Dalı	2
Tasarım Ana Bilim Dalı	2
Temel İletişim Bilimleri Ana Bilim Dalı	2
Türkçe Eğitimi Ana Bilim Dalı	2
Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Ana Bilim Dalı	2
Yabancı Diller Ana Bilim Dalı	2

Tablo 05: Tezlerin Yayınlandığı Ana Bilim/Ana Sanat Dallarına Göre Dağılımları

Tezlerin Konularına Göre Dağılımları

Yayınlanan 276 lisansüstü tezde 40 farklı konu kullanılmıştır. 276 tezin 31 tanesi 3 farklı konu başlığı kullanmaktayken iki konu başlığı kullanan tez sayısı 94, bir konu başlığı tercih eden tez sayısı ise 151'dir. En çok kullanılan konu başlıklarına bakıldığında (Tablo 6) ise Güzel Sanatlar konusu 169 defa kullanılarak ilk sırada yer almaktadır. Güzel Sanatları 77 defa kullanılan İletişim Bilimleri ve 38 defa kullanılan Eğitim ve Öğretim konuları izlemektedir. Tablo 6'nın sunduğu bir diğer veri ise hangi konu başlığının kaçınıcı konu olarak tercih edildiğidir. Güzel Sanatlar en çok birinci konu başlığı olarak kullanılıyorken, İletişim Bilimleri ise en çok ikinci konu başlığı olarak kullanılmıştır. Eğitim ve Öğretim konusunu tercih eden tezlerin büyük bir çoğunluğu (36) ise ilk konu olarak Eğitim ve Öğretimi seçmiştir.

Konular	Konu-1	Konu-2	Konu-3	Toplam
Güzel Sanatlar	146	22	1	169
İletişim Bilimleri	19	40	18	77
Eğitim ve Öğretim	36	1	1	38
Reklamcılık	13	14	1	28
Sahne ve Görüntü Sanatları	7	7	1	15
Gazetecilik	9	0	0	9
Halkla İlişkiler	8	1	0	9
İşletme	0	3	4	7
Radyo Televizyon	4	2	0	6
Sosyoloji	1	5	0	6
Endüstri Ürünleri Tasarımı	3	1	0	4
Antropoloji	3	0	0	3
Bilim ve Teknoloji	2	1	0	3
İç Mimar ve Dekorasyon	2	1	0	3
Mimarlık	2	1	0	3
Müzik	1	2	0	3

Sanat Tarihi	0	2	0	2
Siyasal Bilimler	0	2	1	3
Spor	2	1	0	3
Tarih	1	1	1	3
Giyim Endüstrisi	2	0	0	2
Kamu Yönetimi	1	1	0	2
Kulak Burun ve Boğaz	1	1	0	2
Matbaacılık	0	2	0	2
Müzecilik	1	1	0	2
Psikoloji	2	0	0	2
Türk Dili ve Edebiyatı	0	0	2	2
Arkeoloji	1	0	0	1
Bilgisayar Mühendisliği Bilimleri	1	0	0	1
Dilbilimi	1	0	0	1
Din	1	0	0	1
Elektrik ve Elektronik Mühendisliği	1	0	0	1
Fizyoterapi ve Rehabilitasyon	0	1	0	1
Halk Bilimi	0	1	0	1
Hemşirelik	1	0	0	1
İletişim Becerileri	0	0	1	1
Sağlık Kurumları	1	0	0	1
Sağlık Kurumları Yönetimi	1	0	0	1
Turizm	0	1	0	1
Ulaşım	0	1	0	1

Tablo 06: Tezlerin Konularına Göre Dağılımları

Tezlerin Dizinlerine Göre Dağılımları

İncelenen lisansüstü tezlere bakıldığında bazı tezlerin bir ya da iki dizin kullanırken bazı tezlerin ise 9 ya da 10 dizine kadar çıktığı tespit edilmiştir. Bu çalışma kapsamında dizin sayıları değerlendirmeye alınırken tezlerde en fazla 8 dizin değerlendirmeye alınmış, 9 ve daha fazla dizin var ise bunlar değerlendirme dışı tutulmuştur. 276 tezin toplam 1852 dizin kullandığı belirlenmiştir. Tez başına düşen ortalama dizin sayısı ise 6,71'dir (Tablo 7).

Değerlendirmeye Alınan Tez Sayısı	Toplam Dizin Sayısı	Ortalama Dizin Sayısı
276	1852	6,71

Tablo 07: Tezlerin Ortalama Dizin Sayısı

Hesaplanan ortalama üzerinden bir değerlendirme yapıldığında ise 101 tezin ortalama dizin sayısının altında kaldığı görülürken, 175 tezin ise ortalama değerin üzerine çıktığı hesaplanmıştır.

Tezlerin Anahtar Kelime Kullanımları

Tezlerin anahtar kelime kullanım analizleri Tablo 8'de görülmektedir. 276 tezde toplam 1205 anahtar kelime kullanılmıştır. Tez başına ortalama anahtar kelime kullanım sayısı 4,37'dir. 247 tez bir ya da daha fazla sayıda anahtar

kelime kullanırken 29 tezde ise hiç anahtar kelime kullanılmamıştır. 132 tezin ortalama anahtar kelime sayısının altında kaldığı belirlenmiş, 144 tezin ise ortalama anahtar kelime kullanımının üzerine çıktığı tespit edilmiştir.

Değerlendirmeye Alınan Tez Sayısı	Toplam Anahtar Kelime Sayısı	Ortalama Anahtar Kelime Sayısı
276	1205	4,37

Tablo 08: Tezlerin Ortalama Anahtar Kelime Sayısı

Tezlerde Kullanılan Veri Toplama Yöntemleri

Tezlerde kullanılan veri toplama yöntemleri ve yüzdelik dağılımları Tablo 9’da verilmiştir. İncelemeye alınan 276 tez çalışmasının 33 tanesinde iki farklı veri toplama yöntemi tercih edilmiş, 243 tanesinde ise tek bir veri toplama yöntemi kullanılmıştır. Veri toplama yöntemlerinden en çok kullanılanı 138 defa ile doküman analizi olmuştur. Doküman analizinden sonra en çok kullanılan yöntem olan literatür taraması 51 defa, görüşme yöntemi 47 defa kullanılırken anket ise 44 defa tercih edilmiştir. 276 lisansüstü tezde en az tercih edilen veri toplama araçları ise bir adet ile vaka incelemesi ve 5 defa kullanılan saha çalışması olmuştur. Araştırma sırasında dikkat çeken bir nokta bazı tezlerin sadece literatür taraması ile sınırlı kalırken bazı tezlerin ise literatür taramasının yanında tez çalışması içerisinde bir uygulama çalışmasına da yer vermiş olmasıdır. Bu durum sınırlı sayıda tezde gerçekleştiği için veri olarak değerlendirmeye alınmamıştır.

Veri Toplama Yöntemleri	Sayı	%
Doküman Analizi	138	0,45
Literatür Taraması	51	0,17
Görüşme	47	0,15
Anket	44	0,14
Gözlem	10	0,03
Deney	7	0,02
Odak Grup	6	0,02
Saha Çalışması	5	0,02
Vaka İncelemesi	1	0,00

Tablo 09: Tezlerde Kullanılan Veri Toplama Yöntemleri

Tezlerin Yazıldığı Dillere Göre Dağılımı

Ulusal Tez Merkezi’nde yayınlanan 276 tez dillerine göre incelemeye alındığında Türkçe, İngilizce ve Fransızca olmak üzere 3 dil karşımıza çıkmaktadır (Tablo

10). Türkçe olarak yazılan tezlerin 247 adet ile en çok kullanılan dil olduğu görülmüştür. Türkçeyi 28 tez ile İngilizce takip etmiştir. Fransızca ise sadece bir tezde kullanılmıştır. Fransızca yazılan tek tezin Yabancı Diller Ana Bilim Dalı'nda olduğu tespit edilirken diğer diller için öne çıkan belirli bir ana bilim/ana sanat dalı bulunmamaktadır.

Tez Dili	Sayı	%
Türkçe	247	0,89
İngilizce	28	0,10
Fransızca	1	0,00
Toplam	276	1,00

Tablo 10: Tezlerin Dillere Göre Dağılımı

Tezlerin Sayfa Sayılarına Göre Dağılımı

Çalışma kapsamında değerlendirmeye alınan 276 tezde ortalama sayfa sayısı 167,4'tür. En fazla sayfa sayısına sahip tez ise 537 sayfadır. En az sayfa sayısına sahip tez ise 31 sayfadır. 0-100 sayfa aralığında 47 tez bulunurken, 101-150 aralığında 101, 151-200 aralığında 52, 201-250 aralığında 37, 251-300 aralığında 21, 301 ve üzeri sayfa sayısına sahip tez sayısı ise 18'dir (Tablo 11). 'Görsel tasarım' ve 'görsel iletişim tasarımı' dizinlerinde yayınlanan tezlerin sayfa sayılarına bakıldığında en yüksek yüzdelik dilimin (%37) 101-150 aralığı olduğu tespit edilmiştir.

Sayfa Aralıkları	Sayı	%
0-100	47	0,17
101-150	101	0,37
151-200	52	0,19
201-250	37	0,13
251-300	21	0,08
301 ve üzeri	18	0,07

Tablo 11: Tezlerin Sayfa Sayılarına Göre Dağılımı

Tezlerin Danışman Unvanlarına Göre Dağılımı

Tablo 12'de tezlerin danışman unvanlarına göre dağılımı yer almaktadır. İncelenen 276 lisansüstü tezin danışman unvanlarına bakıldığında Doktor Öğretim Üyesi (Dr. Öğr. Üyesi) unvanının 96 ile başı çektiği görülmektedir. Dr. Öğr. Üyesini 66 tez ile Doçent Doktor (Doç. Dr.) ve 55 tez ile Profesör Doktor (Prof. Dr.) izlemektedir. Geriye kalan tezlere bakıldığında 33 teze Profesör, 22 teze Doçent ve 4 teze ise Öğretim Görevlisinin danışmanlık yaptığı görülmektedir.

Tez Danışmanı Unvanı	Sayı	%
Öğretim Görevlisi	4	0,01
Dr. Öğr. Üyesi	96	0,35
Doç.	22	0,08
Doç. Dr.	66	0,24
Prof.	33	0,12
Prof. Dr.	55	0,20

Tablo 12: Tezlerin Danışman Unvanlarına Göre Dağılımı

SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Görsel tasarım ve görsel iletişim tasarımı, profesyonel alanda olduğu gibi akademik alanda da öne çıkan kavramlardır. Bu alanlarda yapılan araştırma makalelerinin yanı sıra tez çalışmaları da akademik alana katkı sağlamaktadır. YÖK Ulusal Tez Merkezinde ‘görsel tasarım’ ve ‘görsel iletişim tasarımı’ dizinlerinde yayınlanan tezleri analiz eden bu çalışma da alana katkı yapacak sonuçlara ulaştığı düşünülmektedir. Değerlendirmeye alınan 276 tez içerisinde alanda ilk yapılan tez çalışması 2000 yılında yayınlanan yüksek lisans tezidir. 2000 yılında bu alanda tek tez çalışması bulunmaktadır. En fazla tez çalışmasının yayınlandığı yıl 2019’dur. 41 tezin yayınlandığı 2019 yılında yaşanan Covid-19 Pandemisi nedeniyle sokağa çıkma yasakları ve uzaktan çalışma şartlarından dolayı bu sayının yüksek olduğu düşünülmektedir. 2019’un ardından en fazla tez 26 tez ile 2017 yılında yayınlanmıştır. Yıllara göre tez sayılarının dağılımlarına bakıldığında özellikle 2011 yılından sonra bir artış gözlemlenmiş, 2019 yılında zirve yapmış daha sonra ise düşüşün ardından yatay seyre geçmiştir. 2002 ve 2005 yıllarında ise alanla ilgili hiç tez yayınlanmamıştır.

İncelemeye alınan lisansüstü tezlerin yayınlandığı üniversitelerin dağılımına bakıldığında 67 farklı üniversite tespit edilmiş, Yeditepe Üniversitesi 17 tez ile en fazla tezin yayınlandığı üniversite olmuş, onu 16’şar tez ile Gazi Üniversitesi ve Hacettepe Üniversitesi takip etmiştir. 28 üniversite de ise birer tez yayınlanmıştır. Enstitü ve Ana Bilim/Ana Sanat Dalı dağılımlarında ise Sosyal Bilimler Enstitüsü 171 tez ile en fazla teze sahip enstitü olurken, Grafik Ana Sanat Dalı ise 48 tez ile ilk sırada yer almıştır. ‘Görsel tasarım’ ve ‘görsel iletişim tasarımı’ dizinli tezler en çok Güzel Sanatlar konusunda yazılmıştır. Alanda en çok kullanılan bir diğer konu ise İletişim Bilimleri olmuştur. Tez başına ortalama 6,71 dizin kullanılırken anahtar kelime ortalaması ise 4,37’dir. Anahtar kelime verilerinde dikkat çeken nokta 29 tezin hiç anahtar kelime kullanmamasıdır.

Akademik araştırmalar için önemli bir nokta veri toplama aracının belirlenmesidir. İncelenen lisansüstü tezlere bakıldığında en sık kullanılan veri toplama aracının doküman analizi (138) olduğu görülmüştür. 51 tezde herhangi

bir veri toplama yöntemi belirlenememiş, tezlerin literatür taramasına dayanan yorumsal tezler olduğu tespit edilmiştir. 276 tezden 247 tanesi Türkçe dilinde yazılmış, en çok 101-150 sayfa aralığında yazıldığı ve danışman olarak ise Dr. Öğr. Üyesi unvanının 96 tez ile başı çektiği görülmüştür.

‘Görsel tasarım’ ve ‘görsel iletişim tasarımı’ kavramlarıyla ilgili yapılan bu bibliyometrik çalışmanın alana dair önemli veriler sunduğu, konuyla ilgili yapılan tez çalışmalarının ortak özellikleri noktasında bir özet sunduğu ve konuyla ilgili gelecekte yapılacak araştırmalara genel bir yol haritası sunacağı ve katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

- Al, U. (2008). Türkiye'nin Bilimsel Yayın Politikası: Atıf Dizinlerine Dayalı Bibliyometrik Bir Yaklaşım [Yayımlanmamış Doktora Tezi]. Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Ambrose, G. & Harris, P. (2012). Grafik Tasarımın Temelleri. (M.E. Uslu, Çev.). Literatür Kitabevi.
- Aslancı, S. (2022). Araştırma Sorgulamaya Dayalı Öğrenme: Bibliyometrik Bir Analiz. Scientific Educational Studies Bilimsel Araştırma Dergileri, 6(1), 1-25. <https://doi.org/10.31798/ses.1068633>
- Babacan, C. ve Tektaş, N. (2022). Mekansal Ekonometri Alanında Yazılan Tez Çalışmalarının Bibliyometrik Analizi, Kafdağı Dergisi, 7(2), 39-53. <https://doi.org/10.51469/kafdagı.1178023>
- Başer, E. (2023). Bilimsel İletişim Bağlamında “Dijital Reklamcılık” Çalışmalarının Bibliyometrik Analizi. İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi, (63), 71-87. <https://doi.org/10.47998/ikad.1227007>
- Cronin, B. & Sugimoto, C. R. (2014). Beyond Bibliometrics, The MIT Press.
- Doğan, E. (2015). Türkiye'deki Görsel İletişim Tasarımı Bölümleri Üzerine Genel Bir Durum Analizi. İletişim Çalışmaları Dergisi, 1(1), 15-33.
- Gündoğdu, A. (2017). Türkiye'de Sermaye Piyasası Alanında Bilimsel Yazın Taraması. Bankacılık ve Sermaye Piyasası Araştırmaları Dergisi-BSPAD, 1(2), 1-8.
- Işık, D. (2010). Görsel İletişim Aracı olarak Afiş Tasarımı: 2009 Yılı Yerel Seçimlerinde İzmir Büyükşehir Belediye Başkan Adaylarının Afiş Tasarımlarının Göstergebilimsel Çözümlemesi [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- İnceoğlu, Ç. (2014a). Türkiye'de Akademik Sinema Yazınının On Yılı (2002 – 2011): Bibliyometrik Bir Analiz. Selçuk İletişim, 8(3), 182-200. <https://doi.org/10.18094/si.68297>
- İnceoğlu, Ç. (2014b). Türkiye'de Sinemayı Konu Alan Doktora Tezleri Üzerine Bibliyometrik Bir Çözümleme. Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi, (21), 31-50. <https://doi.org/10.16878/gsuilet.96674>
- Kars, H., ve Özen Yavuz, A. (2024). Esnek Tasarım İçin Biyomimikri: Bibliyometrik Bir Yaklaşım. Bab Journal of FSMVU Faculty of Architecture and Design, 5(1), 49-66. <https://doi.org/10.61807/babdergisi.1316608>
- Lane, J., Largent, M., ve Rosen, R. (2014). Science Metric and Science Policy. B.

Cronin ve C.R. Sugimoto, (Eds.), Beyond Bibliometrics. The MIT Press.

McBurney, M. K. ve Novak, P. L. (2002). "What is Bibliometrics and Why Should You Care?", Proceedings. IEEE International Professional Communication Conference, Portland, OR, USA, 108-114. doi: 10.1109/IPCC.2002.1049094.

Pritchard, A. (1969). Statistical Bibliography or Bibliometrics?. Journal of Documentation, 25(4), 348-349.

Pritchard, A. (1981). Bibliometrics, A Bibliography and Index Volume I: 1874-1959, ALLM Books.

Raisig, L. M. (1962). Statistical bibliography in the health sciences. Bulletin of the Medical Library Association, 50(3), 450-461.

Vardar, N., Gümüş, Ç. ve Bingöl, B., Grafik Tasarım Eğitiminde, Tipografi Alanında Yayımlanan Akademik Çalışmaların İncelenmesi: Bibliyometrik Bir Analiz. Sanat ve Tasarım Dergisi, (32), 57-72. <https://doi.org/10.18603/sanativetasarim.1389387>

Yegin, Y. T. (2023). "Grafik Tasarımı" Alanında Yapılan Çalışmaların İncelenmesi: Wos Örneği", International Social Mentality and Researcher Thinkers Journal, 9(75), 4607-4616. DOI: <http://dx.doi.org/10.29228/smryj.72395>

İNTERNET KAYNAKLARI

Interaction Design Foundation- IxDF. (2016, June 5). What is Visual Design? Interaction Design Foundation- IxDF. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/visual-design>

ERKEN CUMHURİYET DÖNEMİ MİMARLIK MİRASINI KORUMA VE YENİDEN İŞLEVLENDİRMeye BİR ÖRNEK: MERSİN ÇALTIBOZKIR SİNA İLKOKULU *

CONSERVATION AND ADAPTIVE REUSE OF THE ARCHITECTURAL HERITAGE ON THE EARLY REPUBLICAN PERIOD: THE CASE OF MERSİN ÇALTIBOZKIR SİNA PRIMARY SCHOOL

Özgehan Kavas

Akdeniz Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü,
Sanat Tarihi Anabilim Dalı Doktora Öğrencisi
ozgehan.kavas@outlook.com

ORCID ID: 0000-0003-3571-0419

MAKALE GELİŞ TARİHİ: 26 Ağustos 2024 · YAYIMA KABUL TARİHİ: 27 Mart 2025

Öz

Kentlerin tarihsel yapıları, inşa edildikleri dönemin sosyal ve ekonomik ihtiyaçlarını yansıtır. Zamanla yaşam biçimleri, yönetim yapıları, ekonomik dengeler ve nüfus artışı gibi faktörler yapıların atıl hale gelmesine neden olmuştur. Bu bağlamda, kırsal bölgelerin temel taşlarından biri olan köy okullarının korunması ve yeniden işlevlendirilmesi önem taşır.

Sina İlkokulu, yıllarca Çaltıbozkır Köyü'nde eğitim için kullanılmış, ancak köy nüfusundaki azalma, eğitim sistemindeki değişimler ve bakımsızlık nedeniyle işlevsiz hale gelmiştir. Çürük raporuyla atıl duruma geçen yapı, köy ihtiyaçlarına uygun yeni fonksiyonlarla restore edilmiştir. Bu çalışma, Erken Cumhuriyet Dönemi'nin mimarlık anlayışına uygun olarak inşa edilen Sina İlkokulu'nun koruma müdahalelerini ve yenileme sürecini sanat tarihi ve mimarlık bağlamında ele almaktadır.

Abstract

The historical structures of cities reflect the social and economic needs of their time. Over time, changes in lifestyles, governance, economic balances, and population growth have rendered many structures obsolete. Preserving and repurposing village schools, key elements of rural areas, is highly important.

Sina Primary School, once used for education in Çaltıbozkır village, became dysfunctional due to population decline, changes in the education system, and neglect. Declared unsafe through a structural report, it was restored with new functions meeting the village's needs. This study explores the preservation techniques applied to Sina Primary School, a building constructed in line with Early Republican Period architectural principles, and examines the renovation process within the framework of art history and architecture.

Anahtar Kelimeler: Mersin, Cumhuriyet dönemi, atıl köy okulları, yeniden işlevlendirme, koruma

Key Words: Mersin, Republican period, Idle village schools, repurposing, conservation

* Kavas, Ö. (2025). Erken Cumhuriyet Dönemi Mimarlık Mirasını Koruma ve Yeniden İşlevlendirmeye Bir Örnek: Mersin Çaltıbozkır Sina İlkokulu. Sanat ve Tasarım Dergisi, (20. Yıl Armağan Sayısı | 35), 241-263.

* Bu çalışma, Akdeniz Üniversitesi Sanat Tarihi Programı'nda, Prof. Dr. Yıldırım Özbek danışmanlığında, 2020 yılında tamamlanmış olan "Mersin'de Erken Cumhuriyet Dönemi (1923-1950) Köy Okulları Mimarisi" isimli yüksek lisans tez çalışmasına dayanmaktadır.

GİRİŞ

Kırsal bölgelerdeki nüfus azalması, köy okullarının en temel sorunlarından biri olmuştur. Bununla birlikte merkezi hükümetlerin eğitim politikalarındaki değişiklikler, köy okullarının kapanmasına neden olmuş, böylece bütçe kesintileri veya eğitim kaynaklarının büyük şehirlere yönlendirilmesi, köy okullarının bakımı ve gelişimi için gerekli kaynakların azalmasına yol açmıştır. Okulların bakımı, temizliği, ısıtılması, güvenliği için gerekli kaynak yetersizliği gibi ekonomik zorluklar ve kırsal bölgelerdeki öğretmen eksikliği, beraberinde velilerin çocuklarını daha iyi eğitim olanaklarına sahip şehir okullarına yönlendirmesine sebep olmuştur. Tüm bunlar ekonomik baskıyı artırırken genç nüfusun şehirlere iş, eğitim ve diğer sosyal olanaklar için göç etmesi, köylerdeki öğrenci sayısını ve talebi azaltmış, bu durum da köy okullarının sınıf mevcutlarını düşürmüş ve işlevsizleşmelerine yol açmıştır.

Günümüzde birçok tarihi okul yapısı, değişen koşullar ve ihmaller sonucu kullanılamaz hale gelmiştir. Bu durumun temel nedenleri, ihmal, yanlış malzeme kullanımı ve teknik hatalardır. Özgün işlevlerini kaybeden bu yapılar, işlevsel olarak zamanla eskimişlerdir. Söz konusu tarihi yapıların korunması ve gelecek nesillere aktarılması, son yıllarda daha fazla önem kazanmıştır. Bu amaç doğrultusunda en sık kullanılan yöntem ise yeniden işlevlendirme olmuştur. Bu yöntem temelinde, yaşatılarak koruma yaklaşımını benimsemektedir.

ATIL KÖY OKULLARINI KORUMA VE YENİDEN İŞLEVLENDİRME

Atıl vaziyetteki okul yapılarına yeni bir işlev verme yöntemi, özellikle yapının toplumsal ve ekonomik gereksinimlere uyum sağlaması ve ayakta kalması açısından oldukça önemlidir. Bu süreçte ulusal ve uluslararası düzeydeki tüzükler, yönetmelikler ve kararlar göz önünde bulundurulmaktadır. Türkiye’de koruma çalışmaları, Kültür ve Tabiat Varlıklarını Koruma Kanunu ve koruma kurullarının yönergeleri tarafından yönlendirilmektedir. Özellikle 05.07.2005 tarihinde ve 25866 sayılı Resmi Gazete’de yayımlanan “Yıpranan Tarihi ve Kültürel Taşınmaz Varlıkların Yenilenerek Korunması ve Yaşatılarak Kullanılması Hakkında Kanun,” tarihi ve kültürel değeri taşıyan taşınmaz varlıkların yeniden canlandırılmasını ve korunmasını amaçlayan önemli bir adımı temsil etmektedir. Bu kanun, taşınmaz tarihi ve kültürel varlıkların yenilenerek korunmasını ve yaşatılarak kullanılmasını desteklemektedir (Kanun No.5366, 2005) Bu yaklaşım, tarihi yapıları sadece tarihi ve kültürel birer miras olarak korumakla kalmaz, aynı zamanda bu yapıların günümüz toplumlarının ihtiyaçlarına hizmet etmelerini sağlar. Bu sayede söz konusu yapılar, yaşayan ve işlevsel birer parça olarak gelecek nesillere aktarılabilirler.

“Carta del Restauro” 1931’de Uluslararası Anıtlar ve Sitler Konseyi tarafından kabul edilen bir tüzük olan ICOMOS 1931 Tüzüğü’nde yer alan 4. maddeye baktığımızda “Yaşayan, yani ayakta duran anıtlara, yalnızca özgün işlevinden çok uzak olmayan ve binada gerekli uyarlamaların önemli hasara neden olmayacak şekilde yapılabileceği yeni kullanımlar verilmesi kabul edilebilir,” ifadesini içermektedir (ICOMOS Tüzüğü, 1994). Bu ifade, tarihi yapılara verilecek yeni işlevlerin, orijinal işlevinden çok uzak olmaması ve yapının önemli hasara uğramadan uyarlamaların yapılabilir olması gerektiğini belirtmektedir. Bu prensip, tarihi yapılarda koruma ve kullanımın dengesini sağlama amacını taşır ve bu yaklaşım, söz konusu yapıların geleceğe taşınmasında önemli bir rol oynamaktadır.

Madrid Konferansı Tavsiye Kararları, 1904 yılında gerçekleşen Altıncı Uluslararası Mimarlar Kongresi (RIBA 1904) sırasında tarihi yapılarda yeniden işlevlendirmenin önemine dikkat çeken ilk adımlardan birini temsil etmektedir. Bu kongrede alınan kararların üçüncü maddesinde, “Mimarlıkta işe yararlık, güzelliğin temel özelliklerinden biri olduğundan, yaşayan eserlerin yeniden kullanılmaları için onarılmalıdır” ifadesi yer almaktadır (Madrid Konferansı Tavsiye Kararları, Madde 3, 1904). Bu ifade, tarihi yapıların korunması ve kullanılabilir hale getirilmesi gerekliliğine vurgu yaparak, yeniden işlevlendirmenin tarihsel ve estetik değerlere saygı gösteren bir yaklaşım olduğunu belirtmektedir.

Venedik Tüzüğü’nün 5. maddesi, tarihi yapılarda yeniden işlevlendirmenin önemine vurgu yapmaktadır. Bu madde, “Anıtların korunması, her zaman onları herhangi bir yararlı toplumsal amaç için kullanmakla kolaylaştırılabilir. Bunun için bu tür kullanma arzu edilebilir, fakat bu nedenle yapının planı ya da bezemeleri değiştirilmemelidir. Ancak bu sınırlar içinde yeni işlevin gerektirdiği değişiklik tasarlanabilir ve buna izin verilebilir” ifadesini içermektedir (Venedik Tüzüğü, 1964). Bu ifade, tarihi yapıların korunması ve kullanılabilir hale getirilmesi için tarihsel ve estetik öğelerin korunması gerektiğini vurgulamaktadır. Yani, tarihi yapıların planları veya süslemeleri değiştirilmeden, yeni işlevler kazandırılabilir. Ancak bu süreçte, yeni işlevin gerektirdiği değişikliklerin, tarihi ve estetik değerlere saygı gösterilerek planlanması ve uygulanması gerektiği belirtilmektedir. Bu yaklaşım, tarihi yapıların korunmasını ve sürekli kullanılmasını teşvik eder, böylece bu yapılar toplumsal işlev kazanarak yaşamlarını sürdürebilirler.

Bu tür projelerde uzman kişiler ve kuruluşlarla işbirliği yapmak, uygun ve sürdürülebilir restore çalışmalarını teşvik eder. Tarihi ve kültürel yapıların geleceğe taşınabilmesi için hem fiziksel hem de anlamsal olarak bu değerlerin korunmasına odaklanan bir yaklaşım benimsemek gereklidir. Bu, gelecek

nesillere zengin bir miras bırakmanın ve kültürel bağların sürdürülmesinin teminatıdır. Bu süreçte doğru malzeme kullanımı, uzman denetimi ve tarihi yapının özgün özelliklerine saygı esastır. Bu yaklaşım sayesinde eski okul yapılarına yeni bir hayat verilebilir ve geçmiş ile geleceği birleştiren bir köprü oluşturulabilir.

Atıl haldeki köy okullarının yeniden işlevlendirilmesi de kırsal bölgelerde eğitim ve toplumsal yaşamın sürdürülebilirliği açısından önemli bir konudur. Okul yapılarının yeniden işlevlendirilmesi için kullanım önerileri çeşitli alanlarda odaklanabilir. Söz konusu yapılar kültürel ve sanatsal etkinliklere ev sahipliği yapacak merkezlere dönüştürülebilir. Bu bağlamda, köy okullarının, yeniden canlandırılırken özgün işlevinin yani eğitim hizmetinin sürdürülmesinin sağlanması, kırsal kesimlerde ikamet eden çocukların eğitime erişimlerinin devamlılığını beraberinde getireceği gibi bu okullar köy kütüphanelerine dönüştürülerek köylülerin bilgiye erişimini sağlamak için kitaplar, dergiler, bilgisayarlar ve internet erişimi gibi kaynaklar bulunan bilgi merkezi haline getirilebilir. Aynı zamanda sergiler, konserler, tiyatro oyunları ve el sanatları atölyeleri gibi çeşitli topluluk etkinlikleri, toplantılar ve kültürel etkinlikler için kullanılarak kırsal topluluklarda toplumsal bağları güçlendirebilir. Bununla birlikte, atıl köy okulları toplum merkezleri veya eğitim kurslarının düzenlendiği mekanlara dönüştürülebilir. Yetişkinlere yönelik eğitim kursları, meslek edindirme programları, sağlık taramaları, çiftçilere yönelik eğitimler, tarımsal danışmanlık hizmetleri ve çevre koruma konularında bilgilendirme çalışmaları köylülerin sosyal ve ekonomik kalkınmasına katkı sağlayabilir. Dahası yerel kültürel mirasın bir parçası olan köy okullarının yeniden işlevlendirilmesiyle geçmişin anısını yaşatacak müzeler veya kültür evleri oluşturulabilir.

Köylerdeki tarihi ve kültürel mirası korumak ve tanıtmak bağlamında ideal bir mekan olan köy okulları için, yukarıda bahsi geçen kongre ve tüzük maddelerini baz aldığımızda, en uygun yeniden kullanım önerisinin müze - kültür evi olduğunu söyleyebiliriz. Tarihi okul yapılarının müze olarak kullanılması, içerdikleri sanatsal eserlerin ve mimari özelliklerin daha geniş bir kitleye sunulmasını sağlar. Bu durum, sanat tarihçileri ve kültürel miras uzmanları için söz konusu eserlerin korunması ve araştırılması açısından büyük bir öneme sahiptir. Müzeler, tarihi yapıları ziyaret edenler için önemli bir öğrenme ve deneyimleme ortamı sunmaktadır. Günümüzde tarihi yapıların müze işlevi genellikle kültürel mirası koruma, turizm geliri elde etme ve eğitim amaçlarına hizmet ederken toplumsal belleğin oluşturulmasında da büyük rol oynar.

Atıl köy okulları müze olarak düzenlenerek ziyaretçilere açıldığında, bu müzelerde köyün geçmişi, gelenekleri, el sanatları, tarım ve hayvancılık gibi yaşam biçimleri sergilenebilir. Ayrıca, köyde yaşamış önemli kişilerin hatıraları,

eski eşyalar, belgeler ve fotoğraflar da müzede sergilenerek ziyaretçilere köyün tarihi hakkında bilgi verilebilir. Bu şekilde, atıl köy okullarının müzeye dönüştürülmesi, kültürel mirasın korunması ve turizmin geliştirilmesi açısından önemli bir katkı sağlayabilir.

Tarihi köy okullarının müze olarak yeniden işlevlendirilmesi sırasında, koruma önemli bir öncelik taşır. Bu süreçte, uluslararası tüzükler ve kararlar, tarihi yapının korunması için rehberlik sağlamaktadır. Özellikle çalışma alanımızı oluşturan Erken Cumhuriyet Döneminin mimarlık temsilcilerinden olan okul yapılarının orijinal mimari özelliklerinin ve kültürel değerlerinin korunması, UNESCO'nun Dünya Mirası Sözleşmesi gibi uluslararası ölçütlerle uyumlu olmalıdır (Resmi Gazete, 1982). Ayrıca, restorasyon öncesinde tarihi okul yapılarının geçmişi detaylı bir şekilde belgelenmeli, toplumsal katılım teşvik edilmeli ve sürdürülebilirlik ilkelerine uyulmalıdır. Bu şekilde uluslararası standartlara uygun bir koruma sağlanarak kültürel mirasın gelecek nesillere aktarılması güvence altına alınacaktır.

SİNA İLKOKULU'NUN YENİDEN DOĞUŞU

Mersin'in Silifke ilçesinin yaklaşık 27 km kuzeyindeki Çaltıbozkır Köyü'nün Sina Mahallesi'nde yer alan okul binası, giriş kapısı üzerinde yer alan taş kitabeye göre, 1938 yılında inşa edilmiştir. İnşa süreci, dönemin muhtarı Osman Çalıkoğlu ve köyün vatandaşları tarafından yürütülmüş olan okul binasının yapı ustası ise yine aynı kitabele adı geçen Mustafa Taşkaya'dır. Köy Kanununun ikinci fasıl 13. maddesinde, "Köyde maarif idarelerinin vereceği örneğe göre bir mektep yapmak (yeniden yapılacak ise köyün en havadar bir tarafına yapılacak ve mektebin herhalde bir bahçesi bulunacaktır.)" ibaresi geçmektedir (Köy Kanunu, Madde 13, 1924). Buradan anlaşılabacağı üzere köy okullarının inşası ve daha sonra bakımı köy vatandaşlarının sorumluluğundadır. Sina İlkokulu inşa edilirken de köy kanunun gerekliliği yöre halkı tarafından kabul edilmiş ve uygulanmıştır (Kavas, 2020, s.316)



Görsel 1: Okulun İlk Öğrencileri ve İlk Öğretmeni Ahmet Erden ile Muhtar Osman Çalıkoğlu (1938, Mehmet Asım Özçalık Arşivi)



Görsel 2: Çaltıbozkır Köyü Sina İlkokulu Taş Kitabı

1978 yılına kadar eğitim ve öğretime devam eden okul, çürük raporuyla kullanım dışı kalmış, zaman içerisinde harap hale gelmiş ve içi saman ve gübre doldurularak küçükbaş hayvanların bakımına ayrılmıştır. 2019 yılında köyde tarafımda yapılan saha çalışmasında atıl vaziyette olan okul binası için köy sakinlerinin bir çok kullanım önerisi olduğu tespit edilmiştir (Kavas, 2020, s.171-180). Yeniden kullanım proje önerilerinin kaynağının 2000'li yılların başına kadar gittiğini ancak günümüze kadar ciddi herhangi bir adım atılmadığı görülmektedir.

2009 yılında dönemin Silifke Kaymakamı Fatih Damatlar, Sina mahallesindeki atıl vaziyette olan eski okul binasının müze ve kütüphane olarak yeniden işlev görmesi için gerekli incelemelerin yapılacağını söyleyerek ilk resmi girişimde bulunmuştur. Fatih Damatlar, Milli Eğitim Müdürü Kâzım Alp Alkan, Halk Eğitim Merkezi Müdürü Musa Köroğlu, Köy Müzeleri ve Kütüphaneleri Proje

Yürütücüsü Metin Kömbe, İlçe Tarım Müdür Vekili, Müftü vekili, Sağlık Grup Başkanı Dr. Deniz Kayam, İlçe Özel İdare Müdürü Erkan Arıcı'dan oluşan bir heyet ve onlara eşlik eden yerel ve ulusal basın mensuplarıyla birlikte Çaltıbozkır Köyünü ziyaret ederek, atıl vaziyetteki okul binasında gerekli incelemeleri yapmışlardır. Kaymakam Fatih Damatlar, yerel halkın sorun, istek ve önerilerini yerinde dinleyerek okul binası için en uygun yeniden işlevlendirme önerisini belirlemeye çalışmıştır (Mehmet Asım Özçalık, Röportaj, 2023)



Görsel 3: Çaltıbozkır Köyü Sina İlkokulu Genel Görünüm (Kavas, 2020)



Görsel 4: Kaymakam ve Heyetin Eski Okul Binasını Denetlemek Üzere Çaltıbozkır Köyü'nü Ziyareti - 2009



Görsel 5: Kaymakam ve Heyet – 2009

Çaltıbozkır Köyü'nün, Mersin'in en iyi korunmuş tarihi kalıntılarına ev sahipliği yapan Uzuncaburç beldesine yakınlığı ve ana yol üzerinde olması, turizm potansiyeli açısından büyük bir fırsat sunmaktadır. Köyün konumu itibarıyla turistlerin ilgisini çekebilecek bir noktada bulunması, turizm alanında önemli bir avantaj sağlamaktadır. Bu durum, köyde çeşitli düzenlemeler ve çalışmalar yapılarak turizmin canlandırılması ve köyün ekonomik kalkınmasına katkı sağlanması için bir fırsat olarak değerlendirilmiştir. Bu düzenlemelerden başta gelen ise eski okul binasının onarımlarının yapıp müze ve kütüphane olarak yeniden işlevlendirilmesi olmuştur. Mevcut okul binasının en uygun yeniden işlevlendirme önerisi olan müze-kültür evi olarak değerlendirilmesi amacıyla Silifke Orman İşletme Müdürlüğüne ve Orman Bölge Müdürlüğüne başvurular yapılmış ancak gerekli destek sağlanamadığından yeniden işlevlendirme projesi ertelenmiştir (Mehmet Asım Özçalık, Röportaj, 2023).

Devam eden yıllarda da eski okul binasının yeniden işlevlendirilmesi adına herhangi bir adım atılmamış, okul binası yıkılmaya terk edilmiştir.

2018 yılında yöre halkına sosyo-kültürel yardımlaşma, dayanışma ve ekonomik destek sağlamak amacıyla Mehmet Asım Özçalık tarafından "Çaltıbozkır Mahallesi Eğitim, Kültür, Tanıtım, Kalkınma ve Dayanışma Derneği" kurulmuştur.² Atatürk'ün bıraktığı mirası canlı tutan, ilke ve inkılaplarını koruyan insanlardan oluşan Çaltıbozkır Köyü derneği, unutmamamız ve unutturmamamız gereken bu değerlere sahip çıkmak gayesi ile yola çıkmıştır. Kurulduğu günden itibaren sayısız şenliklere ve çeşitli organizasyonlara ev sahipliği yapan derneğin ilk işi aynı yıl atıl vaziyetteki okul mülkünü Milli Eğitim Müdürlüğü'nden dernek bünyesine tahsis ettirmek olmuştur.

2019 yılında Sina Mahallesi'ndeki eski ilkokulda yenileme çalışmaları başlamıştır. Çaltıbozkır Derneği tarafından Silifke Kaymakamlığından alınan izin ve tahsislerle gerçekleştirilen bu çalışmalarda, halkın da desteği ile okulu yeniden ayağa kaldırıp tekrar hizmete sunma fikri ön planda tutulmuştur.

Okul binasını yeniden restore etmedeki amaçlardan ilki ata yadigarı olarak görünen eski yapıyı kurtarmak diğeri ise etnografik bir müzeye dönüştürüp o yılların anılarını canlı tutmak olmuştur. 1958 yılında Sina İlkokulunda eğitim görmüş olan Çaltıbozkır Derneği Kurucu Başkanı Mehmet Asım Özçalık'ın:

"1958 yılında bir yıl okumuş olduğum okulumun harap ve bitap durumu içimi sızlattı. 1938 yılı, Atatürk'ümüzün ölüm yılı, okulun açıldığı yıl, onun hatırası sayılan

2 "Bir öğretmen olarak, Çaltıbozkır'daki bu eğitim yuvasının harap ve bitap hali benim yüreğimi parçaladı. Bunun etkisiyle mahallemizdeki 7 okulu yeniden halkımızın hizmetine sunmak hedeflerimizin en başındadır. Ama asıl amacımız köyümüzün sosyoekonomik ve kültürel açıdan ele alıp, kalkındırıp, doğal güzelliklerini bir marka haline getirmektir. Bir hedefimiz de üretim toplumu oluşturmaktır. Üretimden gelen gücümüzü birleştirip üretici birlikleri kuracağız. Tüketen toplum olmaktan, üreten, yenilikçi ve araştırmacı bir toplum oluşturmaya çalışacağız. Çocuklarımız ve gençlerimiz birinci ilgi alanımız olacak. Ayrıca muhtaç ve yaşlı insanlarımızı da elimizden geldiğince yardımcı olmaya çalışacağız. Mustafa Kemal Atatürk'ün "Köylü milletin efendisidir" sözünü kendimize düstur kabul ettik." ifadelerini kullandı. (Akdeniz Haberler, Erişim Tarihi: 02.03.2024)

bu okulun, mutlaka kurtarılması gerektiği fikri doğdu. Babalarımızın dedelerimizin binbir zorlukla, büyük gayreti ile tamamlanmış, hatıralarla dolu bir okul. Bir dernek kurup halkın da desteğiyle ayağa kaldırıp tekrar hizmete sunmak fikri ile harekete geçtik.”

sözleri okulun kuruluş gayesini özetlemektedir (Mehmet Asım Özçalık, Röportaj, 2023).

Eski okulun yenilenmesi ve yeniden işlev görecek olması fikri yöre halkının maddi ve manevi tüm desteklerini toplamış, Emekli Öğretmen Mehmet Asım Özçalık başkanlığında onarımları yapılmıştır. 2022 yılında, yaklaşık 4 yıl süren yenileme çalışmaları tamamlanmış ve Silifke kaymakamı Abdullah Aslaner, Silifke belediye başkan yardımcısı Eyüp Arslan, TRT Çukurova bölge müdürü Sabahattin Kahraman, Silifke Orman işletme müdürü Hasan Aslan, Ziraat odası başkanı Cafer Doygun ve diğer üyelerin katılımıyla “Yörük Kültür Evi” olarak kullanıma açılmıştır.

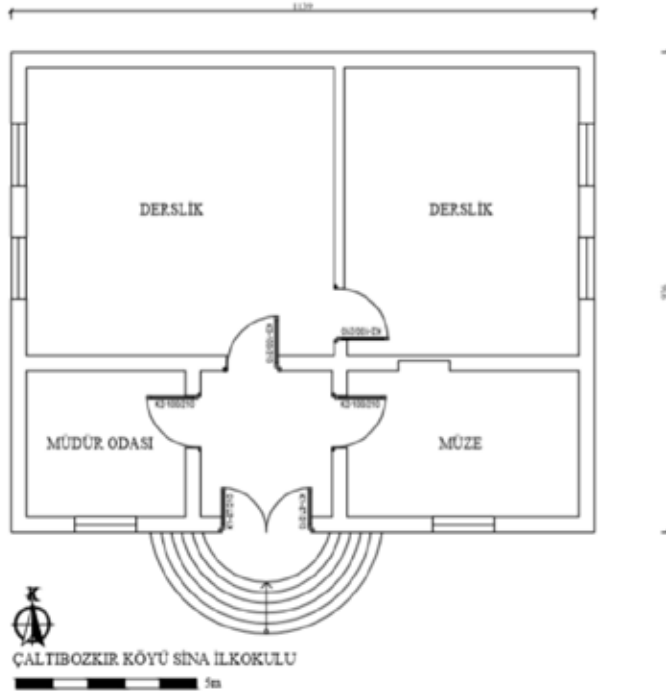


Görsel 6: Çaltıbozkır-Sina İlkokulu Kültür Evi Açılışı³

Okul binası, bodrum kat üzerine tek katlı ve tek dersliklidir. Binanın iç mekanı, bir derslik, bir müdür odası ve bir müze alanından oluşan kare plan tasarımına sahiptir. Girişi güney cepheden sağlanan okula cephenin hafif batısına kaydırılmış dairesel formülü beş basamaklı bir merdiven ile çıkılmaktadır. Kare plan tasarımına sahip tek derslikli okullar tamamen yöre halkının maddi imkanları ile inşa edilen mütevazı boyutlardaki okullardır.⁴

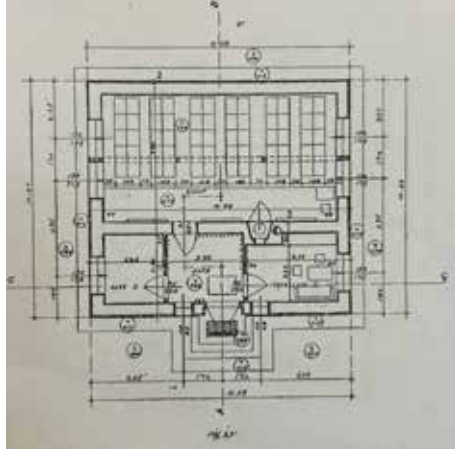
³ Silifke kaymakamı Abdullah Aslaner, Silifke belediye başkan yardımcısı Eyüp Arslan, TRT Çukurova bölge müdürü Sabahattin Kahraman, Silifke Orman işletme müdürü Hasan Aslan, Ziraat odası başkanı Cafer Doygun ve Silifke protokol üyelerinin katılımıyla gerçekleşen kültür evi açılışına katıldı.

⁴ “Türkiye’deki köy okullarının inşaatında tamamen mahalli hayata ve mahalli iş kuvvetine bağlı kalmak mecburiyeti vardır. Çünkü esas işlerin bizzat köylü tarafından, ancak pek az inşaat işçilerinin yardımı ile yapılması lazımdır.” (Schütte-Lihotzky 1939)

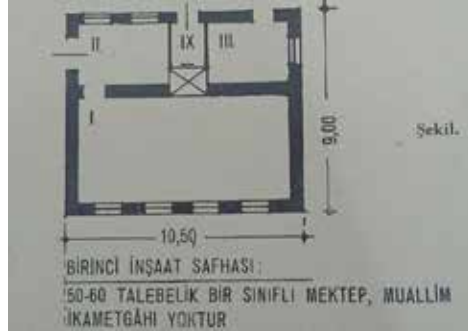


Görsel 7: Çaltıbozkır Köyü Sina İlkokulu Planı (Kavas, 2020)

Okul binasının genel plan şemasına baktığımızda; 1933 yılında Tatbikat Bürosu tarafından hazırlanmış ilk tip proje kaynağı olan “İlkmehtep Planları Albümü”nde (Anonim, 1933) yer alan “Taştan, Bir Dershanede 60 Talebelik Köy Mektebi” planını yansıttığını gözlemlemekteyiz. Albümdeki planlar, eldeki imkanlar dahilindeki inşaat malzemeleriyle, en az masrafla, kırsal mimariye özgü ve geleneksel tasarım öğelerini içermektedir. Aynı zamanda Maarif Vekaletinin yönlendirmesiyle, Avusturyalı Mimar Margarete Schütte-Lihotzky’nin köyler için ulaşılabilir malzemeden, pahalıya mal olmayacak ve en önemlisi uygulanması kolay olan tip köy okulu projelerinden “50-60 Talebelik Bir Sınıflı Mektep” (Schütte-Lihotzky, 1939, s.6). planına baktığımızda, Sina İlkokulu’nun tasarım şemasıyla benzerliği dikkat çekmektedir. Bu bağlamda çalışma sahamızı oluşturan köy okulu, dönemin mimarisini ve köyler için tasarlanan tip proje okulları yansıtan nadir köy okullarından olması bakımından önem arz etmektedir.



Görsel 8: Taştan, Bir Dershanede 60 Talebelik Köy Mektebi (İlkmektep Planları Albümü, 1933)

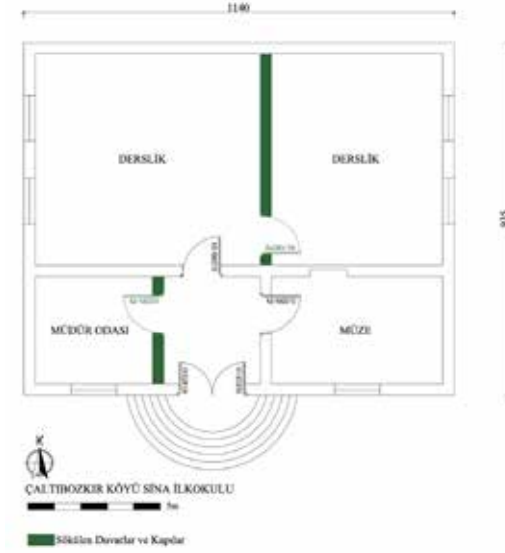


Görsel 9: 50-60 Talebelik Bir Sınıflı Mektep (Schütte-Lihotzky, 1939)

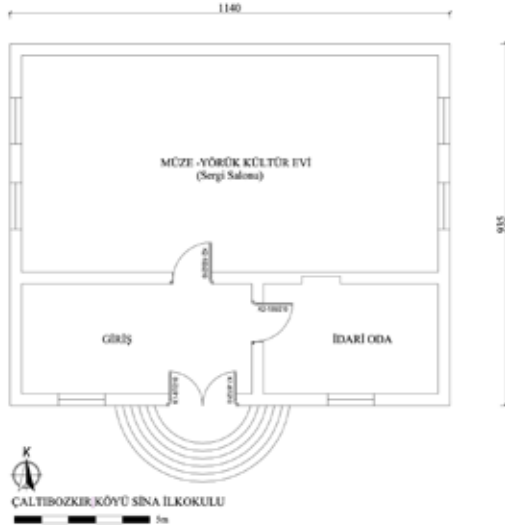
Teknik malzeme açısından özgünlüğünü koruyan yapının inşasında yığma tekniği kullanılmış, cephe kısımlarında kesme taş kullanılırken, genel olarak binanın yapımında moloz taş malzemesi tercih edilmiştir. Ahşap zemin döşemesine sahip ve ahşap kirişleme tavanı çinko ile örtülü olan okulun zemini, zaman içerisinde tahribata maruz kalıp çökmüş ve orijinal ahşap pencere doğramaları tamamen yok olmuştur. Okul binasındaki tek süsleme ögesi, güney cephenin batı köşesinde yer alan köşe taşlarından birinin üzerine işlenmiş çekiç tutan bir el olan kimlik belirtici bir taşçı işaretidir.

Okul binası büyük ölçüde aslına sadık kalınarak restore edilmiştir. Özgün halinde doğu-batı doğrultulu derslik mekanı 1951-52 yıllarında orta aksa, mekanı iki eş parçaya bölecek briket duvar örülerek derslikten dersliğe geçişin sağlandığı iki derslikli hale getirilmiştir. Yapılan onarım çalışmaları sırasında yapının iç mekan plan şeması, sonradan eklenen briket duvar kaldırılarak özgün tek derslikli köy okulu haline dönüştürülmüştür. Plan şemasında yapılan bir diğer

değişiklik ise, geniş bir ön mekan yaratmak amacıyla kaldırılan müdür odasının doğu duvarı olmuştur. Derslik, müdür odası ve döneminde müze olarak işlev gören mekanlara dağılımın sağlandığı antre olarak değerlendirebileceğimiz giriş mekanının batısında bulunan ve müdür odasına geçişin sağlandığı duvar yıkılarak doğu-batı doğrultulu, dikdörtgen formlu daha geniş bir mekana dönüştürülmüştür.



Görsel 10: Çaltıbozkır Köyü Sina İlkokulu Yapılan Değişimler (Kavas, 2024)



Görsel 11: Çaltıbozkır Köyü Sina İlkokulu Yeniden İşlevlendirme Sonrası Mevcut Plan (Kavas, 2024)

Yapının, ahşap çatısı tavan ve döşemesinde, maruz kaldığı rutubet, sıcaklık, rüzgar ve zamanın etkisine bağlı olarak yer yer çökmeler oluşmuştur. Binanın ahşap çatı konstrüksiyonu orijinaline uygun olarak ahşap kirişleme tekniğinde yenilenmiş, üzeri çinko ile kapatılmıştır. Okul binasına yapısal anlamda yapılan diğer müdahalelere baktığımızda; ahşap döşemeleri tamamen çökmüş durumda olan zemin döşemesinin yenilendiği gözlemlenmektedir. Özgün halinde bütün zemin döşemeleri ahşap ızgara üzeri ahşap döşeme şeklindedir. Ancak “eldeki imkanlarla en sağlam ve en kullanışlı olanı yapma” ilkesini benimseyen yöre halkı zemini subasman seviyesine kadar moloz taşlarla doldurmayı tercih etmiştir. Belli bir seviyeye kadar irili ufaklı moloz taşlarla dolgu yapıp, doldurulan zeminin yüzeyi şap dökülerek döşeme öncesi düzeltilmiş ve üzeri tercih edilen seramik ile kaplanmıştır.



Görsel 12: Sina İlkokulu Üst Örtü Onarımlarından Görüntüler (Kavas, 2022)



Görsel 13: Çaltıbozkır Köyü Sina İlkokulu Müdür Odası Yenileme Öncesi - Sonrası (Kavas, 2020-2022)



Görsel 14: Çaltıbozkır Köyü Sina İlkokulu Derslik, Doğudan Batıya Bakış Onarım Öncesi (Kavas, 2020)



Görsel 15: Çaltıbozkır Köyü Sina İlkokulu Derslik Zemin Yenileme Çalışmaları (Kavas, 2022)



Görsel 16: Çaltıbozkır Köyü Sina İlkokulu Müzeye Dönüştürülen Derslik. (Kavas, 2022)

Yapıya kütleli anlamda yapılan müdahalelere baktığımızda ise özgün sıvalı olan iç beden duvarlarına sıva raspası yapıldığı gözlemlenmektedir. Özgün malzeme ortaya çıkarılmış, derz dolgu yapılarak beden duvarları içten güçlendirilmiştir. Dış duvarları örülürken sadece çamur, sıva ve harç kullanıldığından yer yer su almış bu yüzden duvarlar bel vermiştir. Dış duvarlara kireç ve çimento harcı karışımı enjekte edilerek güçlendirme yapılmıştır.



Görsel 17: Çaltıbozkır Köyü Sina İlkokulu İç Beden Duvarları Yenileme Çalışmaları (Kavas, 2020-2022)

Giriş cephesinde 2, batı cephede 2 ve doğu cephede 2 olmak üzere iç mekanları aydınlatan ve sadece ahşap çerçeveleri bulunan toplam 6 pencere orijinaline uygun olarak ahşap malzeme ile çitılı pencere formunda, güney cephede yer alan basık kemerli giriş kapısı ise 2 kanatlı ahşap kapı ile yenilenmiştir.



Görsel 18: Çaltıbozkır Köyü Sina İlkokulu Güney Cephe Onarım Öncesi-Sonrası (Kavas, 2020-2022)

Güneybatı cephede yer alan köşe taşı üzerine işlenmiş taşçı işaretinin öneminin farkındalığına sahip olan köy halkı cephe restorasyonu sırasında büyük bir titizlikle korunmasını sağlamıştır. Yapıların cephelerindeki bu türden işaretlerin Osmanlı dönemine kadar uzandığı bilinmektedir. Bu işaretlerin Anadolu coğrafyasında son olarak 15. yüzyılda görüldüğü kaydedilmiştir. Bu tarihten itibaren, yapıların cephelerin taşçılara ait işaretlere rastlanmamaktadır. Bununla birlikte, 18. yüzyılda maliye kayıtlarında, taşçılara ve taş ocaklarına nişan verilerek bu durumun belgelerde devam ettiği tespit edilmiştir. Taşçı işaretleri inşa sürecine dair önemli bilgiler taşıyan sembollerdir. Dolayısıyla, bu yapı işaretlerinin varlığı, geçmiş dönemlerdeki yapı üretim pratiğinin resmi kayıtlarla desteklenerek sürdüğünü göstermektedir. Bu bağlamda, bir yapının cephesinde bu tür işaretlerin bulunması, kültürel ve tarihi mirasın korunması açısından büyük önem arz etmektedir (Şenyurt, 2009, s.103-122).

Taşçı işaretleri, işlevine göre fonksiyonel işaretler ve kimlik işaretleri olarak ikiye ayrılır. Fonksiyonel işaretler, taşların hangi sırayla dizileceğini, nerede kullanılacağını (kemer, paye, duvar vb.), taş boyutlarını gösteren, inşaat sürecindeki yerini ve kullanımını belirleyen, daha çok ustalar ve işçilerin çalışmalarını kolaylaştıran işlevsel rehberler niteliğindedir. Kimlik işaretleri ise taş ustasını tanımlamak için kullanılan işaretlerdir. Bu işaretler özellikle ücret hesaplaması yapılırken işi yapan ustanın kimliğini bina eminine bildirmektedir. Söz konusu işaretler genellikle köşeli ve basit formlar içerir (Bilgin ve Bilgin, 2024, s.171-261). Taş süslemesindeki kıvrımlı ve karmaşık motifler ile figüratif semboller, işlenmesi zaman alan detaylardır. İnşaat sürecinin hızına yetişme gerekliliği, bu tür ince işçiliklere olanak tanımaz. Bu nedenle, kazıması kolay ve pratik şekillerin tercih edildiği görülmektedir. Sina İlkokulu'nun güneybatı cephesinde bir köşe taşı üzerinde görülen yüksek kabartma olarak işlenmiş figür, geleneksel taş süslemelerinde sık rastlanan köşeli ve basit formların aksine, figüratif bir sembol olan çekiç tutan bir eli içerir. Bu işaret, ustanın kendine özgü bir imzası olarak değerlendirilmiştir. İmcece usulüyle inşa edilen

okul binasında taş ustasının süreci ivedilikle tamamlama zorunluluğu olmamıştır. Köy halkının desteğiyle yürütülen yapım sürecinde, işçilik üzerinde daha fazla durulabilmiş ve ustanın, daha estetik ve ayrıntılı bir işaret bırakmasına imkân tanınmıştır. Dolayısıyla, bu yapıdaki kimlik belirtici taşçı işareti hem işlevsel hem de sanatsal bir ifade olarak yorumlanabilir.



Görsel 19: Çaltıbozkır Köyü Sina İlkokulu Taşçı İşareti Ayrıntı (Kavas, 2020-2022)

Erken Cumhuriyet dönemi mimarlık mirası olarak kabul edilen ve herhangi bir işlevi olmayıp atıl vaziyette bulunan Sina İlkokulu, yerinde müdahaleler ile restore edilmiştir. Köy okulu binasında yeniden işlevlendirme projesine bağlı olarak mekansal, yapısal ve kütsel müdahaleler yapılmış, yapı statik güçlendirme ile desteklenmiştir.

Yörük Kültür Evi olarak yeniden işlevlendirilerek köy halkının kullanımına sunulan okul yapısının restorasyon sürecinde mekansal ilişkiler, yeni işlevin gereksinimlerine uygun bir şekilde düzenlenmiştir. Derslik mekanı yöreye özgü dokuma kilim ve halılar, tarım aletleri, eski kap kacaklar, ahşap dekoratif ürünler, silahlar ve gaz lambaları gibi kırsal değerlerimizin önemini yansıtan çeşitli eşyaların sergilendiği etnografik bir müze salonuna dönüştürülmüştür. Bu değişim sürecinde toplumsal hafıza korunmuş ve geçmişin izleri silinmemiştir. Böylece, mekansal dönüşüm gerçekleştirilirken gelecek kuşaklara önemli bir kamusal miras bırakılması hedefi esas alınarak, köyün geçmişi ve kültürel mirası da korunmuştur. Söz konusu köy okulunun dönüşümü, köyün geçmişini yaşatma ve gelecek nesillere aktarma amacına hizmet etmektedir.

Erken Cumhuriyet Dönemi köy okulları, geçmişin izlerini sürdürebilme ve gelecek nesillere ilham kaynağı olma rolünü üstlenirler. Özellikle bu tür yapılar, geçmişten günümüze ulaşan somut kanıtlar niteliği taşıdığından, korunması büyük bir sorumluluktur (Aydın ve Yıldız, 2010). Bu koruma çalışmaları, kültürel değerlerin yok olmasını engellemek ve gelecek kuşaklara aktarmak amacıyla hayati bir önem taşımaktadır.



Görsel 20: Çaltıbozkır Köyü Sina İlkokulu Yörük Kültür Evi - Müze (Kavas, 2022)

SONUÇ

Yeniden işlevlendirme, tarihi yapılara yeni bir işlev kazandırarak onların kullanılabilirliğini artırır. Yenileme sürecindeki temel amaç ise tarihsel, estetik ve özgünlük değerlerini değiştirmeden, mevcut yapılara yeniden işlev kazandırmaktır. Böylece tarihi miraslar, toplumun değişen ihtiyaçlarına uyum sağlayarak korunmuş olur.

Tarihi yapıların korunması, sadece tarihî ve sanatsal açıdan değerli eserlerin geleceğe taşınması için alınan bir tedbir değil, aynı zamanda toplumun kimliğinin ve geçmişinin bir parçasının korunması anlamına gelir. Bir kentin tarihî yapısı, kültürel mirası ve kimliği, geçmişten gelen değerleri temsil eder ve bu değerlerin korunması da gelecek kuşaklara aktarılmasını sağlar.

Köy okulları, birçok ülkede kırsal bölgelerin eğitim altyapısının temel taşlarından birini oluşturmaktadır. Köylerden şehirlere yönelen göç dalgası, özellikle genç nüfusu etkilemiş ve köy okullarının öğrenci kaynaklarını azaltmış, birçok okul yapısı kapanma tehdidi ile karşı karşıya kalmıştır. Bununla birlikte zaman içinde

değişen demografik, ekonomik ve eğitim faktörleri, birçok köy okulunun atıl hale gelmesine sebep olmuştur. Bu durum, söz konusu yapıların terk edilmesi veya köy toplumları için kaybedilmesi anlamına gelmektedir. Bu bağlamda atıl vaziyetteki tarihi okul yapılarının yeniden işlevlendirilmesi, eğitim, toplum ve ekonomi açısından büyük öneme sahiptir.

Özellikle çatı veya döşemelerinde hasarlar bulunan okul yapılarının yıkılması ve yok olması kaçınılmazdır. Tarihi yapıların karşılaşılabileceği en büyük sorunlardan biri ise yanlış müdahale ve yanlış işlevlendirme olarak öne çıkmaktadır. Yapının taşıyabileceğinden daha ağır bir işlevle kullanılması, hızlı bir şekilde zarar görmesine ve tahrip olmasına neden olabilir. Bu nedenle, tarihi yapıların korunması ve sürdürülebilirliği için doğru müdahaleler ve uygun işlevlendirmelerin yapılması son derece önemlidir. Bu durumdan payını alan mimarlık miraslarımızdan biri de Mersin Çaltıbozkır Köyü'nde yer alan Sina İlkokulu'dur.

Tarihi Sina İlkokulu için en uygun yeniden işlevlendirme önerisi olan müze-kültür evi olarak yeniden kullanımına karar verilmiştir. Köy okulları yeniden işlevlendirilirken yapının tescilli olması, mimari özelliklerinin korunması, yeni fonksiyonunun hem kamu yararına kullanılması hem de köy yaşamını kolaylaştırması ve desteklemesi gibi temel ilkeler göz önünde tutulmalıdır. Sina İlkokulu'na etnografik müze- kültür evi olarak yeni işlevi verilirken tüm bu hususlar dikkate alınmış, köy halkı ve okul binası için en doğru yeniden işlevlendirme önerisi kabul edilmiştir. Söz konusu yeniden işlevlendirme çalışması ile toplumun yaşam kalitesini artırmak ve kültürel mirasımızın somut örneklerinden birinin korunmasına katkı sağlamak amaçlanmıştır.

Sina İlkokulu gibi diğer okul yapıları da mekansal ve kültürel sürekliliğin sağlanması ve Erken Cumhuriyet Dönemi mimari üslubunu yansıtmaları açısından korunması gerekli yapılar olduğundan öncelikli olarak tescillendirilmeleri ve milli kültürümüzün somut örneklerinin gelecek kuşaklara aktarılması için derhal koruma altına alınmaları gerekmektedir.

KAYNAKÇA

Aydın, D. ve Yaldız, E., (2010). Yeniden Kullanıma Adaptasyonda Bina Performansının Kullanıcılar Üzerinden Değerlendirilmesi. Orta Doğu Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Dergisi, 1(27), 1-22.

Bilgin, A. R., ve Bilgin, S. E. (2024). Anadolu Türk Mimarisinde Taşçı İşaretleri: Genel Bir Literatür Değerlendirmesi. Sanat Tarihi Dergisi, 33(1), 171-261.

Ceylan, G. (2019). Erken Cumhuriyet Dönemi Köy İlkokulu Binalarının Yeniden İşlevlendirilmesi ve İç Mekan Çözümlerinin İncelenmesi: Adatepe Köyü İlkokulu Binaları Örneği [yayımlanmamış yüksek lisans tezi] Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Dahiliye Vekaleti Mahalli İdareler Müdürlüğü (1933). Köylerimiz Köy Kanunu Tatbik Olunan ve Olunmayan Köyler, İstanbul: Matbaacılık ve Neşriyat Türk Anonim Şirketi.

Erder, C. (1977). “Venedik Tüzüğü Tarihi Bir Anıt Gibi Korunmalıdır”, O.D.T.Ü Mimarlık Fakültesi Dergisi, 2(3), 167-190.

Ergin, H. (1946) Köy Eğitimcileri ve Enstitüleri Kanunu ile bu Kanunlarda Sözli Geçen Diğer Kanunlar, İstanbul: Işıl Matbaası.

Kavas, Ö. (2020). Mersin’de Erken Cumhuriyet Dönemi (1923-1950) Köy Okulları Mimarisi. [yayımlanmamış yüksek lisans tezi] Akdeniz Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Kavas, Ö. (2021). Mersin’de Erken Cumhuriyet Dönemi (1923-1950) Köy Okulları Mimarisi, 24. Uluslararası Ortaçağ ve Türk Dönemi Kazıları ve Sanat Tarihi Araştırmaları, Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi Yayınları

Kozanoğlu, Z. A. (1933). Köy Mimarisi, Ülkü Halkevleri Dergisi, Ağustos, 2(7), 37-41.

Kuban, D. (2000). Tarihi Çevre Korumanın Mimarlık Boyutu: Kuram ve Uygulama. Yapı-Endüstri Merkezi Yayınları.

Maarif Vekâleti İlk Tedrisat Dairesi. (1933). İlkmeektep Planları Albümü, Ankara.

Milli Eğitim Vekaleti (MEV). (1953). Öğretmen Okulları ve Köy Enstitüleri Programı. Ankara: Milli Eğitim Basımevi.

Öç. Işın, E. (Ed.). (2012). Düşünen tohum, konuşan toprak: Cumhuriyet’in Köy Enstitüleri 1940-1954. İstanbul Araştırmaları Enstitüsü.

Örmecioglu, H. (2019). Cumhuriyetin İlk Yıllarında Köycülük Tartışmaları ve Numune Köyler, Belleten, 83(297).

Resmi Gazete, (1924). 442 sayılı Köy Kanunu (1924, 18 Mart), 5(3), 336.

Resmi Gazete, (1942). 4274 Sayılı Köy Okulları ve Enstitüleri Teşkilat Kanunu (1941, 19 Haziran), 3243-3251.

Schütte-Lihotzky, M. (1939) Yeni Köy Okulları Bina Tipleri Üzerinde Bir Deneme, İstanbul: Maarif Vekilliği.

Sevgi, S. ve Eskici, B. (2020). “Ankara Çengel Han’ın Müze Olarak Yeniden Kullanımının Koruma Yaklaşımları Bakımından Değerlendirilmesi”, Sanat ve Tasarım Dergisi, (25), 275-303.

Şenyurt, O. (2009). “Onsekizinci Yüzyıl Osmanlı Başkentinde Taşçı Örgütlenmesi”, METU Journal of Faculty of Architecture, 2(26), 103-122.

Tankut, H. R. (1939). Köylerimiz Bugün Nasıldır Dün Nasıldı Yarın Nasıl Olmalıdır, İstanbul: Kenan Basımevi.

Uğursal, S. (2011). Tarihi Yapıların Yeniden İşlevlendirilmesi: İzmir Sümerbank Basma Sanayi Yerleşkesi Örneği [yayımlanmamış doktora tezi] Dokuz Eylül Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü).

Wofford, K. V. (1952). Türkiye köy ilkokulları hakkında rapor. Ankara: Mili Eğitim Bakanlığı, (F. Varış, Çev.)

İNTERNET KAYNAKLARI:

Akdeniz Haberler. (2018). Çaltıbozkır Derneği’nden Ses Getiren Şenlik

<https://.akdenizhaberler.net/yerel/caltibozkir-dernegi-nden-ses-getiren-senlik-h3942.html> 2 Mart 2024 tarihinde alınmıştır.

Madrid Konferansı Tavsiye Kararları (1904) (S. Turunçel, Çev.) <http://www.alanbaskanligi.gov.tr/evrak/turkce/1904-Madrid-Konferans%C4%B1-Tavsiye-Kararlar%C4%B1.pdf>

Resmi Gazete. (2005). Yıpranan Tarihi ve Kültürel Taşınmaz Varlıkların Yenilenerek Korunması ve Yaşatılarak Kullanılması Hakkında Kanun. No: 5366 <https://www.resmigazete.gov.tr/eskiler/2005/07/20050705-1.htm>

Resmi Gazete. (1983). UNESCO’nun Dünya Mirası Sözleşmesi 23.05.1982 tarih ve 8/4788 sayılı Bakanlar Kurulu Kararıyla onaylanmıştır. <https://teftis.ktb.gov.tr/TR-263665/dunya-kulturel-ve-dogal-mirasin-korunmasi-sozlesmesi.html>

Uluslararası Anıtlar ve Sitler Konseyi Türkiye Milli Komitesi. ICOMOS (Carta del Restauro). (1931). (A. Ağır, Çev.) https://www.icomos.org.tr/Dosyalar/ICOMOSTR_tr0660878001536681682.pdf

Venedik Tüzüğü (1964). (C. Ender, Çev.) https://www.icomos.org.tr/Dosyalar/ICOMOSTR_tr0243603001536681730.pdf

GÖRSEL KAYNAKLAR

Görsel 1: Mehmet Asım Özçalık Arşivi

Görsel 2: Kavas, Ö. (2020). Mersin’de Erken Cumhuriyet Dönemi (1923-1950) Köy Okulları Mimarisi. [yayımlanmamış yüksek lisans tezi] Akdeniz Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü

Görsel 3: Kavas, Ö. (2020). Mersin’de Erken Cumhuriyet Dönemi (1923-1950) Köy Okulları Mimarisi. [yayımlanmamış yüksek lisans tezi] Akdeniz Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü

Görsel 4: Kaymakam ve Heyetin Eski Okul Binasını Denetlemek Üzere Çaltıbozkır Köyü’nü Ziyareti, 2009 <https://caltibozkir.tr.gg/S&%23304%3BNA-ESK&%23304%3B-OKUL.htm> “Çaltıbozkır Köyü”, 2 Mart 2024 tarihinde alınmıştır.

Görsel 5: Kaymakam ve Heyet, 2009 <https://caltibozkir.tr.gg/S&%23304%3BNA-ESK&%23304%3B-OKUL.htm> “Çaltıbozkır Köyü”, 2 Mart 2024 tarihinde alınmıştır.

Görsel 6: Çaltıbozkır-Sina İlkokulu Kültür Evi Açılışı, Silifke Yeni Gündem Gazetesi Haberleri, Mustafa Genç Youtube Kanalı “Çaltıbozkır’da Kültür Evi ve Kütüphane açıldı.” <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=ORiXpcbQbX8> 3 Mart 2024 tarihinde alınmıştır.

Görsel 7: Kavas, Ö. (2020). Mersin’de Erken Cumhuriyet Dönemi (1923-1950) Köy Okulları Mimarisi. [yayımlanmamış yüksek lisans tezi] Akdeniz Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, 177.

Görsel 8: (İlkmektep Planları Albümü, 1933)

Görsel 9: Schütte-Lihotzky, M. (1939) Yeni Köy Okulları Bina Tipleri Üzerinde Bir Deneme, İstanbul: Maarif Vekilliği.

Görsel 10: Yazar Arşivi.

Görsel 11: Yazar Arşivi.

Görsel 12: Yazar Arşivi.

Görsel 13: Yazar Arşivi.

Görsel 14: Kavas, Ö. (2020). Mersin’de Erken Cumhuriyet Dönemi (1923-1950) Köy Okulları Mimarisi. [yayımlanmamış yüksek lisans tezi] Akdeniz Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, 178.

Görsel 15: Yazar Arşivi.

Görsel 16: Yazar Arşivi.

Görsel 17: Yazar Arşivi.

Görsel 18: Yazar Arşivi.

Görsel 19: Kavas, Ö. (2020). Mersin’de Erken Cumhuriyet Dönemi (1923-1950) Köy Okulları Mimarisi. [yayımlanmamış yüksek lisans tezi] Akdeniz Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, 174.

Görsel 20: Yazar Arşivi.

EDMOND LAVRATE'IN 'HİSSEDARLAR TOPLANTISI' ADLI ESERİNİN SOSYOLOJİK ELEŞTİRİ BAĞLAMINDA İNCELENMESİ

AN ANALYSIS OF EDMOND LAVRATE'S 'MEETING OF SHAREHOLDERS' IN THE CONTEXT OF SOCIOLOGICAL CRITICISM

Emre İnan

Anadolu Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü,
Baskı Sanatları Anasanat Dalı Doktora Öğrencisi
inanemre95@gmail.com

ORCID ID: 0000-0003-0592-2664

MAKALE GELİŞ TARİHİ: 29 Ağustos 2024 · YAYIMA KABUL TARİHİ: 27 Mart 2025

Öz

Bu çalışma, sosyolojik eleştiriyi sanat eleştirisi bağlamında ele alarak, baskı resim ve karikatürist sanatçısı Edmond Lavrate'nin "Hissedarlar Toplantısı" adlı eserini analiz etmeyi amaçlamaktadır. Lavrate'nin eserlerinde sıkça işlediği toplumsal sorunlar ve sosyal sınıfların eleştirisi, dönemin sanat anlayışı içinde hicivsel bir üslupla ifade edilmiştir. Araştırmada, eserin toplumsal yozlaşma, sosyal adaletsizlik, siyasi ve ekonomik otorite ile hiyerarşik yapılanmalar gibi meselelere yönelik eleştirileri incelenmiştir. Bunun yanı sıra, 19. yüzyıl Fransız sosyal ve dini değerlerin bu eser bağlamında yorumlanması gerçekleştirilmiştir. Çalışma, sanatçının toplumsal dinamiklere yönelik eleştirilerini politik ve hicivsel bir dille aktardığını göstermektedir. Nitel araştırma yöntemiyle yürütülen bu inceleme, Lavrate'nin sanatsal ve eleştirel tavrını dönemin sosyal yapısına yönelik bir ayna olarak değerlendirmektedir. Elde edilen bulgular, Lavrate'nin eserlerinde sosyolojik eleştiriyi toplumsal sorunları hicivsel bir üslupla izleyicilerde farkındalık yaratmayı hedeflediğini ortaya koymaktadır.

Abstract

This study aims to analyze the printmaking and caricaturist artist Edmond Lavrate's "Shareholders' Meeting" from this perspective by considering sociological criticism in the context of art criticism. The social problems and criticism of social classes, which Lavrate frequently dealt with in his works, were expressed in a satirical style within the understanding of art of the period. In the study, the criticisms of the work on issues such as social corruption, social injustice, political and economic authority and hierarchical structures are analyzed. In addition, 19th century French social and religious values are interpreted in the context of this work. The study shows that the artist conveys his criticisms of social dynamics in a political and satirical language. This qualitative research study evaluates Lavrate's artistic and critical attitude as a mirror of the social structure of the period. The findings reveal that Lavrate's works aim to raise awareness of sociological criticism and social problems with a satirical style.

Anahtar Kelimeler: Sanat Eleştirisi, Sosyolojik Eleştiri, Edmond Lavrate, Hissedarlar Toplantısı.

Key Words: Art Criticism, Sociological Criticism, Edmond Lavrate, Shareholders' Meeting.

GİRİŞ

1829 yılında Fransa, Orleans'ta doğan Edmond Lavrate, uzun yıllar kamu kurumlarında çalışmış ve iletişim birimlerinde görev almıştır. Sanata olan ilgisi, gözlemlediği kişi ve olayları resmetme arzusuyla birleşerek, onu farklı yorumlamalar geliştiren bir sanatçıya dönüştürmüştür. Akademik bir sanat eğitimi almamış olmasına rağmen, dönemin popüler yayınlarını takip etmiş ve matbaa atölyelerinde yaptığı gözlemlerle litografi tekniğini öğrenmiştir. Kullanılmayan taş baskı kalıplarını satın alarak evinde kurduğu atölyede, renkli taş baskılar ve karikatürler üretmiştir. Taş yüzeyinin ifade olanakları, Lavrate'nin desen becerisini net bir şekilde yansıtmaya imkân tanımış ve litografi, sanatçının bu dönemde sanatsal bir üretim aracı olarak öne çıkmıştır. Litografi tekniği, Prag doğumlu A. Senefelder'in keşfi ve bu alandaki önemli örnekleriyle Avrupa'ya hızla yayılarak sanatçıların dikkatini çekmiştir. Özellikle Francis de Goya'nın litografi tekniğiyle ürettiği eserler, bu yöntemi sanat tarihinde ayrılmaz bir bütün haline getirmiştir. 1800'lü yıllarda Romantik dönemle birlikte altın çağını yaşayan litografi, Goya'nın yanı sıra Daumier, Eugène Delacroix, Théodore Géricault, Charles Nodier, Alphonse de Cailleux ve Richard Parkes Bonington gibi sanatçıların avangart nitelikte taş baskı çalışmalarıyla dönemin sanat anlayışına yön vermiştir (Ayan, 1998, s.9).

19. yüzyılda Fransa ve Toplum Yapısı

1789'da gerçekleşen Fransız Devrimi sosyo-politik ve sosyo-kültürel bağlamda siyaset, edebiyat ve sanat alanında çok önemli bir dönüm noktası olmuştur. Toplumsal bir hareket olarak başlayan devrim, zamanla Avrupa ve Batı dünyası tarafından benimsenmiş ve insanlık için tarihi bir dönüşüme işaret etmiştir. Fransız Devrimi, egemenliklerini tanrısal/mitsel bir güç kaynağından aldıklarına inanılan mutlak monarşilerin bile yıkılabileceğini göstermiştir. Devrimci özgürlük ve eşitlik ilkeleri, ulusun egemenliğin tek kaynağı haline gelmesi ve eşitlik, özgürlük ve adalet fikirlerinin diğer çok etnikli, çok kültürlü devletleri ve imparatorlukları kapsayacak şekilde dalga dalga yayılmasıyla meşruiyetin değişmesiyle sonuçlanmıştır (Günsoy, 2012, s.300-317).

1789'da Devrim gerçekleştirildiğinde, Fransa'da yaklaşık 100.000 Katolik din adamı bulunmaktaydı. Ayrıca, Fransız topraklarının %5 ila %10'u arasında bir kısmı kilise tarafından kontrol edilmektedir. Kilise aynı zamanda en büyük toprak sahibi konumundadır. Buna ek olarak, ruhban sınıfının sayısının 120.000 olduğunu tahmin edilmektedir (Ruhi, 2002, s.11). Kilisenin bu ekonomik gücü, toplum üzerindeki hizmetleri ile doğru orantılıdır. Yüzlerce yıl toplumun sağlığı, eğitimi, barınması gibi temel gereksinimlerin edinilmesinde başrolüdür.

Ancak bu durumun devrim öncesi dönemde değişmiştir. Kilise, en ayrıcalıklı kurum olmasına karşın artık sosyal ve ekonomik sorumlulukları tanzim edememektedir. Fransız ünlü tarihçi Jules Michelet mevcut durumu şu şekilde özetler: Halkın “zorunlu öğretmenleri” olan kilise ve din adamları, onlara ders vermeyi çoktan bırakmışlardır. Onları çaresiz, sessiz, konuşamaz ve düşünemez hale getirmek için mümkün olan her şeyi yapmışlardır. (Michelet, 1950, s.20).

Bu bağlamda “19.yy. da Fransa, sanatçının da içinde bulunduğu siyasi ve ideolojik değerlerin derinden sarsıldığı, toplum bilincinin ve hafızasının değiştiği kilit bir zaman dilimidir. Devletin çok borcu vardır. Bu dönemde köylüler daha da fakirleşiyor, yol ve diğer kamu işlerinde ücretsiz olarak çalıştırılmaktadır” (O’connor, 1969, s.296). Topluma mal edilen yüksek vergilerin yükü giderek artmakta, sınıfsal farklılıklar sert biçimde büyümeye devam etmektedir. Diğer taraftan ayrıcalıklıların ayrıcalıklarından vazgeçip vergi ödemeye hiç mi hiç niyeti yoktur (Ruhi, 2002, s.52). Gönüllü bağış adı altında, devlete cüzi miktarlarda ödeme yapan kilise, vergiden muaf, sosyal toplumun sırtından geçinmeye ve giderek zenginleşmeye de devam etmektedir. Ancak değişen siyasi otoriteler ve burjuvazi bu darboğazın farkındadır. Kilisenin ekonomik gücüne paralel sosyal hizmetlerinden feragat edişi, toplumu din karşısında sorgulayıcı, söz sahibi bireyler durumuna getirmektedir. Fransız devrimi ile kendi öz benliğinin farkına varan sosyal yapı, artık düşünen, okuyan ve sorgulayan büyük bir kesimi oluşturmaktadır. Sanat ise bu gürültünün yoğun olduğu atmosferde özgünlüğünü, ifade alanını genişletmeyi eksik etmemiştir. Gerek toplum gerek ise siyasi eleştiriler artık sanatçıların odağında, saray resimlerinden, sipariş güzellemelerden uzak; eleştirel gücü yüksek sanatın doğası, Lavrate gibi sanatçıların fırçalarıyla gerçekliğin tarafındadır. Lavrate de tıpkı diğer çağdaşları gibi kalemını dilediği kadar sivri, siyah kullanmaktaki özgürlüğünün farkındadır. “1789 Fransız Devrimi, yüzlerce yıldır edilgen benimsediğimiz birçok ilkeye son verdiği zaman ancak gerçekten yeni diyebileceğimiz çağlara ulaşmıştır. Büyük Devrim gibi, sanat anlayışındaki birçok değişiklik de Us Çağı’nın sonucudur” (Gombrich, 2021, s.475). Sanat; akademinin izinden giden, hükümdarların himayesinde var olan yolundan yaşadığı kopuş ile Gombrich’in dediği gibi ‘sürekli devrim’ yoluna girmiştir.

Bir tarafta din rejiminin toplum ve siyasi yönetimin üzerinde kurduğu baskı ve sebep olduğu iç savaş, bir tarafta dinin ve politikanın kendi çıkarlarını koruma içgüdüğü, bir tarafta Napolyon, bir tarafta cumhuriyetçi rejim bayrakları; her birini gözlemleyen ve sorgulayan tarafta ise Edmond Lavrate vardır. Eline aldığı ister Napolyon olsun ister Katolikler, en keskin kalemıyla yüzlerce dergi ve gazetede eleştiri ve yargı dağıtmayı sürdürmüştür. Bu bağlamda, zaman zaman yargılamalara maruz kalmış olsa da mensubu olduğu cumhuriyet rejiminin

politik üstünlüğü, onun kalemını daha da keskinleştirmiş ve karşılaştığı baskılara rağmen geri adım atmama konusundaki kararlılığını pekiştirmiştir.

“Yaşam gerçeklerinden hareketle özgün bir sanat anlayışı geliştirmeyi öngören sanatçı, eski çağ insanının mağara duvarlarındaki izlerin öncülüğü ile yaratıcı ve yeni formlarla arayışlarını sürdürmüştür. Nesnel dünyanın görüntüleri aracılığıyla mesajını ileten sanat eserleri, toplumsaldan bireysele dünyanın tüm gerçeklerini, sanatçının düş dünyası ile birlikte yansıtmıştır” (Ateş, 2019, s.37).

Lavrate; ele aldığı olay, kişi veya kurumları eleştirel bir üslup takınarak birey ve toplumun yaşanılan çıkar çatışmalarından kendilerine düşen payı sık sık konu edinmiştir. Örneğin: Bir tarafta toplumun varlığını ve refahını bir tarafa bırakıp bir masa etrafında toplanıp tombala oynayan keşişler (Bkz. Görsel 1), diğer tarafta ise bölünmüş, kendi ittifakı ve çıkarları konusunda kabarelerde boy gösterip taraf oluşturmaya çalışan soylu ve aristokratik öznelerin sır dolu vaatlerinin görsel tasvirleri. (Bkz. Görsel 2).



Görsel 1 (soldaki). Edmond Lavrate, 1865 “Bir Hiciv Sahnesi” [Litografi], 35x53 cm.



Görsel 2 (sağdaki). Edmond Lavrate, 1881 “Altınla Kaplı Çağ” [Litografi], 35x53cm.

Dönemin en ünlü satirist yazar ve eleştirmeni olan Mark Twain, Lavrate'nin de eserinden esinlenerek şu dizeleri kaleme almıştır: “19. yüzyıla, Lavrate'nin de dediği gibi, 'Altınla Kaplı Çağ' diyebilmek çok mümkün. Bununla, dönemin yüzeyde ışıldayan ancak altında yozlaşma bulunan bir dönem olduğunu ifade etmekte yarar vardır. Genel görüşe göre, 19. yüzyılın sonu hırs ve hile dolu bir dönemdi: açgözlü Yağmacı Barolar, dürüst olmayan spekülâtörler ve şirket korsanları, gölgede kalan iş uygulamaları, skandallarla dolu siyaset ve görgüsüz gösteriş meraklısı kilise” (The Gilded Age, web. 2019).

Edmond Lavrate, bu toplumsal dalgalanmanın eşliğinde yarattığı eserlerinde kurduğu eleştirel yapı, o dönemi yansıtan olgu ve olaylar bütününe işaret etmektedir. Bugün bu pencereden sanatçıya ve eserine bakmak, o parça parça olmuş bütünselliği kavramanın zorluğunu ve tarafsızlığını zorlaştırmaktadır. Fakat sanat eserini eleştirmek, doğru analiz ve yöntemlerle yaklaşmak, dönemi ve sanatçıyı doğru kavrayıp değerlendirmek açısından oldukça önemli bir yaklaşım gerektirmektedir. Burada sanatçı tarafından yapılan eleştirinin eleştirisini yapmak, sosyolojik ve objektif bir bakma şekline ihtiyaç duymaktadır.

Sosyolojik eleştiri -ki tarihsel eleştiri yöntemiyle benzer bir yaklaşım sergiler, dış dünya ile sanat eseri arasındaki bağlantılara vurgu yapar. Eserin yaratılmasının ardındaki nedenlerin analizine dayanan bu eleştiri yaklaşımı 19. yüzyılda sanat tarihi araştırmaları ve sanat eleştirisinde sıklıkla kullanılmaya başlamıştır. Bunun nedenlerinden biri, bilimsel araştırma yöntemlerinin artan öneminden ve nesnelliğinden kaynaklanmaktadır. Bu eleştiri yönteminde temel ilke, sadece eserin kendisinden ziyade, eserin yaratıldığı dönemi anlamaktır. Bir izleyici ya da okuyucunun bir eseri tam olarak anlayabilmesi ve takdir edebilmesi için, eserin üretildiği dönemin koşulları, inançları, dünya görüşleri, sanat anlayışı ve gelenekleri hakkında bilgi sahibi olması gerekir. Sanatçı, tarihsel güçlerin ve toplumsal koşulların eseri nasıl etkilediğini ve çeşitli faktörlerin eserin yaratılmasında nasıl rol oynadığını araştırır (Yücel, 2007:37-47). Eserin yaratıldığı koşullar ve bağlam, sanat eserini açıklamak için kullanılır. Ayrıca, kimi zaman eser döneme ışık tutan bir belge olarak da değerlendirilir (Ötgün, 2009, s.174-175).

Çalkantılı toplumsal ve siyasal süreçlere tanıklık etmiş bireyler olarak düşünürler, yazarlar ve sanatçılar tarihsel önemli olayları ve insanlığın toplumsal kırılma anlarını eserlerine yansıtmışlardır. Tarih, siyaset, edebiyat ve eğitimi içeren bir toplumsal bilinç biçimi olarak sanat, toplumsal varoluşun bir ifadesi ve insanın gelişim süreci içinde toplum ve doğa arasındaki mücadelenin sürekli evriminin ideolojik yansımasıdır. Bir sanatsal eser analiz edilip yorumlanmak istenildiği zaman, öncelikle eserin ait olduğu sosyal grubun incelenmesiyle başlanmalıdır (Ateşli, 2023).

Sanat eleştirisinin süreci, bir sanat eserine tüm ayrıntılarıyla ve toplumsal bağlam içinde bakmayı, tanımlamayı, çözümlemeyi, yorumlamayı ve yargılamayı içerir. (Özsoy, 2007, s.7). Bu bağlamda, bir sanat eserinin estetik değerini, ifade gücünü, teknik becerisini tartışırken, içeriğin, biçimi, anlatım gücü ve yaratıcılığı gibi unsurları inceleyerek sanat eserini anlamaya, kavramaya ve değerlendirme yapmaya olanak tanıyan yeni ve yeniden bir bakma şeklidir. Bu bağlamda esere yönelik sorular sormak, onu kavramanın ve yargılamanın temel başlangıç noktasıdır. Bu çok yönlü bakış ile eseri doğru analiz etme ve algılama, yeni fikir ve yorumlar dile getirebilme gibi bilgi sentezi sağlanmaktadır.

Moran, sanatçıyı, yazarı, şairi ve eserini, içinde bulunduğu sosyal koşulların belirlediğini ve şekillendirdiğini savunarak, sosyolojik eleştiriye, kendi başına var olmayan, toplum içinde doğup o toplumun ifadesi biçiminde tanımlanmaktadır. 19. yüzyıl ise her ne kadar toplum açısından siyasi çıkar çatışmalarının doğup büyüdüğü, kentleşme, sanayileşme ve ekonomik bunalımların, sansasyon ve buhranlarla dolu bir atmosfer niteliği taşısa da Moran'a göre bilim alanında büyük başarıların sağlandığı ve bilimsel yöntemlerin büyük hayranlık ve saygı yarattığı bir dönemdir. Bu sayede eleştirmenin, bireyin, özgünlüğün ve sanatın baş kaldırdığı o bastıramayan gücün filizlerinin yeşerdiğini o yeniden doğuşu işaret eden bir dönemdir (Moran, 1974, s.83-97). Sonuçta Lavrate de kalemini, daha önceki bir dönemde bu denli sivriltilip kullanamayacak olmakla birlikte dilinin keskinliğini, özgünlüğünü ve eleştirilerini bir kenara bırakıp sipariş ile manzara ve portre yapmayı sürdürecektir. Bu açıdan çağın getirdiği sanatsal ifade özgürlüğü, sanatın sanat olarak varlığının kabulüne işaret etmektedir. Edmond Lavrate, Fransız Devrimi gibi dünya tarihinin en etkili olaylarından birini, soğuk ve nesnel ifadeleri, eserlerinde ironik anlatımla toplumsal katmanları çok yönlü bir biçimde ve karmaşıklıklarıyla ele almıştır. Çalışmaları, izleyiciyi o dönemin toplumsal yapısına, düşünce sistemine ve hassasiyetlerine yaklaştırarak dünyadaki güncel olayları anlamamıza ve yorumlamamıza katkı sağlamaktadır. Aynı zamanda, bu çalışmalar günümüzü anlamlandırma ve yön belirleme sürecinde bir rehber işlevi görmektedir. Lavrate, "Hissedarlar Toplantısı" adlı litografi baskı resim eserinde dönemin sosyal koşullarını, ekonomik krizini ve hiyerarşik katmanlarını inceleyerek bunlara eleştirel yorumlar getirmektedir. Bir sanatçı olarak Lavrate, gözlemlerini özenle seçip aktaran bir eleştirmen gibi hareket etmiştir. Lavrate'nin çalışmalarını modern eleştirel yöntemlerle incelemek, 1880'de yapılmış bir eleştirinin eleştirisinin merceğinden görmemizi sağlar. Eser, yaratıldığı dönemi yansıtan başka bir aynaya tutulmuş bir ayna işlevi görür. Bununla beraber, Lavrate'nin eserleri yalnızca tarihsel olayları yansıtmakla kalmamış, aynı zamanda zamansız insan mücadelelerini ve sorunlarını da ifade etmiş, o dönemdeki toplumsal yapı ve normlara dair keskin bir kavrayış sunarak bize kendi çağdaş dünyamız hakkında daha derin bir perspektif sunmuştur. Lavrate'nin ironik hicivsel

“satirik” tavrı, izleyicilerin dikkatini başından sonuna kadar çeken plastik ve güçlü diliyle sağlam bir yapıdadır. İktidar mücadelesi ve sosyal sınıf çatışmaları gibi temaların eleştirel bir şekilde incelenmesi, Lavrate 'ın eserini yalnızca tarihsel olarak önemli kılmakla kalmamış, aynı zamanda günümüz toplumsal sorunlarıyla da yakınlık kurmaktadır.

Hissedarlar Toplantısı

Sanatçılar, 19. yüzyılda, birbiriyle çelişen birçok düşüncenin etkisi altında kalmış ve önceki dönemlere göre daha özgür bir şekilde konu ve teknik seçimi yapmışlardır. 19. yüzyıl sanatının diğer ayırt edici özelliklerinden biri de sanatçıların değişik amaçlara uygun olarak -tekil bir biçimde- görsel dil arayışına girmeleri ve bunun sonucunda heterojenliğin artmasıdır (Facos, 2011, s.1). 19. yüzyılın sonlarına yaklaşırken, sosyo-politik manzaralar sürekli değişmektedir, ittifaklar ve ortaklıklar hızla kurulup dağılmaktadır. Gizli tutma çabalarına rağmen, sırlar ve müzakereler ağızdan ağıza yayılmakta, bireyler ve topluluklar arasında gerginliğe ve güvensizliğe neden olmaktadır. Sözler ve vaatler olağan hale gelirken, roller ve sorumluluklar sürekli bir dönüşüm geçirmiştir. Bu dalgalı ortamın ortasında sanat, statükoya sürekli meydan okuyan ve toplumsal değişimi tetikleyen güçlü bir kuvvet olarak ortaya çıktı. “Sürekli devrim” fikri, mevcut toplumsal yapıları bozmayı ve bir dönüşümü tetiklemeyi amaçladığı için sanatsal ifadenin odak noktası haline gelmiştir. Bu anlamda sanat, bireysel ifade aracı olarak geleneksel rolünü aşmış ve daha geniş bir toplumsal değişim için bir araç haline gelmiştir. Sanatta özgün ya da “otantik” olma kavramı da önemini yitirmeye başlamıştır. Sanatçılar sadece benzersiz olmak için yaratmak yerine, sanatsal üretimlerini toplumun çeşitli yönlerini sorgulamak ve eleştirmek için kullanmaya başlamışlardır. Şairler, ressamalar, baskıcılar, yönetmenler, besteciler ve müzisyenler çalışmalarıyla mevcut normlara meydan okumaya ve sınırları zorlamaya çalışmışlardır.



Görsel 3. Lavrate E. 1880. “Hissedarlar Toplantısı” [Litografi], 32,5x50cm.

Sanat tarihinin ilk zamanlarından itibaren insanlar ve hayvanlar daima bir ilişki içerisinde olmuşlardır. Tarihi kaynaklarda insanların yaşama dair dini ritüellerini besleyen; korku, sevinç, inanç gibi duygularını ifade etmek için hayvan figürlerine sıklıkla başvurmuşlardır. Sanat tarihinin sürecinde hayvan imgeleri, mağara duvarları, kilise duvarları gibi yüzeylere uygulanmış ve bu uygulamalar günümüze dek varlığını sürdürmeye devam etmektedir. Tarihsel süreçte her “uygarlık hayvan imgelerini kendi inanç ve ihtiyaçlarına göre farklı biçimlerde yorumlamıştır. “Genel olarak yirminci yüzyıl ve sonrasında sanatın içinde hayvanın konumuna bakılacak olursa kimlik, ölüm, feminizm hatta ekolojik kriz gibi çağın sorunsallarını ele almada hayvan artık sanatın vazgeçilmez bir ögesi haline gelmiştir” (Kılıç, 2022, s.16). Sanat tarihi, hayvan imgelerinin -gerektiğinde hayvanın kendisinin- farklı biçimlerde yorumlanarak, yaşamın ve dolayısıyla sanatın vazgeçilmez bir unsuru olmuştur (Toluyağ, 2021, s.110-129).

Söz konusu meydan okuma ve sınırları zorlamak olunca baskı resim sanatçısı Edmond Lavrate ürettiği resimlerle önemli bir rol üstlenir. Sanatçının “Hissedarlar Toplantısı” bu vaatleri dile getirenlerin birbirleri ile yaptıkları pazarlıklar ve tarafların birbiri üzerinde kurduğu politik baskılardan sadece birisinin hicivsel yorumudur. 1789’dan itibaren süregelen kilise ve devlet ilişkileri sorgulanarak hem toplum hem de siyasi açıdan dinin politik gücü zayıflatılmaya başlanmıştır. Martin Luther ile birlikte toplum dilinde kilisenin itibarı sarsılmaya başlamış, toplum nezdindeki saygınlığı giderek azalmıştır. Devrim ise bu itibarsızlaşma sürecine son vererek dini ve devlet işlerini birbirinden ayıran laik bir yönetim modeli inşa etmiştir. Bu dönüşümle birlikte kilisenin varlıkları devlet

kontrolüne geçmiş, itibar ise yerini teslimiyete bırakmıştır. Lavrate, çağdaşları gibi hayvan betimlemelerine sıkça başvurmuş, toplumun kategorize ettiği ve belirli karakteristik özellikler atfettiği bu canlıları, kilisenin ulaştığı konumu simgeleyen güdülen kümes hayvanları metaforuyla işlemiştir. Bu yaklaşımıyla kiliseyi, yönetilen, kendi başına karar alamayan ve kontrol edilmesi gereken bir yapıya benzetmiştir. Burada beslenme alışkanlıkları ve yaşamsal ihtiyacın karşılaması gibi etinden ve sütünden, her biçimde yararlanılan bu organizma, toplum karşısında varlığını “-mış gibi” yansıtan sürüden başka bir şey değildir. Hindi, güvercin, koyun, ördek ve inek gibi hayvanlar, belirli bir karakteri yansıttıkları düşünülse de bedenleri, sürüden ayrılmaya izin vermeyen ve alışılmışın ötesine geçemeyen bir yaşam biçimine mahkûm edilmiştir.

Güdülenler; bilgelik, ihtiyat ve aynı zamanda koruyucu ruhu ve kutsallığı simgeleyen hindi; doğurganlığı, göz alıcı renkleri ve sadakati ile güvercin; saflığı, yola gelir karakteri ile koyun, ördek ve inek; burada hayvanların beslenme alışkanlıklarından ve yaşamsal faaliyetlerinden hareketle sınıfsal bir ayrıma tabiidir (Büyükgüner, 2021).

İtaat ettikleri kişiler, güdülenleri kontrol eden, yöneten, yönlendiren, besleyen ve boyunduruk altına alan sözde otoritelerdir. Bir masa etrafında toplanan bu bireyler, elde ettikleri siyasi ve politik gücün etkilerini hızla göstermiş ve her biri kendi içinde özgün bir kimliğe sahip aristokratlar olarak öne çıkmıştır. Sahip oldukları ekonomik ve sosyal gücü, toplumu şekillendiren temel bir araç olarak inanç ve aidiyet kavramları üzerinden kullanmaktadırlar. Bu durum, pazarlığa yer olmayan bir güç gösterisiyle onları adeta kafesleyen bir hâkimiyet biçimini temsil etmektedir. Hissedar, kamu veya özel bir şirket olsun, alınan pay kadar hak sahibi olmalıdır. Kilisenin kamulaştırılması ile de devlet hazinesi üzerinde hak sahibi olduğu ve bu hakları gerektiğinde talep edebildiği anlamına gelebilmektedir. Ancak Lavrate'nin kümes hayvanları betimlemesiyle ele aldığı din makamı, o hakkını kaybetmiş; sahipleri tarafından haklarına ve hisselerine el konulmuştur. Her ne kadar eserin ismi 'hissedarlar' olsa da mevcut hissede güdülenlerin hakkının olmadığı apaçık ortadadır. Bu sayede tek bir hisse sahibi vardır; o da bu organları elinde bulundurandır. Onların rolleri, sergiledikleri karakter, görev ve toplum karşısındaki izlenimleri ise şu şekilde yorumlanabilir;

Köpek: Her ne kadar köpekler insanlık tarihinde sadakatin ve dostluğun sembolü olarak tanımlanıyor ve ifade ediliyor olsa da bu bekçi köpeği saldırgan ve vahşi bir izlenime sahiptir. Elbette tarafı bulunduğu yapıya olan sadakati sorgulanabilir ancak onun şiddete meyillini boynundaki tasmanın kalınlığı ile ilişkilendirilebilir. Rönesans ve orta çağ resimlerinde sıkça görülen bu imge, aristokrasinin ve zenginliğin bekçisi ve koruyucusu anlamlarında okunabilmektedir. Birçok kültürde ölüm ile ilişkilendirilen, karanlığın bekçisidir. Elinde canı pahasına koruduğu iki kitabı, kimsenin almaya cesaret edemeyecek

biçimde koruduğu güdülenler için dokunulmaz birer imgedirler. Ancak kitapları kim(ler) den koruduğu da açıkça ortadadır. Güden ve yönetenlerin önlerinde savruk halde bulunan bu sayfaların, şiddetle korunan hisseler olduğu, kimlerin hak ettiğini, kimlerin de uzun uzun aylak bir biçimde seyrettiği ortadadır (Kutsal, 2024).

Maymun: İnsanlığın ilkel ve temel arzularını temsil eden maymun imgesi, genellikle şarap ve eğlence kültürüyle ilişkilendirilmektedir. Bu bağlamda, bitmeyen arzuların ve tükenmeyen şehvet ile ihtirasın sembolü olarak konumlanmaktadır. Maymun, yer aldığı bağlamda kurnazlık ve zekâ ile özdeşleştirilirken, yer almadığı durumlarda ise algılarını tamamen kapatan, ‘görmeme-bilmeme-duymama’ tutumunu temsil eden bir yapıya sahiptir. Güdülenler üzerinde kurduğu alaycı yapı, onların geldiği konumlarına ve girdiği hallerini küçümseyen ifadesinden anlaşılabilmektedir (Çınar, 2023, s.17-23).

Tilki: Yaygın bir ifade olarak kurnazlığı ile meşhurdur. Birçok kültürde de aynı şekilde hilenin, sahtekarlığın, kurnaz ve zekâsı ile ön plana çıkmaktadır. Ve galiba bu masada da görmekte kuşku duyulmayan bir rol. Hile ve entrika ile her işin üstesinden gelebilen, karşındakileri de bu rollerle büyüleyen böylelikle elinde tutabilen bir karakter. Grubun sözcüsü: İfade biçimi, büründüğü karakterden olsa gerek, büyüleyici. Öyle ki kümes hayvanlarına korku salmış ve sözleri karşısında itaat etmekten başka seçenek de bırakmamıştır (Türk, 2023, s.32-37).

Balık: Tarihsel olarak genellikle zenginlik, bolluk ve bereket anlamlarıyla ilişkilendirilen balık, burada tarafı bulunduğu, uğruna sarhoş bir biçimde baygın baygın bakan bir karakter olarak karşımızdadır. Ruh hali, solgun, kendi doğasında bulunmadığından endişeli ve ancak bir o kadar da bolluk ve zenginliğe aç bir biçimde tasvir edilmiştir. Ağzı açık, doymak bilmeyen, sonsuz bir ihtiras içerisindedir. Bu arzu, can çekişiyor olsa da bitmeyecek ve tükenmeyecektir.

Akbaba: İnsanlığın en karanlık yönlerine işaret eden akbaba figürü, genel olarak felaketin, savaşın ve yok oluşun sembolüdür. Çeşitli kültürlerde ölüm ve yıkım ile ilişkilendirilen akbaba, ölümlerden beslenen ve toplumun yok edici unsurudur. Geride bir şey bırakmayan, temizleyici bir rol oynamaktadır. Avlanma konusundaki becerileri körelmiş, genel olarak bir başkasının gücü ve çabası ile elde edileni arzulayandır. Böylelikle kendini riske atmadan karnını doyuran ve varlığını sürdürendir. Gözleri de keskin bir biçimde kümes hayvanlarının üzerinde, en temel arzusu için sabırsızlıkla beklemektedir.

Domuz: Çelişkili bir o kadar da yaygın bir ifade biçimine sahip olan domuz imgesi, tüketim toplumunun alegorik bir sembolü olarak karşımıza çıkmaktadır. Buradaki rolü, aşırı tüketim ve aç gözlülüktür. Doymak bilmeyen ve hep

fazlasını arzulayan bu karakterin gözleri hisseler üzerinde yoğunlaşmış, hakkı konusunda aşırılıklar talep ettiği aşikâr bir konumdadır. Birçok kültürde kümes hayvanı olarak yetiştiriliyor olsa da domuz, burada ihanet eden ve ihtiraslarına yenik düşmüştür. Böylelikle tarafı bulunabileceklerine cephe almış, arzları için sayfaları didik didik etmektedir. Ayrıca yaygın olarak İslam kültüründe ahlaki açıdan kendi dışkısını yiyen, dışısını paylaşabilen bir yapıda olduğu için ötekileştirilmiş ve tüketimi yasaklanmıştır (Collins, 2006, s.155-188).

Sansar: Sıklıkla rastlanmayan bu karakter, genel olarak geceleri avlanan, kümes hayvanlarını avlamadaki becerileriyle bilinmektedir. Akışkan ve kıkırdaklı yapısı, ulaşılması çok güç noktalara erişebilen fiziki özelliklere sahiptir. Avının kanını emen bu karakter, karşı konulması güç becerilere sahiptir (Lundrigan ve Conley, 2022).

Lavrate, içinde bulunduğu sosyal hayatı imgelerken çevresindekileri özenle gözlemleyerek ele almıştır. Buradaki sosyal düzen ve bu düzenin değişim evrelerini ele aldığı karakterler üzerinde betimlerken, toplumun göz ardı edildiğini, onların bekasının her biri çelişkili olan bu karakterlerin elinde olduğu ve güvenilmez olduklarını keskin bir biçimde vurgulamıştır. Oluşturdukları otoriter güç, karşındakilerde bando vagonu etkisi (çoğunluk etkisi-sürü psikolojisi) yaratmaktadır. Herhangi bir ideolojisi olmayan, bir diğerinin ideolojisinden beslenen bu etki hayatın birçok alanında yaygın ve bulaşıcı bir yaşayış biçimidir. İçinde bulunduğu sosyal düzen veya düzensizliğin bu hastalıktan muzdarip bireylerden oluştuğunu ele aldığı toplantı ve katılımcıları üzerinden gözlemlemek mümkündür.

Eserde tilki figürünün elinde tuttuğu faturada, “katolik birliği hisse payı total olarak 0 (sıfır)” yazmaktadır. Grubun sözcüsünün elinde bulunan bu fatura, kilisenin sadece toplum özelinde itibarının değil, ekonomik ve politik gücünün de en aza indirildiğinin göstergesidir. 19. yüzyıl sonları, dinin ve devlet işlerinin bağımsız olması gerektiği inancının benimsendiği, kilise varlıklarının denetim altında tutulması gerektiğine dair yasaların cumhuriyet nezdinde kabul gördüğü laik bir sistemin sonuçları olarak filizlenmektedir (Carroll, 2022). Cumhuriyet ve demokrasiden yana karikatür ve litografi baskılar üreten Lavrate, sistem ve politik eleştirilerini keskin bir ifade diliyle birçok eserinde konu etmiştir. Tavrını ve tarafını değiştirmeyerek toplumu sürü gibi yöneten, aç gözlülük, doyumsuzluk, entrika ve hile, şehvet ve ihtiras gibi kıyafetler giymeyecek bir yönetim idealini, kurmuş olduğu distopya örneğinde net bir şekilde betimlemektedir.

SONUÇ

Edmond Lavrate, çağının toplumuna ve bireylerine dayatılan sistemi eleştirmeyi ve sınırsız özgürlüğün sınırlarını aramayı amaçlayan sayısız eser ortaya koymuş üretken bir sanatçıdır. Sanatçının yaşadığı dönem tipik bir insan davranışı olarak toplumsal ve siyasal olaylara karşı sessiz kalmak, manipüle edilmenin, toplumun normlarını kabullenmenin ve kanıksamanın bir bileşeni olarak görülüyordu. Keskin çizimleri ve eşsiz gözlemleri, içinde yaşadığı sosyal hayatın daha derin bir şekilde anlaşılmasını sağlamıştır. Belki de bugünün dünyasında bile, dünyanın farklı bölgelerinde görülen yolsuzluk, güç arzusu ve kirli siyasi ve sermaye ilişkileri Lavrate'nin bakış açısından "Hissedarlar Toplantısı" nda bariz bir biçimde görülmektedir. Bu eylemler toplumun en küçük birimlerinin yaşamlarını kısıtlamakta ve zorlaştırmaktadır. 19. yüzyıl Fransa'sını incelerken, bunun gibi sanat formlarının eleştirel bir analizi, dönemin siyasi, dini ve sosyal değerlerine bir belgesel gibi bakılmasını sağlamıştır. Lavrate' ye ithafen; güden ve güdülen bir toplum modeli, tıpkı 'tilki' nin sözcüsü olduğu gibi; bu da onun toplumun genelini kontrol eden manipülasyon, aldatma ve doyumsuzluğun sözcüsü rolünü ima eder. Lavrate'nin eserlerinin iktidardakiler ile kontrol edilenler arasındaki ilişkiye bir bakış sağladığını belirtmek gerekir. Eleştirileri sadece bir hatırlatma değil, aynı zamanda toplum içindeki ittifakların belirli bireyler veya grupların yararına nasıl manipüle edilebileceğine dair bir yorum işlevi görüyor. Sanat eleştirileri, insan davranışını ve anlayışını şekillendiren toplumsal mekanizmalara ışık tutar. Dolayısıyla, Lavrate'nin eseri bağlamı içinde değerlendirildiğinde ve doğru bir biçimde yorumlandığında, toplumu bir bütün olarak daha iyi anlama fırsatı sağlayabilir. Lavrate, sanatı aracılığıyla 19. yüzyıl Fransa'sının özünü eşit derecede doğruluk ve yaratıcılıkla yakalamayı başarmıştır. Eserleri, yalnızca dönemin olaylarını değil, aynı zamanda insanların bu olaylara ilişkin duygu ve düşüncelerini de yansıtan tarihsel belgeler niteliği taşımaktadır. Bu yönüyle hem akademik çalışmalar hem de geçmişi anlamaya yönelik araştırmalar için önemli bir kaynak işlevi görmektedir.

Sonuç olarak, Edmond Lavrate'nin çalışmaları sadece sanatsal bir ifade olarak değil, aynı zamanda toplumun durumu hakkında eleştirel bir yorum olarak tarihe hizmet etmektedir. Keskin gözü ve keskin kalemıyla, o dönemde toplumda var olan ve bugünün dünyasında hâlâ geçerliliğini koruyan dinamikleri yakalamayı amaçlamıştır. Mirası, sanatçılara ve bireylere statükoyu sorgulama, daha adil ve eşitlikçi bir toplum için çaba gösterme konusunda ilham vermektedir.

KAYNAKÇA

- Kılıç, G. A. (2022). Amerika ve Batı Avrupa baskınresminde hayvan imgesi, [Yayımlanmış Sanatta Yeterlik Tezi], Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Baskı Sanatlar Ana Sanat Dalı.
- Ateş, S. K. (2019). Baskiresim 'de Deneyisel Arayışlar ve Atölye 17. İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi, 5(2), 37-44. <https://doi.org/10.22252/ijca.638251>
- Ateşli, M. (2023). Tarihsel Arkaplan ve Toplumsal Yapı Bağlamında “Kursk Vilayetinde Dini Tören Alayı, üzerine İnceleme. İdil Dergisi, (105) s. 619-632.
- Ayan, H. M. (1998). Başlangıcından Günümüze Litografi. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Büyüköner, H. K. (2021). 20. Yüzyıl Batı Sanatında Hayvan İmgesi, [Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi], Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Carroll, R. C. (2022). The Politics of Imperial Memory in France 1850-1900. Cornell University Press.
- Collins, B. J. (2006). Pigs at the Gate: Hittite Pig Sacrifice in its Eastern Mediterranean Context, Journal of Ancient Near Eastern Religions, Vol. 6, Issue: 1, pp. 155–188.
- Çınar, S. (2023). Çağdaş Sanatta Tecrit İmgesi, Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, s.43 10-17.
- Facos, M. (2011). An introduction to nineteenth-century art. New York, Routledge Oxford.
- Gombrich, E. H. (2021). Sanatın öyküsü, E. Erduran Çev. Remzi Kitabevi (Orijinal çalışma 1976'da yayımlandı).
- Michelet, J. (1950). Fransız ihtilali tarihi, I, Çev., Hamdi Varoğlu, Milli Eğitim Basımevi, İstanbul, 1967, s.37.
- Moran, B. (1974). Edebiyat kuramları ve eleştiri. İletişim Yayıncıları.
- O'Connor, J. R. (1969). Exploring world history, Globe Book Company, New York, s.296.
- Ötgün, C. (2009). Sanat yapıtına yaklaşım biçimleri, Gazi Sanat Tasarım Dergisi (02), s. 159. Ankara.

Özsoy, V. (2007). Resim İş Eğitiminin Tarihsel ve Düşünsel Temelleri, Görsel Sanatlar Eğitimi, Gündüz Eğitim ve Yayıncılık.

Ruhi, M. E. (2002). Fransız devriminde bir başrol oyuncusu Sieyes, Liberte Yay, Ankara.

Toluyağ, D. (2021). Sanatta hayvan imgesi ve insan-hayvan karışımı melez heykeller. Sanat ve Yorum Dergisi s. 37, 110-129.

Türk, N. (2023). Görsel Sanatlarda Hayvan İmgesinin Hayvan Oluş Bağlamında Tezahürü, Kültür ve İletişim Dergisi, s.25(2).

İNTERNET KAYNAKLARI

Colmen, M. A. (2006). A dictionary of psychology, Oxford University Press. İnternet Arşivi. https://archive.org/details/dictionaryofpsyc00colm_0/page/76/mode/2up (Erişim Tarihi: 14.06.2024)

Kutsal, D. (2024). Sanat tarihinde köpekler, (2024.08.27), Artkolik Sanat Bülteni. <https://www.artkolik.net/haber/sanat-tarihinde-kopekler-16746#:~:text=Antik%20D%C3%B6nem'de%20M%C4%B1s%C4%B1r'da,ve%20ba%C4%9Fl%C4%B1l%C4%B1k%20simgesi%20olarak%20betimlenmi%C5%9Ftir> (Erişim Tarihi: 11.06.2024)

Lundrigan B. ve Conley, M. (2022). Mustela putorius European polecat, Animal diversity web. https://animaldiversity.org/accounts/Mustela_putorius/ (Erişim Tarihi: 08.07.2024)

The Gilded Age, (2019). Politics of the Gilded Age. <https://flexbooks.ck12.org/user:zxbpc2rzczimthaz21hawwuy29t/cbook/episd-us-history/section/2.7/primary/lesson/pa-1%3A-the-gilded-age/> (Erişim Tarihi: 17.06.2024)

GÖRSEL KAYNAK

Görsel 1. <https://www.library.hbs.edu/hc/cc/specandcredit.html> (Erişim Tarihi: 19.06.2024).

Görsel 2. <https://www.library.hbs.edu/hc/cc/specandcredit.html> (Erişim Tarihi: 11.06.2024).

Görsel 3. <https://www.library.hbs.edu/hc/cc/specandcredit.html> (Erişim Tarihi: 22.05.2024).

GÖRSEL TASARIM AÇISINDAN GENİŞLETİLMİŞ GERÇEKLİKTE KULLANICI ARAYÜZÜ VE DENEYİMİ

USER INTERFACE AND EXPERIENCE IN EXTENDED REALITY IN TERMS OF VISUAL DESIGN

Öğr. Gör. Nurettin Selçuk Bağcı

Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi,
Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarımı Bölümü
nselecbagci@gmail.com

ORCID ID: 0000-0001-7274-1164

Doç. Atıla Işık

Hacettepe Üniversitesi,
Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü
atila_isik@hotmail.com

ORCID ID: 0000-0002-9888-9762

MAKALE GELİŞ TARİHİ: 6 Eylül 2024 • YAYIMA KABUL TARİHİ: 27 Mart 2025

Öz

Son yıllarda tek bir platformda çeşitli artırılmış gerçeklik deneyimleri sunan genişletilmiş gerçeklik cihazlarının gelişmesi, insanların teknolojiyle etkileşime girmesi için yeni yollar yaratmıştır. Diğer yandan günümüzde yapay zekâ destekli teknolojilerin artması, grafik tasarım alanında yeni disiplinleri ortaya çıkarmış ve alanın gelişimine katkıda bulunmuştur. Gerçeklik türlerinin ve dijital ürün tasarımlarının yaygınlaştığı bu dijital çağda, başarılı kullanıcı deneyimine sahip mekânsal tasarımların ve teknolojik ürünlerin ilişkisini anlamak tasarımcı açısından oldukça önemlidir. Dolayısıyla mekânsal tasarımın, grafik tasarım alanına birçok katkısı olduğunu söylemek mümkündür. Çalışma, tasarımcıların gerçeklik ile dijital mekânlar arasındaki boşluğu dolduran arayüz tasarımlarına ve sezgisel kullanıcı deneyimi üzerine temellendirilmiştir. Sonuç olarak çalışmada elde edilen bulgular, grafik tasarım ve grafik tasarımcı açısından değerlendirilirken, gerçeklik-sanallik sürecinde yer alan güncel tanımlamaları irdelemeyi amaçlamaktadır.

Abstract

In recent years, the development of augmented reality devices that offer a variety of augmented reality experiences on a single platform has created new ways for people to interact with technology. On the other hand, the increase in artificial intelligence-supported technologies has created new disciplines in the field of graphic design and contributed to the development of the field. In this digital age where reality types and digital product designs are becoming widespread, it is very important for the designer to understand the relationship between spatial designs and technological products with successful user experience. Therefore, it is possible to say that spatial design has many contributions to the field of graphic design. This study is based on designers' interface designs that bridge the gap between reality and digital spaces and intuitive user experience. Ultimately, the findings aim to analyze current definitions within the reality-virtuality spectrum while evaluating their impact on graphic design and its practitioners.

Anahtar Kelimeler: Artırılmış Gerçeklik, Sanal Gerçeklik, Genişletilmiş Gerçeklik, Mekânsal Tasarım, Grafik Tasarım.

Key Words: Augmented Reality, Virtual Reality, Extended Reality, Spatial Design, Graphic Design.

GİRİŞ

“Tasarım sadece görüldüğü ve hissettirdiği değildir. Tasarım nasıl çalıştığıdır.”
Steve Jobs.

Günümüzde internet büyük bir insan ihtiyacıdır ve teknoloji sayesinde insanlar pek çok aktivitesini dijital ortamlarda gerçekleştirebilmektedir. Dolayısıyla akıllı cihazlar hayatımızın çok önemli bir parçası haline gelmiştir. Bu nedenle birçok yazılım şirketi, hizmetlerini sürdürmek ve geniş bir kullanıcı kitlesine ulaşmak için yaratıcı uygulamalar geliştirmektedir. Bir başka deyişle, hızlı teknolojik gelişmeler günlük rutinlerimizi etkileyebilmekte ve bu da insanları teknolojiye uyum sağlamaya teşvik etmektedir. Bu gelişim ise bizleri etkileşim ve kullanıcı deneyiminde yeni sınırlara doğru itmiştir. Özellikle son birkaç yılda yapay zekâ ve yapay zekâ odaklı tasarımın gelişmesiyle birlikte insan-bilgisayar etkileşiminde mekânsal/uzamsal arayüz tasarımı (spatial UI) kavramı ortaya çıkmıştır. Mekânsal kullanıcı arayüzü, insan ve bilgisayar etkileşimini üç boyutlu olarak yansıtan, artırılmış gerçeklik (AR), sanal gerçeklik (VR), karma gerçeklik (MR) gibi teknolojileri destekleyen ve çok boyutlu kullanıcı arayüzleri kullanan yeni bir alan olarak hayatımızda yer bulmaktadır. Bu bakımdan düşünüldüğünde mekânsal kullanıcı arayüzünün, insanoğlunun teknolojiyle etkileşim şeklini yeniden biçimlendirdiğini söylemek mümkündür.

Son on yılda AR ve VR kullanımı büyük ölçüde artmıştır ve birçok sektörde kullanılmaktadır. Bu nedenle AR ve VR uygulamaları için bir dizi yeni ve yenilikçi kullanıcı arayüzü oluşturulmaktadır. Bu arayüzler, insanların sanal gerçeklik ortamlarıyla etkileşim kurma biçimlerini değiştirmiştir (Kharoub, 2019, s.29). Öte yandan bu değişim, kullanıcılar ve tasarımcılar açısından bazı zorlukları da beraberinde getirmektedir. Tasarımcılar yapay zekâ (AI) destekli kullanıcı arayüzü tasarımı konusunda alternatif çözüm yolları aramaktadır. Tasarım, artık kullanıcı deneyimlerini geliştirmek için mekânsal tasarım ilkelerini içermektedir. Mekânsal tasarımlar, fiziksel bir ortamda bilgi iletmek, belirli bir yer olgusu yaratmak ve kullanıcı ihtiyaçlarını karşılamak için estetik görsel öğelerden faydalanmaktadır. Ek olarak bu görsel öğelerin derinlik, ölçek ve perspektif gibi hem üç boyutlu nesnelerle hem de kullanıcılarla doğal bir etkileşim ağı oluşturduğu söylenebilir.

Bu çalışma önümüzdeki yıllarda büyük bir devrim geçireceği düşünülen mekânsal görselleştirmede kullanıcı arayüzü ve kullanıcı deneyimine odaklanmaktadır. Bu doğrultuda, mekânsal tasarımda arka plan görünümü ve kullanıcılar üzerindeki etkisi ele alınacak; artırılmış gerçeklik (AR), sanal gerçeklik (VR), karma gerçeklik (MR), genişletilmiş gerçeklik (XR) gibi alanda sıklıkla karşılaşılan kavramların tanımları, özellikleri ve farklılıkları grafik tasarım ve grafik tasarımcı açısından irdelenecektir. Çalışma kapsamında taranan literatürde grafik tasarım alanında mekânsal tasarım hakkında bilimsel verilerin azlığı görülmüş ve kullanıcı arayüz

tasarımına yönelik artan ihtiyaç göz önünde bulundurularak yapılan çalışmanın alana katkı sağlaması amaçlanmıştır. Çalışmanın problemini, dijital ortamların genişlemesiyle birlikte UX/UI tasarımcılarının yenilikçi tasarım arayışlarına yönelmeleri oluşturmaktadır. Bu yönelimlerden birisi olan mekânsal tasarım disiplininde ise geleneksel iki boyutlu arayüz tasarımıyla ziyade üç boyutlu, fiziksel ortamla etkileşime giren bir dijital deneyim tasarımı incelenecektir.

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Yapay zekâ (AI), zekâyı farklı şekilde yönlendirebilen ve çözümlere ulaşmak için uygulanan bir dizi teori ve teknik terim olarak tanımlanabilir. Bu arka plana bağlı olarak, gelişmekte olan yapay zekâ yazılımları ve donanımları giderek daha erişilebilir hale gelmiş ve çağdaş görsel tasarımcıların, teknolojinin biçimsel ve kavramsal koşullarını sorgulayan ve karşılığında deneyimsel potansiyellerini genişleten sanat eserleri yaratmalarına olanak tanımıştır (Lobwein ve McKewen, 2024, s.205). Bu yeni teknolojik gelişmelerin yaratıcılık, özgünlük ve işlevsellik açısından sorgulanması kritik bir öneme sahiptir (Aydemir, D. 2023, s.187).

Atiker (2022, s.589) “Genişletilmiş Gerçeklik Uygulamalarında Yapay Zekanın Yaratıcı Kullanımı” isimli makalesinde, yapay zekânın analiz etme ve kavrama yeteneğini dönüştürdükçe öğrenme eylemini ortaya çıkardığını ve böylelikle yapay zekânın her geçen gün bilişsel kapasitesiyle orantılı olarak ilerlediğini vurgulamaktadır. Yapay zekânın bu eylemlerde kendini kontrol edebilmesi ve bunun sonucunda duyuşal çözümler üretebilmesi yeni teknolojilerin ana hedeflerinden birisidir. Yazılımların gelişmesi ve bilgisayarların kullanımıyla birlikte yapay zekâ destekli teknolojiler yaşamın birçok alanında tercih edilmektedir. Ancak birbirleriyle yakından ilişkisi bulunan bu teknolojiler arasında belirgin farklılıklar bulunmaktadır. Bu bölümde yapay zekâ alanında sıkça tercih edilen teknik terimlerin “teknolojiler ve donanımlar” olarak görsel tasarım ekseninde, iki bölümde incelenmesi amaçlanmıştır.

TEKNOLOJİLER

VR teknolojisinin temelinde, doğal ortamı yansıtan veya gerçek gibi gösteren bir simülasyon olduğu söylenebilir. Bu simülasyonun etkisi ise gerçek dünyaya yöneliktir. Neticede dijital dünyanın gerçek dünyaya en iyi şekilde uyarlanması için güncel yapay zekâ algoritmaları kullanılmaktadır. Sonuç olarak kullanıcılara aldatıcı derecede gerçek görünen sanal dünyalar yansıtılmaktadır. Bu bölümde gerçeklik ve sanalın birleştirilmesine yönelik teknikler incelenmektedir.

Gerçeklik ve Sanallık

Gerçeklik, kelime anlamı olarak farklı alanlarda birçok tanıma sahiptir. Wikipedia'ya (2024) göre günlük kullanımdaki anlamıyla “var olan her şey” demektir. Bilimde, dinde ve felsefede farklı anlamları bulunmaktadır. Düşünceden bağımsız olarak zamanda ve mekânda yer kaplayan her şey gerçektir. Irıqat ve Vatansever'e (2020, s.1155) göre insanlar, çevrelerindeki üç boyutlu nesneleri beş fizyolojik duyu organını kullanarak algılar ve ilişkilendirirler. Bu ise üç boyutlu dünyadaki gerçeklik algısını tasvir etmektedir.

Baran (2021, s.6), insanlık tarihindeki ilerlemelerin zamanla ivmelenen bir hızla geliştiğini ve insanların düşünce dünyalarında oluşturdukları tasarıları, görseller ve üç boyutlu eserler aracılığıyla gerçek dünyaya aktardığını vurgulamaktadır. Bu aktarımların sonucu olarak, zamanla bir iletişim ortamı oluşmuş, bu iletişim ortamı ise teknolojik gelişmelerden etkilenerek yenilenmiştir. Son yıllarda yaşanan teknolojik gelişmelerle birlikte “gerçeklik” ve “sanal” kavramlarının üzerinde daha fazla durulmaktadır. Dolayısıyla fiziksel dünya ile dijital dünyayı birleştiren bu teknolojiler ile insanın “gerçeklik” algısında değişiklikler yaşandığı görülmektedir.



Görsel 1. Gerçeklik-sanallık sürekliliği (Milgram ve Kishino, 1994).

1994 yılında ilk kez Paul Milgram ve Fumio Kishino tarafından ortaya atılan gerçeklik-sanallık sürekliliği, tamamen fiziksel dünya veya gerçek ortam ile tamamen dijital dünya veya sanal ortam arasındaki tüm olasılıkları içermektedir. Görsel 1’de yer alan sürecin solundaki durum, yalnızca gerçek nesnelerden oluşan herhangi bir ortamı tanımlamaktadır. Gerçek dünyadaki bir sahneyi doğrudan ya da bir tür (video) ekran aracılığıyla izlerken gözlemlenebilecek her şeyi içermektedir. Sağdaki durum, yalnızca sanal nesnelerden oluşan ortamları tanımlar; bunlara örnek olarak ekran tabanlı veya geleneksel bilgisayar grafik

simülasyonları gösterilebilir. Bu çerçevede bakıldığında fiziksel ve sanal ortamlarda sunulan nesneler arasındaki genel durumu karma gerçeklik (MR) temsil etmektedir.

Sanal ortamlar, gerçeğin bir uzantısıdır ve fiziksel gerçeklikle etkileşim içerisindedir. Bu nedenle sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklikteki teknolojik ilerlemeler, kullanıcılara sundukları deneyimlerle fiziksel ortamlarda yaşanan deneyim kadar etkilidir. Bu durum, beynimizin sanal deneyimlere doğrudan fiziksel gerçekliğe uygulanabilecek şekillerde uyum sağlayabildiğini ve bunlardan öğrenebildiğini göstermektedir. Sanal alanlarda kazanılan becerilerin, yaşanan duyguların ve deneyimlerin yalnızca simülasyon değil; gerçekliğimizin uzantıları olduğunu öne sürerek “sanal” ve “gerçek” arasındaki geleneksel ikilemi sorgulamaktadır.

Gerçeklik kavramı, teknolojiadaki gelişmelere paralel olarak değişim göstermektedir. Milgram ve Kishino’nun değindiği gerçeklik-sanallık kavramına Vaseghi (2024) yeni bir bakış açısı getirmiştir. Bu yenilik, dijital ve fiziksel ortamların arasındaki geçişi akıcı ve doğal hale getiren sürükleyici teknolojilere dayanmaktadır. Buna göre sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik teknolojilerinin, gerçek dünyadaki uygulamalara benzer şekilde sanal ortamlardaki mekânsal algıyı ve performansı etkilediğini göstermektedir. Sonuç olarak yeni bir kavram olan “Aşırı-Akışkan-Gerçeklik / Extreme-Fluid-Reality” ileri sürülmüştür. Bu yeni kavrama göre, gerçekliğin algılanış biçimi ve gelişen doğasının ana hatları çizilmeye çalışılmaktadır. Bu paradigmada, gerçek ile simüle olarak algılanan arasındaki çizgiler akışkandır ve geleneksel hakikat ile varoluş kavramları yeniden değerlendirilmektedir. Ortaya çıkan simülasyonların, gerçekliğin insan vücudu, beyin, bilinç ve toplumla bağlantılı olarak akışkanlaştırılmasında önemli bir rol oynadığı düşünülmektedir.

Artırılmış Gerçeklik

Artırılmış gerçeklik, insanların yaşam biçimlerini etkileyen ve dijital içerikle etkileşimimizi şekillendiren dönüştürücü bir teknoloji olarak ortaya çıkmıştır (Oyewole ve diğerleri., 2024, s.552). Artırılmış gerçeklik, kavramının kökünde eklemek veya geliştirmek anlamına gelen “Augment” bulunmaktadır. Artırılmış gerçeklik, bilgisayar tarafından oluşturulan görüntülerin gerçek dünyaya eklenmesiyle elde edilmektedir. Kullanıcılar, AR uygulamalarını kullanarak dijital görüntüleri gerçek dünyadaki nesneler üzerine yerleştirebilmektedir. Bu, diğer yandan kişilerin eş zamanlı olarak gerçek ve sanal dünyaları birleştirmesine olanak tanımakta ve gerçek gerçeklik ile sanal gerçeklik arasında bir köprü kurmaktadır. Günümüzde birçok uygulaması bulunan AR; sağlık, eğitim, hizmet ve eğlence gibi çeşitli alanlarda tercih edilmektedir.

Yeni bir teknoloji olan artırılmış gerçeklik, fiziksel dünyanın sanal bilgilerle genişletilmesine olanak tanımakta ve günümüzde birçok uygulama alanında kullanılmaktadır. Kullanıcılarına yeni etkileşim olanakları sağlaması bakımından AR'ın çok büyük bir potansiyele sahip olduğu düşünülmektedir (MacIntyre, ve diğerleri., 2004, s.199). İpek'e (2020, s.1062) göre artırılmış gerçeklik (İng: Augmented Reality / AR), özellikle grafik tasarım alanıyla ilgili olarak bilgisayar destekli yaratılmış verilerin görsel, işitsel, dokunsal, kokusal duyu ile duyu işleyen somatik sinir sistemi dâhil gerçeğin yükseltilerek algılarla deneyimlenme etkileşimidir.

AR uygulamaları, günümüze gelene kadar kısıtlı alanlarda kullanılmış olsa da gelişen teknoloji, mobil teknoloji, kablosuz iletişim ve ağlar gibi özel yapılar; AR uygulamalarının kolay erişilebilir, kolay tasarlanabilir forma gelmesine önayak olmuştur (Karatay, 2015, s.75). Artırılmış gerçeklik, etkileşimi teşvik etmesi ve bir ürüne veya konsepte vurgu yapması bakımından kullanıcı deneyimini önemli ölçüde artırmaktadır. Bu bakımdan artırılmış gerçekliğin birçok avantajı olduğunu söylemek mümkündür. Sanal dünyayı gerçek dünya verileriyle harmanlamanın ötesinde gelişime açık ve önemli bir potansiyele sahip olması, bu teknolojinin neredeyse her sektörde tercih edilmesini sağlamaktadır.

Artırılmış Sanallık

Milgram ve Kishino'nun (1994) gerçeklik-sanallık sürekliliğinde irdelediği grafikte “sanal” ve “gerçek” ayrımı yapılmıştır. Artırılmış gerçeklik ve artırılmış sanallık arasındaki ayrımı daha da belirginleştiren araştırmacılar, artırılmış gerçekliğin gerçek dünyayı sanal unsurlarla zenginleştirdiğini, artırılmış sanallığın ise gerçek dünya unsurlarını içeren bir gerçeklik simülasyonu olduğunu belirtmektedir (Pribadi ve diğerleri., 2024, s.2). Milgram ve Kishino'ya (1994, s.1) göre artırılmış sanallık, çevredeki ortamı sanal bir nesneyle değiştirmektedir.

Artırılmış gerçeklik, fiziki bir çevreye sanal objeler entegre ederek fiziksel gerçeği desteklemektedir. Böylece oluşturulmuş sanal objeler, gerçek fiziksel dünyanın bir parçası haline gelmiş olmaktadır. Bir başka deyişle artırılmış sanallık, temel olarak gerçek dünya unsurlarını sanal dünyaya dâhil eden “hibrit” bir gerçeklik çerçevesi olarak tanımlanabilir.

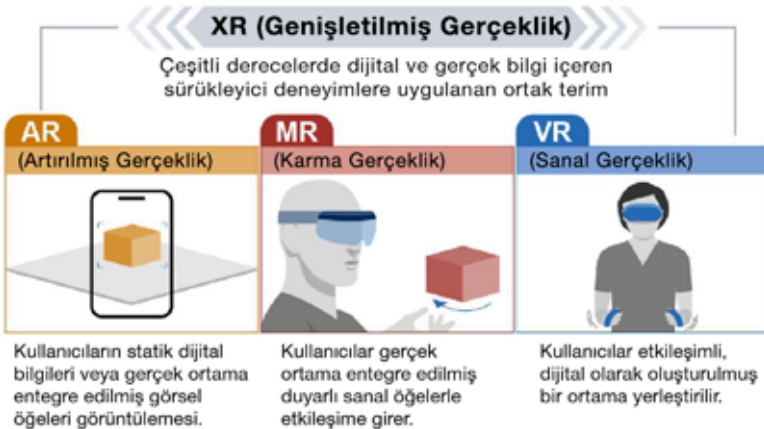
Sanal Gerçeklik

Sanal Gerçeklik, gerçekte var olmayan şeyleri etkileşimli cihazlar aracılığıyla deneyimleyerek, kullanıcının ekranında gösterilenleri kontrol etmek için vücut hareketlerini kullanan teknolojilerden birisidir. Bu sayede gerçek fiziksel nesnelerin sanal temsilleriyle olan duygusal etkileşim, kullanıcı deneyiminde önemli bir rol oynamaktadır.

İlk olarak 1987 yılında Jaron Lanier tarafından öne sürülen “sanal gerçeklik” terimi yine aynı yıl Yaakov Garb tarafından bir makalenin başlığında kullanılmıştır (Sala, 2021, s.48). Garb’a (1987) göre VR, dünyayı görsel sembollerle temsil etme yeteneğidir. Günümüzde terim, bilgisayar dünyası için kullandığında VR, gerçek dünyayla hiçbir bağlantısı olmadan yalnızca elektronik bir görüntü olarak yer almaktadır. Krueger’in (1991) belirttiği gibi, terim genellikle stereo görüntüleme gözlükleri ve gerçeklik eldivenleriyle uygulanan üç boyutlu (3B) gerçeklikleri ifade etmektedir. Ek olarak VR, kullanıcıların gözlük, kulaklık, eldiven vb. giyilebilen etkileşimli cihazlar aracılığıyla sinyaller göndererek farklı bir ortamı üç boyutlu olarak deneyimlemelerine olanak tanıyan bir simülasyon olarak tanımlanabilir. Hatta bazı durumlarda kullanıcılar sanal alandaki nesnelere bile dokunabilirler. Bu doğrultuda sanal gerçeklik kullanıcıların çevreleriyle görsel, duyuşal ve işitsel etkileşimlere sahip olmalarını sağlamaktadır.

Karma Gerçeklik (MR)

Türker ve Işık, (2023, s.328) artırılmış gerçeklik ve karma gerçekliğin, çalışma prensibi olarak gerçek dünyayı referans alan iki farklı teknoloji olduğunu vurgulamaktadır. İki kavramın da dijital olarak üretilen içerikleri, gerçek dünyadaki objeler ile ilişkilendirilmektedir. Milgram ve Kishino da (1994) benzer şekilde MR’ı, sanallık sürekliliği boyunca gerçek ve sanal dünyaların birleşmesini içeren VR ile ilgili teknolojilerin belirli bir alt kümesi olarak ifade etmektedir. Karma gerçeklik, Amerika Birleşik Devletleri Hükümeti Sorumluluk Ofisine (GAO, 2022) göre ise bir kullanıcının uzanabildiği ve fiziksel bir ortamla mekânsal olarak entegre edilmiş 3B sanal öğelerle etkileşime girebildiği, sürükleyici bir birinci şahıs deneyimi olarak tanımlanmaktadır (Görsel 2).



Kaynak: GAO. | GAO-22-105541

Görsel 2. Amerika Sorumluluk Ofisinin tanımlamaları (GAO), 2022.

Artırılmış ve Sanal Gerçekliğin yanı sıra, gelişmekte olan bu yeni alan, teknolojinin kullanıcının çevresindeki nesneleri doğru bir şekilde haritalama ve yerleştirme yeteneğini tanımlamak için “Karma Gerçeklik” (MR) terimini kullanmaktadır (de Souza e Silva ve Sutko, 2009). Terim, aynı zamanda dijital dünya ile gerçek dünyayı birbirine bağlayan bir teknoloji olarak kapsayıcılık rolü üstlenmektedir. Bunlar arasında artırılmış gerçeklik (AR), karma gerçeklik (MR), sanal gerçeklik (VR) teknolojileri bulunmaktadır ve her bir teknolojinin farklı duyuşsal etkileşimlere sahip olduđu görölmektedir. MR deneyiminde kullanıcı hem dijital unsurları hem de fiziksel unsurları görebilir ve bunlarla etkileşime girebilir. Bu nedenle MR deneyimleri çevreden girdi alır ve ona göre değışir.

Geniřletilmiş Gerçeklik (XR)

Wikipedia’ya (2024) göre genişletilmiş gerçeklik (XR); artırılmış gerçeklik (AR), sanal gerçeklik (VR) ve karma gerçeklik (MR) anlamına gelen bir şemsiye terimdir. Mekânsal tasarım, dijital alanların işlevsellik ve estetik için düzenlenmesini içerirken genişletilmiş gerçeklik (XR), sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) gibi teknolojileri kapsamaktadır. XR ayrıca fiziksel ve dijital dünyaları harmanlayarak çeşitli alanlarda etkileşimli deneyimler sunmaktadır.

SİBER UZAYDA GERÇEKLIK DENEYİMİ SAĞLAYAN CİHAZLAR

AR/VR uygulamaları, kullanıcıyı bilgi gönderip alan, gözlük, kulaklık, eldiven veya tulum olarak giyilen etkileşimli cihazların kullanımı yoluyla gerçekliğı simüle eden, bilgisayar tarafından oluşturulan bir ortama sokar. Bununla beraber stereoskopik ekrana sahip kask takan bir kullanıcıya, simüle edilmiş bir ortamın üç boyutlu görüntüleri yansıtılır. Öte yandan VR’ın yalnızca görme deneyimi sağlamakla kalmadığı, aynı zamanda ses ve dokunsal geri bildirim de sağladığı görölmektedir. Temel olarak VR, insanın gerçek dünya sınırlarından kaçma arzusuna dayanan bir teodir ve bu, siber dünyayı kucaklayarak yapılır. Teknoloji aynı zamanda, klavyenin, farenin ve hatta dokunmatik ekranın ötesinde insan-makine etkileşiminin yeni bir biçimidir (Desai ve diğeri., 2014, s.175). Günümüzde artırılmış gerçeklik dünyası, kullanıcıların bu yenilikçi teknolojiyi farklı şekillerde deneyimlemelerini sağlayan çeşitli boyut ve işlevlere sahip cihazlarla genişlemeye devam etmektedir.

Sanal Gerçeklik Başlığı (Virtual Reality Headset)

Son yıllarda teknoloji dünyası hızlı gelişimini sürdürerek kullanıcılara AR ve VR konusunda yenilikler sunmaktadır. Bu yeniliklerden birisi de kullanıcı

deneyiminde önemli bir rolü olan sanal gerçeklik başlıklarıdır. Bu etkileşimli cihazlar, aynı zamanda kullanıcıların görüş açılarını kaplayan ve veri girişi için ara bir cihaza ihtiyaç duymayan baş ekran prototipleridir. HMD'ler (sanal başlıklar, akıllı gözlükler) gibi giyilebilir cihazlar XR simülasyonlarında kullanılabilir. Optik ekrana sahip bir kaskın parçası olarak kişinin başına takılabilir ve kullanıcıların yansıtılan görüntüleri görmesine olanak tanır (Curran ve diğerleri., 2022, s.276). Kinect, Leap Motion, Holo Lens, Magic Leap gibi cihazların insanların kullanıcı etkileşimi için ara cihazlara ihtiyaç duymadan teknolojiyle etkileşime girmesini sağlar (Kharoub, 2019, s.29). Bu etkileşimler, daha ziyade doğrudan el hareketleri veya vücut hareketleri kullanılarak gerçekleştirilmektedir. Bu nedenle doğal kullanıcı arayüzü, üç boyutlu kullanıcı arayüzü tasarımında insan bilgisayar etkileşiminin etkili bir aracı olarak nasıl kullanılabileceğini anlamak oldukça önemlidir. Bu ve benzeri cihazlar, bilgisayar ya da sanal gerçeklik ortamlarında kullanıcıların el veya vücut hareketlerini kullanarak herhangi bir 3B kullanıcı arayüzünü kontrol etmesine olanak tanımaktadır. VR teknolojisinde yaşanan bu gelişmeler; Meta Quest 3, Meta ve Apple Vision Pro'nun potansiyeli ile örneklendiği gibi, yaratıcı profesyoneller için güçlü araçlar ve sürükleyici ortamlar sağlayarak tasarımın geleceğini şekillendirmekte ve sınırları zorlamaktadır.

VR başlıklarının gelecekteki potansiyeli henüz belirsiz olmakla birlikte özellikle "Apple, Samsung, Google" ürünlerinde olduğu gibi teknolojideki gelişmeler VR başlıklarının kullanımını önemli ölçüde artırmıştır. VR içeriğine ve yazılımına, ağırlıklı olarak, başa takılan özel bir ekran (İng: Head-Mounted Display / HMD) aracılığıyla erişilmektedir. HMD'nin, telefon veya bilgisayar ekranından farklı olması ve göze yakınlığı sebebiyle kullanıcılarına daha sürükleyici bir deneyim sunarak fiziksel dünyayı görüş alanının dışına çıkardığını söylemek mümkündür. Bu sayede kullanıcılara sanal bir simülasyon gösterimi yaratmaktadır. Her göz için bir tane olmak üzere, bilgisayardan gözlere iletilecek görüntüler iki ekran içermektedir. Vücut hareketiyle ilişkili olarak her gözün farklı bir görüntü alması, gözlerin yakınına yerleştirilen sensörler yardımıyla stereoskopik görüntüler oluşturmaktadır (Irimia ve diğerleri., 2022, s.3).

Nöroteknoloji, yapay zekâ ve mekânsal bilgi işleme üzerine çalışan "OpenBCI" isimli platform; beyin, kaslar ve kalp tarafından üretilen elektriksel hareketleri ölçmek ve kaydetmek için EEG elektrotlarıyla uyumlu, başa takılı ekran olan Galea, Varjo ve XR-3 modellerini piyasaya sunmuştur (Görsel 3). Sektörde çoklu duyuşal teknolojilere odaklanan RealWear Navigator 520, RealWear Navigator Z1, Microsoft HoloLens 2 ve Vuzix M4000 gibi yapay zekâ destekli, alternatif artırılmış gerçeklik cihazları bulunmaktadır.



Görsel 3. XR Kulaklık üreticisi Varjo ve OpenBCI tarafından üretilen Galea Aero VR.

Teknolojideki bu hızlı ilerleyiş, gelecekte XR cihazlarının bilgisayarlar ve telefonlardan daha fazla talep görmesini sağlayabilir. Bu kapsamda genişletilmiş gerçeklik (XR) teknolojilerinin mekânsal tasarımın gelişimi noktasında daha fazla rol oynayacağı düşünülmektedir. Dahası, “Meta Evren” kavramı ve genişletilmiş gerçeklik teknolojileri, fiziksel ve sanal dünyalar arasındaki farkı daha da artırmaktadır. Sürükleyici ve gerçekçi deneyimler hayatımızda hızla gelişirken, bir “meta evrenin” ortaya çıkışı, uzun süreli kullanımın ve sosyal etkileşimlerin daha sık ve yaygın hale geldiği yeni kullanım durumları önermektedir. Bu yeni yönelim ise sosyal etkileşimlerdeki “dokunsal” eğilimlere yeni zorluklar ve fırsatlar yaratmaktadır (Pacchierotti ve diğerleri., 2024, s.1).

Bu entegrasyonun dünyamızı nasıl algıladığımız ve onunla nasıl etkileşime girdiğimiz konusunda derin etkileri bulunmaktadır. Fiziksel ve sanal arasındaki ayrımın ortamları daha az, deneyimin sürekliliğiyle daha çok ilgili olduğu bir gelecek önerilmektedir. Böylece yaratılan sanal ortamların, sosyal yaşantımızın birçok alanında gerçek ve sanal alanda yaşayacağımız etkileşime etkileri olacağı düşünülmektedir.

Dokunmatik Kontrol Cihazları (Touch Control Devices)

Günümüzde ürün tasarımları ve kullanıcı deneyimi alanında sanal gerçeklik araçları, kullanıcılara sürükleyici ortamlar yaratmak için sonsuz olanaklar sunmaktadır. Kablolu veya mobil baş üstü ekranların (HMD) yanı sıra, dokunsal cihazlar, kontrol cihazları, yelekler, çok yönlü koşu bantları, izleme teknolojileri ve benzeri jest/mimik tabanlı etkileşimli cihazların sayısı VR sektöründe artmaktadır (Anthes ve diğerleri., 2016, s.1). Diğer taraftan VR teknolojisinin dokunsal cihazlarla birleşmesi kullanıcıları geleneksel arayüz sınırlarının ötesine taşımaktadır. Bu da kullanıcıların daha sezgisel, duygusal ve akılda kalıcı bir genel kullanıcı deneyimi yaşamasını sağlamaktadır. Baran’a

(2021, s.7) göre giyilebilir sanal gerçeklik kıyafetleri ve yeni nesil eldivenler, geri bildirim ve haptic (dokunsal algı) teknolojilerle donatılarak, bilgisayarların dijital yolla oluşturdukları verilerin dokunma duyusuyla hissedilmesini sağlarken gelişmiş sanal gerçeklik kaskları ise dijital verilerin görüntü ve ses biçiminde algılanmasına olanak vermektedir. Diğer yandan sanal gerçeklik teknolojisinde bazı dokunsal ürünler titreşimli olarak üretilmektedir. Dokunsal sistem, farklı duyuların yeniden yaratılmasını içerirken titreşimli bir sistem, kontrollü titreşimlerin üretilmesiyle daha basit bir deneyim sunmaktadır.

VR teknolojisi, gözlerimizi ve kulaklarımızı sanal dünyalara çekme konusunda büyük adımlar atarken dokunma duyularımıza yönelik de çalışmalar sürmektedir. Bu kapsamda araştırmacılar, dokunsal arayüzler kullanarak eller ve nesneler arasındaki dokunma etkileşimlerini sanal olarak yeniden üretmenin birçok yolunu araştırmaktadır. Kavrama için, birden fazla parmak ucuna dokunsal uyarılar yerleştirilmektedir. Kavrama hareketleri arasında, sıkıştırma, nesneleri kavrarken el izleme VR HMD'lerinde en çok kullanılan el hareketi olarak kabul edildiği için sanal gerçeklikte önemlidir (Jingu ve diğerleri., 2023, s.1). Özellikle son yıllarda sağlık sektöründe kullanılmaya başlanan ve insan derisinin özelliklerinden ilham alınarak geliştirilen, giyilebilir, e-deri üzerine çalışmalar yapılmaktadır. Örneğin 2022 yılında Hong Kong Şehir Üniversitesindeki mühendisler, VR ve AR'da kullanıcılara dokunsal geri bildirim sağlayan giyilebilir bir elektronik "deri" olan WeTac'ı geliştirmiştir (Görsel 4).



Görsel 4. Giyilebilir "deri" WeTac. Sol: Dokunsal uyarımı sağlayan elektrotları içeren hidrojel avuç içi yaması. Sağ: Pili ve Bluetooth iletişimini içeren ünite.

Günümüzde halen geliştirilmekte olan birçok sanal gerçeklik cihazının olduğu bilinmektedir. Sanal gerçeklik alanında, titreşimli dokunsal cihazlardan bazıları şunlardır: Titreşim motorlarına sahip dokunsal bir yelek olarak üretilen Haptic Vest. Gerçekçi kas simülasyonu sağlayan ve vücudun tepkilerini izleyerek gelişmiş sağlık analizi yapan Teslasuit. Son olarak kullanıcının dijital dünyayla oturduğu yerden titreşimli geri bildirim aldığı ve ayakları aracılığıyla etkileşime girdiği 3D Rudder cihazı örnek olarak gösterilebilir.

GÖRSEL TASARIMDA AR/VR KULLANIMI VE UYGULAMA ALANLARI

Artırılmış ve sanal gerçeklik (AR ve VR) çeşitli endüstrileri etkileyen, önemli bir konudur. Bu endüstrilerden birisi de grafik tasarımıdır. Bu teknolojiler, tasarımcıların çalışma hayatını ve çevreyle olan etkileşimini değiştirme potansiyeline sahiptir ve bilgisayar grafikleri alanında önemli bir güç olarak ortaya çıkmaktadır. Kullanıcıları simüle edilmiş ortamlara sürükleyen AR/VR, görsel etkileşimin geleneksel sınırlarını aşmaktadır. AR/VR kullanımı sayesinde kullanıcılar, etkileşimli ve gerçeğe yakın sanal ortamlar deneyimleyerek sürükleyici dijital deneyimler yaşamaktadır. Sanal ortamlar, bilgisayarda oluşturulan etkileşimli üç boyutlu ortamın görüntülenmesi ve kontrol edilmesi için bilgisayar düzlem sisteminin ve çeşitli arayüz cihazlarının kullanılmasını ifade etmektedir. AR/VR teknolojisi ise simülasyon teknolojisinin önemli bir yönünü oluşturmaktadır.

Bilgisayar grafikleri, insan-makine arayüzü teknolojisi, multimedya teknolojisi, sensör teknolojisi, ağ teknolojisi ve diğer ileri teknolojiler ile VR teknolojisinin birleşimi belirli zorluklara sahiptir; VR teknolojisi aynı zamanda oldukça zorlu bir sınır disiplini ve araştırma alanını oluşturmaktadır. Sanal gerçeklik (VR), kullanıcının duysal manzara ortamında gerçekliğin inandırıcı bir kopyasını yeniden üreten, teknolojik unsurlarının karmaşık etkileşimiyle oluşturulmuş derin bir sürükleyicilik durumunu tetikleme konusundaki özel yeteneğiyle dikkat çekmektedir. Bu doğrultuda artırılmış gerçeklik ve sanal gerçekliğin, grafik tasarım endüstrisinde kullanılan önemli teknolojilerden biri haline geldiğini söylemek mümkündür. AR/VR, tasarımcıların tasarımlarını gerçek zamanlı olarak hayata geçirerek ve daha önce hayal edilemeyecek düzeyde etkileşim sunarak alternatif tasarım yöntemleri oluşturmaktadır. Araştırmalar, bilgisayar grafiklerinin sürekli gelişimi ve onun çeşitli alanlar üzerindeki etkisi üzerinde durmaktadır. Dahası kullanıcılara gelecekteki keşif ve yenilik için heyecan verici yollar vadetmektedir. Dolayısıyla yakın gelecekte sanal gerçeklik teknolojisinin grafik tasarım alanında giderek daha fazla uygulamaya sahip olacağına inanılmaktadır. Bu nedenle artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik teknolojisinin grafik tasarım alanında uygulanması ve geliştirilmesi için tasarımcıların çalışmalarında ilgili teknolojileri tercih etmesi, alanın geleceğine daha fazla katkı sağlayacaktır.

AR ve VR uygulamalarının avantajları olduğu gibi dezavantajları da bulunmaktadır. Teknolojilerin hem güncel hem de gelişime açık olması, kullanıcı ve tasarımcı deneyimi bakımından tasarımcılara birtakım zorluklar oluşturabilmektedir (Kozik ve diğerleri., 2024, s.93). Artırılmış gerçeklik araçlarıyla ilişkili teknik sınırlamalar, erişilebilirlik ve öğrenme süreci gibi sorunların, bu araçların

kullanımında ve yaygınlaştırılmasında tasarımcılara zorluklar çıkarabilmektedir (Babchenko, 2019, s.102). Sabunchi'ye (2023) göre AR ve VR için tasarım yaparken tasarımcıların karşılaştığı en büyük zorluklardan biri hem sürükleyici hem de sezgisel bir deneyim yaratmaktır. Kullanıcılar, kafa karışıklığı hissetmeden tasarımla doğal ve sezgisel olarak etkileşime girebilmelidir. Bir diğer zorluk ise tasarımın engelli veya özel ihtiyaçları olan kullanıcılar da dâhil olmak üzere daha geniş bir kitleye erişilebilir olmasını sağlamaktır. Tasarımcılar, tasarımlarının herkes tarafından erişilebilir olmasını sağlamak için renk, yazı tipi, sesli komutlar ve el hareketleri gibi çoklu etkileşim faktörlerini göz önünde bulundurmalıdır. Ayrıca AR/VR için tasarım yapmak, tasarımın farklı cihazlar ve platformlara uygun bir biçimde optimize edilmesi, büyük miktarda verinin yönetilmesi gibi tasarımcıların üstesinden gelmesi gereken teknik zorlukları da beraberinde getirmektedir. Tasarımcıların donanımların pil ömrü ve işlem gücü gibi sınırlamalarını da dikkate almaları ve buna göre tasarım yapmaları beklenmektedir.

Grafik tasarımda AR/VR, tasarımcılara fiziksel ortamlara sorunsuz bir şekilde entegre olan dinamik ve ilgi çekici görsel öğeler yaratmaları için fırsatlar sunmaktadır. Bu bakımdan yakın gelecekte grafik tasarım sektöründeki çoğu kişinin, fotogerçekçi ve ilgi çekici deneyimler için gerekli bilgisayar donanımlarına ve kompakt akıllı gözlüklere sahip olacağı düşünülebilir. Örneğin Thomas Cook, 2015 yılında “Uçmadan Önce Deneyin” (Fly Before You Fly) isimli çevrimiçi sanal gerçeklik kampanyası başlatmıştır (Görsel 5). Bu bakımdan sanal gerçekliğin işletmelerin faaliyet gösterme ve tüketicilerle etkileşim kurma biçimlerini değiştiren dönüştürücü bir etki yarattığı söylenebilir.



Görsel 5. Thomas Cook, Uçmadan Önce Deneyin” (Fly Before You Fly) Kampanyası, 2015.

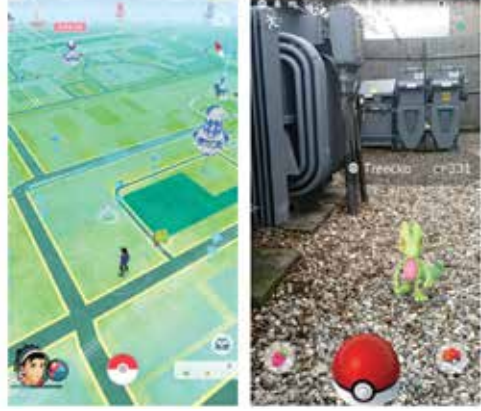
VR deneyimlerinin artık maliyetli olmaması ve özel ekipmanlar gerektirmemesi, insanların akıllı telefonlarındaki uygulamalardan VR içeriklerine daha hızlı ulaşmalarını sağlamaktadır. VR teknolojileri ilerledikçe, işletmelerin daha geniş bir kitleye hitap etmek için içerik tekliflerini çeşitlendirmeleri muhtemeldir (Raji ve diğerleri., 2024, s.730). Öte yandan ortaya çıkan teknolojilerin ilgili

platformların entegrasyonunu kolaylaştırmasıyla, işletmeler giderek çeşitli cihazlarda sorunsuz bir şekilde geçiş yapan VR deneyimleri oluşturmaya odaklanacaktır. Bu deneyimlerden birisi de “Within” isimli uygulamadır (Görsel 6). Uygulamanın içeriği animasyon, müzik, belgesel, korku, deneysel ve arşivler kategorilerine ayrılmıştır. Uygulamada öne çıkan içeriğe bakma seçeneği bulunmaktadır. “Samsung Gear VR” ile gerçekleşen bu deneyimde dijital içerik gerçek dünyanın üzerine kurgulanarak kullanıcıların sanal gerçeklik tatili yapması amaçlanmıştır. Thomas, bu yenilikçi girişimiyle kullanıcılarına mağaza içi sanal gerçeklik sunan ilk seyahat şirketi “Visualise” olmuştur. XR teknolojileri, dijital bilgi ve ortamlarla etkileşim kurmanın yeni yollarını sunarak endüstrilerde devrim yaratmaktadır ve bunları çeşitli alanlarda giderek daha yaygın hale getirmeyi amaçlamıştır.



Görsel 6. Within'de sunulan görüntüleme seçeneklerinin ekran görüntüsü.

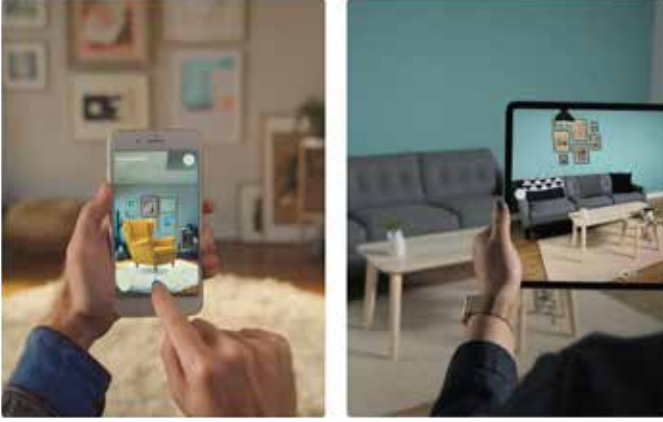
Geleceğe baktığımızda, çeşitli endüstrilerde VR'ın gidişatını şekillendiren birkaç trend öne çıkmaktadır. Özellikle 5G ağlarının sunduğu yüksek veri aktarım hızları, daha sorunsuz ve duyarlı VR etkileşimlerine olanak tanımaktadır. Bu teknolojik gelişimin gerçek zamanlı iletişime ve çok oyunculu oyun (İng: Multiplayer Video Game) deneyimlerine katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Örneğin; artırılmış gerçekliğin kullanılmaya başlandığı ilk yıllarda sanal nesneler, gerçek alanlar üzerinde yerleştirilmiştir. Başta 2016 yılında Niantic tarafından geliştirilen “Pokémon Go” ve benzeri mobil oyunlar özellikle gençler arasında hızla ve etkili bir eğlence aracına dönüşmüştür (Görsel 7). 2024 yılında artırılmış gerçeklik, bu cesur başlangıçları aşarak gelişmeye devam etmekte ve önemli bir çalışma aracı olarak şekillenmektedir.



Görsel 7. “Pokémon Go” oyununun logosu ve oyundan ekran görüntüleri.

“Pokémon Go” örneğinde olduğu gibi yapay zekânın gelişimi artırılmış gerçeklikle yakından bağlantılıdır. Ancak bugünün teknolojisi ile yapay zekânın da ötesine geçildiği görülmektedir. AR ile sanal nesneler, gerçek alanlar üzerine yerleştirilebilmektedir. Dorrell (2024), AR’ın mekânsal tasarımdaki önemine şu sözlerle değinmektedir: “AR, iç tasarım uygulamalarında nesneleri görselleştirmeye ve mekânları yeniden tanımlamaya olanak sağlamaktadır. Örneğin, tasarımcılar sanal mobilyaları veya dekorları fiziksel bir odanın üzerine yerleştirerek müşterilerin karar vermeden önce mekânlarının nasıl görüneceğini görselleştirmelerine olanak tanır.”

Artırılmış gerçeklik teknolojisindeki başarı, birçok markayı etkilemiş ve uygulama dönüştürücü bir araç haline gelmiştir. AR’da etkileşimli anlatımın hayati görevlerinden birisi, kullanıcı ile karma gerçeklik ortamı arasındaki etkileşimi kolaylaştıracak uygun bir arayüz oluşturmaktır. AR uygulamalarında kullanılan ana arayüz türleri grafik kullanıcı arayüzleri (GUI), somut kullanıcı arayüzleri (TUI) ve doğal kullanıcı arayüzleridir (NUI) (Jin ve diğerleri., 2022, s.5799).



Görsel 8. “IKEA Place” uygulamasından görüntüler.

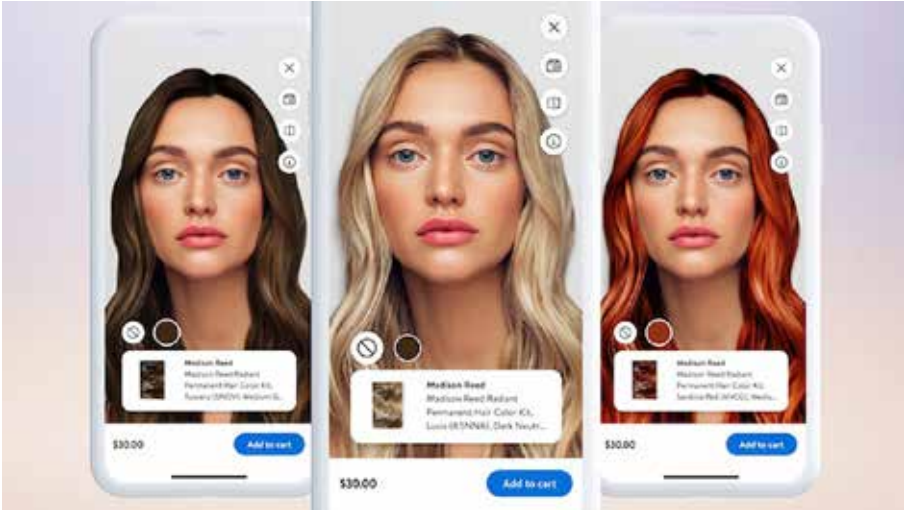
Bu kapsamda “IKEA Place” en dikkate değer örnek olarak gösterilebilir (Görsel 8). 2017 yılında yayımlanan uygulama, kullanıcıların akıllı cihazlarıyla evlerindeki bir odanın boyutlarını ve aydınlatma koşullarını dikkate alarak IKEA mobilyalarının üç boyutlu modellerini gerçek zamanlı olarak eşleştirebilmektedir. Ayrıca bu AR çözümü, kullanıcılara evleri için en uygun eşyaları satın alma güveni vererek mobilya alışverişindeki stresin bir kısmını hafifletmeye yardımcı olmayı amaçlamıştır.

IKEA örneğinde olduğu gibi farklı endüstrilerde uygulanan başarılı AR ve VR tasarımlarının birçok örneği bulunmaktadır. Diğer bir örnek ise Walmart’ın çalışanları için geliştirdiği ve çalışan performansının artmasına ve eğitim maliyetlerinin azaltılmasına yardımcı olan VR eğitim programıdır. Walmart bu kapsamda, müşterilerin moda, güzellik ve ev eşyalarının sanal ortamda nasıl görüneceğini hayal etmelerine daha iyi yardımcı olmak için yakın zamanda artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik teknolojilerine yatırımlarını artırmıştır (Görsel 9).



Görsel 9. Walmart, gözlük çerçevesi artırılmış gerçeklik uygulaması, 2022.

Walmart, bu uygulamayla sunduğu yeni bir “optik sanal deneme” ile müşterilerin gözlük alışverişi yapma şeklini geliştirmeyi amaçlamıştır. Sanal deneme özelliği, optikteki yüz yüze deneme deneyimini taklit edecek şekilde tasarlanmıştır. Walmart, sanal deneme sürecini mümkün olduğunca yüz yüze deneyime yakın hale getirecek şekilde çerçevelerinin dijital bir ikizini yaratmıştır. Tüketiciler beğendikleri bir çerçeve bulduktan sonra üzerine tıklayıp “dene” düğmesine dokunmaktadır. Walmart’ın müşterileri için geliştirdiği diğer bir ürün ise saç boyasıdır. Uygulama, insanların farklı renkteki kozmetik ürünleri ve saç tonlarını gerçek zamanlı olarak denemelerine olanak tanımaktadır (Görsel 10).



Görsel 10. Walmart, saç boyası artırılmış gerçeklik uygulaması, 2024.

AR ve VR tasarımında ortaya çıkan trendlerden bazıları, kullanıcı deneyimini geliştirmek için dokunsal hisler sağlayarak kullanıcı deneyimini kişiselleştirmek ve gerçek deneyimler sunmak için yapay zekâ uygulamaları içermektedir. Artırılmış gerçeklik posterleri ise izleme deneyimini daha fazla geliştirmek için düşünülmüş bir sunum biçimi olarak kullanılmaktadır. Posterler, akıllı telefon veya tablet gibi bir mobil cihazda görüldüğünde sanki dünyanın fiziksel bir parçasıymış gibi görünen etkileşimli dijital içeriklere dönüşmektedir. “POST-PRINT”; gerçek zamanlı, etkileşimli, 3B içeriğin bir iletişim aracı olarak kullanılmasının yanı sıra hem grafik tasarım hem de yaratıcı AR projesi olarak örnek gösterilebilir (Görsel 11).



Görsel 11. POST-PRINT isimli artırılmış gerçeklik uygulaması, 2017.

Dijital içerik, kullanıcının değiştirebileceği üç boyutlu animasyonlar, videolar veya etkileşimli öğeler gibi birçok biçimde olabilmektedir. İçerik, genellikle posterin mesajını tamamlayacak şekilde tasarlanmaktadır. Bir AR posterini oluşturmak için tasarımcıların öncelikle fiziksel posterin üzerine yerleştirilmiş dijital içeriği oluşturması gerekmektedir. Bu içerik, daha sonra posterini tanımak ve yorumlamak için bir AR uygulamasına veya yazılımına entegre edilmektedir. Poster basıldığında izleyiciler, artırılmış gerçeklik içeriğini görüntülemek ve AR posterinin tüm etkisini deneyimlemek için mobil cihazlarını kullanabilir. AR posterleri, dijital içeriği fiziksel dünyaya yerleştirmek için artırılmış gerçeklik teknolojisini kullanmaktadır. Posterler, böylece insanların dikkatini çekerken aynı zamanda bilgi aktarımında yeni ve ilgi çekici bir yaklaşım sağladığı için reklam ve pazarlamada sıklıkla tercih edilmektedir.

Sonuç olarak grafik tasarımda artırılmış gerçeklik, birçok statik tasarımı etkileşimli hale getirebilirken sanal gerçeklik ise kullanıcıları tamamen üç boyutlu, dijital ortamlara taşıyarak sanal sergiler, müzeler, mimari görselleştirmeler gibi kullanıcılarına birçok deneyim yaşatabilir. Bunun yanı sıra AR ve VR'ın grafik tasarımda kullanılması, tasarımcı ve hedef kitle açısından önemli bir kullanıcı deneyimidir. Bu sayede tasarımcı, fiziksel prototip ihtiyacını ortadan kaldırarak ürün geliştirmede zamandan ve maliyetten tasarruf sağlayabilir. Neticede yapay zekâ destekli teknolojiler, grafik tasarımda zaman tasarrufu sağlarken iş akışlarını kolaylaştırmaya yardımcı olabilir. Ayrıca AR/VR kullanımı, müşteri sadakatini artırmanın yanı sıra bir markaya ilgiyi uyandırabilir. Böylece marka, sektörde rekabet avantajı elde edebilir. Bu noktada grafik tasarımcıların; kullanıcı davranışlarını, tercihlerini ve uygulama geri bildirimlerini doğru analiz ederek ürün geliştirme ve müşteri etkileşimi hakkında bilinçli kararlar almaları beklenebilir.

SANAL GERÇEKLİĞİN KULLANILDIĞI TASARIM DİSİPLİNLERİ

Sanal gerçeklik; endüstrileri şekillendiren, insanların yaşam ve etkileşim şeklinde devrim yaratan en önemli teknolojilerden birisi olarak ortaya çıkmıştır. Bu teknolojilerin yüksek popülaritesi ise yaşamın tüm sektörlerini etkilemektedir. Emre ve diğerlerine göre (2019, s. 121) Sanal gerçeklik teknolojisinde yaşanan değişimler neticesinde uygulamalarda kullanılan cihazların gelişmesine, düşen maliyetler sayesinde kolay erişilebilir olmasına ve bu teknolojinin daha yaygın kullanımına imkân tanımıştır. Mehrfard ve diğerlerine göre (2019) ise sanal gerçeklik teknolojisindeki son gelişmelerle birlikte profesyonel eğitim ve öğretim, üretim, hizmet veya düşük frekans/yüksek risk senaryoları gibi eğlence dışı ortamlarda bu tür teknolojilerin kullanımı önemli ölçüde artacaktır. Bilgisayar donanımı ve yazılımındaki son gelişmeler, ilgili maliyetlerin azalması ve bu alandaki uzmanlığın artmasıyla birlikte sanal gerçeklik, birçok disiplinde uygulanabilir bir öğretim yöntemi haline gelmektedir. Dolayısıyla sanal gerçekliğin uygulama alanları da teknolojinin kendisi kadar çok yönlü ve dinamiktir. VR, oyun ve eğlenceden eğitime, sağlık hizmetlerine, tasarıma kadar birçok endüstriyi yeniden şekillendirmiştir.

Mekânsal Tasarım (Spatial Design) ve Grafik Tasarımcının Değişen Profili

Dorrell'e (2024) göre mekânsal tasarım hem gerçek hem de sanal öğelerin bir arada var olduğu; oyun, eğitim, sağlık, mimari ve tasarım sektörlerindeki kullanıcıların ilgisini çeken; kullanıcı dostu ve görsel olarak çekici genişletilmiş gerçeklik ortamlarının oluşturulmasında önemli rol oynamaktadır. Bu doğrultuda düşünüldüğünde mekânsal tasarımın, yeni teknolojileri kullanarak kullanıcılarına daha etkileşimli bir dijital deneyim imkânı sağladığı öngörülebilir.

Fiziksel ortamın dijital deneyimlerle birleşmesi ile insanların günlük yaşam rutinleri değişmektedir. Bir başka deyişle, teknolojinin dinamik yapısının ve mekânsal tasarımın çevreyle kullanımı, etkileşim şeklimizde değişikliğe yol açmaktadır. Bu teknolojik değişim, aynı zamanda toplumda yeni bir deneyim elde etmek için ilgili donanımları satın almaya yönlendirmektedir. Pwc küresel araştırma sitesine (2024) göre VR ve AR, 2030 yılına kadar küresel ekonomiye 1,5 trilyon dolarlık bir destek sağlama potansiyeline sahiptir. Pwc uzmanları tarafından yürütülen ekonomik etki değerlendirmesinin bulgusu görsel 12'de görülmektedir.



Görsel 12. Pwc araştırmasına göre AR ve VR'n 2030 yılına kadar küresel etkisi.

Özellikle navigasyon sistemleri ve sanal ürün yerleştirmelerde kullanılan AR ve VR uygulamaları, mobil cihazlarda ve otomobillerde sıklıkla tercih edilmektedir. Bu teknolojiler ve uygulamalar, sanal ile gerçek arasındaki boşluğu doldurmayı amaçlayan ve genişletilmiş gerçekliğe (XR) giden yenilikçi çözümlerin yaygınlaşmasına ortam hazırlamaktadır.

VR yazılım pazarı, dünyada olduğu gibi ülkemizde de önemli bir büyüme yaşamaktadır. Dünyanın en büyük istatistik ve veri platformlarından birisi olan Statista'ya (2024) göre Türkiye'deki AR ve VR pazarı; müşteri tercihleri, pazardaki trendler ve özel koşulların etkisiyle önemli bir büyüme ve gelişme yaşamaktadır. Ek olarak Türkiye'deki müşteri tercihlerinin, AR ve VR pazarının büyümesinde önemli rol oynadığı düşünülmektedir. Yapılan incelemeler neticesinde, ilerleyen yıllarda artırılmış ve sanal gerçeklik konularının küresel ölçekte daha fazla ilgi toplayacağı öngörülmektedir. Gerçeklik ve sanallık sürecindeki teknolojiler değerlendirildiğinde her teknolojinin kendi içerisinde farklılık gösterdiği fakat bütüne bakıldığında birbirleriyle bağlantılı olduğu gözlenmektedir. Özellikle geçtiğimiz birkaç yılda, alternatif gerçeklikle ilgili konular ve güncel çalışmalar, tasarım alanlarında sıklıkla görülmektedir. Bu bölümde bu tür teknolojilerin ortaya çıkan eğilimleri, bu eğilimlerin tasarım ve tasarımcı açısından önemli bir yönü olarak geniş uygulama yelpazesiyle olan ilişkisi irdelenecektir.

Tasarımcılar; oran, tipografi, hiyerarşi, düzen, ışık ve sesi göz önünde bulundurarak ve tasarım öğelerini titizlikle kullanarak kullanıcıların ilgisini çekecek ortamlar yaratmayı amaçlamaktadır. Tasarımcının, genişletilmiş gerçeklik teknolojisi üzerinde geliştiricilerle iş birliği yaparken çok yönlü rolü bulunmaktadır. Bu kapsamda kullanıcı arayüzü, kullanıcı deneyimi ve sanal ortamdaki mekânsal unsurları dikkate almak önemlidir. Francioni (2024), mekânsal tasarımın toplumu şekillendirme potansiyeline sahip, gelişen bir alan olduğunu ve geleneksel düz tasarımların ötesinde çok disiplinli

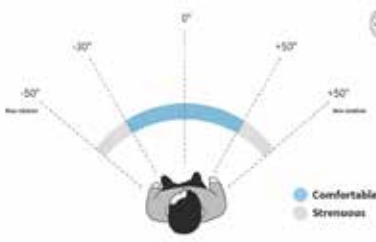
düşünme gerektirdiğini ifade etmektedir. Tasarımcıların çok yönlü düşünce yapısı içerisinde olması, iş birliğine açık çalışması, prototipler oluşturması ve geri bildirimlere yönelik üç boyutlu çözüm önerisi getirmesi elde edilecek çalışmanın niteliğini de artıracaktır.

Genişletilmiş gerçeklik (XR) teknolojileri için kullanıcı arayüzü tasarımı oldukça önemlidir. Uygulama simgeleri, tipografi, mizanpaj ve geri bildirim gibi öğeler kullanılabilirliği etkilemektedir. Bu etkileşim yöntemleri yalnız kullanıcılara rehberlik etmekle kalmamakta, aynı zamanda XR uygulamalarının başarısını da belirlemektedir. Mekânsal tasarım günümüzde yeni kullanılmaya başlayan ve gelişmekte olan bir teknoloji olduğu için kullanıcı deneyimlerine göre tasarımsal ve yazılımsal değişiklikler yapılmaktadır.



Görsel 13. Apple Vision Pro ile safari ekranının görünümü (2024).

Apple'ın ilk 3B kamerası olma özelliği taşıyan Apple Vision Pro, dijital içeriği fiziksel alanla harmanlayan ve kullanıcı deneyimini gelişmiş teknolojiye entegre eden bir cihaz olarak tasarlanmıştır. Ayrıca kullanıcılara herhangi bir odada sınırsız bir çalışma ortamı sunar. Bu sayede cihazla etkileşime giren kişiler, gözlerini, ellerini ve seslerini kullanarak gezinme imkânı bulur (Apple, 2025). MacOS, iOS ve iPadOS temelleri üzerine kurulan VisionOS'ta tasarımcılar, geleneksel düz alanların ötesinde X, Y ve Z eksenlerini kullanmaktadır. Arayüz, kullanıcının görüş alanını ve dijital etkileşimini anlık olarak belirlediği bir yerdir. Apple Vision Pro (Bkz. Görsel 13) örneğinde görüldüğü üzere genişletilmiş gerçeklik, geleneksel ekranların ötesine geçmektedir. Bu sonsuz alanda oluşan hareket, görüntü ve derinlik algısı kullanıcıların etkileşim şeklini değiştirirken tasarımcılara sürekli çözüm önerisi getirme ihtiyacı doğurmaktadır.



Görsel 14. Etkileşim Tasarımı Vakfı ve Apple Tasarım Yönergeleri (2024).

Görsel 14 incelendiğinde, 30 ila 60 derece aralığının görsel etkileşimin en rahat olduğu bölgeyi temsil ettiği görülmektedir. Önemli içeriğin bu bölgenin dışına yerleştirilmesi, kullanıcıları odak noktası dışına baş veya göz hareketleri yapmaya zorlayabilir ve bu da zamanla rahatsızlığa ve hatta fiziksel zorlanmaya yol açabilir (Lápicus, 2024). AR veya VR deneyimleri tasarlarken etkileşimli öğeleri rahat görüntüleme yayı içerisinde yerleştirmek önemlidir. Geleneksel tasarımdan farklı olarak üç boyutlu düzenlemelerde nesneleri farklı derinliklere yerleştirerek hangi öğelerin daha önemli olduğu vurgulanabilir. Bu noktada kullanıcı deneyiminin önemi dikkat çekmektedir.

Mekânsal tasarım, insanların dijital içerikle etkileşim kurma şeklinde önemli bir değişim yaratmıştır. Bu değişim; aynı zamanda bir alan, derinlik ve hiyerarşi duygusu yaratmak için dijital bir arayüz içindeki öğelerin düzenlenmesi anlamına gelmektedir. Kullanıcıların dikkatini yönlendirmek, kullanılabilirliği artırmak ve genel kullanıcı deneyimini geliştirmek için metin, görüntü ve etkileşimli bileşenler gibi öğelerin planlı olarak yerleştirilmesini içermektedir. Ekran tabanlı teknolojik cihazlar yıllardır kullanıcı arayüzü tasarımcılarının odak noktası olarak yer almıştır. Dolayısıyla üç boyutlu alanlarda kullanıcı arayüzü (UI) tasarımı oluşturmak için etkileşimli XR tasarım araçlarına ihtiyaç doğmuştur. Günümüzde yaygın olarak Blender, Figma, SketchUP, Tvorı, Adobe Aero, UE4 ve UnityUI isimli tasarım araçları kullanılmaktadır.

SONUÇ ve ÖNERİLER

Bu çalışmada artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklikte grafik tasarım alanı üzerine yapılan çalışmalar incelenmiş, böylece grafik tasarımda konu hakkında eksiklikler güncel örneklerle giderilmeye çalışılmıştır. Çalışma, Milgram ve Kishino'nun gerçeklik-sanallık sürekliliğinde geçen kavramlar temelinde belirlenmeye çalışılmış ve güncel teknolojilerle desteklenmiştir. Literatür taraması yapıldığında incelenen teknolojilerin tarihsel süreçte sürekli değişim gösterdiği ve günümüzde ise halen gelişmeye devam ettiği görülmüştür. Fiziksel

gerçeklik, artırılmış gerçeklik, artırılmış sanallık, aşırı-akışkan gerçeklik, sanal gerçeklik, karma gerçeklik gibi kavramlar tanımlanmış; ilgili kavramlar hakkında güncel örneklerle yer verilmeye çalışılmıştır. Çalışmada ayrıca “şemsiye” terim olarak kullanılan ve diğer teknolojileri kapsayan “genişletilmiş gerçeklik” kavramı, mekânsal tasarım konusu bağlamında araştırılmaya çalışılmıştır. Bu kapsamda genişletilmiş gerçeklikte mekânsal tasarım ve grafik tasarımcının mesleki profili irdelenmeye çalışılmıştır. Yapılan incelemede genişletilmiş gerçeklik teknolojisinin VR/AR donanımları ile birlikte mekânsal tasarımda daha fazla tercih edildiği görülmüştür. Pwc araştırma şirketinin verileri de VR/AR kullanımının geleceği hakkında önemli ipuçları vermektedir.

Çalışmada yer alan kavramların birbirine yakın olması ve birçok alt başlık içermesi nedeniyle kavramsal çerçeve iki alt başlıkta ele alınmıştır. Ayrıca incelenen teknolojilerin hem güncel hem de gelişmekte olduğu düşünüldüğünde konunun grafik tasarıma ve tasarımcıya hem olumlu hem de olumsuz yönden etkilerinin olacağı öngörülmektedir. Genişletilmiş gerçeklikte kullanıcı arayüzü ve kullanıcı deneyiminin grafik tasarıma getirdiği olumlu yönler değerlendirildiğinde;

- Tasarım endüstrisinde yeni ortaya çıkan bir trend olarak tasarımcıların sanal gerçeklikten heyecan duyması ve buna bağlı olarak sürükleyici ve etkileşimli yeni bir ortam için tasarım yapmanın tasarımcılara yeni fırsatlar yaratacağı,

- Genişletilmiş gerçeklik teknolojisindeki gelişmeler ve akıllı cihazların sayısındaki artışla birlikte grafik tasarımcıların, gerçeklik-sanallık sürecinde yer alan teknolojilerde daha fazla araştırma yapma, tasarlama kılavuzunu anlama ve kullanıcıların ihtiyaçlarını ve sorunlarını çözecek ürünler oluşturma çabası içerisinde olacağı,

- Genişletilmiş gerçekliğin mimarlık, tasarım ve mühendislik gibi farklı alanlarda yaygın bir şekilde kullanılması, tasarımcıları disiplinlerarası iş birliğine yönlendirebileceği,

- Yapay zekâ destekli teknolojilerin ve donanımların, görüntüleri yeniden boyutlandırma, toplu işleme ve biçimlendirme gibi tekrarlanan görevleri otomatik hale getirerek tasarımcılara zaman kazandırabileceği düşünülebilir.

Olumsuz yönler değerlendirildiğinde;

- Yapay zekâ, artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklikte yaşanan hızlı teknolojik gelişimlerin grafik tasarımcılar tarafından araştırma yöntemi, problem

tanımlama, fikir üretme, prototip oluşturma ve test etme gibi süreçlerin değerlendirilmesinde ve zaman yönetiminde sorunlara yol açabileceği,

- Giyilebilir sanal gerçeklik cihazlarının her geçen gün değişmesiyle birlikte maliyetlerinin artmasının, tasarımcıların ürünlere ulaşmasında ve prototip oluşturmada engel teşkil edebileceği,

- Grafik tasarımda yapay zekâ desteğinin tasarımcılarda yaratıcılığı kısıtlayabileceği ve ortaya çıkan grafik ürünlerin benzer nitelikte olabileceği,

- Başa takılan ekranların (HMD) ağırlığının, düşük çözünürlüğünün ve konfor eksikliğinin uzun süreli kullanım sırasında yorgunluğa ve hareket kısıtlılığına neden olabileceği söylenebilir.

Çalışmada son olarak grafik tasarımcıların özellikle güncel bir konu olan mekânsal tasarımda kullanıcı arayüzü (UI) ve kullanıcı deneyimi (UX) üzerine nasıl çalışması gerektiğine dair işlevsel bilgilere yer verilmeye çalışılmıştır. Genişletilmiş gerçeklikte mekânsal tasarımın toplum üzerinde önemli bir etkiye sahip olduğu eğitim, sağlık, turizm gibi birçok alanda tercih edildiği ve insanlara yaratıcı süreçte önemli iyileştirmeler sunduğu görülmektedir. Dolayısıyla genişletilmiş gerçeklik, tasarımcıların çalışma şeklini değiştirmektedir. Genişletilmiş gerçeklik teknolojilerinin gelişmesi için grafik tasarımda teknolojinin daha fazla kullanılması ve tasarımcıların yenilikçi tasarım çalışmaları yapması önerilmektedir. Bu sayede, tasarımcının özgün ifade biçimleri sunarak alanın gelişimine daha fazla katkı sunması beklenebilir. Bu teknolojilerin kullanımında ise konunun iletimi açısından UI/UX bilgisine daha fazla ihtiyaç duyulmaktadır.

KAYNAKÇA

Anthes, C., García-Hernández, R. J., Wiedemann, M. ve Kranzlmüller, D. (2016). State of The Art of Virtual Reality Technology. IEEE Aerospace Conference, Big Sky, MT, USA, 2016, (pp. 1-19). doi: 10.1109/AERO.2016.7500674.

Atiker, B. (2022). The Creative Use of Artificial Intelligence in XR Applications. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 12 (3), 587-605. <https://orcid.org/0000-0002-4622-7409>

Aydemir, D. (2023). Revitalizing Turkish Mythological Elements through Artificial Intelligence Applications in Graphic Design: A Case Study on Midjourney. International Scientific and Vocational Studies Journal, 7(2), 187-205. <https://doi.org/10.47897/bilmes.1400144>

Babchenko Y. (2019). Graphic design in the Space of Information and Communication Technologies of the Present. Mystetsoznavchi Zapysky. Art Studies Notes, 36, (pp. 99-104). <https://doi.org/10.32461/190670>

Baran, H. (2021). Üç Boyutlu Konsept Tasarım ve Animasyonun Sanal Gerçeklik Uzamındaki Uygulama Yöntemleri (693098). [Sanatta yeterlik tezi, Hacettepe Üniversitesi]. Yök Tez Merkezi.

Curran, V. R., Xu, X., Aydin M. Y. ve Oscar, M. (2022) Use of Extended Reality in Medical Education: An Integrative Review. Medical Science Educator 33: 275–286. Crossref. PubMed. <https://doi.org/10.1007/s40670-022-01698-4>

Desai, R. P., Desai, N. P., Ajmera, D. K. ve Mehta, K. (2014). A Review Paper on Oculus Rift-A Virtual Reality Headset. International Journal of Engineering Trends and Technology (IJETT) – Volume 13, Number 4: 175-179.

de Souza e Silva, A. ve Sutko, D. M. (2009). Digital Cityscapes: Merging Digital and Urban Playspaces. (pp. 1-20). New York: Peter Lang Publishers.

Emre, İ. E., Selçuk, M., Budak, V. Ö., Bütün, M. ve Şimşek, İ. (2019). Eğitim Amaçlı Sanal Gerçeklik Uygulamalarında Kullanılan Cihazların Daldırma Açısından İncelenmesi. Bilişim Teknolojileri Dergisi, 12(2), 119-129. <https://doi.org/10.17671/gazibtd.453381>

GAO. (2022). Science & Tech Spotlight: Extended Reality Technologies. GAO-22-105541 Extended Reality Technologies. U.S. Government Accountability Office.

Garb, Y. (1987). Virtual Reality, Whole Earth Review, (57).

İrîqat, S. ve Vatansever, F. (2020). Comparison of Reality Types. Uludağ Üniversitesi Mühendislik Fakültesi Dergisi, 25 (3), 1155-1168. <https://doi.org/10.17482/uumfd.789985>

Irimia, A., Ghicioi, E., Pupzan, D. ve Nicolescu, C. (2022). Research On The Use of Virtual Reality in Intervention And Rescue Activities. MATEC Web of Conferences. 354, 00055. SESAM 2021, (pp 1-7). <https://doi.org/10.1051/mateconf/202235400055>

İpek, A. R. (2020). Artırılmış Gerçeklik, Sanal Gerçeklik ve Karma Gerçeklik Kavramlarında İsimlendirme ve Tanımlandırma Sorunları. İdil, 71 (2020 Temmuz): s. 1061-1072. Doi: 10.7816/idil-09-71-02

Jin, Y., M, M. ve Z, Y. (2022). A Comparison of Natural User Interface and Graphical User Interface for Narrative in HMDBased Augmented Reality. Multimedia Tools and Applications. 81: 5795-5826. <https://doi.org/10.1007/s1042-021-11723-0>

Jingu, A., Withana, A. ve Steimle, J. (2023). Double-Sided Tactile Interactions for Grasping in Virtual Reality. UIST '23: Proceedings of the 36th Annual ACM Symposium on User Interface Software and Technology. Article No.: 9, (pp 1-11). <https://doi.org/10.1145/3586183.3606798>

Karatay, A. (2015). Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi ve Müze İçi Eser Bilgilendirme ve Tanıtımlarının Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi Yordamıyla Yapılması [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Dumlupınar Üniversitesi.

Kharoub, H., Lataifeh, M. ve Ahmed, N. (2019). 3D User Interface Design and Usability for Immersive VR. Applied Sci. 9, 4861. (pp. 1-29). Doi:10.3390/app9224861.

Kozik, V., Mykytenko, V. ve Belianska, T. (2024). Interaction of Artists with Augmented Reality Technology: Practical Experience In Graphic Design. Humanities Science Current Issues: Interuniversity collection of Drohobych Ivan Franko State Pedagogical University Young Scientists Research Papers. 72(2). (pp. 91-95). <https://doi.org/10.24919/2308-4863/72-2-12>

Krueger, M. W. (1991). Artificial reality (2nd ed.). Addison-Wesley.

Lobwein, G. ve McKewen, D. (2024). Expanded Experience: An 'Artist-Bricoleur' Approach to Writing VR in Contemporary Art. Screenwriting for Virtual Reality (pp.205-229). Doi: 10.1007/978-3-031-54100-1_9

MacIntyre, B., Gandy, M., Dow, S. ve Bolter, J. D. (2004). DART: A Toolkit for Rapid Design Exploration of Augmented Reality Experiences. In Proceedings of the 17th Annual ACM Symposium on User Interface Software and Technology, Santa Fe, NM, USA. (pp. 197-206). <https://doi.org/10.1145/1029632.1029669>

Mehrfard, A., Fotouhi, J., Taylor, G., Forster, T., Navab, N. ve Fuerst, B. (2019). A Comparative Analysis of Virtual Reality Head-Mounted Display Systems. arXiv preprint arXiv:1912.02913 12(5). <https://doi.org/10.48550/arXiv.1912.02913>

Milgram, P. ve Kishino, F. (1994). A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays. IEICE Transactions on Information and Systems, 77(12), 1-15.

Raji, M. A., Olodo, H. B., Oke, T. T., Addy, W. A., Ofodile, O. C. ve Oyewole, A. T. (2024). Business Strategies in Virtual Reality: A Review of Market Opportunities and Consumer Experience. International Journal of Management & Entrepreneurship Research. 6(3). (pp. 722-736). <https://doi.org/10.51594/ijmer.v6i3.883>

Sala, N. (2021). Virtual Reality, Augmented Reality, and Mixed Reality in Education: A Brief Overview. Current and Prospective Applications of Virtual Reality in Higher Education. Chapter 3. Doi: 10.4018/978-1-7998-4960-5.ch003

Oyewole, A. T., Adeoye, O. B., Addy, W. A., Okoye, C. C., Ofodile, O. C. ve Ugochukwu, C. E. (2024). Augmented and Virtual Reality in Financial Services: A Review of Emerging Applications. World Journal of Advanced Research and Reviews, 21(03). (pp. 551-567). <https://doi.org/10.30574/wjarr.2024.21.3.0623>

Pacchierotti, C., Chinello, F., Koumaditis, K., Di Luca, M., Ofek, E. ve Georgiou, O. (2024). Haptics in the Metaverse: Haptic feedback for Virtual, Augmented, Mixed, and Extended Realities. IEEE Transactions on Haptics (ToH), 2024. (pp. 1-6).

Pribadi, A. P., Rahman, Y. M. R. ve Br Silalahi, C. D. A. (2024). Analysis of the Effectiveness and User Experience of Employing Virtual Reality to Enhance the Efficacy of Occupational Safety and Health Learning for Electrical Workers and Graduate Students. Department of Health Behaviour Environment and Social Medicine, Faculty of Medicine, Public Health and Nursing, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, Indonesia. (pp. 1-11). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e34918>

Türker, O. ve Işık, A. (2023). Nft Uygulamaları Bağlamında Artırılmış Gerçeklik Destekli Müze Uygulaması. Sanat ve Tasarım Dergisi, 13(1), 326-342. <https://doi.org/10.20488/sanattasarim.1314001>

İNTERNET KAYNAKLARI

Apple. (2025). Apple Vision Pro. <https://www.apple.com/apple-vision-pro/> 02 Mart 2025'te alınmıştır.

Dorrell, G. (2024). Spatial Design and Extended Reality. <https://www.lightflows.co.uk/blog/spatial-design-and-extended-reality/> 16 Temmuz 2024'te alınmıştır.

Francioni, F. (2024). SXSW 2024: Spatial Design and AI are your new dynamic duo. <https://uxdesign.cc/sxsw-2024-spatial-design-and-ai-are-your-new-dynamic-duo-1cde71e32edf> 10 Haziran 2024'te alınmıştır.

Lápicus, Y. (2024). Beyond the Screen: The Principles of Spatial Design for VisionOS. <https://bootcamp.uxdesign.cc/beyond-the-screen-the-principles-of-spatial-design-for-visionos-7ad268c7055b> 22 Ağustos 2024'te alınmıştır.

Pwc. (2024). Seeing is believing. <https://www.pwccn.com/en/tmt/economic-impact-of-vr-ar.pdf> 5 Eylül 2024'te alınmıştır.

Sabunchi, D. (2023). Designing ekânsa Future: Challenges and Opportunities in AR and VR. <https://bootcamp.uxdesign.cc/designing-for-the-future-challenges-and-opportunities-in-ar-and-vr-fb510ba8d2b8> 20 Ağustos 2024'te alınmıştır.

Statista. (2024). AR & VR Turkey. <https://www.statista.com/outlook/amo/ar-vr/turkey#analyst-opinion> 12 Ağustos 2024'te alınmıştır.

Vaseghi, S. (2024). OpenAI's Sora Through the Eyes of Apple Vision Pro: The Emergence of Extreme-Fluid Reality. <https://medium.com/ai-advances/openai-sora-through-the-eyes-of-apple-vision-pro-the-emergence-of-extreme-fluid-reality-dee3a7094812> 7 Ağustos 2024'te alınmıştır.

Wikipedia. (2024). Extended Reality. https://en.wikipedia.org/wiki/Extended_reality 8 Temmuz 2024'te alınmıştır.

GÖRSEL KAYNAKLAR

Görsel 1. Milgram, P. ve Kishino, F. (1994). A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays. IEICE Transactions on Information and Systems, 77(12), 1-15. 18 Eylül 2024'te alınmıştır.

Görsel 2. GAO. (2022). Science & Tech Spotlight: Extended Reality Technologies. GAO-22-105541 Extended Reality Technologies. U.S. Government Accountability Office. <https://www.gao.gov/assets/gao-22-105541.pdf> 12 Temmuz 2024'te alınmıştır.

Görsel 3. Hayden, S. (2022). Varjo's Enthusiast Grade VR Headset is Getting a Brain-Computer Interface (and it's not cheap). <https://www.roadtovr.com/varjos-aero-open-brain-computer-bci/> 18 Temmuz 2024'te alınmıştır.

Görsel 4. Irving, M. (2022). Haptic Hydrogel "Skin" Simulates Touch in VR and AR. <https://newatlas.com/wearables/haptic-hydrogel-wearable-touch-vr-ar/> 22 Temmuz 2024'te alınmıştır.

Görsel 5. Creativepool. (t.y.). Thomas Cook Try Before You Fly. <https://creativepool.com/visualise/projects/thomas-cook-try-before-you-fly-for-thomas-cook> 13 Temmuz 2024'te alınmıştır.

Görsel 6. Blackwood, J. D. (2021). Exploring VR Content From Within, A VR App. <https://amt-lab.org/reviews/2021/7/within-vr-app> 20 Temmuz 2024'te alınmıştır.

Görsel 7. Pokemon. (t.y.). Community note: Updates to The Pokémon GO map. <https://pokemongolive.com/post/mapupdates-2022/> 28 Temmuz 2024'te alınmıştır.

Görsel 8. Ikea. (2020). New AR Capabilities for IKEA Place on iPad Pro. <https://www.ikea.com/global/en/newsroom/innovation/ikea-to-launch-new-ar-capabilities-for-ikea-place-on-new-ipad-pro-200319/> 08 Temmuz 2024'te alınmıştır.

Görsel 9. Pymnts. (2022). Walmart Adds Digital Eyeglass Fitting Company to Stable of AR Try-on Tools. <https://www.pymnts.com/news/retail/2022/walmart-adds-digital-eyeglass-fitting-company-augmented-reality-try-on-tools/> 17 Temmuz 2024'te alınmıştır.

Görsel 10. Virtual Try on Tech. (2024). Walmart Boosts Its Augmented Reality Offerings With Introduction of Hair Colour Products Try-On Feature. <https://retailtechinnovationhub.com/home/2024/3/7/walmart-boosts-its-augmented-reality-offerings-with-introduction-of-hair-colour-products-try-on-feature> 20 Temmuz 2024'te alınmıştır.

Görsel 11. Behance. (t.y.). <https://www.behance.net/gallery/79737469/POSTPRINT-AR-3D-in-Graphic-Design> 16 Temmuz 2024'te alınmıştır.

Görsel 12. Pwc. (2024). Seeing is Believing. <https://www.pwccn.com/en/tmt/economic-impact-of-vr-ar.pdf> 5 Eylül 2024'te alınmıştır.

Görsel 13. Lápicus, Y. (2023). Beyond the Screen: The Principles of Spatial Design for VisionOS. <https://bootcamp.uxdesign.cc/beyond-the-screen-the-principles-of-spatial-design-for-visionos-7ad268c7055b> 22 Ağustos 2024'te alınmıştır.

Görsel 14: Interaction Design Foundation. (t.y.). Field of View (FOV) in Extended Reality. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/field-of-view-fov-in-extended-reality?srsId=AfmBOopN55mnIEmpuMAWZkLfGwa90-tQxxlcWUllwGRifGBUK3olhpi5> 13 Temmuz 2024'te alınmıştır.

MARK TOBEY ESERLERİNDE UZAK DOĞU SANATI ETKİLERİ VE KALİGRAFİK EĞİLİMLER

FAR EASTERN ART INFLUENCES AND CALLIGRAPHIC TENDENCIES IN MARK TOBEY'S WORKS

Doç. Muteber Burunsuz

Hitit Üniversitesi,

Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Resim Bölümü

muteberburunsuz@hitit.edu.tr

ORCID ID: 0000-0002-8987-0058

MAKALE GELİŞ TARİHİ: 21 Ağustos 2024 · YAYIMA KABUL TARİHİ: 27 Mart 2025

Öz

Soyut dışavurumcu ve Amerikalı sanatçı Mark Tobey duygularını aktardığı eserlerinde simgesel bir tavır ortaya koymaktadır. Mistik deneyimlerini Uzak Doğu Sanatının etkileriyle eserlerine aktaran Tobey, lirik ve kaligrafik bir ifade anlayışını tercih etmiştir. Araştırmada Tobey'in mürekkeple oluşturduğu eserleri incelenerek, sanatçının eserlerindeki Doğu Sanatı etkileri ve sanatsal anlayışı çözümlenmeye çalışılmıştır. Araştırmada nitel araştırma yönteminden faydalanılarak, ilgili literatür taranmış ve elde edilen verilerin analizleri yapılmıştır. Tobey'in mürekkeple oluşturduğu dinamik ve ritmik eserlerinde boşluk-doluluk, yön ve denge ilkelerini gözettiği gözlemlenmiştir. Mürekkebin baskın ve güçlü anlatımına kaligrafik fırça hareketleriyle yön veren Tobey, coşkulu bir ifade diliyle taşist eserler oluşturmuştur.

Abstract

Abstract expressionist and American artist Mark Tobey demonstrates a symbolic attitude in his works in which he conveys his emotions. Transferring his mystical experiences to his works with the influences of Far Eastern Art, Tobey preferred a lyrical and calligraphic understanding of expression. In the research, by examining Tobey's works created with ink, the effects of Eastern Art and his artistic understanding in the artist's works were tried to be analyzed. By using the qualitative research method in the research, the relevant literature was scanned and the data obtained was analyzed. It has been observed that Tobey observes the principles of space-fullness, direction and balance in his dynamic and rhythmic works created with ink. Directing the dominant and powerful expression of ink with calligraphic brush movements, Tobey created tachist works with an enthusiastic expression language.

Anahtar Kelimeler: Mark Tobey, Soyut Sanat, Soyut Dışavurumculuk, Uzak Doğu Sanatı, Kaligrafi.

Key Words: Mark Tobey, Abstract Art, Abstract Expressionism, Far Eastern Art, Calligraphy.

GİRİŞ

Sanatta var olan gerçeklik soyut sanat için varlığın özünü kavrayabilmekle mümkündür. Sanat yapıtının özel bir anlam içeriğine sahip oluşu gerçekliğin daha üst anlatıma kavuşmasıyla biçimlenir. Sanatçı özel bir ifade diliyle doğada yer alan nesneleri kendi belleği ve algısal deneyimi ile sonuçlandırmaktadır. Sanatçının imgeleminde dönüşen nesneler farklı biçimler aracılığıyla aktarılarak yeni yorumlara kavuşmaktadır.

Her izleyene yeni yorumlar ve anlamlar sunan soyut resimde, ressamın açık bir biçimde anlam sunma gayretinde olmamışlardır. Özgün bir anlamlandırma süreciyle, sürekli gündemde kalarak hiç eskimeyen eserler her izleyici yorumuyla tekrar tekrar doğarak güncelliklerini koruyacaklardır (Krause, 2005, s. 109). Özgün bir biçim oluşturma çabası sanatçının farklı bileşenleri bir araya getirmesiyle mümkündür. Bu bileşenler aracılığıyla kendi ifade dilinde yaşama dair biriktirdikleri ve aktarılan kavramsal içerik eserlerine yansımaktadır. Sanatçının gerçekliği içsel ve dışsal araçlarıyla birlikte sanat eserinde buluşmaktadır. Tinsel arayış ve gerçekliğin izleri, sanat yapıtının gizli dünyasında saklıdır.

Sanatın kaynağı açık bir biçimde sanat yapıtının içindedir. Var olan dolaysız olarak hakikati içinde, sanatta barındırmaktadır (Bozkurt, 2000, s. 262). Sanat tarihi boyunca yaygın bir biçimde sezgilerin ve içsel arayışın yoğun olarak gözlemlendiği dönem dışavurumculuk akımında gerçekleşmiştir. Sanatçının bir içe bakış yöntemi olarak kendine dönmesi, duygularını ve içselliğini eserine aktarması ifadeci anlayışla gerçekleşmiştir. Sanatçının soyut olan yüzeylerde sezgisel tasarımlarının estetik bir süreçte dahil olduğu görülmektedir.

İçsel gerçekliğin ve ruhsallığın özgür bir biçimde bilinçaltı aracılığıyla somutlaştığı dışavurumculuk içselliğin somutlaşmış biçimidir. Dışsal sürecin iç deneyimlerle buluşarak sezgiselliğin son bulduğu nokta soyutlamayla gelişen sanatsal deneyimdir (Gece Çelikkın, 2018, s. 138-139). Dışavurumsal süreçte bilincin devre dışı bırakılarak rastlantısal etkilerle oluşturduğu estetik oluşum öncesinde köklü bir birikim gerekmektedir. Anlık gelişen sanatsal eylem içeriğinde bir çıkış noktası, dönüşmüş bir biçim ve sezgisel bilinç eylemi bulunmaktadır. Sürekli arayış içerisinde olan sanatçı, kendi biçimlerini kendi anlatım biçimi içerisinde oluşturmaktadır. İkinci Dünya Savaşı ile başlayan Soyut Dışavurumculuk akımında anlık sanatsal deneyimlerin oluştuğu görülmektedir.

Soyut ekspresyonistler, Carl Jung'un (1875-1961) psikoanalizle, Sigmund Freud'un (1856-1939) ise mit, bellek ve bilinçdışı akılla ilgili fikirlerinden ilham almak ve bunları resimlerinde kullanabilmek amacıyla sürrealizme yöneldiler. Sürrealist

sanatçılar, İkinci Dünya Savaşı'nın başlamasıyla ABD'ye gelmişlerdi ve çok sayıda galeri ile müze de kapılarını bu sanatçıların eserlerine açmıştı. Amerikalı sanatçılar toplumsal ve teknik açıdan radikal bu yaklaşıma büyük önem vermiş, yanlır üretin ve fayda sağlayan bir formül gibi değerdirmişlerdi (Farthing, 2014, s. 453).

Soyut Dışavurumcu sanatçıların anlık deneyimlerini damlatma ve sıçratmalarla gerçekleştirdikleri görölmektedir. Tuvalin tüm yüzeyine yayılan bu etkiler serbest lekelerle biçimlendirilmiştir. Sürekli bir üretme ve biçimlendirme çabası içinde olan sanatçıların çizgi, leke, doku ve renkler aracılığıyla içsel dışavurumlarını aktardıkları görölmektedir.

“Birinci Kuşak Soyut Ekspresyonistler, Soyut Ekspresyonizmin temelini oluşturan isimlerdir: William Bazioter, Adolph Gottlieb, Philip Guston, Frans Kline, William De Kooning, Robert Motherwell, Barnett Newman, Sam Francis, Morris Louis, Mark Rothko, Lee Krasner, Arshile Gorky gibi çoğu Amerikalılarla, Hollandalı Karel Appel, Fransız Jean Fautrier'dir” (Eroğlu, 2015, s. 266). Resimsel öğeleri kendi sanatsal anlayışları dahilinde biçimlendiren sanatçılar, dışsallaşmış ve olgunlaşmış biçimlendirmeleriyle simgesel yetkinliğe kavuşurlar. Öyle ki duygu-düşünce diyalektiği ile sanatçının öznel gerçekliği sanatsal eyleminde gerçekleşmektedir. Sanatçı kendi evreni ile dış dünya nesneleri arasında etkileşim kurarak saf biçimlere ulaşmaktadır.

Sanatçı soyutlama esnasında kendi öz benliğinde ortaya koyduğu nesne ya da öznenen hareket ederek soyutlanan şeyde farklı biçimsel varyasyonları ortaya koymaktadır. Her defasında empati kurulan imge dünyasındaki nesne ya da özneler sanatçının bilinçaltından gelen öğelerdir (Eroğlu, 2017, s. 26-27).

Kaligrafinin soyut sanatla bağı, tinsel bir özü yakalamasının dışında, biçimlerin soyut olarak ifade edilmesine imkan tanınması ile ilgilidir. Soyutlanan kaligrafik biçimler doğaya ait olanın özleri ve sembolleridir. Doğı ve Batı Sanatında kaligrafi sanatın içine dahil edilerek estetik bir öge olarak biçimlendirilmiştir. Kaligrafi zamanla sanatçının enerjisi, ritmi ve tinselliğini yansıtmıştır. Amerikan Soyut Dışavurumcu anlayışın temsilcilerinden Mark Tobey ise yüzey üzerinde biçimlendirdiği formlarda grift yapılar oluşturmuştur. Biçimsel yapılar sanatçının bazı eserlerinde anlık ve rastlantısal kaligrafik lekelerle dönüşmüştür. Mark Tobey eserlerinde, anlık izlerin hakikate ulaşma çabasında ve kaligrafik etkilerin oluşmasında felsefe ile şekillenen Doğı Sanatının, özellikle Çin kaligrafisinin ve oryantalist duyarlılığın izleri bulunmaktadır.

Amerikan Sanatına yeni bir yön veren Mark Tobey, Bahailiği ve Doğı Sanatını derinlemesine inceleyerek eserlerinin felsefi temellerinin oluşmasını sağlamıştır. Tobey eserlerini genellikle koyu zemin üzerine yapılandığı kaligrafi temelli

fırça hareketleri ile biçimlendirmektedir. Tobey'in doğu seyahatleri beyaz yazı olarak adlandırılmış üslubunun oluşmasında da önem taşımaktadır (Kınacı, 2008, s. 18).

Birbiri içerisine geçen ve devam eden fırça hareketleri, sürrealistlerde görülen otomatik yazılar Amerikalı mistik sanatçının eserlerine enerjik bir biçimde yansımaktadır. Tobey beyaz yazı soyutlama stiliyle yüzey üzerinde beyaz çizginin iç içe geçmesiyle oluşturmaktadır. Sumi mürekkebiyle oluşturulan eserlerde çizgi ve lekelerdeki kendiliğinden atılmış mürekkeplerle ekspresif yüzey hareketleri soyut bir biçimde kavranmaktadır.

Mark Tobey eserlerinde Doğu sanatıyla birlikte Zen ve Budacılığın etkileri sezilmektedir. İlk zamanlarda daha durgun ve bu öğretilere yakın eserler üretirken ilerleyen yıllarda canlı renkler kullanmıştır. Sanatçının eserlerinde yüzeyde formların ışıqla birlikte vurgulandığı görülmektedir (Özen, 2008, s. 46). Mark Tobey eserlerinde biçimin kompozisyon içinde ritmik devinimleri görülmektedir. Plastik dengelerin içsel duyarlılıkla birleştiği eserlerinde belirgin bir mekan anlayışı yerine serbest yüzeyde biçimlendirilen çizgi ve lekeler görülmektedir. Biçimlerin renklerle ya da siyah beyaz olarak düzenlendiği eserlerde sanatçının çağdaşları Hans Hoffman ve Arshile Gorky'nin etkileri görülmektedir. Tobey'in eserlerinde boyanın ya da mürekkebin sıçrayış hareketleri ile birlikte damlatmalar, kalın fırça sürüşleri ve serbest lekeler izlenmektedir.

Sanatçının eserlerinde çizgi belirgin bir biçimde ortaya çıkmaktadır. Küçük çizgi birimleri bir arada bütüncül bir dil oluşturmaktadır. Sanatçının eserlerinde mistik deneyimler Amerika Sanatının ekspresif yanı ile bir araya gelmektedir (Dinçer, 2014, s. 61). Mark Tobey eserlerinde, renk, çizgi ve lekenin dengesi, yönü ve devinimi ile yüzey üzerinde boşluk ve doluluk gözetilmektedir. Serbest lekeler ve çizgilerin yoğunlaşması ile formun biçimsel varyasyonları zamansızlıkla anlık deneyimler sunmaktadır. Mistik ve metafizik kökenli bir deneyimle yola çıkan Tobey, eserleriyle düşünsel bir bağ kurmaktadır. Soyut yüzeyde biçimlendirdiği öğelerle Batı ve Doğuyu bir arada sentezlediği eserleriyle çağdaşlarından ayrılmaktadır.

Genel Özellikleriyle Uzak Doğu Sanatı

Sanat tarihi boyunca birçok ressam Uzak Doğu Sanatına ilgi duymuş ve bu ilgilerini kendi sanat anlayışlarına yansıtmışlardır. Empresyonist, ekspresyonist ve fovist ressamların eserlerinde Doğu Sanatı ile ilgili etkiler görülmektedir. Uzak Doğu Sanatı Çin, Japon ve Kore sanatını kapsamaktadır.

Sanatçılar, Japon sanatının hassas ve yalın ifade biçiminden ve renk anlayışından etkilenmişlerdir. Japon resimlerinin yeni bir ifade biçimi ve bakış açısı kazandırması açısından sanattaki etkileri önemli olmuştur. Japon sanatı karşısında etkilenen Empresyonizmin öncü ressamı, ilk kez yeniden yorumladıkları Japon sanatıyla Japonizm sanat akımının ortaya çıkmasına neden olmuşlardır. Empresyonist sanatçılar ile Japon Ukiyo-e sanatçıları arasındaki çalışmalar incelendiğinde günlük yaşamdan sahnelerini resmetme biçimleri olarak izlenimci ve doğal tavırlarının benzerlik taşıdığı görülmektedir (Ceylan, 2022, s. 202).

Sözen ve Tanyeli'nin de belirttiği gibi "Japonizm, Japon resmi izlenimcileri özellikle renk düzeni açısından etkilemiştir" (Sözen ve Tanyeli, 2001, s. 118). İzlenimciler de dahil olmak üzere birçok sanatçıyı etkisi altına alan Japon Sanatında zaman içerisinde farklı teknikler görülmüştür. Ukiyo-e, mürekkepli resimler, kaligrafi, origami ve mangalar bu teknikler arasında sayılabilir. Tekniklerle birlikte Japon eserlerinde sadeleştirme ve minimal anlatım stili dikkat çekmektedir. Kaligrafik ifadeler mürekkeple birlikte yalın bir anlatıma dönüşmektedir. Kaligrafiyle birlikte imgeleri şiirle birlikte buluşturan Çin Sanatı'nda ise renk ve biçimler stilizasyonla uygulanmıştır. İmgelere ustasının karakterini yansıtan kaligrafik eşlik etmektedir.

"Tipik Çin resmi denince akla, kenarında resmi yapan sanatçının ruh durumuna uygun olarak veya özel durumu dile getiren bir şiir yazılıdır. Seyirci, aynı anda üç sanatı birden izleyebilir: Şiir, resim ve kaligrafi. Bu da dünyada eşine rastlanmayacak bir durumdur" (Bedin, 1985, s. 36).

En sade biçimler, nesneler mürekkebin su ile buluşması sonucu belirgin hale gelir. Açık ve koyu tonlar ile nesnenin biçimlendirilmesi sağlanır. Stilize yalın formlar yazılarla buluşmaktadır. Çinli ressamların eserlerinde belirgin bir biçimde anlık sıçratmalar yer almaktadır. Çin Sanatı'nda mürekkep sanatçının iç dünyasına dönüş ve gözlem sağlıyordu. Fırçanın ritmiyle malzemeyi buluşturan sanatçılar özgün ve gerçekçi form anlayışına yöneldiler.

"Geniş fırça darbeleriyle yapılan resim tekniğinin yerine, uyumlu ve canlı çizgilerden oluşan yeni tarzıyla, spontan ve seri bir anlayışın önde gelen temsilcisi olmuştur. Aynı anlatımcı yolda Wu'nun en tanınmış çırağı Lu Leng-chia ve resimde ifadesi olanaksız gibi görünen, bütünüyle esrik bir anlayışın ürünü olan ve mürekkebi "sıçratma" tekniğiyle kullanmanın öncüsü sayılan Wang Hsia'yı da anmak gerekir" (Cheng, 2006, s. 20-21).

Çin Resim Sanatı'nda çizgi, leke ve ton değerleriyle oluşturulan eserlerde, manzaralar ve bitkisel motifler resmedilir. Çizginin ince ve kalın değerleri formu biçimlendirmede önemli rol edinir. Ayrıca çizgilerin açık ve koyu

değerleri bu nesnelerin üç boyutlu olarak algılanmasını sağlamaktadır. Sembolik olan Çin Sanatında kavramlar sembollerle ifade edilirken sanatçının rusallığıyla aktarılarak bir bütünü temsil eder.

Aslında Tang'lar döneminin üçüncü önemli anlayışını nitelemek için “izlenimci” adını, daha iyi bir tanım bulamadığımız için kullandık. Çin resminde çok özel bir stildir burada söz konusu olan. İnce çizgilerle, mürekkebin kimi zaman ustalıklı bir ton derecelendirmesiyle, bir manzaranın sonsuz nüanslarına uygun bir tonaliteyle, evreni canlı gösteren sonsuz esin kaynaklarıyla yıkanmış nesne görünümlerinin gizemli titreşimlerini ustalıklı biçimde yansıtmak için uygulanır bu teknik (Cheng, 2006, s. 21).

Sanatçının duygularında ulaştığı en yüksek anlayışı ifade etmesinde doğanın sembolleri yer alır. Gerçekliğin özleri, aşırılıktan uzak ipek ve kağıtlar üzerine uygulanmaktadır. Çin Sanatında resim ve seramikler iç içeydi. Seramiklerin üzerinde genellikle siyah ve tuğla kırmızısıyla yalın stilize biçimlerle süslemeler yer alırdı. Fikir olarak sadeleşme resim, seramik ve yazı üzerinde etkili olmuştur. Maneviyatın sembolü doğa ve doğaya ait olan öğeler, sadelikle ifade edilerek, izleyiciyi gündelik yaşamın sıradanlığı ve karmaşasından uzaklaştırarak, dinginliğe ulaşmayı amaçlar.

“Tang Hanedanlığı için önemli bir resim üslubu olan Shan Shui’de; dağlar, nehirler ve şelalelerin olduğu doğal manzaralar yerine kalem ve mürekkep ile tasvir edilir” (Farthing, 2014, s. 98).

Çin Sanatında doğaya duyulan tutku resimlere de yansımıştır. Ağaçlar, kayalar ya da dağlar estetik bir biçimlendirme dili ile ifade edilmiştir. Çinli sanatçılar nesnelerin ya da formların daha yumuşatılarak oluşturulduğu çizimlerde, çizgilerin resim içindeki bütünlüğü, lekelerin kendi arasındaki dengesi, boşluk ve doluluk, simetri ve asimetri, sadelikle birlikte çok anlamlılık öğelerine eserlerinde yer vermişlerdir. Çizginin iniş çıkışları, yönü ve anlık değişimleri eserin içinde ritimsel bir dili olmasını sağlar. Tüm bu öğelerin yanı sıra perspektif açısından da Batı resmine göre farklılıklar bulunmaktadır. Doğu Sanatında en sade biçimlere ulaşma hedefi ile soyut yüzeyler oluşmuş ve lekelerin de birimsel olarak daha yalınlaştığı görülmüştür. Soyut sanatta da var olan biçimlerin görünüşlerinden sıyrılarak yalınlaştırıldığı, fazlalıklarından ayıklanarak karmaşadan uzak sakin ve sade biçimlere ulaşıldığı görülmektedir.

Uzak Doğu Sanatının Mark Tobey Eserlerine Etkisi

Mark Tobey’in batıdan doğuya uzanan sanatsal ve yaşamsal deneyiminin izleri eserlerine yansımıştır. Birçok sanatçı gibi Uzak Doğu Sanatının teknik

ve yöntemleri Tobey'i de etkilemiştir. Uzak Doğu Sanatının kaligrafik etkileri ve mürekkebin saf haliyle kullanımı Tobey eserlerinde mistik bir deneyime dönüşmüş ve sanatçının içsel dinamizmi eserlerine daha sadeleşerek yansımıştır. Tobey'in seyahatleri ve Doğu dinlerine olan ilgisi yaşamına yön vermiştir. Asya ve Çin Sanatı, Uzak Doğu felsefesinden hareketle tinsellikle hakikate ulaşma yolunda verilen deneyimler, Tobey'in eserlerinde somutlaşmıştır. Sürrealist, Soyut Dışavurumcu ve Eylem Resmi sanatçılarındaki görüldüğü gibi Tobey eserlerini oluştururken bir kurala bağlı olmaksızın otomatizm ilkesiyle hareket etmiştir. Tobey'in eserlerinde sıkça kullandığı mürekkebin Çin ve Japon Sanatında kullanımı yaygındır. Özellikle eserlerinde yer verdiği kaligrafik ifade ve felsefi temeller Tobey'i çağdaşlarından, Amerikan Soyut Dışavurumcularından ayırmaktadır.

“Uzakdoğu kaligrafisinin etkisi sık sık vurgulandı. Bu etki özellikle Mark Tobey (1890-1976) gibi bir ressamda mevcuttur. Bu da onun sözünü ettiğimiz Amerikalı resamlardan uzaklaştırır” (Bonfand, 1994, s. 91).

Tobey'in Doğu Sanatına olan ilgisi sanatına yön vermiş, sanatçının eserlerinin giderek sadeleştiği ve yalınlaşan öğelerin baskın bir ifade diline dönüştüğü görülmektedir. Uzak Doğu Sanatının zengin anlatım dili Tobey'i de etkisi altına almış, soyut eserlerinde grift ve sembolik biçimleri üst üste karakterize ederek bir araya getirmiştir.

Tobey'in beyaz yazı stili Bahai dinini benimsediği süreçte serbest bir biçimde gelişmiştir. Yüzey üzerinde oluşturduğu simetrik yapılar işaretlere dönüşmüş, farklı zeminlerde çizgisel bir biçimde aktarılmıştır. Çoğu zaman yazıya dönüşen işaretler bütünü dokulu bir görünüm oluşturmasının yanı sıra düşünsel bir derinlik oluşturmaktadır (Çağlayan, 2018, s. 91-92).

Eserlerinde mistik bir anlayışla yola çıkan Tobey, renkleri sınırlandırarak kullanmış, Japon resminde olduğu gibi resmindeki plastik öğeleri sadeleştirmiştir. Sanatçı seyahat ve izlenimleri ile mistik felsefesini derinleştirerek, derinleştirdiği manevi bütünlüğü eserlerine aktarmıştır.

Tobey'in Avrupa sonrasında Uzak Doğu yolculuğu, sanatçının içsel sürecinde bir arayışa girmesine ve bu etkiler sonucunda Soyut Dışavurumcu anlayışının Doğu Sanatındaki tekniklerle birlikte zenginleşmesine, farklı bir yöne doğru eğilim göstermesine neden olmuştur. Sanatçının eserlerinde geometrik formlarla birlikte çizgisel arayışlar mürekkep ve lavi teknikleriyle buluşmaktadır. Ayrıca fırçalardaki dokunuşlar da sanatçının eserlerine kaligrafik etkiler olarak yansımıştır. Serbest ve devinen lekeler sanatçının içsel süreci ve ruhsallığıyla harmanlanarak soyut bir biçimde ifade edilmiştir. Tüm bu etkiler sanatçının üslubunun farklılaşmasını daha da yalınlaşmasını sağlamıştır (Bayazıt Yılmaz, 2023, s. 19).

Uzak Doğu Sanatındaki kaligrafik yazı stili Tobey eserlerinde biçimlere yön verme olarak gelişmiştir. Eserlerindeki lekesel anlatım kaligrafik olarak özgün bir duyarlılıkla aktarılmış olup gözleme dayanan ve yalınlaşan biçimler serbest bir biçimde dönüştürülmüştür. Deneyisel bir dille aktarılan izler yüzeyde vurgulu bir ifade diline dönüşür. Geleneksel malzeme ile biçimlendirilen eserler, anlık deneyimlerle özgür bir eyleme dönüşmüştür.

Mark Tobey Eserleri Üzerine İncelemeler

Mark Tobey eserlerinde kontrast etki oluşumları, siyah ve beyaz üzerindeki yoğunluklar, dokulu grift yapılar ve fırça hareketleri lekesel ifade diliyle ruhsallığın yansıdığı izler olarak görülmektedir. Eserlerde izlenen görsel öğeler, lekesel üslupla izlenen ifadeci ve soyut yaklaşım içerisinde değerlendirilmektedir. Soyut olan biçimsel varyasyonlar öz anlatımları ile yorumlanmaktadır. Sadeleşen biçimler etkileşim kurarak bütünsel bir bakış açısıyla sunulmaktadır. Anlık deneyimler, tüm yüzeye yayılarak bedeninin yansıdığı duygusal dışavuruma dönüşmektedir.

Klasik kompozisyon anlayışlarının ötesinde Avrupa resminden ayrılan Mark Tobey eserlerinde, hızla gelişen ve öğelerin tüm yüzeye yayıldığı taşist bir anlayış izlenmektedir (Tatari, 2015, s. 104).

Taşist anlayışla birlikte dinamik bir yapı oluşmaktadır. Kendiliğinden gelişen ve dönüşen biçimler sanatçının bilinçaltından, imgelerinden öğeler içerir. Bu öğelerdeki belirgin dönüşümler ise Tobey'in kendi sanatını ve üslubunu oluşturma yolunda atılmış olan izlerdir. Edinilen deneyimler sanatçının kendi hesaplaşmasında eseriyle karşılıklı kurduğu bağdan kaynaklanmaktadır.



Görsel 1. Mark Tobey, *Kompozisyon*, 1957, kağıt üzerine mürekkep, 59x87 cm.

Mark Tobey'in sumi mürekkebi kullanarak oluşturduğu eseri anlık deneyimlerin ifade edilmesiyle gerçekleşmiştir. Akıtmalar ve sıçratmalar rastlantısal bir biçimde kendiliğinden oluşmuştur. Birbirine yakın ağırlıkta siyah lekelerin yer aldığı eserde oluşmuş yalın biçimler birbirinden bağımsız olarak uygulanmıştır. Siyah lekeler birbirinden bağımsız olsa da uygulanma oranları ve kompozisyon açısından birlik ve bütünlük içindedir. Kompozisyon ilkelerinin ters düz edildiği eserde, anlık gelişen içsel duyarlılık coşkunun, hızın ve dinamizmin en belirleyici öğeleridir. Estetik anlayışın biçimsel ilkelerle bir araya getirildiği eser dışavurumun en belirgin aracıdır. İmgelerin ve bilincin devre dışı bırakılmasıyla karmaşıklıklardan uzaklaşarak en sade haline ulaşması sonucunda gizil anlatım dili oluşmaktadır. Bu anlatım diliyle öznel anlayışın duygu ve düşünce bütünlüğünün aktarımı sonucunda özel bir ifade biçimi ortaya çıkar. Belirgin lekeler, oluşturulan bağlar aracılığıyla bütünlük sağlamıştır (Görsel 1).

Batılı sanat anlayışından Doğu Sanatının hakikatine yönelen ve içsel gerçeklik arayışı içerisine giren Mark Tobey, kavramsal yönün biçimlere yansıdığı eserler oluşturmuştur. Daha dinamik ve soyut eserler üreten Tobey, tüm yüzeye yayılan eserler yerine biçim, leke ve kaligrafiyi buluşturan eserler oluşturmuştur. Soyut Dışavurumcu sanatçılar arasında ilerlediği üslup açısından ayrılarak Amerikan resmine yeni bir anlayış getirmiştir (Kınacı, 2008, s. 18).



Görsel 2. Mark Tobey, *Sumi*, 1957, kağıt üzerine çini mürekkebi.

Sıçratma ve damlatmaların yoğun biçimde görüldüğü eserde, lekeler tarafsız bir fonda bir arada yer almaktadır. Küçük ve büyük lekeler oransal olarak bir araya getirilmiş ve kompozisyon bütünlüğü sağlanmıştır. Saf soyut lekelerin bir araya getirilişi kompozisyondaki denge unsurları ilişkisinin kurulması açısından önemlidir. Resimsel öğelerle bağ kuran devingenlik, bütünlük içinde özel anlamların oluşmasını sağlamaktadır. Sonsuz bir uzamda biçimlerin arasından sıyrılan simgesel ifade dili anlamın yükünü taşımaktadır. Mark Tobey'in içsellikle yoğrulan lekeleri kurgusal değildir. Biçimci saf anlayış yerine lirik anlatım dilini tercih etmiştir. Sanatçının soyut ve ifadeci olan eserlerinde gerçekliğe dair izlerle karşılaşmamaktadır. Özellikle izleyiciyi yönlendirecek olan anlama dair ipuçları görülmemektedir. Sanatçının genel olarak tüm eserlerindeki nihai amacı resmi bir araya getiren öğelerin birlikteliğinin çözülmesi üzerine kuruludur. Boşluk-doluluk, denge, ritim, hız ve dinamizm bu öğeler arasında yer almaktadır (Görsel 2).

Fazlalıklarından ayıklanıp soyut biçimlere kavuşan nesneler hakikate ulaşarak yalınlaşan bir etki oluşturur. Hakikate ulaşabilme ve bu yöndeki çabalar dinsel bir arayış değil bireyin kendini keşfe yönelik bir çabadır. Modern dönemin kaosundan sıyrılarak nesneler aracılığıyla yalınlaşan bir yola başvurulabilir bireyin kendi özüne yönelik bir ihtiyaçtır (Gece Çelikkan, 2018, s. 19).



Görsel 3. Mark Tobey, *İsimsiz*, 1950, kâğıt üzerine tempera

Mark Tobey'in kâğıt üzerine tempera tekniği ile uygulama yaptığı eserinde çizgilerin yoğunluğu dikkat çekmektedir. Çizgiler farklı renk tonlarıyla grift bir biçimde iç içe geçmiştir. Renkli çizgilerin bir aradalığı, kümelenmesi ve karmaşa

ilk olarak dikkat çeken öğeler arasındadır. Nötr bir fon üzerinde beliren çizgisel bütünlük içerisinde oluşan biçimler uzun süreli bakıldığında fark edilmektedir. Anlamsal çağrışımlardan çok soyut ve geometrik biçimlerin belirgin hale gelmesini sağlayan biçimler eserin ana merkezinde konumlanmıştır. Tobey'in eserlerinde çizgi ve leke kullanımları belirgin olarak izlenmektedir. Alt fon renklerindeki çeşitlilik eserlerin üst katmanlarının biçimlenmesinde etkili olmaktadır. Özellikle koyu fonlar üzerinde beyaz çizgi tekniği ile oluşturmuş olduğu kompozisyonlar yer almaktadır. Açık renk tonlarındaki zeminler üzerinde ise çizgileri belirgin kılan çizgi ve lekeler görülmektedir (Görsel 3).

Soyut sanat, özü gereği tinselliğe yönelir. Bu yönelimin doğal sonucunda ise kendinin taklitten, olağan nesne görünümünden ve duyusallığın aldatıcı biçimlerinden sakınan bir ontolojik görünüm sergiler, içsel bir görmenin kendini dışarıya açması ile ifadenin sakinimsizliğinin doğrudan bir bileşimini içeren bu yeni görme ve düşünme tüm rastlantısallıklardan arındırılmış bir iç gözün adeta evreni temasıdır (Gece Çelikkan, 2018, s. 49).



Görsel 4. Mark Tobey, *İsimsiz*, 1957, kağıt üzerine mürekkep, 24x34 cm.

Tobey'in beyaz kâğıt üzerine mürekkep ile oluşturduğu anlık sıçratma ve lekelerin yer aldığı eserinde siyah lekelerin fırçanın kontrolünde ilerlemesiyle kaligrafik etkilerin olduğu görülmektedir. Uzak Doğu Sanatındaki şiirsel dil, resmin içerisinde kaybolan yazılar ve kaligrafik etkiler Tobey'in eserine de yansımıştır. Yoğun bir odaklanma sonucunda tinsel etkiler, bilincin devre dışı bırakılmasıyla hayat bulmuştur. Kendiliğinden, olanaklı bir biçimde, bilincin

devre dışı bırakılmasıyla yaratıcı eylemsel süreci gerçekleşmektedir. Etkin bir düşünme eyleminden uzak serbestlik ilkesiyle hareket eden Tobey, anlık lekelerin bileşimi ve bütüncül bir dile doğru yol almıştır. İçsel yaşamına ve kendi özüne dönen sanatçı, mistik deneyimini eserlerine yansıtmıştır. Sanatçının çelişkileri, içsel yaşamı ve sezgileri estetik duyarlılıkla eserlerine aktarılmıştır. Sanatsal süreç Eylem Resminde olduğu gibi zihinle birlikte duyguların ve bedenin de dahil olduğu bir performansa dönüşür.

Jestüel, sanatsal eylem sırasında bir araya getirilen hareketlerin tümünü kapsamaktadır (Bourriaud, 2005, s. 176).



Görsel 5. Mark Tobey, *İsimsiz*, 1957, Washi kağıdı üzerine sumi mürekkebi

Daha yoğun ve koyu lekelerin serbest bir biçimde yüzeyde konumlandığı Görsel 5'te büyük ve küçük lekeler bir arada kümelenmiştir. Oransal açıdan farklı büyüklükteki lekelerin bir arada yer aldığı kompozisyon devam etmektedir. Eserden çıkarak boşlukta devam eden lekeler arasında daha açık tonda geçiş sağlayan grilere yer verilmiştir. Fırçanın yuvarlak hareketleri, gerçekliğin izlerinden ve içsel yolculuktan bir kesit sunmaktadır. Boşluk ve doluluk ilkesiyle hareket edilen eserin sol kısmı ağırlıklı olarak daha koyu lekelerden oluşmaktadır. Açık tonlar sağ taraftan içeriye resmin orta bölümlerine kadar ilerlemiştir. Resimsel değerlerin içsel duyumla biçimlendirildiği eser, kaynaşma ve erimelerin yer aldığı lekelerin oluşmasına da olanak sağlamıştır. Kaosun, karmaşanın ve sonsuz olasılıkların bir araya gelmesiyle eserin iç gerçekliği oluşmaktadır. Serbest biçimsel formlar duygunun en saf haliyle karmaşa ve

kaos içinde bulunulabilecek en yalın formlara ulaşabilme arzusu ve saflık arayışı sonunda gerçekleşmektedir.

Sanatçının ortaya koyduğu en görünür ve samimi anlatım aracı olan simge anlama dair yoğun ifade içerir. Sanatçı var olanı yorumlayarak daha özel bir hale getirmektedir (Timuçin, 2003, s. 184-185).



Görsel 6. Mark Tobey, *İsimsiz*, 1957

Açık ve orta tonların üzerine uygulama yapılan eserde koyu lekeler ve sıçratmalar bir arada yorumlanarak oluşmuştur. Damlatılmış lekeler, ince çizgiler ve sıçratmaların içsel olarak aktarıldığı eserde merkezi bir kompozisyon anlayışı yerine tüm yüzeye yayılmış bir biçimlendirme görülmektedir. Serbest bir anlayışla yüzeye yayılan lekeler eser içerisindeki olasılıklarla gelişmiştir. Ara ara dağılmalar ve dağılmalarla birlikte geçişler görülmektedir. Dağılmalarla birlikte lekelerarası bağlantılar kurulmuş tüm lekelerin bütün bir biçimde kavranması sağlanmıştır. Ritimsel devinimler, hareketli ifade dili sanatçının bu eserinde de izlenmektedir. Kendiliğinden oluşan lekeler estetik kavrayışla birlikte özel bir dilin oluşmasına da olanak tanımaktadır (Görsel 6).

Asya kaligrafisinden etkilendiği hem fikir hem de biçim yönünden resmin akışını destekleyen yoğun kompozisyonları ile Tobey, Avrupa geleneklerinden de ayrılmaktadır. Tobey'in raslantısal fırça darbeleri ve kaligrafik vuruşları ile Lekecilik akımının temsiliyeti hissedilir. Tobey'in 1922 yılında Doğu Asyalı bir koloni ile karşılaşması ve Reng Kwei isimli Çinli bir sanatçı ile tanışması, Doğu Asya fırça kullanma tekniğini öğrenmesine sebep olmuştur. Eserlerinde sert fırça vuruşları tasarlanmış yoğun anlatımlı kompozisyonlarında kaligrafik izlenimler hissedilmektedir (Bulduk Türkmen, 2023, s. 438).



Görsel 7. Mark Tobey, İsimsiz, 1957, kâğıt üzerine mürekkep

Mark Tobey'in sumi mürekkebiyle oluşturduğu eserlerinden Görsel 7'de yüzeye yayılan leke kümelerinin serbest bir biçimde gezindiği görülmektedir. Kâğıttan taşan lekeler fırçanın yönüne göre hareket ettirilerek dağılma ve sıçratmalarla buluşmuştur. Parça parça lekeler arasında bağ kurulmasına da olanak sağlayan sıçratmalar, eserdeki leke ve çizgiler arasında dengeli dağılımı da sağlamaktadır. İçsel coşkunun fırçaya ve mürekkebe yansımaları dışavurumsal hareketlerle izleyiciye hissettirilir. Kavramların sezgisel bir boyuta indirildiği ve estetik boyutta anlamlandırıldığı görülmektedir. Öznelci bir bakışla içsel olanın aktarıldığı eserler anlık dışavurumsal izlere dönüşmüştür. Gerçekliğin dıştan içe özel olarak biçimlendirildiği anlık iletilerde soyut kompozisyonlar gerçekleşmektedir. Gerçeklik lekelerde ve anlık sıçramalarda simgeleşir. Sanatsal gerçeklik sanatçının kendi gerçekliğiyle özelleşir. Enerjiyle yüklü sanat yapıtı metafiziksel boyutta ve estetiksel çerçevede görünür hale gelir.



Görsel 8. Mark Tobey, *Sumi I*, 1957, kağıt üzerine sumi mürekkebi, 29,6 x 39,7 cm

Lekelerin açık fon üzerinde biçimlendirildiği Tobey resminde lekeler birbirleriyle bağlantılı bir biçimde düzenlenmiştir. Fırçaların dikey ya da yatay uygulandığı ile resme ritmik hareketler kazandırılmıştır. Açık fon üzerine uygulanan siyah lekeler kendi içinde bir bütünlük oluşturmaktadır. Resmin kenarlarından taşan görüntü, izleyicinin dikkatini merkezde toplayarak kenarlara doğru dağıtmaktadır. Eserde küçük ve büyük lekeler arasında dengeler gözetilmiştir. Leke, çizgi ve ritimle bir araya gelen savruk fırça hareketleriyle biçimlendirmede algılanan gerçeklik dışsallaşır. Sanatçının kendi gerçekliğinde birebir hissettikleri ve duyumları algı süzgecinden geçirilerek yaşanmış deneyimlerle bir araya gelir. Öz gerçeklik tutarlı bir bütüne kavuşarak, heyecan ve estetik bakış bir arada özgün görünümeler sunmaktadır. Özgün ve benzersiz yapılar ruhsal etkinlik içerisinde var olurlar. Böylece sanatçının gerçek benliği tüm varlığıyla eserine yansır.

Sonuç

İkinci Dünya Savaşı sırasında ortaya çıkan Soyut Dışavurumculuk akımıyla, sanatın merkezi Avrupa'dan Amerika'ya taşınmıştır. Sanatın merkezi olarak bilinen Paris'ten Amerika'ya gelen birçok sanatçı New York'u modern sanatın merkezi haline getirmiştir. Federal Sanat Projesi kapsamında göç edip gelen sanatçılar sanatsal ve ekonomik olarak daha güçlü hale gelmişlerdir. Anlık

deneyimlere ve rastlantısallığa olanak tanıyan Soyut Dışavurumcu akımda boya sıçratma, akıtma ve damlatmaların serbestçe biçimlendirildiği Eylem Resmi ve düz boya alanlarına yer verilen Renk Alan Resminde eserler üretilmiştir.

Amerikan Sanatı ve New York Okulu temsilcilerinden Mark Tobey, eserlerinde yüzey üzerine yayılan grift biçimlendirmeler oluşturur. Koyu zeminlerin tercih edildiği eserlerde çizgiler devam ederek lekesele yoğunluk oluştururlar. Boya ile biçimlenen eserlerin yanı sıra, Tobey'in sumi mürekkebi ile oluşturduğu açık zemin üzerine anlık deneyimlerini aktardığı eserleri de görülmektedir. Siyah mürekkep ile oluşturulmuş kaligrafik eserlerde lekeler simgesel bir bütün olarak aktarılır. Hakiki gerçekliğe ulaşma çabasıyla oluşturulan eserler Çin ve Doğu Sanatının izlerini taşır. Birbirinin devamlılığı olan fırça ile oluşturulmuş lekeler otomatik olarak gerçekleşmektedir. Rastlantısal olarak gelişen kompozisyonlarda katı ve sert bir tutum yerine daha lirik bir anlayış görülmektedir. Mistik deneyimlerini eserlerine yansıtan Tobey, leke ve çizgi gibi öğeleri dinamik bir biçimde aktarmaktadır. Sanatını metafiziksel boyuta taşıyan Tobey, doğaya ait olanı tüm fazlalıklarından arındırarak hakikate ulaşmayı hedeflemiştir. Damlatma ve sıçratmalarla birlikte sanatsal bir eyleme dönüşen sanatçının özel gerçekliği, olgunlaşmış biçimler aracılığıyla simgeleşirler. Tobey'in eserlerinde resimsel öğelerin tüm yüzeyi kapladığı görülmektedir. Taşızmin temsilcisi Tobey, serbest bir biçimde biçimlendirdiği kompozisyonlarında fırçanın hareketlerini kaligrafik bir biçimde yönlendirir. Klasik kompozisyon ve resim anlayışı yerine resimsel öğeleri kendi üslup anlayışına göre adapte etmiştir. Serbest ve devinen lekelerin yönü, sıçrayışı ve birbiri içerisinde dağılımı eserlerde dinamik bir etki oluşmasını sağlamıştır. Soyut Dışavurumcu akımın temsilcilerinden Tobey, yoğun ve kümelenen soyut lekelerin var olduğu eserlerinde düz yüzeyler üzerinde biçimlendirilmiş kaligrafik stiliyle zihninin derinliklerinden gelen duyguları bütünleştirmektedir. Serbest fırça tuşlarıyla oluşturduğu eserlerde katı geometriden uzaklaşmaktadır. Leke ve çizgileri içsel dürtüleriyle biçimlendirdiği yüzeylerde ise rastlantısal dokunuşlara da yer vermektedir. İçsel edimin etkin bir biçimde yer aldığı eserler duyguların en samimi temsili olurlar.

KAYNAKÇA

- Bedin, F. (1985). Çin Sanatını Tanıyalım. İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- Bonfand, A. (1994). Soyut Sanat. Ankara: Dost Kitabevi.
- Bourriaud, N. (2005). İlişkisel Estetik. İstanbul: Bağlam Yayıncılık.
- Bozkurt, N. (2000). Sanat ve Estetik Kuramları. Bursa: Asa Yayınları.
- Bayazıt Yılmaz, B. (2023). Boşluk ve Devinimin Resim Dilinde Çözümlemesi. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Anasanat Dalı, Yüksek Lisans Tezi.
- Bulduk Türkmen, B. (2023). “Kaligrafi ve Lekecilik: Kaligrafide Lekeci Yorumlamalar”. Sanat ve Tasarım Dergisi, 13(2), 435-450. <https://doi.org/10.20488/sanattasarim.1403751>
- Ceylan, P. (2022). “Batı Sanatında Japon Sanatının İzleri ve Katsushika Hokusai’nin Eserlerinin Günümüz Sanatında Yeniden Yorumlanması”. Akdeniz Sanat, 16(29), 183-204. <https://doi.org/10.48069/akdenizsanat.942154>
- Cheng, F. (2006). Boşluk ve Doluluk. (K. Özsezgin, Çev.). Ankara: İmge Kitabevi.
- Çağlayan, A. F. (2018). Resim Sanatında Plastik Öge Olarak Doku ve Doku-Anlam İlişkisi. Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Ana Sanat Dalı Yüksek Lisans Tezi.
- Dinçer, B. (2014). Soyut Resimde Suje ve Obje Arasındaki İlişki. Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Resim Anasanat Dalı.
- Gece Çelikkan, Ş. (2018). Modern ve Postmodern Dönemlerde Soyut Sanat Felsefesi, İzmir: Mungan Kavram Yayınevi.
- Eroğlu, Ö. (2015). Modern Sanat. İstanbul: Tekhne Yayınları.
- Eroğlu, Ö. (2017). Sanatta Üslup. İstanbul: Tekhne Yayınları.
- Farthing, S. (Ed.), (2014), Sanatın Tüm Öyküsü (F. C. Çulcu ve G. Aldoğan, Çev.), İstanbul: Hayalperest Yayınevi, 2. Bsm.
- Kınacı, Ş. (2008). Soyut Eylem Resmi. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Anasanat Dalı, Yüksek Lisans Tezi.
- Krausse, A. (2005). Rönesanstan Günümüze Resim Sanatının Öyküsü. İstanbul: Literatür Yayıncılık.

Özen, U. (2008). Modern Sanatta Ekspresif Yüzey Hareketleri ve Çağdaş Türk Resmine Yansımaları. Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Resim Anasanat Dalı, Yüksek Lisans Tezi

Sözen, M., Tanyeli, U. (2001). Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Tatari, A. D. (2015). Çağdaş Türk Resmindeki Soyut Eğilimler Ekseninde Sabri Berkel. Işık Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Timuçin, A. (2003). Estetik. İstanbul: Bulut Yayınları.

GÖRSEL KAYNAKLAR

Görsel 1: Tobey, M. (1957), Kompozisyon/Composition [kağıt üzerine mürekkep]. <https://www.invaluable.com/auction-lot/mark-tobey-3417-c-1e34806830> adresinden 21.06.2024 tarihinde alınmıştır.

Görsel 2: Tobey, M. (1957), Sumi/Sumi [kağıt üzerine çini mürekkebi]. Jeanne Bucher Jaeger. <https://jeannebucherjaeger.com/mark-tobey-threading-light-2/> adresinden 21.06.2024 tarihinde alınmıştır.

Görsel 3: Tobey, M. (1950), İsimsiz/ Untitled [kağıt üzerine tempera]. Michael Rosenfeldart Gallery. <https://www.michaelrosenfeldart.com/artists/mark-tobey-1890-1976> adresinden 21.06.2024 tarihinde alınmıştır.

Görsel 4: Tobey, M. (1957), İsimsiz/ Untitled [kağıt üzerine mürekkep]. Michael Rosenfeldart Gallery. <https://www.michaelrosenfeldart.com/artists/mark-tobey-1890-1976/selected-works/3> adresinden 21.06.2024 tarihinde alınmıştır.

Görsel 5: Tobey, M. (1957), İsimsiz/Untitled [Washi kağıdı üzerine sumi mürekkebi]. Michael Rosenfeldart Gallery. <https://www.michaelrosenfeldart.com/artists/mark-tobey-1890-1976/selected-works/4> adresinden 21.06.2024 tarihinde alınmıştır.

Görsel 6: Tobey, M. (1957), İsimsiz/ Untitled [Resim]. Wikiart. <https://www.wikiart.org/en/mark-tobey/untitled-sumi-1957> adresinden 21. 06. 2024 tarihinde alınmıştır.

Görsel 7: Tobey, M. (1957), İsimsiz/ Untitled [kağıt üzerine mürekkep]. <https://tr.pinterest.com/pin/mark-tobey-sumi-1957-ink-on-japan-paper-523754631638194361/> adresinden 24.06.2024 tarihinde alınmıştır.

Görsel 8: Tobey, M. (1957), Sumi I/ Sumi I [kağıt üzerine sumi mürekkebi]. Hachmeister Koleksiyonu, <https://www.kunstmuseum.singen.de/ausstellungen/aktuell/mark-tobey-arnold-stadler-unterwegs-in-marks-welt/mark-tobey-sumi-i-1957> adresinden 24.06.2024 tarihinde alınmıştır.

HİTİT UYGARLIĞINDA GÜNEŞ KÜLTÜ VE GÜNEŞ KURSU SİMGELERİNİN BİÇİMSEL AÇIDAN İNCELENMESİ

AN EXAMINATION OF THE SUN CULT AND SUN DISC SYMBOLS IN THE HITTITE CIVILIZATION FROM A FORMAL PERSPECTIVE

Arş. Gör. İlknur Emir

Bayburt Üniversitesi,
Sanat ve Tasarım Fakültesi, Resim Bölümü
ilknuremir@bayburt.edu.tr

ORCID ID: 0000-0002-6154-4189

MAKALE GELİŞ TARİHİ: 2 Eylül 2024 • YAYIMA KABUL TARİHİ: 27 Mart 2025

Öz

Hitit uygarlığı ortalama MÖ. 1650-MÖ. 1200 yılları arasında Orta Anadolu'da varlık göstermiştir. Çok tanrılı bir inanç sistemine sahip olan uygarlığın başkenti Hattuşa'dır. Anlamlandıramadıkları doğa olaylarından çeşitli sembolik anlamlar çıkarmışlardır. Kutsal kabul edilen varlıklara, tapınarak saygılarını göstermişlerdir. Hitit uygarlığında oluşturulan sembollerin süslenmesinde estetik bir kaygı güdülmenin yanı sıra ikon niteliğindeki formlara inanıldığı ve tapıldığı gözlenmiştir. Arkeolojik kazılarda Hititler dönemine ait günümüze ulaşmış güneş kurslarının içerikleri anlamlar irdelenmeye çalışılmıştır. Güneş kültünün önemine ve Hitit uygarlıklarının tarihi değerine yer verilmiş, güneş kurslarının biçimsel özelliklerine odaklanılmıştır. Hititlere ait bu güneş kurslarının her biri farklı formlardan oluşturulmuştur. Formların her birinin biçimsel ve anlamsal olarak kendine özgü özellikleri bulunmaktadır. Buna istinaden kursların içerdikleri anlamlar ve biçimsel özelliklerinin irdelenmesi bu makalenin özünü oluşturmaktadır.

Abstract

The Hittite civilization existed in Central Anatolia between 1650 and 1200 BCE, with its capital in Hattusa. This polytheistic society attributed symbolic meanings to unexplained natural phenomena. They showed reverence to sacred beings through worship. The symbols created in Hittite art were not only aesthetically crafted but also believed to be iconic and venerated. Archaeological excavations have uncovered sun discs from the Hittite period, which are key to understanding their religious beliefs and cultural practices. These discs highlight the significance of the sun cult and the historical legacy of the Hittites. Each disc features unique designs, with distinct formal and symbolic traits. This study examines their meanings and formal features, shedding light on their cultural and religious importance.

Anahtar Kelimeler: Güneş Kursu, Hitit, Sembol, Arinna, Dini Ritüeller

Key Words: Sun Disc, Hittite, Symbol, Arinna, Religious Rituals

GİRİŞ

Hititlerin Anadolu'ya nereden göç ettikleri tam olarak bilinmemektedir. Hint-Avrupalı olan bu kavim Orta Anadolu'da Kızılırmak yayı üzerine yerleşmiştir. Hititler, MÖ. 2000 yılında Anadolu'ya geldiklerinde Hattiler ve Asurlular ile karşılaşmışlardır. Zamanla Hattiler'in hâkimiyet alanlarını ele geçirmiş ve birçok açıdan onların kültürlerinden etkilenmişlerdir. Hititler, Asurlulardan çivi yazısını öğrenmiş ve bunu kendi hiyerogliflerine uygulamışlardır. (Yazıcı, 2011, s.30). Hitit tarihi incelendiğinde dönemsel olarak iki ya da üç evreye ayrılmaktadır. "Geç Bronz Çağı" iki evre şeklinde ele alınırsa, birinci evre MÖ. 1400'lere kadar olan "Eski Krallık Çağı"dır. İkinci evre ise, MÖ. 1400'lerden başlayarak 12. yüzyılın yarısına kadar geçen sürece denmektedir. İkinci dönemi itibariyle Yakın Doğu'da hakimiyet göstermiştir (Bryce, 2003, s.25; Sarı, 2012, s.200).

Hititler hakimiyet alanlarını genişlettikten sonra birçok bölgenin kültüründen dilinden, dininden etkilenmiştir. Doğaya çevrelerindeki nesnelere sembolik anlamlar yüklemiş ve ifade aracı olarak kullanmışlardır. Doğadan hareketle bir inanç sistemi oluşturma ritüeli, insanların korkularından ve varoluş nedenini arama dürtüsünden kaynaklanmaktadır. Bu korkular ve inanma güdüler, çok tanrılı inanç sistemini geliştirmelerine ve doğadaki canlı-cansız birçok şeye anlam yüklemelerine neden olmuştur. İletişim aracı olan semboller, pek çok şeyi temsil eder. Güneş de bu semboller arasında önemli bir yere sahiptir. Birçok kavim ve topluluk, güneş sembolünü çeşitli şekillerde kullanmış ve onu kutsal kabul etmiştir. Bu semboller, bazen iki boyutlu, bazen de üç boyutlu şekillerde çeşitli metaller kullanılarak şekillendirilmiştir. Bu durum, ilkel kavimlerde bile insanın yaratıcılığını ve sanatsal yönünü ortaya koymaktadır. Bazı topluluklarda güneş sembolü kutsal sayılmaktadır. Hitit uygarlığında da kralların veya yöneticilerin güneşten geldiklerine inanılmaktadır. Bu inanışa göre güneş tanrısı ve belli bir soydan gelen önemli kişilerin güneş ile soy ilişkisi bulunmaktadır. Tanrıya duydukları saygı doğrultusunda şekillendirdikleri güneş formları, sanatın göstergelerinden biri olarak kabul edilmektedir. Doğayı nesnel bir gerçeklik olarak kabul edip, onu yorumlamış ve kendilerince anlamlar yüklemişlerdir. Biçimsel olarak da önemli bir yere sahip olan güneş kurslarının, inanç sistemleri göz önünde bulundurulduğunda, sanatsal bir bakış açısıyla semboller üzerindeki şekillerin her birinin farklı anlamlar içerdiği görülmektedir. Bu makalede semboller üzerindeki şekillerin içerdikleri anlamların irdelenmesi amaçlanmıştır. Öncelikle konu ile ilgili ulusal ve uluslararası kaynaklar incelenmiştir. Literatür taraması yapıldıktan sonra kursların içerdikleri anlamlar ve biçimsel özellikleri üzerinde durulmasına karar verilmiştir. Güneş kursları üzerindeki sembollerin detaylı bir biçimsel analizinin bulunmadığı tespit edilmiştir. Bu konu kapsamında sembollerin içerdikleri anlamlar analiz edilmeye çalışılmıştır.

GÜNEŞ KÜLTÜ

Kült, sözlük anlamı olarak “yüce” ve “kutsal” olarak bilinen varlıklara saygı duymak, tapınmak anlamına gelmektedir. Bu tapınma işlemi belli ritüelleri ve kutsal mekânları beraberinde getirmektedir. Tapınak alanları, mağaralar, tepeler, ulu ağaçlar, doğada bulunan elemanlar veya evrende kutsal görülen şeyler (taş, toprak, su, güneş, ay) için yapılan bayram, tören, ziyaret, adak adama gibi etkinlikleri kapsamaktadır. Güneş Kültü de güneşe olan saygının ve bağlılığın göstergesi olarak yapılan ritüellerin tamamını kapsamaktadır. Bu ritüellerde genellikle bir lider bulunmaktadır. Liderin görevi törenleri başlatmak ve bitirmektir (Örnek, 1971, s.147; Cengiz, 2018, s.126; Emiroğlu ve Aydın, 2020, s.670).

İlk çağlarda güneşe tapınmanın tüm insanlar tarafından bilindiğine inanılmaktadır. Fakat ilerleyen süreçlerde yapılan araştırmalarda bu durumun belli bölgelere özgü olduğu anlaşılmıştır. Afrika, Avustralya, Polinezya ve Mikronezya gibi bölgelerde uzun süre varlık gösterdiği tespit edilmiştir. Güneşe tapınmanın ileri boyutlara taşındığı bölgeler özellikle Mısır, Asya ve eski Avrupa’dır (Eliade, 2003, s.140).

Güneş kültü ile ilgili bir diğer nokta, baştaki yöneticilerin güneşten geldiklerine inandıkları için “güneşin çocukları” tabirini kullanmışlardır. Güneş tanrısı ve belli bir soydan gelen önemli kişiler kutsal tutulmuştur. Bu inanış topluluklara göre değişkenlik göstermektedir. Güneş, dişi veya eril olabilmekte ve soy ağacında farklı anlamlara gelebilmektedir. Hititlerde güneş tanrısı “Arinna” dişi özellikler taşımaktadır. Fakat yeraltına indiği zaman eril olduğuna inanılmaktadır. Güneşe tapan insanlar için güneşin batışı ölümü temsil etmez, aksine güneşin ölümler krallığına indiğine inanılır. Yer altına ölmeden inebilmesi ona yüce bir varlık olma özelliğini ve en önemli tanrı olma niteliğini kazandırmaktadır. İnaniş göre; ölümsüz olan güneş her gece ölümler diyarına inmekte hatta yanında bazen insanları da götürmektedir. Bu insanlar güneşin batışıyla ölmekte ve ruhları ölümler diyarına gitmektedir. Güneş tanrısı hem yeryüzünün hem de yer altının yöneticisi olarak bilinmektedir. (Cengiz, 2018, s.127; Martino, 2019 s. 412; Eliade, 2003, s.148,150; Yılmaz ve Evis, 2023, s.183).

Mezopotamya bölgesinde yaygın olan güneş kültü zamanla Asya bölgesine de yayılmıştır. Ayrıca güneş kültü Güney Amerika’da yaşayan Maya, Aztek ve İnka uygarlıkları zamanında görülmüştür. Kent isimlerinde sıklıkla kullanılan güneş tanrısı, “Arinna” betimlemesi Hitit Mitolojisinde görülmektedir. Bu kültün “Mu” kıtasından geldiği düşünülmektedir. Uygur Türklerinin güneş adına “Ey güneşi ısıtan tanrı” şeklinde dua ettikleri bilinmektedir. Ayrıca yapılan araştırmalar neticesinde Türklerde de güneş kültü törenlerinin yapıldığı tespit edilmektedir (Eliade, 2003, s.140).

Diğer bir kadim uygarlık olan Mısır'da güneş tanrısı olan "Ra"nın, bitkileri, hayvanları ve insanları yarattığına inanılmaktadır. Aynı zamanda Mısır'da "Aton" dininde güneşe inanan tek tanrılı bir inanıştır. Güneşe inanan bu insanlar Nil nehri çevresinde güneş ritüelleri yapmaktadır. Hitit kaynaklarında güneş kültüne dair betimlemelerde yerin, göğün ve suyun, güneş tanrısı şeklinde tanımlamalarla karşılaşmıştır (Narçin, 2015, s.16). Hititler güneş tanrısını Hattilerden almışlardır. Güneş tanrısının adı Hatti dilinde "Estan", Hititlerde ise "İstanu" olarak bilinmektedir. Bin tanrılı bir inanişaya sahip olan Hititlerde birçok hususta güneş tanrısının diğer tanrılara göre daha önemli ve ayrıcalıklı bir yeri vardır. Çünkü tanrı yerine koyulan ve yaşarken kendilerine "Dutusu"(güneşim) diye hitap edilen Hitit krallarının öldükten sonra güneş tanrısı olduklarına inanılmaktadır. Bu da kral ve güneş tanrısı arasında bir özdeşlik kurulmasına neden olmaktadır (Akurgal, 1977, s.419; Alp, 2003, s.16; Ensert, 2005, s.28-29).

Çok tanrılı dinlerin en eski kökenleri araştırıldığı zaman birçok toplumda güneş ilk ve en büyük tanrıça olarak kutsanmıştır. Kelime kökeni olarak bakıldığında tanrı sözcüğündeki "Tan" hecesi güneş kavramını açıklamaktadır. Hitit kaynaklarında da en büyük tanrı, güneş tanrısı kabul edilmiştir. Hittiler güneş tanrısına "ağ" sesinden türetilmiş olan "Arinna" ismini vermişlerdir. Arinna yıldırım ve cenk tanrısı "Teşup"un eşi olarak bilinmektedir. "Arinna" kadın tanrıların en önemlisidir. Bazı kaynaklarda Hitit topraklarının ve ülkesinin bu tanrıçaya ait olduğu söylenmektedir (Alp, 2003, s.35; Engin, t.y., s.115, 119).

Hititler, komşu uygarlıklar ve diğer birçok kültürden etkilendikleri bilinmektedir. Hititlerin çok tanrılı yapılanması sadece kendi tanrıları değil diğer kavimlerin dinlerinden etkilenererek kendi kültürlerine dahil ettikleri tanrılar da vardır. Hititlerin yaklaşık bin tanrıya tapındıkları söylenmektedir. Bu nedenle Hititler "Bin Tanrılı İmparatorluk" olarak adlandırılmaktadır. Bin tanrıya tapınma ritüellerini kitabelerine işlemişlerdir. Bin tanrı Hititçede "Lim Dingirmeş" yani, "tüm tanrılar, binlerce tanrı" anlamında kullanılmıştır. Hititlerde Tanrı sayısının fazla olmasının sebepleri arasında birçok nesnenin tanrılaştırılmış olması yatmaktadır. Bu nedenle birçok Tanrı tam anlamıyla kültlere sahip olan tanrılardan sayılmamıştır. Ayrıca tanrı sayısının fazla olması temelde iki nedene bağlanmaktadır. Birincisi Hitit Kralının "Kizzuwatna", Suriye ve Batı Anadolu topraklarına doğru genişletilmesidir. İkincisi Hititlerin fethettikleri bölgelerde insanların dini inanışlarına müdahale etmemiş olmasıdır. Hattiler mitolojisinde Pala, Luvi, Hurri, Asur, Sümer ve Babil gibi toplulukların tanrılarına farklı isimler vererek tapınmışlardır. Hititlerin merkezi olan Hattuşaş zamanla tanrıların kült noktası olmuştur. Burada yaklaşık 31 tapınak alanı tespit edilmiştir. Güneş, ay, gece-gündüz, aşk, deniz, yer altı tanrıları gibi birçok tanrıları vardır (Narçin, 2015:214, 2015; Ünal, 2003, s. 75, 76; Fontanille, 2005, s. 42; Martino, 201, s. 411).

Hititlerin bu çok tanrılı yapısı ve ritüelleri karmaşık görünmesine rağmen çok tanrılı ve tek tanrılı dinlere inanan toplulukların içerisinde oldukça sade bir yapıya sahiptir. Dogmatik ve sofistike bir yapıya sahip olmayan bu inanç sistemi, insanları felsefi düşüncelerle donatmayarak, günlük ihtiyaçlarını karşılayacak nitelikte öğretiler katmaktadır. Bu nedenle Hititlerde tanrılardan korkmak veya ilahi görülen şeylere mutlak şekilde tapınmak yoktur. Ayrıca tanrıları tıpkı insanlar gibi hem fiziki hem de ruhen aynı özellikleri taşımaktadırlar. Tıpkı insanlar gibi dünyevi ve iyi- kötü özellikler taşır, onlar gibi yemek, eğlenmek, nefret etmek gibi özelliklere sahiptirler. İnsanlar tarafından hatırlanıp iyi bakıldıklarında iyili yaparken, unutulduklarında, ihmal edildiklerinde insanlardan intikam alıp cezalandırılabilirler. Hitit metinlerinde tanrı-insan ilişkisi bey-hizmetçi ilişkisine benzetilmektedir. Bu sebepler Hititlerde tanrıları insanlardan ayran en önemli özellik ölümsüzlüktür (Ünal, 1999 s. 245; Ünal, 2003, s. 77, 78).

HATTİLER VE HİTİTLERDE GÜNEŞ KURSU SEMBOLÜ

Mezopotamya’da MÖ 7. yüzyıl Akad sülalesi zamanındaki yazılı kaynaklara göre Anadolu’nun bilinen en eski ismi “Hatti”dir. Anadolu 1500 yıl Hatti uygarlığı egemenliğinde kalmış ve MÖ 2200’lü yıllarda Hint Avrupalı bir kavim olan Hittiler Anadolu’yu istila ettikten sonra da bu isimle anılmaya devam etmiştir. Hint Avrupalı kavim için sonraki süreçlerde doğrudan Hatti denilmemiş birçok dilde farklı isimle anılmıştır. Türkçede ise Hitit ve Eti olarak bilinmektedir (Akurgal, 2015, s. 1, 18).

Hattilerin yaklaşık MÖ 2500-1900 yıllarında İç Anadolu bölgesinde Kızılırmak çevresinde gelişmiş bir kültür olduğu düşünülmektedir. Hititler MÖ 17. yüzyılda kuzeydoğudan gelerek Anadolu’da Hattiler’in yaşadığı Kızılırmak yayı içerisinde Güneydoğu bölgesine yerleşmişlerdir (Yıldırım, 2018, s. 57; Yılmaz ve Evis, 2023, s. 182). Hattilerin dili hakkında çok az bilgi vardır. Fakat Hint Avrupa “Sami” kökenli olmayan kendilerine özgü bir dillerinin olduğu tahmin edilmektedir. Hattiler, dini ve mitolojik konularda Hititleri etkilemiştir. Hititler döneminde bazı dinsel törenler esnasında kendi dillerine ait olmayan alıntılara yer verdikleri görülmektedir. Bazı tabletlerde rahiplerin Hatti dili konuştuğuna dair notlar yer aldığı tespit edilmiştir. “Gökten Düşen Ay Tanrısı” Hatti ve Hitit dilinde yazılmış yazılara örnektir. Bu metinler neticesinde Hattice’nin diğer dillerden farklı baştan eklemeli özgün bir dil olduğu tespit edilmiştir (Akurgal, 1977, s. 420; Fontanille, 2005, s. 11; Akurgal, 2015, s. 1, 2). Hattiler yazıyı kendi dillerine uyarlamadıkları için, haklarındaki bilgilere Hitit kaynaklarından ulaşılmaktadır. MÖ 1650’li yıllarda Hititler çivi yazısı kullanmaya başlamışlardır ve Hatti’lerden kalma bazı dinsel ve mitolojik belgeleri yazıya dökmüşlerdir. (Dinçol, 1997, s. 769). Ayı ve güneşi çok iyi tanıyacak seviyeye gelmiş olan

bu kavim, güneş kursu olarak adlandırılan bu sembolleri kendileri için kutsal görmüşlerdir. Tunçtan yapılmış olan bu dini sembollerin gövdesi güneşi, etrafındaki tomurcuklar ise gezegenleri simgelemektedir (Akşit, 1981, s. 18). Elde edilen yazılı kaynaklarda mezarlardan çıkarılan semboller Hitit Güneş kursları olarak bilinen eserlerin Hititlere değil Hattilere ait olduğu düşünülmektedir. Bu yanlış anlaşılma güneş kurslarının Hititler tarafından benimsenmesinden kaynaklanmaktadır. Güneş kursları ortalama 350 yıl önce Erken Tunç çağının 3.evresinde oluşturulmuştur. Bu eserlerin Hatti prens ve prenseslerine ait olduğu düşünülmektedir. Yazılı kaynak olmadığından dolayı kesin bilgiler elde edilememiştir (Çınaroğlu, 2018, s. 7).

Sedat Alp “Hitit Güneşi” isimli kitabında güneş kursu ile alakalı olarak otuz bin yıl öncesinden yazılmış tabletlerde ve Hitit arşivlerinde “Hitit Güneşi” sözcüğünün geçmediğini belirtmiştir. Alacahöyük kazılarında mezarlardan çıkarılan kurslardan bir tanesi büyütilerek Ankara meydanına konulmuş ve “Hitit Güneşi” şeklinde anılmaya başlanmıştır (Alp, 2003, s. 2).



Görsel 1. Hititlerde Dinsel Sancak Tunç Y.24 cm. Çember Gökkuşağını (dünyayı), onun içindeki geyik ve iki dana, tanrıları, çift boynuz da dünyayı taşıyan öküzün boynuzlarını simgeler. Hitit sanatı ürünü. Alacahöyük. M.Ö. 2100-2000. Anadolu Medeniyetleri Müzesi, Ankara. (Akurgal, 2015, s.183).

Alacahöyük kazılarında bulunan ve tanrıyı simgelediği düşünülen güneş kurslarındaki hayvan heykelleri Hatti uygarlığı ile ilişkisi olmadığı düşünülmektedir. Hattiler'in ilkel insan dönemini aşarak her birinin farklı ismi bulunan erkek ve kadın biçimli tanrılara tapındıkları ve hayvan biçiminde olan bu motifler Hattilere değil, Hint Avrupalı Hititlere ait olduğunu belirtilmektedir. Hayvan ve bitki biçiminden insan formuna dönüşen bu tanrılara kişi biçimlilik (Antropomorfizm) denilmektedir. Kadınların doğurganlık özelliklerinin tuhaf ve kutsal olarak algılanması sonucu tanrılarını kadın formunda göstermeyi tercih etmişlerdir. Bu nedenle güneş tanrısı en eski ve en kutsal tanrı sayılmıştır. Toprak verimliliğini simgelediği düşünüldüğü için kadın olarak kabul edilmiştir. Bunun yanı sıra hava ve bulut tanrısı erkek kabul edilmiş ve erkek- kadın tanrılarının evlenmeleri gösterişli törenlerle kutlanmıştır. Anaerkil toplum yapısı neolitik çağdan Hattiler dönemine kadar devam etmiştir. Fakat Hititlerden itibaren anaerkilliğin etkileri görülmesine karşı ataerkillik hâkim olmaya başlamıştır. (Engin, t.y., s.116; Akurgal, 2000, s.23; Ünal, 2003, s.74; Alp, 2005, s.2; Akurgal, 2015, s.6).

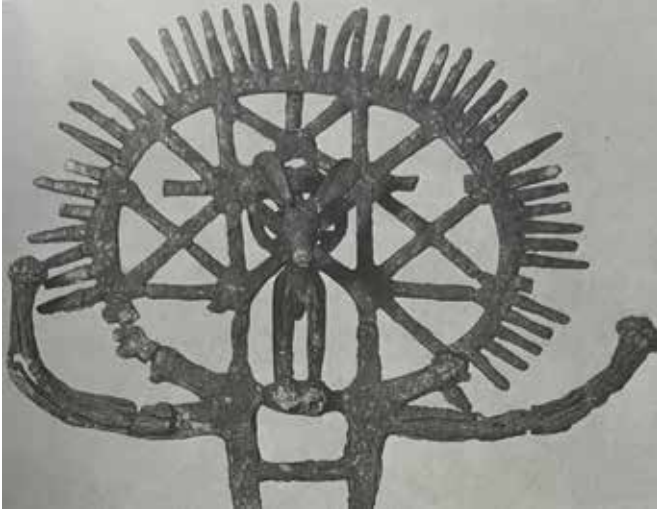
Güneş kursu sembolüne biçimsel açıdan bakıldığında ise Alacahöyük'ten çıkarılanların kafes ve ızgara biçimli, Hatti kökenli olduğu bilinmektedir (Akurgal, 2015, s.5). Tunç çağı uygarlıklarında tunç, gümüş ve altından yapılmış yuvarlak biçimlerin güneşi simgelediğine inanılmaktadır. Genellikle bezemeli ya da düz şekillerde görülen güneş kurslarının en bilinenleri Hititlerden kalmıştır. Yarım daire veya baklava biçiminde olan bu kursların gövdelerine asimetrik formlarda motifler işlenmiştir. Çeşitli hayvan figürleri ve boğa boynuzları ile süslenmiştir (Dinçol, 1997, s.730).

Arkeolojik kazılarda günümüzde elde edilmiş 35 güneş kursu vardır. Bunlardan bir tanesi gümüş diğerleri ise tunçtan yapılmıştır. Bu güneş kurslarının betimlemelerine, dikme taş, mühür ve baskıların üzerinde rastlanmaktadır. Bu kursların bazıları 4250 yıl önce merasim yapılacağı zamanlarda "H" harfi şeklindeki çıkıntılara takılmış kutsal direklerin tepesine ses çıkarmaları için yapılmıştır. Bunlar kutsal anlamlar taşıyan hayvan heykeli şeklindeki dinsel "alem" (standart) olarak bilinmektedir. Çeşitli şekillerde yapılan güneş kurslarını rahipler bir sopanın ucuna takarak alayın başında taşımaktadır. Kursun üzerindeki sembollerden çıkan sesler yürüyüş temposu sağlamak, töreni başlatmak veya bitirmek için kullanıldığı düşünülmektedir. Kursların bazılarının dış yüzeyinde çeşitli motiflerle süslenmekte, üstlerinde yıldızları temsil ettiği düşünülen küçük yuvarlak formda sallantılar veya kursun ortasında duran hayvan heykelleri bulunmaktadır. Bu dinsel sancaklarda görülen hayvan heykelcikleri tanrıyı tasvir etmektedir. Hitit sanatında boğa gök tanrısının, geyik "Vuruşemu" denilen koruyucu tanrının simgesidir. Alemlerde ve güneş kurslarının ortasında duran boğa, geyik ve aslan gibi hayvanlar theriomorf (hayvan biçimli) tanrıları

tasvir etmektedir. Bazı kursların orta kısımlarında bulunan kafes oymaları Yunan hacının üst üste getirilmiş hali ile bağdaştırılmaktadır. Mezarlarda bulunan bazı simgeler gamalı haç ve altı kollu büyük bir yıldızla bağdaştırılmaktadır (Bağana, 1967, s.161; Akurgal, 1977, s.419; Akşit, 1981, s.18; Akurgal, 2000, s.23; Alp, 2003, s.6; Akurgal, 2015, s.6; Yılmaz, 2016, s. 58; Çınaroğlu, 2018, s.10).

Çınaroğlu, güneş kurslarını şu şekilde yorumlamaktadır: Güneş kursuna şeklini veren yuvarlak daire dünyayı ya da güneşi temsil etmektedir. Hemen alt kısımda yer alan boynuz benzer şekillerin tam olarak ne olduğu anlaşılamamıştır. Kursun üzerinde bulunan çıkıntılar ise çoğalmayı ve üremeyi temsil etmektedir (Çınaroğlu, 2018, s.10).

Güneş kurslarında, hayvan biçimindeki tanrıların evreni taşıdığına inanılmaktadır. Güneş kurslarının yükseklikleri her güneş kursunda farklılık göstermektedir. Ortalama yükseklikleri 20-35 cm civarındadır. Bu alemlerin bazıları çift boynuzu üzerine inşa edilmiştir. 23 cm olan kurs, çift boğa boynuzu üstünde tam olarak hangi hayvan olduğu belli olmayan çember biçimli sembol içerisinde. Bu çemberin etrafında ışına benzer çelenkten motifler bulunmaktadır (Görsel 1). Güneşi andıran bu şekillerin evreni simgelediği düşünülmektedir. Tanrıyı sembolize eden hiyerogliflerin etrafında ışınlarla süslü bir çember yer almaktadır. Bu çemberlerin ışısız olanları ise gökyüzünün yuvarlak biçimini göstermektedir. Bu yuvarlak çemberlerin içerisindeki hayvanlar tanrının kendisini simgelemektedir. Bazı alemlerin tepesinde yıldızları simgelediği düşünülen yuvarlak halkalar yer almaktadır. Alemlerin tepesine takıldığı zaman bu yıldız simgeleri ses çıkararak törenin bitişini veya başlangıcını haber vermektedir. Bu alemler çift boğa boynuzu üzerine inşa edilip onlar aracılığı ile taşındığına inanılmaktadır (Akurgal, 2000, s.23,27; Akurgal, 2015, s.6; Yılmaz 2016, s.65). Boğanın, mitolojik kaynaklarda erkeği simgelediği düşünülmektedir. Cilalı Taş Devrinde Anadolu'da insanlar hem boğaya tapınmışlar hem de besin ihtiyaçlarını gidermişlerdir. Boğanın etini yediklerinde tanrısal huzura erdiklerini düşünmüşlerdir. Aynı zamanda kanını tanrıya sunmakta kullanmışlardır. Ay şeklindeki boynuzlar arasına koydukları evren, Hititlerde ana tanrıçaya tapınmayı simgelemektedir. Hititlerde boğa tüm yönleriyle kutsal sayılmaktadır. Bunun nedeni ise fırtına tanrısı olan Teşup'un boğa şeklinde tasvir edilmiş olmasıdır. Hem de Orta Tunç Çağında boğa gök tanrısı olarak bilinmektedir (Narçin, 2015, s.108).



Görsel 2. Hititlerde Dinsel Sancak Alacahöyük, MÖ 2100-2000, Hatti Sanatı Ürünü, Yüksekliği 23cm., Anadolu Medeniyetleri Müzesi. (Akurgal, 2015, s. 183).

Kurslardan bazıları dörtgen formlarda inşa edilmiştir (Görsel 2). Sancak çift boğa boynuzu üzerindedir. Dörtgenin içerisinde 16 gamalı haç motifi bulunmaktadır. Ayrıca üç gamalı haç motifi üzerinde asılı durmaktadır. Bunlardan iki tanesi boğa boynuzunun ucunda asılıdır. Gamalı hacin kollarının bükük oluşundan dolayı hareketi temsil ettiği düşünülmektedir. Gamalı haç ise yıldızları temsil etmektedir (Akurgal, 2015, s. 184).



Görsel 3. Hatti Sanatı Ürünü Alacahöyük, MÖ 2100-2000, Anadolu Medeniyetleri Müzesi (Akurgal, 2015, s. 184).

Ayrıca, diğer kaynaklarda güneş kursu; gökyüzünü temsil eden yuvarlak ve tanrının boynuzları üzerinde sallandığına inanılan öküz boynuzu motifi üzerinde tasvir edilmiştir (Görsel 3). Bu sembol “dünya bir öküzün boynuzları üzerinde durur ve öküz başını salladığında deprem olur” sözüne de bir anlamda karşılık gelmektedir. Yuvarlak çemberin etrafı bir ışın sırası ile süslenmiştir. Dinsel sancağın çemberini süsleyen üç başlı tomurcuklar yeryüzündeki yeşilliğin, bitki varlığının bir çeşit tasviri olarak değerlendirilmektedir. Sancağın üzerinde bulunan üç çember biçimli sallantı, çingirak görevini görmekte ve törenlerde ses çıkarması için kullanılmaktadır. Çingiraklar dikkat çekerek törenin bittiğini ve başladığını haber vermektedir. Ayrıca çıkan seslerin kötü ruhları kovduğuna da inanılmaktadır (Alp, 2003, s.7; Akurgal, 2015, s.182; Yılmaz 2016, s.76).



Görsel 4. Evreni (Dünyayı) Simgeleyen Dinsel Sancak, Alacahöyük, MÖ 2100-2000, Hatti Sanatı Ürünü, Tunç, Yüksekliği. 34 cm., Anadolu Medeniyetleri Müzesi. <https://artsandculture.google.com/story/gUBKKKj6n/w3g?hl=tr> 05 Aralık 2024’de alınmıştır.

Hititlerde güneş, bir tanrı olarak evrenin yöneticisi konumundadır. Bazı kursların etrafında yer alan çıkıntılar on iki tane olması on iki ayı temsil ettiğini düşündürmektedir. Ayrıca güneşin yeryüzü etrafında döndüğüne dair bir inanış vardır. Güneş kursunun yuvarlak formu buradan gelir. Çember etrafında yer alan küçük halkalarında yine güneşin gökyüzündeki dönüşüyle bağlantılı olduğuna inanılır (Köken, 2014, s.17).

Çığ’ın Güneş kursunu tanımlaması şu şekildedir:

Hitit Güneşi olarak adlandırılan bu amblem ve ona benzer birkaç tane daha Alacahöyük mezarlarında bulundu. Bunlardan birinin çerçevesi içinde Hitler’in

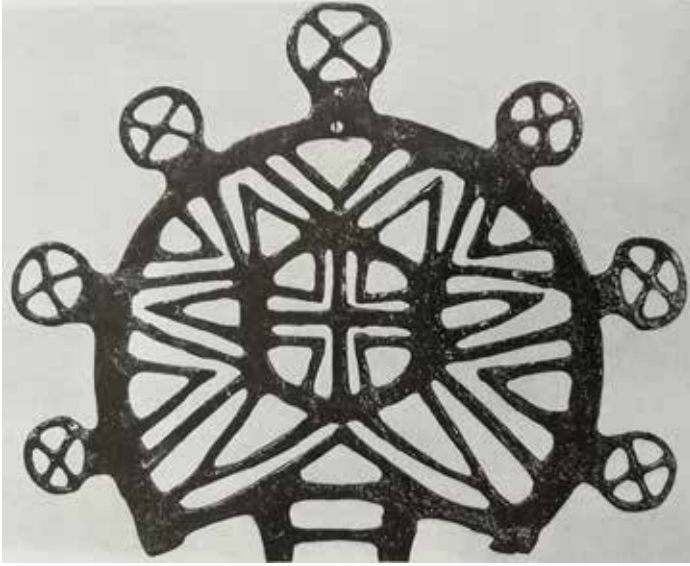
gamalı haçı var. Diğer birinin kenarlarında metal halkalar var. Sallanınca ses çıkarsın diye olmalı. Bir başkasının ortasında bir geyik, iki tarafta boğalar var. Etraflarını bir boynuz çevirmiş. Alttan uzun bir çubuğa bağlı olacak. Bunları dinsel törenlerde rahipler ellerinde taşımış olmalılar diye düşünülüyor. Ankara'nın amblemi olan ve Hitit Güneşi olarak adlandırılan eserde yarım daire şeklinde iki boynuzun arasında ortada bir geyik, iki tarafında iki boğa figürü bulunuyor. Hititlerde boğa Fırtına Tanrısının, geyik koruyucu Tanrı'nın simgesi. Orta Asya'da boğa, geyik, kartal gibi kabilelerin ataları sayıldığından kutsal. Anadolu'nun çeşitli yerlerinde boğa ve koçbaşları korunur. Anadolu'da bazı evlerin, camilerin kapıları üstüne geyik ve karaca boynuzları nazarlık olarak kullanılmıştır. (Çığ, 2014, s.139, 140)

Güneş kurslarının geometrik formlarının anlamları üzerine yazılı kaynak oldukça azdır. Manninen hepsinde değil ama birkaç kursun içerisinde yaşam çiçeği motifinin yer aldığını ileri sürmüştür. “Yaşam Çiçeği” motifinin tarihi, antik çağlara kadar uzanmaktadır. Fakat bu geometrik şekil hakkında doğru ve derinlemesine yapılmış araştırma bulmak zordur (Manninen, 2016, s.6). Yaşam çiçeğinde birbiri içerisine girmiş yedi halka bulunmaktadır ve altı gün sonunda yedinci halka ile birlikte evrenin yaratılışının tamamlandığına inanılmaktadır. Yaşam çiçeği formunda on dokuz daire bulunmaktadır. Dünyanın birçok yerinde farklı nedenlerle bulunan bu şekil sonsuz bir döngü oluşturabilmektedir. Fakat Yaşam Çiçeği formunun olduğu noktada dış dairelerin tamamlanmadığı görülmektedir. Bu dairelerin tamamlanması durumunda, kodlanan bilgilerin açığa çıkacağına inanılmaktadır. Güneş kursunun içerisindeki kare kafesli formlardan sadece bu standardın içerisinde bahsedilen altıgen forma rastlanmıştır (Manninen, 2016, s.6-31, 47, 48; Melhizedek, 2021, s.154-156) (Görsel 4).



Görsel 5. Dikdörtgen Geometrik Tasarımlı Hitit Güneş Kursu Standardı. (Maanninen, 2016, s.45).

Alacahöyük kazılarında çıkarılan bir diğer kursta ise nesnel olarak herhangi bir hayvan motifine rastlanmamaktadır. Yuvarlak, üçgen ve çapraz geometrik formlardan oluşan kurs üzerinde yedi küçük çember görülmektedir (Görsel 4). Bu çemberlerin yıldızları simgelediği düşünülmektedir. Nitekim çemberin içindeki desene yedi kollu yıldız izlenimi vermektedir (Akurgal, 2015, s.184).



Görsel 6. Hitit Türü Dinsel Sancak Alacahöyük MÖ 20100-2000, Hatti Sanatı Ürünü, Tunç, Yükseklikği.34 cm., Anadolu Medeniyetleri Müzesi. (Akurgal, 2015, s.184).

Birçok bilim insanı güneş kurslarının yalnızca görünümleriyle değil, sembollerin içermiş olduğu sosyolojik anlamları ile de ilgilenmişlerdir. Kursun üzerindeki sembollerin dini açıdan işlevselliğinin olduğuna yönelik araştırmalar yapmışlardır. Bu semboller Zimmermann'a göre doğrudan Arinna'nın yeryüzü ve gökyüzü ile olan ilişkisiyle bağlantılıdır. Çapraz ya da kafes biçimli motifler güneş tanrısı Arinna'nın belirli yönleri, nitelikleri veya eylemleri ile yakın ilişki içerisinde. Dini anlamlar içeren ve mezarlarda bulunan bu kursların üzerindeki motiflerin tesadüfen yapılmadığı, her formun bilinçli bir şekilde tasarlandığı ve mezarlarda yatan kişilerin adeta "kimlik kartı" gibi görülmüştür. Bir nevi bu kişinin hangi hanedana mensup olduğunu göstermektedir (Zimmermann, 2006-2007, s.515- 517).

SONUÇ

İlk çağlarda insanlar çevredeki doğadan etkilenmişlerdir. Gökyüzü, doğa olayları, hayvanlar ve birçok nesne onlar için dikkat çekici olmuştur. Güneşin

insan yaşamındaki önemi o dönemlerden itibaren fark edilmiştir. Gündüzleri ışık kaynağı olan güneş, geceleri ortadan kaybolmaktadır. Bundan dolayı bu dönemdeki insanlar doğa olaylarına farklı anlamlar yüklemişlerdir. Ayrıca günümüzde Hititlerin sembolü olarak görülen güneş kursları, Alacahöyük kazılarında ortaya çıkarılmış ve Türkiye’de önemli bir kültürel değer olarak önemini korumaktadır. Hem Ankara meydanında yapılan büyük heykel hem de günümüzde bazı markaların logo tarımında kullanılması verilen önemin bir göstergesidir. İnce bir işçiliğe sahip olan bu alemler Hititlerin görselliğe ve estetiğe vermiş oldukları önemi anlatmaktadır. Hititler kutsal gördükleri boğa ve geyik gibi hayvanları kursların alt kısımlarına dahil etmişlerdir. Güneş kursu, temelde güneş tanrısı olan Arinna’nın sembolü ve ona olan saygının bir göstergesi olarak dini törenlerde kullanılmıştır. Bu kurslar şekilsel olarak, daire, yarım daire ve kare formlardan oluşmaktadır. Birbirlerinden farklı şekillerde oluşturulan kurslar kişileri temsil ettiğinden dolayı benzersiz biçimde tasarlanmış ve birçok simgesel anlamı barındırmaktadır.

Araştırmalar neticesinde kurslarla ilgili birçok kaynak bulunmaktadır. Güneş kursları dini törenler, büyü ve ritüellerde kullanılmasına rağmen kurslarının üzerinde bulunan ızgara sistemi, üçgen, yuvarlak gibi asimetrik formlar araştırıldığı zaman herhangi bir kaynağa dayandırılmadığı gözlemlenmiştir. Fakat bulunan kaynaklarda Güneş Kursların içerdiği anlamların detaylı bir şekilde ele alınmadığı görülmüştür. Sonuç olarak bu makalede ele alınan 4 Güneş kursunun hem tarihsel değerine hem de biçimsel öğelerin önemine değinilmiş ve literatüre kazandırılmaya çalışılmıştır. Ayrıca Güneş kursları üzerine yapılan araştırmalar günümüzde de devam etmektedir. Ancak, kurslar üzerindeki sembolik anlamlar henüz tam olarak anlaşılamamıştır.

KAYNAKÇA

- Akşit, İ. (1981). Hitit, Türkiye'nin tarih hazineleri orta Anadolu uygarlığı. Sandoz Yayınları.
- Akurgal, E. (2000). Anadolu kültür tarihi. TÜBİTAK Popüler Bilim Kitapları.
- Akurgal, E. (2015). Hatti ve Hitit uygarlıkları. Phoenix Yayınevi.
- Alp, S. (2003). Hitit güneşi (3. Basım). TÜBİTAK Popüler Bilim Kitapları.
- Alp, S. (2005). Hitit çağında Anadolu (5. Basım). TÜBİTAK Popüler Bilim Kitapları.
- Çığ, M. İ. (2014). Ortadoğu uygarlık mirası- I (8. Basım). Kaynak Yayınları.
- Dinçol, A. M. (1997). Hatti/Proto-Hatti mimarlığı ve sanatı, eczacıbaşı sanat ansiklopedisi (2. Cilt). Yem Yayın.
- Eliade, M. (2003). Dinler tarihine giriş. Kabalcı Yayınevi
- Emiroğlu, K. ve Aydın, S. (2020). Antropoloji sözlüğü. Isık Yayınları.
- Engin, A. (t.y.). Eti tarihi. Atatürk Kültür Yayınları.
- Fontanille, I. K. (2005). Hititler. Dost Yayınevi.
- Köken, M. (2014). Hitit uygarlığının çağdaş Türk resmine etkisi. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Resim Anabilim Dalı.
- Martino, S. (2019). Din ve Mitoloji. M. D. Alparslan & M. Alparslan (Ed.), Hititler/ bir Anadolu imparatorluğu (s.410-428). Yapı Kredi Yayınları.
- Melhizedek, D. (2021). Yaşam çiçeğinin unutulmuş sırrı 1. Butik Yayıncılık.
- Melhizedek, D. (2021). Yaşam çiçeğinin unutulmuş sırrı 2. Butik Yayıncılık.
- Narçın, A. (2015). A'dan Z'ye Hitit. Ozan Yayıncılık.
- Örnek, S. V. (1971). Etnoloji sözlüğü. Ankara Üniversitesi Dil Tarih- Coğrafya Fakültesi Yayınları.
- Ünal, A. (1999). Hititler -Etiler ve Anadolu uygarlıkları. Etibank.
- Ünal, A. (2003). Hititler devrinde Anadolu, 2. Kitap. Arkeoloji ve Sanat Yayınları.
- Yazıcı, N. (Ed.). (2011). Hitit uygarlığı izinde Anadolu. Uranus Fotoğraf Ajansı ve Yayıncılık.

Yılmaz, F.(2016). Hatti Güneş kurslarının biçimsel olarak incelenmesi ve çağdaş seramik formlarına yansımaları [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Seramik ve Cam Tasarımı Anasanat Dalı.

İNTERNET KAYNAKLARI

Akurgal, E. (1977). Hattiler, Hititler ve güneş kursu. Belleten, 41(162), 419-421. <https://dergipark.org.tr/en/pub/ttkbelleten/issue/72232/1165179> 14 Ekim 2022' de alınmıştır.

Çınaroğlu, A. (2018). Alaca Höyük erken tunç çağı kralı mezarları ve ikiz idoller. Arkhaia Anatolika, (1), 1-14. <https://www.ankara.edu.tr/wp-content/uploads/sites/6/2021/12/Alaca-Hoyuk-Erken-Tunc-Cagi-Krali-Mezarlari-ve-Ikiz-Idoller.pdf> 01 Ekim 2022' de alınmıştır.

Bağana, G. H. (1967). Arkeolojik belgelere göre eti güneş kursları. Anadolu , (11) , 161-166 <https://dergipark.org.tr/tr/pub/anatolia/issue/57435/814116> 14 Ekim 2022' de alınmıştır.

Cengiz, T. B. (2018). Hitit krallığında Arinna'nın güneş tanrıçası kültü. Tarih Araştırmaları Dergisi, 37(64), 125-140 <https://dergipark.org.tr/en/pub/tariharastirmalari/article/602861> 14 Ekim 2022' de alınmıştır.

Ensert, H. K. (2005). M.Ö. ikinci binde “kanatlı güneş kursu” ile taçlandırılmış Anadolu Hitit figürleri. Anadolu, (28), 25-47. https://www.academia.edu/75926734/M_Ö_İkinci_Binde_Kanatli_Güneş_Kursu_İle-Taçlandırılmış_Anadolulu_Hitit_Figürleri_%2012.12.2024 'te alınmıştır.

Maanninen, M. (2016) Creative Power of the Flower of Life. Published 07/27/2016 as an electronic book. <http://creative.floweroflifereasearch.com> 14 Ekim 2022' de alınmıştır.

Sarı, D. (2012). İlk tunç çağı ve orta tunç Çağı'nda batı Anadolu'nun kültürel ve siyasal gelişimi. Masrop E-Dergi, (7), 112-249. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/masrop/issue/49578/635335> 12.12.2024'te alınmıştır.

Yıldırım, C. (2018). Sanat Tarihi I (2.baskı). Hiper Yayın. https://books.google.com.tr/books?hl=tr&lr=&id=reZ_DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=hitit+sanat%C4%B1nda+sancak&ots=FT8lujzWij&sig=Lsc0UdJP13TeThbU5DBpGpU2Qpk&redir_esc=y#v=onepage&q&f=true 04 Ekim 2022' de alınmıştır.

Yılmaz, M. & Evis, Z. Ö. (2023).ERCÜMENT KALKIM'IN ESERLERİNDE HITİT KÜLTÜRÜ ETKİLERİ. Academic Knowledge, 6(2), 181-198. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ak/issue/82238/1341991> 12.12.2024'te alınmıştır.

Zimmermann, T. (2008). Symbols of Salvation?-Function, Semantics and Social Context of Early Bronze Age Ritual Equipment From Central Anatolia, Novotná, M. & Werner Jobst, W. & Duková, M. & Kuzmová, K. (Eds.), Anodos: Studies of the Ancient World, (509-520). Trnava. https://www.academia.edu/6890923/Symbols_of_Salvation_Function_Semantics_and_Social_Context_of_Early_Bronze_Age_Ritual_Equipment_From_Central_Anatolia 04 Ekim 2022' de alınmıştır.

GÖRSEL KAYNAKLAR

Görsel 1. Hititlerde Dinsel Sancak Tunç Y.24 cm. Çember Gökkuşağını (dünyayı), onun içindeki geyik ve iki dana, tanrıları, çifte boynuz da dünyayı taşıyan öküzün boynuzlarını simgeler. Hitit sanatı ürünü. Alacahöyük. M.Ö. 2100-2000. Anadolu Medeniyetleri Müzesi, Ankara. (Akurgal, 2015, s.183).

Görsel 2. Hititlerde Dinsel Sancak Alacahöyük, MÖ 2100-2000, Hatti Sanatı Ürünü, Yüksekliği 23cm., Anadolu Medeniyetleri Müzesi. (Akurgal, 2015, s. 183).

Görsel 3. Hatti Sanatı Ürünü Alacahöyük, MÖ 2100-2000, Anadolu Medeniyetleri Müzesi. (Akurgal, 2015, s. 184).

Görsel 4. Evreni (Dünyayı) Simgeleyen Dinsel Sancak, Alacahöyük, MÖ 2100-2000, Hatti Sanatı Ürünü, Tunç, Yüksekliği. 34 cm., Anadolu Medeniyetleri Müzesi. <https://artsandculture.google.com/story/gQUBKKKj6nJw3g?hl=tr> 05 Aralık 2024'de alınmıştır.

Görsel 5. Dikdörtgen Geometrik Tasarımlı Hitit Güneş Kursu Standardı. (Maenninen, 2016, s. 45).

Görsel 6. Hitit Türü Dinsel Sancak Alacahöyük MÖ 2100-2000, Hatti Sanatı Ürünü, Tunç, Yüksekliği.34 cm., Anadolu Medeniyetleri Müzesi. (Akurgal, 2015, s. 184).

TOPLUMUN DEĞİŞİMİNDE KADIN: SANAT VE PROTESTO

WOMEN IN THE TRANSFORMATION OF SOCIETY: ART AND PROTEST

Dr. Öğr. Üyesi Asuman Daşdemir

Kırıkkale Üniversitesi, Keskin Meslek Yüksekokulu,
Tekstil, Giyim, Ayakkabı ve Deri Bölümü
dasdemirasuman@gmail.com

ORCID ID: 0000-0003-3578-8232

MAKALE GELİŞ TARİHİ: 25 Temmuz 2024 · YAYIMA KABUL TARİHİ: 27 Mart 2025

Öz

Araştırmada, çağdaş feminist sanatçılar ve aktivist sanatçılar tarafından yapılan eserlerde, toplumsal sorunlara karşı verilen tepkiyi ve sanatın protesto aracı olarak nasıl kullanıldığı incelenmektedir. Çalışma, özellikle kadın hakları, cinsiyet eşitsizliği, ırkçılık, kadına yönelik şiddet ve toplumsal adalet gibi önemli konularda yapılan sanat eserlerine odaklanmaktadır. Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden görsel içerik analizi kullanılmış olup, çalışma kapsamında odaklanılan eserler sınırlılığında yorumlanmıştır. Araştırma bulguları, "Bireysel Kadın Protestoları", "Kolektif Kadın Protestoları" ve "Kadınların Protestosunda Erkek Sanatçılar" şeklinde üç başlık altında irdelenmiştir. Araştırmanın bulguları bağlamında sanatın, yalnızca estetik bir ifade biçimi değil, aynı zamanda toplumsal ve kültürel bir mesaj taşıyan güçlü bir araç olabileceği görülmüştür. Araştırma, sanatın toplumsal dönüşümdeki rolünü vurgulayarak, protesto ve direnişin sanat yoluyla nasıl şekillendiğini ortaya koymaktadır.

Abstract

The study analyses the reaction to social problems and the use of art as a means of protest in the works created by contemporary feminist and activist artists. The study focuses especially on artworks made on important issues such as women's rights, gender inequality, racism, violence against women and social justice. Visual content analysis, one of the qualitative research methods, was used in the study and interpreted within the limitations of the works focused on within the scope of the study. The research findings are analysed under three headings: "Individual Women's Protests", "Collective Women's Protests" and "Male Artists in Women's Protests". In the context of the findings of the research, it has been seen that art can be not only a form of aesthetic expression, but also a powerful tool that carries a social and cultural message. The research emphasises the role of art in social transformation and reveals how protest and resistance are shaped through art.

Anahtar Kelimeler: Protesto Sanatı, Toplumsal Hareketler, Kadın, Toplumsal Değişim

Key Words: Protest Art, Social Movements, Women, Social Change

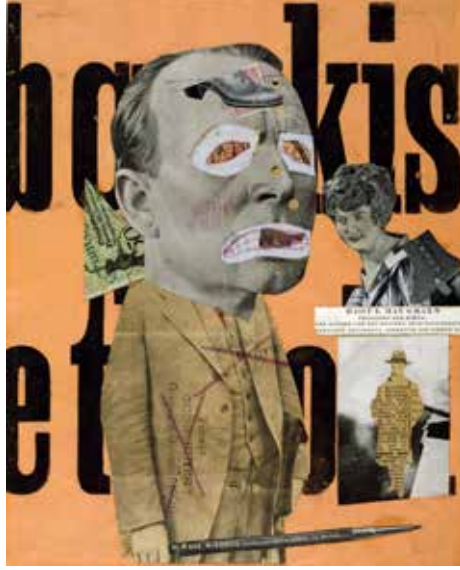
Giriş

Görüntü, sözden daha etkilidir ve dostça bir mücadele biçimidir.

Shamsia Hassani

Sanat, estetik bir ifade biçimi olmanın yanı sıra, toplumsal sorunlara dikkat çekmek ve değişim yaratmak için güçlü bir araçtır. Türk Dil Kurumu (TDK) protestoyu “bir davranışı, bir düşüncüyü, bir uygulamayı haksız, yersiz, gereksiz bularak karşı çıkma, kabul etmeme” şeklinde tanımlamaktadır (TDK, 2025). Sanat, toplumsal hareketlerde bir protesto aracı olarak aktivistler tarafından kullanılabilir. Var olan sorunlara yaratıcı ve hızlı çözümler üretmek gerektiği, her çözümün kendi bağlamından doğal bir şekilde ortaya çıktığını ifade eden Kabasoğlu (2015), aktivistlerin yöntem seçiminde gösterdiği çeşitlilik ve yaratıcılığın, bu hareketlerin sürdürülebilirliği açısından önemli bir rol oynadığını belirtmektedir. Ayrıca, her şeyin aktivizmin bir aracı ya da unsuru haline gelebileceğini vurgularken, sanatın insanlık tarihi boyunca bu süreçlerde aktif yer aldığına da dikkat çekmektedir (Kabasoğlu, 2015). Çağdaş demokratik toplumlarda sanat yalnızca toplumsal gelenekleri sürdürme ve dünyayı tanımlama işlevini yerine getirmekle kalmaz, aynı zamanda sıklıkla sosyal adalet, kimlik ve özgürlük konularını da araştırır (Milbrandt, 2010). Çağdaş toplumda hareketler geliştikçe sanat hayati roller oynamaktadır. Bu yönüyle sanatın yalnızca toplumsal meseleleri görünür kılmadığı, aynı zamanda toplumsal hareketleri motive eden ve sürdüren bireysel ve kolektif ihtiyaçlara ses ve şekil verebilen bir araç haline geldiği söylenebilir.

Protesto sanatının köklerinin dayandığı ve toplumsal bir hareket olan Dadaizm, yirminci yüzyılın başlarında modern çağa bir yanıt olarak doğan devrimci sanat hareketlerinden biridir. Savaş yanlısı bir toplumun geleneksel inançlarına karşı sanatsal bir isyan ve protestosu olan Dada, Birinci Dünya Savaşı sırasında Zürih’te savaşın dehşetine ve çılgınlığına karşı olumsuz tepki olarak ortaya çıkmıştır (Mustafaoğlu, 2019). Dada sanatçılarının ürettiği sanat, şiir ve performanslar genellikle hicivsel ve saçma niteliktedir. Amaçları, sanattaki geleneksel değerleri yok etmek ve eskisinin yerini alacak yeni bir sanat yaratmak olmuştur. Dada, savaş karşıtı olmasının yanı sıra aynı zamanda burjuva karşıtıydı ve radikal solla siyasal yakınlıklar taşımaktaydı (Tate, 2024). Estetik normları reddeden Dadaistler, kes yapıştır tekniğiyle parçaların bir araya getirildiği çalışmalarda, hem dönemin politik gerilimlerini hem de sisteme karşı duruşlarını güçlü bir görsel dil ile ifade etmişlerdir (Görsel 1). Bu bakımdan Dada hareketi ile birlikte sanatın, toplumsal eleştiri ve direniş için, dönüştürücü bir araç olarak kullanılabileceği görülmüştür.



Görsel 1: Hausmann R. (1919). *Sanat Eleştirmeni*. [Kolaj]. Tate Müzesi, Londra (<https://www.tate.org.uk/art/artworks/hausmann-the-art-critic-t01918>)

Amerika'da 1960'lı yıllarda gerçekleştirilen savaş karşıtı gösteriler, feminist ve siyahi hareketlere yönelik protestolar Violet Ray, Emory Douglas ve Alfredo Rostgaard gibi sanatçılar tarafından desteklenmiş; dergi ve televizyonda gördükleri olaylara yanıt vermek için sanatı kullanmışlardır (Abay, 2021). Bu protestolara sanatıyla destek veren Andy Warhol, siyah yürüyüşçüleri temsil eden Görsel 2'deki baskı çalışmasına ironik bir şekilde "ırk isyanı" adını vermiştir (Dunn, McPhee & Rudnick, 2021).



Görsel 2: Warhol, A. (1964). *Birmingham Irk İsyanı*. [Serigrafi baskı]. 50,8 x 61 cm. Metropolitan Sanat Müzesi, New York (<https://whitney.org/collection/works/10301>)

Andy Warhol'un bu eseri, Mayıs 1963'te Life dergisinde yayınlanan bir fotoğrafa dayanan görüntüdür. Bu görüntüde silahsız adamların polis köpekleri tarafından saldırıya uğramasını göstermektedir. Sanatçı, görseli büyütüp biraz odak dışı hale getirmiş ve arka plandaki bazı ağaçlar dışındaki ortamın ayrıntılarını atlamıştır. Andy Warhol'un bu çalışması, yürüyüşçüler gibi izleyicilerin de köpekler ve coplar arasında duruyormuş gibi algılanmasını sağlamıştır, bu unsurlar derin bir güç dengesizliğini vurgulamaktadır (Dunn, McPhee ve Rudnick, 2021).

Kökeni hem sanatsal hem de politik olaylara dayanan aktivist sanat, ekonomik ve toplumsal güçlerle ilişki kurarak toplumsal değişimlere aracılık etme amacı taşımaktadır. 1960'ların sonlarından itibaren performans sanatının estetik sınırları genişletmesi ve izleyiciyi katılımcı bir role davet etmesi, bu yaklaşımın temel unsurlarından biri haline gelmiştir. Feminist hareket ve feminist sanat da, aktivist sanatın şekillenmesinde önemli bir rol oynamıştır (Baranseli, 2017). Ocak 1970'te kadın protestocular Hollanda'daki çocuk bakım hizmetlerinin eksikliğini eleştirmek için Amsterdam'ın en popüler meydanlarından birini işgal etmiştir (Todd, 2019). Çarpıcı ve tek bir görüntüde mesajlarını ifade etmek amacıyla kadınlar, Amsterdam borsasının (erkek egemen bir işyeri) önüne küçük çocuklarla dolu oyun parkları yerleştirmişlerdir (Görsel 3). Kadın emeği karşısında erkek işinin prestiji, iş dünyasının kemer sıkma politikasıyla tezat oluşturduğu görülmektedir.



Görsel 3: Dolle Mina (Çılgın Mina) üyeleri birinci yıl dönümü kutlamasında, Amsterdam; “kresjes” (çocuk bakımı) için gösteri; oyun parkındaki çocuklar, 30 Ocak 1971. Fotoğraf koleksiyonu Anefo/ Nationaal Archief (<https://www.stedelijk.nl/en/deeper/public-playpens-and-womens-catcalls>)

Reka (2021), tarihsel dönemlendirmeler açısından birinci dalga feminizmin, 1890'lı yıllardan 1960'lı yıllara kadar olan süreçte kadınların oy kullanma, eğitim ve çalışma hakları gibi temel mücadele alanlarını kapsadığını belirtmektedir.

Buna karşın, 1968 sonrası ikinci dalga feminizm döneminde, yasal olarak eşit koşullar sağlanmış olmasına rağmen, kadınların ataerkil sistem içinde erkeğe tabi kılındığı ve ikincilleştirildiği bir yapıya karşı bir başkaldırının geliştiği ifade edilmektedir (Reka, 2021). 1970'lerin başlarında farklı yerlerde tekrarlanan bu kreş eylemleri, 1969'da kurulan ikinci dalga feministlerden oluşan bir grup olan Dolle Mina (Çılgın Mina), Hollanda'daki gündelik yaşamdaki cinsiyet eşitsizliğini kamuoyuna duyurmayı başarmıştır (Todd, 2019).

Toplumsal cinsiyet eşitsizliğini Bal (2014), *“kadınların politik, ekonomik, sosyal, kültürel ve medeni alanlardaki insan hakları ve temel özgürlüklerinin tanınmasını, kullanılmasını ve bunlardan yararlanılmasını engelleyen veya ortadan kaldıran veya bunu amaçlayan ve cinsiyete bağlı olarak yapılan herhangi bir ayırım, mahrumiyet veya kısıtlama”* olarak tanımlamaktadır (Bal, 2014, s.16). Bu tanım, toplumsal cinsiyet eşitsizliğine karşı verilen mücadelenin, yalnızca yasal hak talepleriyle değil, aynı zamanda kadınların yaratıcı ifade biçimlerini de kapsamıyla daha anlamlı hale gelmektedir. Kadınların eşitlik mücadelesi, protesto sanatını toplumsal değişim için güçlü bir araç haline getirmiştir. Dolayısıyla, protesto sanatı kadınlar için hem bir ifade özgürlüğü alanı hem de toplumsal değişimin bir aracı olarak işlev görmektedir. Resimler, stereotiplere meydan okuyarak ve kadın haklarını ve eşitliğini savunarak güçlü bir protesto aracı olarak hizmet edebilir (Karakaya, 2022). Kürtaj protestoları ve Black Lives Matter hareketi bağlamında görsel materyallerin kullanımı, kadınların duygularını ve gücünü güçlendirebilir ve böylece toplumsal cinsiyet eşitliğini teşvik edebilir (Görsel 4).



Görsel 4: New York'ta ABD Yüksek Mahkemesi'nin kürtaj kararı taslağının sızdırılmasına tepki olarak protesto gösterisi düzenleyen kadınlar Fotoğraf: Getty Images aracılığıyla Bryan R. Smith/AFP (<https://www.axios.com/2022/05/04/photos-abortion-rights-protests-across-us>)

Araştırmanın Yöntemi

Araştırmada özellikle, ırkçılık, cinsiyet ayrımcılığı, kadınların başörtüsü, kadın cinayetleri ve kadına yönelik şiddet gibi çeşitli konularda protesto ve toplumsal farkındalık yaratmada sanatın gücü ele alınmıştır. Toplumsal olaylara ve insan hakları ihlallerine karşı bireysel ya da kolektif olarak verilen tepkilerde, sanatın araç olarak kullanılması bu araştırmanın sınırlılıklarını oluşturmaktadır. Araştırmada, konu kapsamında literatürden kaynaklar taranmış ve elde edilen görseller, nitel araştırma yöntemlerinden içerik analizi ile irdelenmiştir. İçerik analizinde temel amaç, toplanan veriler kapsamında açıklanabilir kavram ve ilişkisel sonuçlara ulaşılmasıdır (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Görsel içerik analizi, görsel materyalin yapısı, içeriği, kompozisyon, renk ve görsel unsurları daha derinlemesine anlaşılmasına ve yorumlanmasına yardımcı olmaktadır (Aydemir ve Yazar, 2024). Araştırmada kullanılan görseller, araştırmanın verileri niteliğinde olup, sanatçılara ait çalışmalar bu yöntemde incelenerek yorumlanmış ve anlamlandırılmak istenmiştir.

BULGULAR

Bireysel Kadın Protestoları

Kadın protestoları, kimlik eşitliğinin tanınması için sanat ile ataerkil temsillere karşı önemli bir direnç alanı oluşturmaktadır. Kadınlar, sanat ve medyada ataerkil temsillere karşı durarak, sosyal ve politik sorunlara dikkat çekmeyi, kimlik eşitliği ile çeşitliliğin toplumca tanınmasını amaçlamaktadır (Cebeci ve Gökova, 2024). Dünyanın pek çok yerinde insanlar, inandıkları davalarında bireysel ya da kitlesel olarak değişim arzularını güçlü bir şekilde ifade edebilmeyi istemektedirler. Kadınların ötekileştirildiğini fark etmeleriyle birlikte feminizm, hem edebiyat hem de sanat alanında protest bir başkaldırı hareketine dönüşmüştür (Kılıç, 2023). Lynda Benglis, Cindy Sherman, Judy Chicago, Sherrie Levine gibi feminist kadın sanatçılar toplumsal cinsiyet eşitsizliğini görünür kılmak için sanatsal üretimlerini bu doğrultuda şekillendirmiştir (Özgör, 2020). Toplumsal cinsiyetin sanatla kesiştiği noktalar ve bu konuda üretilen pek çok eser olmasına rağmen, Türkiye’de toplumsal cinsiyet genellikle tarih, politika ve sosyoloji temelinde ele alınmış ya da plastik sanatların toplumsal cinsiyetle kurduğu ilişki, feminist teoriler yeterince incelenmeden sunulmuştur. Türkiye’de, 1980 sonrası dönemde, toplumsal cinsiyeti eserlerine yansıtan kadın sanatçılar sanat sahnesinde daha görünür hale gelmiştir (Yılmaz, 2010).

Türkiye’de kürtaj, erkek şiddeti, türban tartışmaları ve tüketim kültürünün nesneleştirici tutumları, kadın bedeni üzerindeki baskıyı gözler önüne

sermektedir. Bu doğrultuda, kadın sanatçılar kendi bedenlerini sadece birer nesne olmaktan çıkarıp, onları disipline eden iktidara meydan okumaya çalıştıkları ileri sürülmektedir (Taş, 2013). Canan Şenol da çalışmalarında kendi bedenini kullanan aktivist bir feminist sanatçıdır. Din, hükümet, toplum ve aile gibi kurumların özel hayatlar üzerindeki yönetim gücünü sorgulayan sanatçı, çalışmalarında tabu haline getirilen, yüceltilen, konuşulmayan ve sorgulanmadan sürekliliği olan kavramlara odaklanmaktadır (Görsel 5).



Görsel 5: Şenol, C. 2014. Acaib'ül Mahlukat II (Garip Yaratık II), [kağıt üzerine minyatür, mürekkep ve fotoğraf], 47,5x62 cm. (<https://awarewomenartists.com/en/artiste/canan-senol/>)

Canan Şenol'un "Acaib'ül Mahlukat" yapıtının birincisi, bir yaratılış hikayesi gibi görünen videodan oluşmaktadır. Üç büyük dinde bulunan Adem ile Havva inancı Şenol'un videosunda ezber bozarak yaratılan sadece kadın olmaktadır. Kadının kendi başına bir bütünlük oluşturduğu, bir şeyin parçası olmadığı ifade edilmektedir. Yılmaz (2010), izleyicinin acayip mahlûkatları ve cennet tasvirini izlediği bu eserde, elmanın sunulacağı bir erkek "günah", "günaha teşvik" veya "yasak meyve" ya da bir yılan bulunmadığını belirtmektedir. Eser izleyicilerini eril söylemden doğan unsurları irdelemeye ve var olan düzeni tersten düşünmeye teşvik etmektedir. Sistemik kurumsallaşmış cinsiyetçiliğe ve dini öğretilerdeki cinsiyetçi yaklaşıma eleştirel bir bakış sunmaktadır (Yılmaz, 2010, s. 130). Canan Şenol yapıtları hakkında şunları ifade etmektedir; "Günlük yaşam, çalışmalarım üzerindeki en büyük etkiyi yarattı. Bu bakış açısından sanat eseri kışkırtıcı, saldırgan, erotik, riskli ve şiddetli hale geliyor. Sanat eseri, özel alanı kamusal alanla buluşturma eylemine sahiptir." (Brooklyn Museum, 2024). Canan Şenol'un eserlerinde, eril söylemi ve geleneksel inançları sorgulayarak cinsiyetçi normlara karşı eleştirel bir bakış açısı geliştirdiği görülmektedir. Sanatçı özellikle "Acaib'ül Mahlukat" yapıtında, kadın bedenini merkez alarak toplumsal ve dini yapıları tersine çevirmekte ayrıca, izleyicileri mevcut düzeni yeniden düşünmeye ve cinsiyetçi yapıları sorgulamaya teşvik etmektedir.

Benzer şekilde Jamaika kökenli ABD'li sanatçı Simone Leigh, seramik, heykel, performans ve sosyal uygulama projeleri gibi farklı alanlarda eserler üreten bir çağdaş sanatçıdır (Gültepe, 2023). Siyahi kadınların bedenleriyle ilgili olarak ırkı, güzelliği, toplumu ve bakımı merkeze alan enstalasyonlar, videolar

ve sosyal pratik çalışmalar yapan Simone Leigh, modern öncesi ve çağdaş heykel tekniklerinin yanı sıra deniz kabukları, muz, rafya ve tütün yaprakları gibi kültürel açıdan güçlü formlardan yararlanmaktadır (Greenberger, 2020). Leigh'in çalışmaları siyahi kadınlara duyulan saygıyı siyah feminizmiyle derin bir bağlılıkla birleştirmektedir.

Simone Leigh'in, dünyanın en iyi sanat festivali olan Venedik Bienali'nde Amerika Birleşik Devletleri'ni temsil eden ilk siyah kadın olduğu duyurulmuştur (Gültepe, 2023). Leigh, çalışmasının hedef kitlesini New York Times'a verdiği bir röportajda "arşiv veya tarihin dışında bırakılmış" siyah kadınlar olarak tanımlamış ve bu konuda şunları eklemiştir: *"Bu kadar tehlikeye atılmış olmalarına rağmen kadınların bu kadar başarılı olabilmeleri için kullandıkları hayatta kalma araçlarını bulma konusunda hala benim yapmam gereken çok şey olduğunu düşünüyorum"* (Akt: Greenberger, 2020).

Nisan 2019'da Simone Leigh, Manhattan'ın batı yakasından geçen yüksek bir park olan High Line üzerinde Brick House'u kurmuştur. İlk anıtsal heykeli 16 metre yüksekliğindedir. Eser, siyah bir kadının vücudunu, Kamerun ve Çad'daki yerli halk tarafından yapılan kubbeli bir ev olan teleuk ile birleştirilmiş halidir (NGA, 2024). Brick House , Leigh'in siyah kadınları, onlara sıklıkla hizmetçi ve anne muamelesi gördükleri bir dünyada odaklamasının olağanüstü bir örneğini sunmaktadır (Görsel 6).



Görsel 6: Leigh, S. (2019). *Brick House (Kerpiç Ev)*. [Bronz Heykel]. High Line geçici kurulum, New York, ABD. Fotoğraf: Timothy Schenck. (<https://www.nga.gov/stories/simone-leigh-acts-of-transformation.html>)

Brick House ve diğer çalışmalarında Leigh, siyahi kadınlar için siyah kadın bedenleri yaratmaktadır. Emperyalizmin ve modernizmin tarihlerini yapısöküme uğratan Leigh, sıklıkla evleri, sürahileri, tencereleri, kaşıkları ve

daha fazlasını siyahi kadınların bedenlerine dönüştürmektedir. Bu uygulamaya büyük ölçüde Afrika sanatı ve mimarisi üzerine yaptığı araştırmalarla ulaşmıştır (Nelson, 2023). Sanatçı bu eseriyle, siyah kadınların görünmez kılınan kimliğini vurgulamanın yanı sıra Batı sanatının geleneksel temsil biçimlerini sorgulamaktadır. Siyahi kadınların geçmişten bugüne süregelen mücadelelerini, ev, barınak ve dayanıklılık metaforlarıyla birleştirerek anlatan Leigh'in güçlü bir görsel dil kullandığı ifade edilebilir.



Görsel 7: (1879). *Mammy'in Son Giysisi*. [Fotoğraf]. Jamaika. (Soldaki fotoğraftan esinlenerek sanatçının sağda yaptığı heykel) Leigh, S. (2022). *Son Giysi*, [Bronz Heykel]. Boston Çağdaş Sanat Enstitüsü (<https://africanah.org/simone-leigh-3/>)

Simone Leigh'in bronz heykeli, *Mammy'in Son Giysisi* adlı 1879 tarihli fotoğrafa gönderme yaparak, siyah bir kadını kayaların üzerinde çamaşır yıkarken tasvir etmektedir (Görsel 7). Orijinal fotoğrafın küçümseyici ve röntgenci bakışını dönüştüren Leigh, o dönemin giysileriyle bir modeli kullanarak kilden bir heykel yaratmış ve bunu bronz dökerek eseri hem fiziksel hem de sembolik olarak güçlendirmiştir. Heykel, kaide üzerinde yükselterek siyah kadının kimliğine ve emeğine saygı ve kutlama niteliği taşımaktadır (Johanson, 2022). Simone Leigh'in eseri, siyah kadın bedenine yönelik röntgenci bakışı tersine çevirirken, kadınların kimliğini ve emeğini yücelten güçlü bir yorum sunmaktadır. Bu heykel, geçmişin ötekileştirici temsilini saygı ile dönüştüren bir sanat manifestosu niteliğindedir.

Siyahi kadın sanatçıların protest sanatındaki etkisi, eserlerinin toplumsal farkındalık yaratma ve değişim çağrısında bulunma gücüyle de öne çıkabilmektedir. Kara Walker, ırk, cinsiyet, güç ilişkileri ve kimlik gibi konuları araştıran eserleriyle bu alanın önde gelen isimlerinden biri olmuş, özellikle siyah kağıttan kesilmiş silüetleriyle tanınarak sanat dünyasında derin izler bırakmıştır (Tate, 2024). Kara Walker Amerikan iç savaşı sırasında Amerika'nın siyah nüfusuna, özellikle de kadınlara uygulanan kanlı, şiddet içeren eylemleri tasvir eden kesilmiş silüetlerle adını duyurmuştur. Walker kasıtlı olarak halı altına süpürülmemesi gereken derinlere yerleşmiş kültürel travma ve yaygın ırkçılık hakkında rahatsız edici duyguları kışkırtmaktadır. Sanaçı "İnsanları rahatsız ediyorum ve ben bu rahatsız edici hissi seviyorum." şeklinde

açıklamaktadır (Lesso, 2019). Kara Walker'ın "Konfederasyonluların Atlanta'dan Göçü" adlı eseri, Amerika'nın tarihsel ırkçılığını yansıtan illüstrasyon üzerine betimlenmiş bir eserdir (Görsel 8). Walker bu eserde, gücü ve baskıyı estetik olarak kurgulayarak geçmişin travmalarını günümüze taşıyan dramatik bir anlatı oluşturmuştur. Eser, toplumsal yapıları sorgularken aynı zamanda ırk, şiddet ve kimlik meselelerini de ele almaktadır. Walker'ın silüetler aracılığıyla yarattığı görsel dil, izleyiciyi bu toplumsal sorunları daha geniş bir perspektifte düşünmeye sevk etmektedir.



Görsel 8: Walker, K. (2005). *Konfederasyonluların Atlanta'dan Göçü*, [Harper'ın İç Savaş Resimli Tarihi'nden] (<https://blog.fabrics-store.com/2019/09/30/kara-walker-a-history-of-violence/>)

Kara Walker'ın sanatında olduğu gibi, sokak sanatı da toplumsal sorunlara dair güçlü bir eleştiri ve farkındalık yaratma aracı olarak kullanılabilir. Küresel çapta gerçekleştirilen büyük ölçekli eylemler, sokak sanatı ve grafitinin özgün dilini pekiştirmiş ve toplumda kabul görmesini sağlamıştır (Balkır ve Kuru, 2016). Grafiti sanatçıları, toplumu etkileyen ayaklanmaları ve çöküşleri belgeleyerek mücadelelerini duvarlara yansıtabilmektedir. Bir grafiti eser olan "Mavi Sütyen", Mısır'daki kadınlar tarihinde bir dönüm noktasıdır (Görsel 9). 2011'deki askeri yönetim altında, Hüsnü Mübarek karşıtı bir protestoda birçok kadın dövülmüş ve cinsel saldırıya uğramıştır. Bu olayların en çarpıcı örneklerinden biri, "mavi sütyenli kadın" olarak bilinen kadının uğradığı şiddettir. Askerler tarafından sürüklenen, dövülen ve üzerine basılan bu kadının abayası yırtılmış ve mavi sütyeni açığa çıkmıştır. Mısır medyasının ve toplumunun bu şok edici videoya tepkisi kendi başına dehşet verici olmuştur. Kurbanın kimliğini ifşa etme çabasıyla bir tür cadı avı başlamış, sözde dini

figürler ve TV uzmanları onun ahlakını sorgulamış ve dayacağı hak ettiğini iddia etmiştir (Khalil, 2014). Grafitide büyük, siyah, kalın harflerle yazılan la (hayır), “İnsanların soyulmasına hayır” yazısı ve “Devrim uzun yaşasın” yazan bir ayak izinin taslağı görülmektedir.



Görsel 9: Shehab, B. (2012). Mavi Sütyen, [Grafiti], 45x20 cm. Kahire-Mısır (<https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2013/designandviolence/blue-bra-graffiti-bahia-shehab/>)

“Mavi Sütyen” grafitisinin sanatçısı Bahia Shehab, modern kimlik ve kadim kültürel mirasın etkileşimi ve kesişimine odaklanan çok disiplinli bir sanatçı, tasarımcı, siyasi aktivist ve tarihçidir (Shehab, 2024). Arap Baharı sırasında hat sanatı ve İslam sanat tarihinin yaratıcı birleşimi olarak etkili sokak sanatı üretmiştir. Kimlik ve kültürel mirasın korunmasıyla ilgilenen sanatçı, çağdaş Arap siyasetini, feminist söylemi ve toplumsal sorunları yeniden yorumlamak için sanat tarihini araştırmaktadır. Bahia, sanatın toplumsal değişim amacıyla kullanılabileceğine inanmaktadır. Arap kimliği ve kadın hakları gibi toplumsal temalara odaklanan sanat eserleri aracılığıyla bu olguyu araştırmaktadır. Araştırmaları büyük ölçüde Arap harflerini anlamakla ilgili ve çalışmalarının çoğunda Arap kaligrafisi kullanılmaktadır. Çalışmaları dünya çapındaki sergilerde sergilenmiş ve başarıları için birçok ödül ve takdir almıştır (Shehab, 2024). Bu eser, kadın bedenine yönelik şiddeti ve devlet baskısını sert bir şekilde eleştirirken, kadınların onur ve özgürlük mücadelesine görsel bir manifesto niteliğindedir. Sanatçının bu çalışması, direnişin hem bireysel hem kolektif boyutlarını güçlendiren sembolik bir ifade olarak hafızalara kazınmıştır.

Kara Walker'ın eserlerinde olduğu gibi, Bahia Shehab'ın ve diğer sanatçıların çalışmaları da toplumsal direnişi ve kadınların mücadelelerini görünür kılan güçlü araçlar olmuştur. Kadınların bedensel özerkliği için verdikleri bu mücadele, hem kültürel sembollerini hem de evrensel direniş temalarını içeren görsel temsillerle küresel bir yankı uyandırmıştır. 16 Eylül 2022 tarihinde Tahran'da, 22 yaşındaki Mahsa Amini, başörtüsünü "uygunsuz" bir şekilde taktığı iddiasıyla suçlanmış ve İran ahlak yasalarını ihlal ettiği gerekçesiyle polis gözetimine alındıktan sonra hayatını kaybetmiştir. Onun ölümü İran'da kadınlar tarafından geniş çaplı bir protestoya dönüşmüştür (BBC, 2023). Tıpkı "Mavi Sütyen" grafitisinde olduğu gibi, Mahsa Amini'nin trajik ölümüyle başlayan protestolar ve Mahdieh Farhadkiaei'nin sanatı, kadınların baskıcı rejimlere karşı direnişinin sanat yoluyla ifadesine örnek teşkil etmektedir.

Sanatçı Mahdieh Farhadkiaei, "Oyun Kağıdı Tasarımı" çalışmasında, bir oyun kartındaki kraliçe figürü, geleneksel tasvirlerden farklı olarak, elinde bir makas tutarak saçını keserken resmetmiştir. Sanatçı, hem İran'daki kadınların yas tutma ritüellerine hem de Mahsa Amini'nin ölümü sonrasında kadınların saçlarını keserek gösterdiği protesto eylemlerine doğrudan bir gönderme yapmaktadır (Görsel 10). Bu görüntü Instagram'da viral olmuş ve özellikle İranlı olmayanlar tarafından paylaşılmıştır. İranlı kadınların tarihsel olarak yas tutarken saçlarını kesme kültürü bu defa güvenlik güçleri tarafından öldürülen Mahsa Amini'nin cenazesine katılan kadınların saçlarını kestiği videolara dönüşerek ekranlara yansımıştır. Bu eylem aynı zamanda bedensel özerkliğin ve baskıcı rejime karşı direnişin bir sembolü haline gelmiştir (The Guardian, 2022).



Görsel 10: Farhadkiaei, M. Oyun Kağıdı Tasarımı. [Serigrafi]. 80x60 cm. Fotoğraf: Mahdieh Farhadkiaei (<https://www.theguardian.com/artanddesign/2022/oct/03/something-sparked-iranian-women-art-protest-mahsa-amini>)

Sanatçıların bu denli radikal duruşlar sergileyerek sanatın sınırlarını zorlaması, beden özgürlüğü uğruna sistemle mücadele ettiklerini ortaya koymaktadır. Foucault'nun, iktidarın bireylerin bedenlerine kadar nüfuz ettiğine dair düşüncesi, sanatçıların bu durumdan duyduğu rahatsızlığı açıklamak için önemli bir perspektif sunmaktadır (Muraz ve Dokak, 2019). Sisteme olan tepkisini elinde makasla kraliçe figürü şeklinde yansıtan sanatçı, geleneksel oyun kartlarındaki edilgen temsillerin aksine, güç ve kararlılıkla kendi bedenine müdahale eden aktif bir özne olarak karşımıza çıkmaktadır. Farhadkiaei'nin bu yaklaşımı, saç kesme eylemini bireysel bir yas ritüelinden çıkarıp kolektif bir direniş sembolüne dönüştürdüğü söylenebilir. Sanatçıların beden özgürlüğü ve sistemle mücadele kapsamında sergiledikleri radikal tavırlar, yalnızca bireysel özgürlükleri savunmakla sınırlı kalmamakta, aynı zamanda toplumsal direniş hareketlerinde de sanatı bir dayanışma ve protesto aracı olarak kullanabilmektedirler. Kisan Mazdoor Andolan, Hindistan'da 30 bin çiftçinin Tarım Yasa Tasarısını protesto etmek amacıyla başlattığı ve kadınların önemli bir rol üstlendiği bir eylemdir. Yetkililerin izin vermemesi nedeniyle çiftçiler sınır bölgelerinde kamplar kurmuş ve sanatçılar, çeşitli disiplinlerdeki eserleriyle bu protestolara destek vererek kadınların tarihsel katılımını vurgulamıştır. Protestolar, hem fiziksel katılımı hem de sosyal medya üzerinden geniş bir dayanışma yaratmıştır (Dhami, 2022).



Görsel 11: Singh, G. (2021). *Onun Sesi*, [Tuval üzerine yağlıboya]. 36x24 cm. Surinder Kaur Dhami Aile Koleksiyonu (https://www.researchgate.net/figure/Her-Voice-Gurpreet-Singh-Bhatinda-2021-oil-on-canvas-36x-24-Source-Surinder-Kaur_fig2_361250509)

Sanatçı Gurpreet Singh, tarım yasasına karşı duruşunu “Onun Sesi” isimli eseriyle izleyiciye aktarmaktadır (Görsel 11). Sanatçı, tuvalin üzerine kadının ince vücudunun kollarını uzattığı bir çerçeve çizerek kompozisyonu akılcıca yapılandırmıştır. Kırıksık cildinden belli olan ileri yaşına rağmen enerjisi yüksek görünmektedir. Kollarında kada (çelik bilezik) dışında herhangi bir takı bulunmamaktadır. Güneşten bronzlaşmış yüzü ve kolları, bize onun yıllar boyunca katlandığı zorlu çalışmaları yansıtmaktadır. Tuvalin üzerine çizilen çerçeve yoruma açıktır: Kadın alanını içermesi ve kadınlığı tanımlaması amaçlanan evin dört duvarını mı temsil etmektedir? Kadının özgürleştiği bir sınır mıdır? Bu Çiftlik Yasalarına karşı öfkesini cesurca ilan ederek geleneği bozuyor mudur? Belki de bunların hepsidir.

Dupatta’sının (eşarbinin) parlak sarısı, Mart 2021 Dünya Kadınlar Günü anma töreni sırasında protesto alanlarında toplanan aynı renk dupattalar giymiş binlerce kadını hatırlatmaktadır. Kuzey Hindistan geleneğinde güçlü bir sembolizm var: Hindistan’ın özgürlük hareketini temsil eden renk sarıdır. Singh ayrıca dupatta’nın sarı hardal tarlalarıyla kusursuz bir şekilde birleşen görsel unsuru aracılığıyla protesto ile arazi arasındaki bağlantıyı ustaca vurgulamıştır. Sanatçının kendisi de Bharti Kisan Birliği Ugrahan’ın yeşil bayrağını tutarak, tarlaların ortasında durmaktadır. Gururla Pencap topraklarıyla olan akrabalığını ve çiftlik birliğiyle olan ilişkisini duyurmaktadır (Dhami, 2022). Sanatın bu eylemlerdeki rolü, Hindistan’ın tarım kültürü, toplumsal direniş ruhu ve kadınların özgürlük mücadelesi arasındaki güçlü bağı gözler önüne sererek, sanatın protesto hareketlerindeki dönüştürücü gücünü bir kez daha vurgulamaktadır.

Kolektif Kadın Protestoları

Kolektif kadın protestoları, toplumsal eşitsizliklere ve baskılara karşı dayanışma içerisinde kadınların bireysel deneyimlerinden yola çıkarak kolektif bir bilinç oluşturdıkları, sadece hak taleplerini değil, aynı zamanda ortak bir direniş kültürünü de simgelemektedir. Kadınların özgürleşmesi, dünya genelindeki kadınların ortak mücadelesini gerektiren bir süreçtir. Ortadoğu, Kuzey Afrika, Kafkaslar ve Orta Asya gibi bölgelerde yaşayan üçüncü dünya kadınları, doğaya bağımlı yaşamlarından dolayı çevresel yıkıma karşı kolektif tepkiler göstermektedir (Aslantürk, 2018). Bu bağlamda, dünyanın farklı coğrafyalarından örneklerle, kadınların toplumsal değişim yaratma çabalarına ve sanatsal ifadelerin bu kolektif hareketlerdeki yerine odaklanılmıştır.

10 Temmuz 2016’da yüzden fazla siyahi kadın sanatçı, “Siyahların Hayatı Önemlidir” demek için bir araya gelerek siyahların hayatlarına yönelik devam eden şiddete karşı tepki göstermiştir. Simone Leigh’in öncülüğünde kurulan grup, New Museum’da Black Lives Matter ile dayanışmak amacıyla halka açık

bir etkinlik düzenlemiştir (Newmuseum, 2016). Black Lives Matter'ın misyonu beyaz üstünlüğünü ortadan kaldırmak, siyah topluluklara uygulanan şiddete müdahale etmek için kurulmuş küresel bir organizasyondur (Britannica, 2024). Sanatçı Simone Leigh tarafından The Waiting Room sergisinin bir parçası olarak davet edilen kadınlar, performanslar, atölyeler, videolar, tezahüratlar, bir metin kolajı ve daha fazlasıyla doldurmuştur (Görsel 12). Kadınlar kolektif strateji, ritim ve öfkelerinin şiddetini yansıtan kanları için kırmızı giyerek litani (dua/yakarış) söylemişlerdir (Steinhauer, 2016). Bu çalışma, Simone Leigh'in, siyah kadınların deneyimlerinin bir yansıması olarak, sanatın güçlü bir direniş ve ifade biçimi olarak nasıl şekillendiğini ve kolektif bir gücün nasıl ortaya konduğunu gözler önüne sermektedir.



Görsel 12: Black Lives Matter için Siyah Kadın Sanatçılarla birlikte, New Museum, New York, 1 Eylül 2016. (<https://archive.newmuseum.org/public-programs/2089>)

Cinsiyet ayrımcılığı, fiziksel istismar, psikolojik travma ve cinayetler dünya genelinde kadınların yaşadığı sorunlar olarak listelenebilir. 1993-2010 yılları arasında, Meksika'nın Chihuahua eyaletinde bulunan Juárez'de 800'den fazla kadın cinayeti belgelenmiştir (John, 2010). Bu kadın cinayetine yanıt olarak farkındalık yaratmayı öne süren Ni Una Más (Bir Daha Değil) adlı bir toplumsal hareket ortaya çıkmıştır (Drexel, 2010). Juárez'de yüzlerce kadının gizemli cinayetleri, 2010 yılında Drexel Üniversitesi Leonard Pearlstein Galerisi'nde açılan ücretsiz sergi *Ni Una Mas (Bir Daha Değil)* cinayetlerin temasını oluşturmaktadır (John, 2010).



Görsel 13: *Ni Una Mas (Bir Daha Değil) Sergi Afişi* (https://drexel.edu/westphal/news-events/news/2010/March/2010-03-31_Ni_Una_Mas_Not_One_More/)

Kısmen sanat gösterisi, kısmen protesto olan “Ni Una Mas” (Bir Daha Değil) sergisinde Yoko Ono, Kiki Smith, Norveç’ten Lise Bjørne Linnert, İrlandalı aktivist ressam Brian Maguire ve yerel sanatçılar Arlene Love ve Jen Blazina gibi sanatçıların eserlerine yer verilmiştir (Drexel, 2010).

Dünya genelinde yaşanan sorunlardan Türkiye’deki kadınlar da benzer oranda etkilenmektedir. Verilere göre Türkiye’de 2024 yılında 394 kadın cinayeti gerçekleşmiştir (Kadın Cinayetlerini Durduracağız Platformu, 2025). 10 Nisan 2021’de Amsterdam’ın Dam Meydanı’nda, Türkiye’deki kadın cinayetlerine dikkat çekmek için Hollandalı sanatçı Stella Bergsma ve köşe yazarı Yeşim Candan tarafından bir protesto düzenlenmiştir (Görsel 14). Meydana yerleştirilen 35 çift kırmızı ayakkabı ile yıl başından bu yana cinayet sonucu hayatını kaybeden kadınlar anılarak kadına yönelik şiddet kınanmıştır (Abc Gazetesi, 2021).



Görsel 14: *Bergsma, S. ve Candan, Y. (2021). Dam Meydanı’nda Sergilenen Kırmızı Ayakkabılar, Amsterdam, Hollanda* (<https://www.hurriyetdailynews.com/nearly-2-000-women-killed-in-eight-years-in-turkey-123079>)

Kadına yönelik şiddet ve toplumsal adaletsizliklere karşı düzenlenen eylemler, hem bireysel hem de kolektif bir bilinç ve dayanışma ifadesidir. Tıpkı Amsterdam'da sergilenen kırmızı ayakkabıların Türkiye'deki kadın cinayetlerine dikkat çekmesi gibi, Türkiye'nin geçmişinde de kadınların haklarını savunmak için bir araya geldiği tarihi protestolar bulunmaktadır. Bu direnişlerden biri İzmir'de kadınların gerçekleştirdiği etkileyici eylemdir.

Ahmet Piriştina Kent Arşivi ve Müzesinin kayıtlarına göre, 1828 yılında İzmir'de ekmeğe yapılan zamma büyük tepki gösteren kadınlar, 3 gün boyunca sokaklarda protesto düzenlemiş ve bu eylemler sonucunda ekmek zammı geri çekilmiştir. İzmir'de ekmek zammına karşı kadınların gerçekleştirdiği protesto, Üçyol Metro İstasyonu'na sprey ve akrilik boya kullanılarak tasvir edilmiştir (Görsel 15). Bu protesto, Türkiye tarihinde kaydedilen ilk kadın protestosu olarak bilinmektedir. Eseri gerçekleştiren mural ve grafiti sanatçısı Ahmet Sedat Tünay, anlamlı bir konu çalıştığını ifade etmiştir. Eserin tasarımı İzmir Büyükşehir Belediyesi Kültür ve Sanat Dairesi Başkanlığı'nda görevli Hakan Başer tarafından yapılmıştır (Evrensel,2021).



Görsel 15: Sedat, A. ve Başer H. (2021). Türkiye'nin İlk Kadın Protestosu. [Duvar boyama]. Üçyol Metro İstasyonu, İzmir (<https://www.evrensel.net/haber/435259/ilk-kadin-protestosu-izmirde-metro-duvarina-resmedildi>)

Kadınların hak arayışı ve toplumsal adaletsizliklere karşı direnişi, farklı coğrafyalarda birbirinden ilham alan ve/veya destek olan hareketler yaratmıştır. İzmir'deki ekmek zammına karşı kadınların direnişi, kadınların tarih boyunca toplumsal değişim için oynadığı aktif role dikkat çekerken, günümüzde İran'dan Kanada'ya uzanan dayanışma eylemleri bu mücadelenin sınırları aşan

bir güç olduğunu göstermektedir. Mahsa Amini'nin ölümünden sonra başlayan protestolar, bu evrensel dayanışmanın önemli bir örneğini oluşturmaktadır.

Amini'nin ölüm haberi ve protestolar Farsça Twitter üzerinden İranlı-Kanadalı sanatçı Hajar Moradi'ye ulaşmıştır. Moradi, Mahsa Amini'nin ölümünden üç gün sonra Queen's Park'ta dayanışma gösterisi düzenlenmesine öncülük etmiştir (Görsel 16 ve 17). Moradi, İranlı kadınların saçlarını kestiği videolardan ilham alarak bir protesto sloganı ve poster tasarlamış, katılımcıları saçlarını keserek destek vermeye davet etmiştir (Shobeiry, 2022). Sanatında kimlik, feminizm ve cinsiyet meselelerini araştıran Moradi, bu eylemiyle duygusal ve güçlü bir dayanışma mesajı yaratmıştır.



Görsel 16: Hajar Moradi'nin Toronto'da Mahsa Amini'yi desteklemek amacıyla düzenlediği gösteri için tasarladığı poster ve Rojin Shafiei'nin Nuit Blanche sergisinden (Azad Emin) (<https://www.cbc.ca/arts/don-t-let-the-protests-fade-away-the-iranian-canadian-artists-showing-solidarity-with-women-in-iran-1.6646146>)



Görsel 17: İranlı kadınlarla dayanışma içinde olmak için saçlarını kesen kadınlar (<https://news.sky.com/story/who-was-mahsa-amini-why-are-women-cutting-their-hair-and-how-big-are-the-demonstrations-12703822>)

Kadınlar, İranlı kadınlarla dayanışma göstermek için saçlarını keserek protestolar düzenlemiş ve bu eylemi sosyal medyada paylaşmıştır. Saç kesme, yas ve protesto sembolü olarak kabul edilmekte ve bu gelenek Firdevsi'nin Şehname adlı destanına kadar uzanmaktadır. Şehname, İran, Afganistan ve Tacikistan'ın ulusal destanı olup, kayıp ve yas ifadelerinde saç kesmenin sembolik önemini yansıtmaktadır (Mouriquand, 2022). Bu eylem, bireysel trajedilerin toplumsal bir bilinç uyandırarak dayanışmaya dönüşebileceğini göstermektedir. Saç kesme gibi basit bir davranışın, kolektif hafızayı şekillendiren ve baskıya karşı bir direniş sembolüne dönüşmesi, sanatın ve performansın protestolar içindeki dönüştürücü rolünü gözler önüne sermektedir.

Kadınların Protestosunda Erkek Sanatçılar

Kadınların haklarını savunmak amacıyla sanatı kullanarak protesto eden erkek sanatçıların sayısı az olsa da yaptığı çalışmalarla umut verici olduklarını söylemek mümkündür. Örneğin sanatı tamamen ifade özgürlüğü, yeni bir iletişim biçimi olarak gören Çinli sanatçı Ai Weiwei için sanat, hiçbir zaman müzelerde sergilemek ya da duvara asmak anlamına gelmemektedir. “Sanat, insanların kalbinde yaşamalıdır” düşüncesiyle yeni sanat biçimini toplumsal katılımı tanımlayan sanatçı, enstalasyon sanatı, eklektik eserleri ve politik aktivizmiyle tanınan çağdaş sanat dünyasının en etkili isimlerinden biridir. Ruhani ve politik baskıya karşı çıkan aktivist sanatçının da ifade ettiği gibi, “Sanat politik olmalıdır. Sanat, toplumun vicdanıdır ve baskılara karşı direnmek için güçlü bir araçtır.” Dolayısıyla, kadın sanatçılar, geniş bir yelpazede insan hakları, çevre koruma, eşitlik ve özgürlük gibi konularda protest sanatında önemli rol oynamışlardır (Sebastian, 2020). Ai Weiwei’in bu yaklaşımı, baskılara karşı direnme ve toplumu harekete geçirme gücüne vurgu yapmaktadır.

Ai Weiwei’e ait “Ye Haiyan’ın Eşyaları”, 2013 toplumsal bir soruna yönelik bir enstalasyondur (Görsel 18). Ye Haiyan, Çin’de kadın hakları konusunda sesini yükselttiği için Çin hükümeti tarafından evinden tahliye edilen bir aktivisttir (Guardian, 2013). Çin hükümeti kızını, onu ve eşyalarını otoyolun kenarına bıraktığı için Ai, Ye Haiyan’a evsiz kaldıktan sonra maddi olarak yardım etmiş ve aceleyle topladığı eşyalarını bir sanat eserine dönüştürmüştür (Sebastian, 2020). Sanatçının bu enstalasyonu, Ye Haiyan’ın yaşadığı adaletsizliği görünür kılmakla beraber sanatın toplumsal sorunlarına dikkat çekme ve dayanışma ruhunu ifade etmek için güçlü bir araç olabileceğini de göstermektedir.



Görsel 18: Weiwei, A. (2013). Ye Haiyan’ın Eşyaları, [Ye Haiyan’ın yaşadığı zorlukları anlatan enstalasyon]. Brooklyn Müzesi, New York, ABD (<https://www.re-thinkingthefuture.com/architectural-community/a6059-life-of-an-artist-ai-weiwei/>)

Galerinin dört duvarı, Bayan Ye ve kızının özenle düzenlenmiş eşyalarının resimleriyle tavandan tabana kadar kağıtla kaplıdır: CD'ler, çaydanlıklar, pirinç kaseleri. Bu oldukça neşeli ortam, tozlu ve ıssız eşyaların dizilimi ile tezat oluşturmaktadır. Eşyalar, eski karton kutularda ve yerde bavullarda paketlenmiş, aletler, bir motosiklet ve bir bisikletle birlikte. Şimşek ve Muraz (2024) araştırmasında, sanatçıların eserlerinde ele aldıkları olay ve kişiler kadar nesnelerin de önemli olduğunu belirtmektedir. Çünkü nesneler, duyguların ve düşüncelerin aktarımında önemli bir rol oynamaktadır. Bu nesneler sıradan ya da özel olabilir ve farklı sanat formlarında (resim, heykel, enstalasyon vb.) kullanılabilir (Şimşek ve Muraz, 2024). Sanatçılar eserlerinde olaylar ve kişiler kadar nesnelere de anlam yükleyebilirler. Bu bağlamda, sergideki düzenleme, protesto sanatının bir yansıması olarak görülebilir; çünkü terk edilmiş, paketlenmiş ve dağınık nesneler, zorla yerinden edilme, kayıp kimlikler ve toplumsal adaletsizlik gibi temaları güçlü bir şekilde ifade etmektedir.

Kadınların haklarını sanat aracılığıyla protesto eden bir diğer erkek sanatçı Ammar Abo Bakr'dır ve Mısır'ın en tanınmış devrimci duvar resmi sanatçılarından biridir. Hüsnü Mübarek'in devrildiği 25 Ocak 2011 devriminden sonra Mısır'da sokak sanatı konusunda adeta patlama yaşanmıştır. 2013'te yaşanan askeri darbeyle büyüyen olaylar karşısında duvarlar da sessiz kalmamıştır (Morayef, 2013).



Görsel 19: Abo Bakr, A. ve arkadaşları (2012). Yas Tutan Anneler, [Duvar resmi]. 2.5x30 m. Mohamed Mahmoud Caddesi, Mısır (<https://www.tea-after-twelve.com/all-issues/issue-01/issue-01-overview/chapter2/art-revolution/>)

Mısır'ın yakın tarihindeki en önemli, en çağrışımlı sokak sanatı, belki de Muhammed Mahmud Caddesi'ndeki şehitler duvar resmi (Görsel 19). Ammar Abo Bakr ve arkadaşları, şehitlerin yas tutan annelerinin ölen oğullarının fotoğraflarını taşıdıkları bir duvar resmi çizmişlerdir. 51 günlük boyamadan sonra 30 metrelik duvar resmi tamamlanmıştır. Melek kanatlı şehitlerin, başlarında gaz tankları taşıyan köylü kadınların ve firavunların savaş sahnelerinin renkli görüntülerini tasvir edilmiştir. Bakr ve arkadaşlarının bu resmi, yas tutan annelerin bedensel ifadeleri, duruşları, acıyı ve toplumun travmalarını gözler önüne sermektedir. Eser, annelik kimliğini sadece sevgi ve şefkatle değil,

aynı zamanda mücadele ve direnişle de ilişkilendirerek, erkek sanatçıların gözünden kadınların toplumdaki gücünü ve etkisini vurgulamaktadır. Yüksek duygusal yoğunluk ve derin sembolizmle, eserin izleyiciyi toplumsal eleştiri ve empatiye davet ettiği söylenebilir.

SONUÇ

Protesto sanatı, toplumdaki adaletsizliklere karşı sanatçıların sesini yükselttiği bir platformdur. Kadınların bu platformdaki rolü ise tarihsel olarak önemli bir yer tutmaktadır. Kadınlar, sanat aracılığıyla hem kendi hakları için mücadele etmişler hem de toplumsal değişimin önemli bir itici gücü olmuşlardır. Sanatçılar ve aktivistler gerçeği iletme, yansıtırma ve etraflarındaki dünyayı sorgulama amacı taşımaktadırlar. Sanat ve protesto bir araya getirildiğinde engelleri aşabilecek güce sahip olabilir ve aykırı seslerin çıkmasına da olanak tanıyabilir. Araştırmada, feminist sanatçılar ve aktivistlerin protestolar ile farkındalık yaratarak kadınlar için ne kadar çok şeyin değişebileceğinin sorgulanmasını istedikleri görülmektedir. Kadınlar özellikle bedenlerini, yaşadıkları toplumsal ve politik değişimlere karşı bir tepki olarak kullandıkları söylenebilir. Sanatçılar çalışmalarında estetik bir değer taşımaktan öte, izleyiciyi sorgulamaya, düşünmeye ve harekete geçmeye davet etmektedir.

Araştırma kapsamında ele alınan eserlerde sanatın, iktidar ve toplumsal yapıların bedene ve kimliğe müdahalesine karşı bir başkaldırı olarak işlev gördüğü söylenebilir. Sanatçıların hem bireysel hem de kolektif düzeyde, toplumsal dönüşüm ve bilinç oluşturma sürecinde önemli rol oynadıkları görülmektedir. Araştırma ile kamusal açık alanlarda ve sosyal medya üzerinden yapılan protestoların, sanata ilgi duysun ya da duymasın göz önünde olması nedeniyle daha etkili olabildiği farkedilmiştir. Ancak sanatçıların bireysel olarak galeri ya da kapalı mekanlarda yaptığı sergilemeler sınırlı sayıda izleyiciye ulaştığı için etki alanı daha az olabildiği düşünülmektedir. Protesto sanatında kadınların varlığı ve toplumsal meselelere dair farkındalığı, kadınların sanat dünyasındaki etkisini güçlendirebilir. Eserleriyle varlığını gösteren kadınlar, genç kadın sanatçılara ilham vererek onları kendi sanatsal kimliklerini bulmaya teşvik edecektir. Bu da gelecekte daha fazla kadın sanatçının toplumsal meselelere duyarlılık gösteren eserler üretmesine ve toplumsal değişime katkıda bulunmasına olanak tanınması beklenmektedir.

KAYNAKÇA

Abay, H. (2021). 1960'lı Yıllarda Başlayan Karşı Kültür Hareketlerinin Grafik Tasarıma Yansımaları, Yüksek Lisans Tezi, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Grafik Tasarım Anasanat Dalı Grafik Tasarım Programı, İstanbul

Aslantürk, Y. A. (2018). Çevrenin Siyasallaşmasında Kadın ve Doğanın Dönüşümü: Ekofeminizm, Social Science Development Journal SSDjournal, 3(11), 312-324

Aydemir, D. ve Yazar, E. (2024). Birinci Dünya Savaşı'nda Görsel Propaganda: İngiltere'nin Propaganda Afişlerinin Biçim ve İçerik Analizi, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, Mart 2024(1), 77-100 DOI: 10.17494/ogusbd.1373854

Bal, D. M. (2014). Toplumsal Cinsiyet Eşitsizliğine Genel Bakış, Kadın Sağlığı Hemşireliği Dergisi (KASHED), Cilt 1, Sayı 1, 15-28

Balkır, N. ve Kuru, Ş. (2016). Sokak Sanatı ve Grafitinin Pedagogik Bir Yöntem Olarak İşlerliği, İdil Dergisi, Cilt 5, Sayı 26 DOI: 10.7816/idil-05-26-04, 1645-1658

Baranseli, E. S. (2017). Bir Protesto Aracı Olarak Sanat, Yeni Medya Etkisi ve Banksy Örneği, İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, Cilt 7, Sayı 16, 264-280

Cebeci, E. ve Gökova, H. (2024). Toplumsal ve Cinsiyet Eleştirisi Bağlamında Jenny Saville Resimlerinde Kadın İmgesi, Sanat ve Tasarım Dergisi, Cilt 2, Sayı 34, 45-61

Dhami, S. (2022). Art of the protest: Portrayal of participation of women in the Kisan Mazdoor Andolan, <https://doi.org/10.1080/17448727.2022.2090766>

Gültepe, O. (2023). Yararlı Sanat (Arte Util) Bağlamında Simone Leigh'nin 'Waiting Room' Çalışmasının 'Yararları', Sosyal Bilimler Dergisi / The Journal of Social Sciences, Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, Cilt 10, Sayı 64, 305-312 ISSN: 2149-0821 Doi Number:<http://dx.doi.org/10.29228/SOBIDER.68841>

Johanson, C. (2022). Simone Leigh, Africanah.org. Arena for Contemporary African, African-American and Caribbean Art, Sovereignty, U.S. Pavilion at the 59th International Art, Exhibition of La Biennale di Venezia. <https://africanah.org/simone-leigh-3/>

Kabasoglu, G. S. (2015). Sorgulama Eyleminin Sanat-Mekan ile Birlikteliğinde 1960'lar ve Yansımaları, Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, İstanbul.

Karakaya, A., E. (2022). Critique Of The Representation Of Muslim Women In Orientalist Paintings: Lalla Essaydi And The Recontextualization Of Orientalism. Çukurova Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi (ÇÜİFD).

Kılıç, G. Y. (2023). Çağdaş Türkiye Sanatının Feminist Özneleri ve Toplumsal Cinsiyet Olgusu Üzerine Hermeneutik Bir Yaklaşım. *Ulakbilge*, 80 (2023 Ocak): s. 42–59. doi: 10.7816/ulakbilge-11-80-04

Milbrandt, M. K. (2010). Understanding the role of art in social movements and transformation. *Journal of Art for Life*, 1(1), 7-18.

Muraz, Ö. ve Dokak, H. (2019). Çağdaş Sanatta Sanat Nesnesi Olarak Beden, *Fine Arts (NWSAFA)*, 14(2):136-144, <http://dx.doi.org/10.12739/NWSA.2019.14.2.D0232>,

Mustafaoğlu, F. (2019). Dada Hareketinin Felsefesi ve Ready-Made'in Resim Sanatına Yansımaları, Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sanat Kuramı ve Eleştiri Anabilim Dalı, Erzurum.

Özgör, K. F. (2020). 1960 Sonrası Sanatta Kadın Sanatçıların Eserlerinde Feminist Sanatın Etkileri, *Uluslararası Disiplinlerarası ve Kültürlerarası Sanat*, Cilt 5, Sayı 11, 51 - 58

Reka, D. (2021). Feminist aktivizmin temsil alanı olarak sanat: Guerrilla Girls. *yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, 26, 131-144. doi: 10.17484/yedi.900063

Şimşek, S. ve Muraz, Ö. (2024). Sanat Nesnesi Bağlamında Fetiş Nesne, *Uluslararası Sanat ve Estetik Dergisi*, Cilt 7, Sayı 13, 252-264 DOI: <http://dx.doi.org/10.29228/usved.76738>

Taş, T. (2013). Türkiye’de Feminist Görsel Kültür ve Beden Sanatı, Doktora Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon Sinema Anabilim Dalı, Ankara.

Todd, A. J. (2019). The Protestor’s Playground. *History Today*. 69 (6), 15-17.

Yıldırım ve Şimşek (2016). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*, 10. Baskı, Seçkin Yayıncılık, Ankara.

Yılmaz, P. Ü. (2010). Canan Şenol’un Yapıtlarından Türkiye’de Toplumsal Cinsiyet Okuması, *Yedi, DEÜ GSF Dergisi*, Sayı 4, 2010, Sayfa 125 – 134

İNTERNET KAYNAKLARI

Abc Gazetesi, (2021). 03 Ekim 2021, <https://abcgazetesi.com/kadin-cinayetlerini-durduracagiz-platformu-eylul-ayinda-26-kadin-erkekler-tarafindan-oldu-405380>

BBC, (2023), Mahsa Amini, <https://www.bbc.com/turkce/articles/cer7lvzx2j1o> 10.07.2024

Britannica, (2024). Black Lives Matter <https://www.britannica.com/topic/Black-Lives-Matter> 31. 10. 2024

Brooklyn Museum, (2024). Canan Şenol, 23.07.2024 https://www.brooklynmuseum.org/eascfa/about/feminist_art_base/canan-350-enol

Drexel, (2010). Drexel University, Antoinette Westphal Collage of Media Arts and Design Ni Una Mas: Not One More, https://drexel.edu/westphal/news-events/news/2010/March/2010-03-31_Ni_Una_Mas_Not_One_More/ 23.07.2024

Dunn, A., McPhee, C. ve Rudnick, A. (2021). Art, Protest, and Public Space, The Met Museum, Perspectives, <https://www.metmuseum.org/perspectives/articles/2021/10/art-protest-public-space> 15.05.2024

Evrensel, (2021). “İlk kadın protestosu İzmir’de metro duvarına resmedildi” Ege Evrensel Sayfaları, 11 Haziran 2021, <https://www.evrensel.net/haber/435259/ilk-kadin-protestosu-izmirde-metro-duvarina-resmedildi> 10.07.2024

Guardian, (2013). Chinese women’s rights activist Ye Haiyan made homeless say reports, <https://www.theguardian.com/world/2013/jul/07/china-womens-rights-ye-haiyan-homeless> 16.06.2024

Greenberger, A. (2020). How Simone Leigh’s Sculptures Centering Black Women Brought Her to the Venice Biennale, Artnews, Simone Leigh. <https://www.artnews.com/feature/simone-leigh-who-is-she-why-is-she-famous-1234574361/>

John, T. (2010). Art exhibit protests women’s mass murders in Mexico. Philadelphia Inquirer. Newspaper Source Plus. file:///C:/Users/casper/Downloads/EBSCO-FullText-2024-06-27%20(1).html 15.05.2024

Kadın Cinayetlerini Durduracağız Platformu, (2025). <https://kadincinayetleriniurduracagiz.net/> 23.01.2025

Khalil, N. (2014). Blue Bra Graffiti (Bahia Shehab), Design and Violence, MoMA, <https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2013/designandviolence/blue-bra-graffiti-bahia-shehab/> 10.07.2024

Lesso, R. (2019). Kara Walker: A History of Violence, the thread. <https://blog.fabrics-store.com/2019/09/30/kara-walker-a-history-of-violence/> 15.05.2024

Morayef, S. (2013). Women in Egypt through the Narrative of Graffiti, MENASource, Atlantic Council, <https://www.atlanticcouncil.org/blogs/menasource/women-in-egypt-through-the-narrative-of-graffiti/> 16.06.2024

Mouriquand, D. (2022). Iran protests: Why is cutting hair an act of rebellion? Euro News, <https://www.euronews.com/culture/2022/10/06/iran-protests-why-is-cutting-hair-an-act-of-rebellion> 21.07.2024

Nelson, S. (2023). Simone Leigh: Acts of Transformation, National Gallery of Art. <https://www.nga.gov/stories/simone-leigh-acts-of-transformation.html> 10.07.2024

Newmuseum, (2016). Black Women Artists for Black Lives Matter, <https://archive.newmuseum.org/public-programs/2089> 16.06.2024

NGA, (2024). Simone Leigh, <https://www.nga.gov/stories/simone-leigh-acts-of-transformation.html> 16.06.2024

Sebastian, S. (2020). Life of an Artist: Ai Weiwei, Rethinking the Future, <https://www.re-thinkingthefuture.com/architectural-community/a6059-life-of-an-artist-ai-weiwei/> 28.06.2024

Shehab, B. (2024). About Bahia, <https://www.bahiashehab.com/> 20.07.2024

Shobeiry, N. (2022). 'Don't let the protests fade away': The Iranian-Canadian artists showing solidarity with women in Iran. Cbc Arts. <https://www.cbc.ca/arts/don-t-let-the-protests-fade-away-the-iranian-canadian-artists-showing-solidarity-with-women-in-iran-1.6646146>

Steinhauer, J. (2016). reflections from black women artists for black lives matter. Hyperallergic. <https://hyperallergic.com/322742/reflections-from-black-women-artists-for-black-lives-matter/> 16.06.2024

Tate, (2024). Kara Walker, Biography, <https://www.tate.org.uk/art/artists/kara-walker-2674> 15.07.2024

Tate, (2024). Dada, <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/d/dada> 28.06.2024

TDK, (2025). Protesto. <https://sozluk.gov.tr/> 20.01.2025

The Guardian, (2022). Something in me sparked': the Iranian women using art to protest, <https://www.theguardian.com/artanddesign/2022/oct/03/something-sparked-iranian-women-art-protest-mahsa-amini> 12.07.2024

GÖRSEL KAYNAKLAR

Görsel 1: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/hausmann-the-art-critic-t01918> (Erişim Tarihi: 20.05.2024).

Görsel 2: <https://whitney.org/collection/works/I0301> (Erişim Tarihi: 10.06.2024)

Görsel 3: <https://www.stedelijk.nl/en/digdeeper/public-playpens-and-womens-catcalls> (Erişim Tarihi: 10.07.2024)

Görsel 4: <https://www.axios.com/2022/05/04/photos-abortion-rights-protests-across-us> (Erişim Tarihi: 18.07.2024)

Görsel 5: <https://awarewomenartists.com/en/artiste/canan-senol/> (Erişim Tarihi: 03.08.2024)

Görsel 6: <https://www.nga.gov/stories/simone-leigh-acts-of-transformation.html> (Erişim Tarihi: 20.07.2024)

Görsel 7: <https://africanah.org/simone-leigh-3/> (Erişim Tarihi: 23.07.2024)

Görsel 8: <https://blog.fabrics-store.com/2019/09/30/kara-walker-a-history-of-violence/> (Erişim Tarihi: 10.07.2024)

Görsel 9: <https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2013/designandviolence/blue-bra-graffiti-bahia-shehab/> (Erişim Tarihi: 16.06.2024)

Görsel 10: <https://www.theguardian.com/artanddesign/2022/oct/03/something-sparked-iranian-women-art-protest-mahsa-amini> (Erişim Tarihi: 10.08.2024)

Görsel 11: https://www.researchgate.net/figure/Her-Voice-Gurpreet-Singh-Bhatinda-2021-oil-on-canvas-36x-24-Source-Surinder-Kaur_fig2_361250509 (Erişim Tarihi: 25.06.2024)

Görsel 12: <https://archive.newmuseum.org/public-programs/2089> (Erişim Tarihi: 22.05.2024)

Görsel 13: https://drexel.edu/westphal/news-events/news/2010/March/2010-0331_Ni_Una_Mas_Not_One_More/ (Erişim Tarihi: 20.08.2024)

Görsel 14: <https://www.hurriyetdailynews.com/nearly-2-000-women-killed-in-eight-years-in-turkey-123079> (Erişim Tarihi: 13.08.2024)

Görsel 15: <https://www.evrensel.net/haber/435259/ilk-kadin-protestosu-izmirde-metro-duvarina-resmedildi> (Erişim Tarihi: 30.07.2024)

Görsel 16: <https://www.cbc.ca/arts/don-t-let-the-protests-fade-away-the-iranian-canadian-artists-showing-solidarity-with-women-in-iran-1.6646146> (Erişim Tarihi: 06.07.2024)

Görsel 17: <https://news.sky.com/story/who-was-mahsa-amini-why-are-women-cutting-their-hair-and-how-big-are-the-demonstrations-12703822> (Erişim Tarihi: 01.07.2024)

Görsel 18: <https://www.re-thinkingthefuture.com/architectural-community/a6059-life-of-an-artist-ai-weiwei/> (Erişim Tarihi: 10.06.2024)

Görsel 19: <https://www.tea-after-twelve.com/all-issues/issue-01/issue-01-overview/chapter2/art-revolution/> (Erişim Tarihi: 15.05.2024)

MODA VE SANAT ARASINDA BİR SENTEZ: YAYOI KUSAMA'NIN LOUIS VUITTON İŞ BİRLİĞİNİN GÖSTERGELERLE ANALİZİ

A SYNTHESIS BETWEEN FASHION AND ART: AN ANALYSIS OF YAYOI KUSAMA'S COLLABORATION WITH LOUIS VUITTON THROUGH SIGNS

Ayla Yılmaz

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü,
Tasarım Kültürü Tezli Yüksek Lisans Öğrencisi

Aylabiyikk@gmail.com

ORCID ID: 0009-0006-8781-6126

MAKALE GELİŞ TARİHİ: 5 Eylül 2024 • YAYIMA KABUL TARİHİ: 27 Mart 2025

Öz

Bu makale, Japon sanatçı Yayoi Kusama ve lüks moda markası Louis Vuitton iş birliğini Roland Barthes'in göstergebilimsel yöntemiyle analiz etmektedir. Araştırmada, Kusama'nın sanatında öne çıkan nokta ve kabak motiflerinin göstergebilimsel anlamları irdelenmekte; bu unsurların moda endüstrisi ve kültürel bağlamda nasıl birer göstergeye dönüştüğü ele alınmaktadır. Kusama'nın eserlerinin moda dünyasına entegrasyonu, sanat ve moda arasında yeni bir sentezin doğuşunu simgelemekte ve kültürel sembollerle moda endüstrisinin genişimini vurgulamaktadır. Çalışma, Kusama'nın ikonik motiflerinin Louis Vuitton ürünlerine entegrasyonu aracılığıyla estetik dönüşüm ve toplumsal değerlerin dönüşümünü tartışmaktadır. Barthes'in göstergebilimsel yaklaşımı çerçevesinde, Kusama'nın sanatsal imzası ile Louis Vuitton'un lüks moda dünyasındaki prestijinin marka imajını nasıl şekillendirdiği incelenmektedir. Kusama ve Louis Vuitton iş birliği, lüks moda endüstrisindeki göstergelerin karmaşık doğasını anlamaya yönelik estetik ve kültürel bir analiz sunmaktadır.

Abstract

This article analyzes the collaboration between Japanese artist Yayoi Kusama and luxury fashion brand Louis Vuitton with Roland Barthes' semiotic method. The semiotic meanings of the dots and gourd motifs prominent in Kusama's art are analyzed, and how these elements are transformed into signifiers in the fashion industry and cultural context is discussed. The integration of Kusama's works into the fashion world symbolizes the birth of a new synthesis between art and fashion and emphasizes the intersection of cultural symbols and the fashion industry. The study discusses the aesthetic transformation and transformation of social values through the integration of Kusama's iconic motifs into Louis Vuitton products. Within the framework of Barthes' semiotic approach, it examines how Kusama's artistic signature and Louis Vuitton's prestige in the luxury fashion world shape the brand image. The collaboration between Kusama and Louis Vuitton offers an aesthetic and cultural analysis to understand the complex nature of signs in the luxury fashion industry.

Anahtar Kelimeler: Moda, Marka, Gösterge, İşbirliği.

Key Words: Fashion, Brand, Sign, Collaboration.

GİRİŞ

Gösterge temelli analiz, semiyotik bir yaklaşım benimsenerek belirli işaretlerin anlamlarını ve işlevlerini inceleyen bir metodolojidir. Bu bağlamda, işaretler (semboller, ikonlar, indeksler) ve bunların temsil ettikleri anlamlar detaylı bir şekilde incelenmektedir. Semiyotik, dilbilimci Ferdinand de Saussure ve filozof Charles Sanders Peirce gibi öncüler tarafından geliştirilen ve genişletilen bir disiplindir. Saussure, işaretin gösteren ve gösterilen olmak üzere iki bileşenden oluştuğunu savunurken, Peirce işaretleri semboller, ikonlar ve indeksler olarak kategorize etmektedir. Bu teorik çerçeve, işaretlerin anlam üretim süreçlerini ve bu süreçlerin toplumsal ve kültürel bağlamlardaki işlevlerini anlamak için kullanılmaktadır. Dolayısıyla, semiyotik analiz, işaretlerin dil, kültür ve iletişimdeki rolünü çözümlemeye yönelik kapsamlı bir yaklaşımdır. Göstergebilim, göstergeleri incelemekte olan bilim dalı olarak açıklanmakta ve “diller, düzgüler ve belirtgeler gibi gösterge dizelerini inceleyen bilim dalı” olarak tanımlanmaktadır (Güneş, 2012, s.333). Bu bağlamda, Yayoi Kusama’nın Louis Vuitton ile gerçekleştirdiği iş birliği, göstergebilimsel bir analiz için zengin bir malzeme sunmaktadır. Göstergebilim, temelinde anlam yaratma ve iletişim süreçlerini inceleyen bir disiplindir. Ferdinand de Saussure ve Charles Sanders Peirce gibi öncülerin çalışmalarına dayanan bu bilim dalı, göstergelerin yapısını, işlevlerini ve toplumsal bağlamdaki etkilerini analiz etmektedir. Göstergebilim, yalnızca dilsel göstergelerle sınırlı kalmayıp, aynı zamanda estetik sanatlar, moda, reklamcılık, sinema ve günlük yaşamda karşımıza çıkan çeşitli simgeleri de kapsamaktadır. Göstergeler, bir toplumun kültürel kodlarını, değerlerini ve ideolojilerini yansıtarak, bireyler arasındaki iletişimi ve anlam paylaşımını mümkün kılmaktadır. Dolayısıyla, göstergebilim, hem dilbilimsel hem de kültürel bağlamda, anlam üretimi ve aktarımının incelenmesinde kritik bir rol oynamaktadır. Bu bağlamda, Roland Barthes’ın çalışmaları, özellikle modern toplumdaki göstergelerin analizine odaklanarak, göstergebilimin pratik uygulamalarını genişletmekte ve derinleştirmektedir.

Bu makalenin amacı, Yayoi Kusama’nın sanatının ve Louis Vuitton’un lüks moda markası kimliğinin gösterge temelli bir analizi yoluyla, bu iş birliğinin derinlemesine anlaşılmasına katkıda bulunmaktır. Kusama’nın sanatının göstergebilimsel boyutu incelenerek, işbirliğinde kullanılan göstergelerin belirlenmesi ve analiz edilmesi hedeflenmektedir. Louis Vuitton’un lüks moda endüstrisindeki konumu ve marka imajı da göstergelerle incelenecek ve bu markanın iş birliğindeki rolü ve etkisi değerlendirilecektir. Ayrıca, iş birliğinin tüketiciler üzerindeki algılanan etkileri ve tüketici davranışları da göstergelerle ele alınacak ve analiz edilecektir.

Bu metodoloji, kültürel ürünlerin, olayların veya ilişkilerin daha derin anlamlarını anlamak ve açıklamak için önemli bir araç sunmaktadır. Yayoi Kusama’nın

Louis Vuitton ile yaptığı iş birliği, göstergebilimsel bir analiz için zengin bir malzeme sağlamaktadır. Bu çalışma, Yayoi Kusama'nın sanatının ve Louis Vuitton'un lüks moda markası kimliğinin göstergebilimsel bir analizi yoluyla, bu iş birliğinin derinlemesine anlaşılmasına katkıda bulunmayı hedeflemektedir. Kusama'nın sanatının göstergeler boyutu incelenerek, iş birliğinde kullanılan işaretlerin belirlenmesi ve analiz edilmesi planlanmaktadır. İşbirliğinin tüketiciler üzerindeki algılanan etkileri ve tüketici davranışları da işaretlerle ele alınacak ve analiz edilecektir. Bu makalenin ilerleyen bölümlerinde, Yayoi Kusama'nın sanatının moda dünyasına entegrasyonu, iş birliğinde kullanılan ikonografik kodların işaret bilimsel analizi ve moda ile sanat arasında oluşan sentezin işaretlerle incelenmesi gibi konular derinlemesine ele alınmaktadır. Sonuç olarak, bu makale, Yayoi Kusama'nın Louis Vuitton iş birliğinin moda ve sanat arasında nasıl bir sentez oluşturduğunu, kültürel ve estetik açıdan zengin bir tartışma sunarak ortaya koymayı amaçlamaktadır.

YAOİ KUSAMA SANATI VE MODA DÜNYASINDAKİ YERİ

Yayoi Kusama, çağdaş sanatın sınırlarını zorlayan ve kendine özgü tarzıyla tanınan Japon sanatçıdır. 1929 yılında Japonya'nın Matsumoto şehrinde doğan Kusama, sanat kariyerine erken yaşlarda başlamış ve özellikle Infinity Mirror Rooms (Sonsuzluk Ayna Odaları) adını verdiği enstalasyonlarıyla dünya çapında ün kazanmıştır. İkinci Dünya Savaşından sonra ortaya çıkan bütün sanatsal gelişmelerden yararlanmayı bilmiştir (Keekan, 2012, s.285). Kusama'nın sanatının temelini, tekrarlayan desenler ve renkler oluşturur. Özellikle polka dots (nokta desenleri) motifleriyle tanınan sanatçı, sanat eserlerinde çocukluk travmaları, cinsellik ve sonsuzluk gibi temaları ele alır. Sanatının birçok dalında çalışmalar üreten Kusama, resim, heykel, enstalasyon sanatı, performans sanatı ve yazma gibi çeşitli disiplinlerde eserler vermiştir.

Kusama'nın bir konuşmasında, resim yapma motivasyonlarını şu şekilde sıraladığı belirtilmiştir:

"Bir gün kırmızı çiçekli desenli bir masada oturuyordum. Ufuktaki kocaman Güneş çok parlıyordu. Başka yere bakınca nihayetinde her şeyin kırmızı desenlerle kaplandığını görüyordum. Kendimi duvarlarda tırmanıyor, tavanlarda dolaşıyor gibi hissediyordum. Bütün mekanlarla birlikte sonsuzlukta yüzüyor gibiydim. Sonra sonsuzluğu bir hiçlik olarak görmeye başladım. Kırmızı benekler, çiçekler çoğalarak etrafımı sarıyordu. Bir süre sonra bütün kırmızı benekler sanki üstüme gelmeye başladılar. Kaçmaya başladım, merdivenlerden hızla iniyordum. Ben koştuğça merdivenler sonsuzluğa uzayıp gidiyorlardı" (Monro, 2012, s.78).

1957 yılında Amerika'ya taşınan Yayoi Kusama, New York'un sanat sahnesine katılarak burada önemli bir iz bırakmıştır. Pop art ve minimalizm akımlarının etkisi altında gelişen sanatı, sanat dünyasında yeni bir dönemi başlatmış ve birçok çağdaş sanatçı üzerinde büyük etki bırakmıştır. Kusama, sanatının yanı sıra moda, film ve edebiyat gibi alanlarda da çalışmalar yapmış ve geniş bir hayran kitlesi edinmiştir. Uzun kariyeri boyunca birçok uluslararası sergi ve etkinlikte yer almış olan sanatçı, çağdaş sanatın önde gelen figürlerinden biri olarak kabul edilmektedir.

Yayoi Kusama, "Benim sanatım, tekrarlanan desenler ve motiflerle dolu bir evrenin yaratılmasıyla ilgilidir. Bu desenler, sonsuzluğun ve sonsuz olanın sembolüdür." (Kusama, 2011) diyerek, tekrarlanan desenlerle dolu evrenler yaratmasının, sanatının önemli bir parçası olan tekrar ve ritüel kavramlarını vurguladığını ifade etmiştir. Kusama'nın bu yaklaşımı, hem kişisel deneyimlerini hem de evrensel temaları harmanlayarak, izleyiciye derin bir duygusal etki sunan bir sanat dili geliştirmesine olanak tanımaktadır.

Bilimsel açıdan, tekrar ve düzenlilik, evrensel düzenin ve doğanın işleyişinde önemli bir rol oynamaktadır. Kusama'nın desenlerindeki tekrarlar, evrenin matematiksel ve geometrik düzenlerine benzerlik göstermektedir. Bu, Kusama'nın eserlerinin evrenin yapısına ve sonsuzluğuna atıfta bulunmasını sağlamaktadır. Kusama'nın günceliğinin korunmasının nedeni; eserleriyle girdiği her mekana çağın sanat anlayışına göre hitap etmeyi bilmesidir (Takahashi, 2012). Puantiyelerle tanınan sanatçı, çocukluk döneminde deneyimlediği papatya tarlası halüsinasyonlarını resmetme eğilimindedir. Bu halüsinasyonlar, sanatçının eserlerinde belirgin bir şekilde kendini gösterirken, geçmişten gelen bu rahatsızlık, sanatının temel taşlarından birini oluşturmaktadır. Sanatçının eserlerinde kullanılan nesneler, kıyafetler ve mekânlar, noktalarla yoğun bir şekilde müdahale edilmektedir. Bu noktalar, sanatçının zihnindeki papatya tarlası görüntülerine ve halüsinasyonlarına bir gönderme olarak kabul edilmektedir. Bu durum, sanatçının eserlerindeki İmaj dili ve sembolleri anlamak için önemli bir arka plan sağlamaktadır. Elbiseleri, resimleri, heykelleri, galerinin duvarları, tavanı kısacası onun olduğu yerdeki her şey puantiyedir. Yayoi Kusama'nın halüsinasyonları ve kişisel takıntıları, onun özgün stilini yaratmaya başlamasındaki çıkış noktası olmuştur (Bulut, 2019).

1997 yılından bu yana Louis Vuitton'un tasarım ve moda direktörlüğünü yapan Marc Jacobs, Yayoi Kusama'nın motiflerini giyimden mücevhere kadar geniş bir yelpazede kullanmış ve markanın her alanında kendisine yer bulmuştur (Atalay, 2018). Yayoi Kusama, enstalasyon sanatının önde gelen isimlerinden biri olarak bilinmekte ve sanat pratiklerini moda alanıyla kesiştirmektedir. Sanat kariyeri boyunca çeşitli performanslar sergilemiş ve özellikle sıra dışı kostümler

tasarlamıştır. Kıyafet tasarımlarında da polka noktaları olarak adlandırılan zıt renkte puantiyeler kullanmaktadır (Lyod, 2009). Yayoi Kusama'nın çalışmalarında sıkça gözlemlenen polka noktaları, sanatçının imza motiflerinden biridir ve onun sanatının temel unsurlarından birini oluşturmaktadır. Bu noktalar, sanatçının eserlerinde tekrarlanan desenler halinde kullanmakta ve genellikle soyut, organik formların üzerine yayılarak mekansal bir etki yaratmaktadır. Kusama'nın polka noktaları, sanatının tekdüzeliği ve sonsuzluğu temsil etme amacını taşıdığı gibi, onun kişisel deneyimleriyle de bağlantılıdır. Bu motifler, sanatçının ruhsal ve zihinsel dünyasının yansımalarını içeren bir sembolizm taşımaktadır. Yayoi Kusama, sadece estetik sanatlarda değil, aynı zamanda moda dünyasında da önemli bir figür haline gelmiştir. Kusama'nın eserlerinde sıklıkla karşılaşılan noktalar ve kabaklar gibi motifler, onun sanatsal kimliğinin ayrılmaz parçalarıdır. Sanat tarihçisi Midori Matsui'ye göre, "Kusama'nın noktaları ve kabakları, hem bireysel hem de evrensel varoluşu temsil eden güçlü semboller olarak görülmektedir" (Matsui, 2011). Bu güçlü semboller, moda dünyasında da geniş yankı bulmuş ve Kusama'nın Louis Vuitton ile gerçekleştirdiği iş birliği, bu etkiyi daha da pekiştirmektedir. Louis Vuitton'un kreatif direktörü Marc Jacobs, Kusama'nın sanatı hakkında "Onun eserleri, modanın sınırlarını zorlayan ve estetik algımızı genişleten bir etkiye sahip" demiştir (Jacobs, 2013). Bu iş birliği, Kusama'nın sanatsal vizyonunu moda endüstrisine taşımış ve kültürel sembollerle zenginleştirilmiş bir marka imajı yaratmaktadır.

Yayoi Kusama, çağdaş sanat dünyasında belirgin bir figürdür ve eserleri geniş bir hayran kitlesi tarafından takdir edilmektedir. Sanatçının özellikle polka noktaları motifini kullanarak yarattığı eserler, tekrar ve devamlılık temalarını vurgulamaktadır. Sanatının moda dünyasındaki yeri ise dikkate değerdir; özellikle lüks moda markalarıyla yaptığı işbirlikleri, sanat ve moda arasındaki etkileşimi gözler önüne sermektedir. Kusama'nın eserleri, sadece sanat galerilerinde değil, aynı zamanda moda defilelerinde ve tasarım ürünlerinde de kendine yer bulmaktadır. Bu bağlamda, Kusama'nın sanatı ve moda dünyasındaki etkisi, çağdaş kültür ve sanatın dönüşümüne ve evrimine dair önemli bir örnek teşkil etmektedir.

GÖSTERGEBİLİM VE SANAT İLİŞİKİSİ

Günlük yaşamda, genellikle çeşitli deneyimler ve kimliklerle karşılaşırız. Bu karşılaşmaları mümkün kılan ve bireylere toplumsal farklılıkları ve kimlikleri kazandıran unsurlar genellikle göstergelerdir. Göstergeler aracılığıyla çevremizi anlamlandırırız ve böylece kendimizi bir işaretler sistemi içinde buluruz. Göstergebilimin en önemli aracı göstergedir. Fiske (2003)'ye göre

gösterge, kendisinden başka bir olguya gönderme yapan, duyularımızla kavrayabileceğimiz fiziksel bir şeydir ve varlığı, kullanıcıların onu bir gösterge olarak kabul etmelerine bağlıdır. Göstergebilim bir taraftan insanların, diğer taraftan da tüm canlı varlıkların iletişim amaçlı kullandıkları her türlü gösterge dizgesinin yapısını incelemektedir. Dil, metin, sembol, film, müzik notaları, trafik işaretleri, sağır dilsiz alfabesi, davranış biçimleri, renkler, moda gibi gösterge olarak kabul edilen her türlü olgu semiyotiğin araştırma alanına girmektedir (Akin, 2009).

“Bir giysi, bir otomobil, hazırlanmış bir yemek, bir el-kol baş hareketi, bir film bir müzik ,bir reklam görüntüsü ,bir döşeme takımı ,bir gazete başlığı. İşte görünüşte birbirinden iyice farklı nesneler. Ortak yanları ne olabilir bunların? En azından şu olabilir. Hepsi birer göstergedir. Sokakta dolaşırken ya da yaşamımı sürdürürken –bu nesnelere rastladığımda, gerektiğinde hiç te farkında olmadan, her birine aynı etkinlikle yaklaşırım. Belli bir okuma etkinliğidir bu: Modern insan, kentlerin insanı yaşamını okumakla geçirir. Öncelikle ve de özellikle görüntüleri, el –kol baş hareketlerini davranışlarını okur: Şu otomobil bana sahibinin toplumsal statüsünü ,şu giysi bana şaşmaz biçimde onu giyenin konformizm ya da eksantrik derecesini ,şu aparatif (viski,ya da beyaz şarap ile frenk üzümü likörü karışımı) de konuşunun yaşam tarzını belirtir. Yazılı bir metin söz konusu olduğunda bile, bize sürekli olarak, birinci bildirinin satır aralarından ikinci bir bildiriye okuma olanağı sunulmuştur.” (Barthes, 2006, s.27).

Bu analiz, göstergelerin taşıdığı anlamları, toplumsal kodları ve göstergeler arasındaki ilişkileri anlamak için kullanılan bir araç sağlamaktadır. Sanat eserlerinde imgeler oldukça belirleyicidir ve geniş bir yer kaplamaktadır. Bir yapıtı anlamlandırırken, izleyicinin hayal gücü ve arka plan bilgisi büyük önem taşımaktadır. Sanatçının yarattığı eser, zaman zaman toplumsal kabul ve normlara aykırı bir şekilde ortaya çıkabilmektedir. Bu durumda izleyici, bu kodları anlamlandırma konusunda beklenen düzeye ulaşamayacaktır. Anlamanın çok yönlü olması da yine bu düzeyi doğrudan etkilemektedir (Karahan, 2010).

Sanat eserlerinde bulunan göstergeler, yeni anlamlandırma biçimlerini oluşturur ve sanat eserlerinin estetik ve iletişimsel değeri olan sanatsal biçim, ikonografik olarak bir gösterge modeli oluştururken aynı zamanda somut bir yapıya ve kendine özgü bir dil özelliğine sahiptir. İmge, insan zihninde gerçeklikle ilişkili izlenimlerin veya olguların dönüşerek oluşturduğu düşünsel ve duysal yansımaları ifade etmektedir. Resimde anlamı oluşturma sürecinde hayal gücünün ve birikimlerin önemi büyüktür. Sanatçı, gerçekliği tasvir ederken mantıksal olmayan bir şekilde bile gerçeklik unsurlarını bir araya getirmektedir. İmgeler, dış gerçekliğin yansımaları olup insan bilincinin

örneklerini oluştururlar. Bazen fantezi, rüya veya mitler, gerçekliğe imgeler yoluyla eklenilebilmektedir (Leppert, 2017). Sanat yapıtlarında yer alan imgeler göndergesini doğrudan yansıtmayan, yoruma dayalı ve çağrışımları yoğun olan imgelerdir. Sanat yapıtında yer alan imgenin kendisi bir iletiye dönüşür (Günay ve Parsa, 2012). Sanat yapıtlarında bulunan imgeler, genellikle doğrudan bir göndergeyi yansıtmazlar; bunun yerine yoruma dayalıdır ve zengin çağrışımları barındırırlar. Sanat eserinde yer alan imge, bir tür iletiye dönüşür; yani, izleyiciye belirli bir mesaj veya duygusal etki iletmek için kullanılmaktadır. Bu, izleyicinin sanat eserini değerlendirirken kendi deneyimlerine ve algılarına dayalı olarak farklı anlamlar çıkarmasına olanak tanımaktadır. Sanat yapıtlarındaki imgelerin bu yoruma dayalı ve çok katmanlı yapısı, izleyiciyle etkileşim kurma ve derinlemesine düşünme olanağı sağlamaktadır. Göstergebilimsel araştırmalar, sanat metnini özel bir sanatsal bilgi aktaran ve özel bir dil olarak değerlendirmektedir. Sanat eseri, iç içe geçmiş bir göstergeler bütünüdür ve bu bütün, dilsel yapılarla ilişkilidir. Bu nedenle, eserin analizi, yorumu veya eleştirisi çeşitlilik göstermekte ve okuyucunun kültür evrenine sınırsız bir iletişim imkanı sunmaktadır.

Göstergebilim ve sanat arasındaki ilişki, göstergebilim disiplininin sanat eserlerine uygulanmasıyla ortaya çıkmakta ve göstergelerin ve sembollerin anlamlarını incelemektedir. Sanat eserleri, göstergebilimsel bir bakış açısıyla incelendiğinde, içerdiği imgeler, semboller ve işaretler aracılığıyla çok katmanlı anlamlara sahip olduğu görülmektedir. Bu imgeler, genellikle doğrudan bir göndergeyi yansıtmaz; bunun yerine, yorumlamaya açık ve zengin çağrışımlara sahip betimlemelerdir. Göstergebilim, sanat eserlerinin anlamını derinlemesine anlamak için önemli bir araç sunmaktadır. Sanat eserleri, sadece yüzeysel güzellikleriyle değil, aynı zamanda içerdiği derin semboller ve imgelerle de izleyiciye birçok mesaj iletmektedir. Her bir sembol, farklı kültürel ve tarihsel bağlamlarda değişik anlamlar kazanabilir; bu da izleyicinin eseri farklı perspektiflerden değerlendirmesine olanak tanımaktadır. Bu bağlamda, izleyicinin bilgi birikimi, deneyimleri ve kültürel geçmişi, sanat eserlerini anlama sürecinde belirleyici bir rol oynamaktadır. Böylece, sanat eserleri, sadece sanatçının niyetini değil, aynı zamanda izleyicinin bireysel yorumunu da yansıtan dinamik bir iletişim süreci haline gelmektedir. Bu nedenle, göstergebilimsel bir analiz, sanat eserlerinin zengin ve çok boyutlu yapısını ortaya çıkarmak açısından son derece değerlidir. Sanat metinleri, özel bir sanatsal bilgi aktaran ve özel bir dil olarak değerlendirmektedir. Göstergelerin iç içe geçtiği bir bütün olarak sanat eserleri, dilsel yapılarla da ilişkilidir. Dolayısıyla, sanat eserlerinin analizi, yorumu ve eleştirisi çeşitlilik gösterir ve okuyucuya kültür evrenine sınırsız bir iletişim imkanı sunmaktadır. Sanat eserleri, kültürel, tarihsel ve toplumsal bağlamlarıyla birlikte ele alındığında, sadece estetik bir deneyim sunmakla kalmaz, aynı zamanda bu bağlamların

ışığında derin anlamlar üretmektedir. Böylece, sanat eleştirisi, eserin içerdiği anlamları ve onun toplum üzerindeki etkilerini açığa çıkararak hem eserin hem de sanatçının yaratıcı sürecini daha iyi kavramamıza katkıda bulunmaktadır. Bu da sanat eserlerinin, zaman ve mekân sınırlarını aşan bir iletişim aracı olarak değerlendirilmesine imkan tanımaktadır. Bu bağlamda, göstergebilim ve sanat arasındaki ilişki, sanat eserlerinin anlamlarını açığa çıkarma ve anlama sürecinde önemli bir rol oynamaktadır.

YAYOI KUSAMA’NIN GÖSTERGEBİLİMSEL ÇERÇEVESİ: POLKA NOKTALARI VE DİĞER İMGELEMELER

Eserlerinde, Yayoi Kusama, hemen hemen her dönemde iki temel yöntemi kullanarak kendi zengin dünyasını inşa etmekte, anlamlandırmakta, eleştirmekte ve etkilemektedir. Yayoi Kusama, eserlerinde iki temel yöntemi sürekli olarak kullanarak sanatsal ifadesini zenginleştirmekte ve derinleştirmektedir. İlk yöntem, tekrar eden motifler ve desenler aracılığıyla oluşturduğu “sonsuzluk” ilkesidir. Özellikle “benek” motifleri ve tekrarlayan geometrik formlar, Kusama’nın eserlerinde bireyselliği aşarak evrensel ve sonsuz bir yapıya ulaşma çabasını yansıtır. İkinci yöntem ise, mekân ve nesneleri kapsayan “enstalasyon” çalışmalarıdır. Kusama, mekânı bir bütün olarak ele alarak izleyiciyi eserinin bir parçası haline getirir, böylece sanat eseri ile izleyici arasındaki sınırlar bulanıklaşır ve izleyici, sanatın içine çekilerek eserle doğrudan etkileşim kurar. Bu iki yöntem, onun eserlerini anlamlandırma, eleştirme ve yeni anlamlar üretme sürecinin temel yapı taşlarını oluşturur. Bu şekilde, Kusama sanatıyla sürekli güncel kalmayı başarmaktadır. Gençliğinde ağırlıklı olarak sarı, kırmızı ve siyahı kullanan Kusama günümüzde tam bir renk patlaması yaşamış, otoriteler tarafından “Colorist Kusama” (Kojima, 2012, s.245) olarak adlandırılmıştır. Bu değişim, Kusama’nın sanatsal ifadesinde ve estetik anlayışında önemli bir evrime işaret etmektedir. Renk kullanımındaki bu çeşitlilik, onun psikolojik durumunu, içsel dünyasını ve dışavurumcu tarzını daha geniş bir perspektiften sunma isteğini yansıtmaktadır. Renklerin psikolojik etkileri ve sembolik anlamları göz önüne alındığında, Kusama’nın bu geniş renk paletini kullanması, izleyici üzerinde daha güçlü ve çeşitli duygusal tepkiler uyandırmayı amaçladığını göstermektedir. Bu geçiş, aynı zamanda Kusama’nın sanatsal pratiğinde ve yaratıcı sürecinde daha deneysel ve cesur yaklaşımlar benimsediğinin de bir göstergesidir. Kusama’nın bu evrimi, onun sanatsal kimliğinin dinamik ve sürekli gelişen doğasını vurgulamakta ve sanat dünyasında kendine özgü bir yer edinmesine katkıda bulunmaktadır.

Kusama’nın sanatında renk, belirleyici bir özellik olarak ön plana çıkmakta ve eserlerinin temel taşlarından birini oluşturmaktadır. Sanatçı, renkleri özenle

seçer ve kullanır, genellikle parlak ve çarpıcı tonları tercih etmektedir. Renkler, Kusama'nın duygularını, düşüncelerini ve deneyimlerini ifade etmek için güçlü bir araç olarak hizmet etmektedir. Onun eserlerindeki renk kullanımı, izleyiciyi etkilemek ve onları sanatının içine çekmek için etkileyici bir yöntem olarak işlev görür. Kusama'nın "colorist" olarak nitelendirilmesi, renklerin sanatında özellikle belirgin ve etkileyici bir rol oynadığını vurgular, onun sanatının renkli ve canlı doğasına dikkat çekmektedir. Sanatçı, renkli alanlarda sonsuz sayıda polka noktasıyla bir cilt benzeri bir yüzey oluşturmakta ardından düzenli bir desen veya karmaşık ve kafa karıştırıcı bir etki elde etmektedir. Kusama'nın yüzey ve yansıma, ışık ve yansıma, düzen ve kaosu gerilimli karşıtlıklarını ortaya çıkarmaktadır. Bu karmaşıklıklar Kusama'nın yukarıda da söz edildiği gibi uzun süreli ruhsal hastalığından, geçirdiği baskı altındaki travmatik çocukluktan, daha erken yaşlarda deneyimlediği halüsinasyonlardan ve obsesif (takıntılı) sanat yapma alışkanlığından kaynaklanmaktadır (Bell, 2012, s.81).

Sanatçı, başlangıçta noktaları tuvalde denemiştir; ancak daha sonra noktaların kullanım alanını genişleterek farklı disiplinlerde de kullanıldığını gözlemlemiştir. Ayrıca, noktaların kullanım amacı sadece halüsinasyonlarla sınırlı değildir. Noktaların, bulundukları yere ve uygulandığı disipline bağlı olarak anlamlar yüklediği gözlemlenmiştir. Dolayısıyla, noktalar giderek içeriği zenginleşen bir felsefi simgeye dönüşmektedir. Sanatçı, yaşamı boyunca gözlemlerini, deneyimlerini ve düşüncelerini genellikle kırmızı tonlarında, yuvarlak lekeler halinde uygun gördüğü her yerde uygulamaktadır. Bazı durumlarda dışavurumcu bir yaklaşım benimserken, diğer durumlarda eleştirel bir tutum sergilemektedir. Yayoi Kusama, sanatının gücünü renklerin ve desenlerin tekrarlarıyla ifade etmektedir. Özellikle sonsuz tekrarlarla dolu eserleri, onun sanatını tanımlayan önemli unsurlardır. Moda dünyasında ise, Kusama'nın sanatsal imzası, Louis Vuitton gibi uluslararası markalarla yapılan iş birlikleriyle yeni bir boyut kazanmaktadır. Bu iş birlikleri, sanatın sadece galeri duvarlarında değil, günlük yaşamın içinde de var olabileceğini ve sanat eserlerinin taşıdığı sembollerin geniş kitlelere nasıl ulaşabileceğini göstermektedir. Kusama'nın eserleri, moda tasarımıyla buluşarak, giyilebilir sanat parçalarına dönüşürken, aynı zamanda moda endüstrisine de ilham verir (Tate, 2023). Sanatçı, sıklıkla kullandığı puantiye ve nokta desenlerini estetik sanatlardan duvarlara ve çeşitli objelere kadar geniş bir yelpazede her disiplinde uygulamıştır.

Kusama, tablolarında ve duvarlarda gördüğü halüsinasyonları ve düşüncelerini bu desenler aracılığıyla ifade etmeye devam etmektedir. Bu desenler, onun sanatında tekrar eden bir tema olmuş ve sanatçının kişisel ifadesini ve sanat felsefesini yansıtmaktadır. Yayoi Kusama'nın sanatında sıkça kullanılan nokta motifleri, sadece halüsinasyonlarla sınırlı değildir; aynı zamanda bulundukları yere ve uygulandıkları disipline göre farklı anlamlar kazanmaktadır. Bu nedenle,

noktalar zamanla içeriği giderek zenginleşen bir felsefi simgeye dönüşmektedir. Kusama, yaşamı boyunca gördüklerini, yaşadıklarını ve düşündüklerini genellikle kırmızı tonlarda yuvarlak lekeler halinde uygun gördüğü her yere uygulamıştır. Bazı durumlarda dışavurumcu bir yaklaşım benimserken, diğer durumlarda eleştirel bir tutum sergilemiştir. Bu noktalar, tuvalerden duvarlara, sokaklara, parklara, ağaç gövdelerine, giysilere, ayakkabılara, hayvanlara, insan bedenine ve doğaya kadar geniş bir yelpazede uygulanmıştır.

LOUIS VUITTON MARKASININ YAYOI KUSAMA İLE İŞ BİRLİĞİ ÜRÜNLERİNİN GÖSTERGEBİLİMSEL OKUMASI

Louis Vuitton markasının Yayoi Kusama ile yaptığı iş birliği, göstergebilimsel bir analizle incelendiğinde, markanın imajı ve Kusama'nın sanatının sembolik etkileşimini anlamak için önemli bir araç sunmaktadır. Bu iş birliğinde, Kusama'nın polka noktaları gibi ikonik motifleri ve renkli desenleri, Louis Vuitton'un lüks ve prestijli imajıyla birleşerek yeni anlamlar kazanmaktadır. Polka noktaları, Kusama'nın sanatının temel bir sembolü olarak kabul edilirken, Louis Vuitton'un monogramı ve desenleri de markanın sembolik imajını oluşturmaktadır. Bu iş birliği, iki farklı sanat formunun bir araya gelmesiyle ortaya çıkan sentezin göstergebilimsel bir bir analizi olarak değerlendirilmektedir. Louis Vuitton markasının Japon sanatçı Yayoi Kusama ile iş birliği sonucunda ortaya çıkan ürünler, çağdaş modanın estetik ve sembolik dünyasında önemli bir yer edinmektedir. Bu iş birliği, sanat ile moda arasındaki etkileşimi derinleştirerek, imgesel kültür ve tüketim alışkanlıkları üzerine ilginç bir araştırma konusu sunmaktadır. Göstergebilimsel bir bakış açısıyla incelendiğinde, bu ürünlerde kullanılan desenler, renkler ve formların taşıdığı semboller, tüketici davranışları ve toplumsal algılar üzerinde derin etkiler bırakmaktadır. Bu çalışma, Louis Vuitton markasının Yayoi Kusama ile gerçekleştirdiği iş birliğinin, moda endüstrisindeki imgesel kültürü ve sembolizmi nasıl dönüştürdüğünü analiz etmeyi amaçlamaktadır.



Görsel 1. (Louis Vuitton x Yayoi Kusama, Kabak Monogram Çanta, 2023) Uzunluk: 20,32 cm, Genişlik: 17,78 cm, Yükseklik: 22,86 cm, sığır derisi, mikrofiber, metal, emaye reçine.

Gösterge	Gösteren	Gösterilen Düz Anlam	Yan Anlam
Zemin	Sarı	Sarı zemin	Neşe, enerji, mutluluk
Nesne	Çanta	Kabak şeklinde çanta	Doğurganlık, Sonsuzluk
Nesne	Zincir	Çanta zinciri	Bağımlılık, kısıtlanma, tutsaklık

Tablo 1: Görsel 1 'e ait göstergebilimsel çözümleme

Görsel 1'deki Yayoi Kusama'nın Louis Vuitton için tasarladığı sarı puantiyeli kabak şeklindeki çanta, göstergebilim açısından çeşitli katmanlara sahip bir nesnedir. Göstergebilim, bir nesnenin sembolik anlamlarını ve onun toplumsal, kültürel veya tarihsel bağlamlarını anlama çabasını içermektedir. Bu bağlamda, Kusama'nın tasarladığı çanta birçok sembolik anlama sahiptir.

Öncelikle kabak motifi, sembolik olarak doğurganlık, bereket ve büyüme gibi anlamları içinde barındırmaktadır. Kabak, doğanın döngüsünü temsil ederken, toplumsal ve kültürel bağlamda bereket ve bollukla ilişkilendirilmektedir. Sarı renk ise genellikle neşe, enerji ve mutluluk ile özdeşleştirilmektedir. Louis Vuitton markasıyla birleştirildiğinde, çanta lüks, moda ve statü sembolleriyle ilişkilendirilmektedir. Louis Vuitton'un imzası olan monogram ve markanın prestiji, çantanın değerini artırır ve kullanıcıya ayrıcalıklı bir statü kazandırmaktadır. Bu bağlamda, çanta sadece bir moda aksesuarı olmanın

ötesinde, bir kişinin sosyal statüsünü ve zenginliğini ifade etme aracı haline gelmektedir. Ayrıca, Yayoi Kusama'nın sanatının kendine özgü özellikleri de çantanın sembolizmine katkıda bulunmaktadır.

Kusama'nın tekrar eden desenleri ve puantiyeleri, sınırların ve sınırlı düşüncenin ötesine geçmeyi, sonsuzluğu ve evrensel bağlantıyı temsil etmektedir. Bu bağlamda, çantanın üzerindeki sarı puantiyeler, sonsuzluğun ve sürekli değişimin sembolü olarak algılanmaktadır. Sonuç olarak, Yayoi Kusama'nın Louis Vuitton için tasarladığı sarı puantiyeli kabak şeklindeki çanta, doğurganlık, bolluk, lüks ve sonsuzluk gibi sembolik katmanlara sahiptir. Bu semboller, çantanın kullanıcısına sadece bir moda aksesuarı olmanın ötesinde, kişisel ve toplumsal anlamlar yükler, onu güçlü bir gösterge olarak konumlandırmaktadır.



Görsel 2. (Louis Vuitton x Yayoi Kusama, Eşarp,2023) Genişlik: 90 cm, Uzunluk: 90 cm, İpek

Gösterge	Gösteren	Gösterilen Düz Anlam	Yan Anlam
Çiçek	Stilize edilmiş çiçek	Çiçek	Büyüme, yenilenme, güzellik
Yaprak	Stilize edilmiş yaprak	Yaprak	Hayatın sürekliliği, doğanın döngüsü
Kelebek	Stilize edilmiş kelebek	Kelebek	Dönüşüm, özgürlük, ruhların yükselişi

Tablo 2: Görsel 2'ye ait göstergebilimsel çözümleme

Görsel 2'deki Yayoi Kusama'nın imzası niteliğinde olan puantiyeler, sonsuzluk ve süreklilik kavramlarını temsil etmektedir. Puantiyelerin yanı sıra, çiçekler ve kelebekler gibi doğa motifleri, doğurganlık, büyüme ve dönüşüm gibi sembolik anlamlara sahiptir. Bu motifler, insanların doğaya duyduğu hayranlık ve doğanın güzelliği ile ilişkilendirilerek, eşarpın pozitif ve iyimser bir atmosfer oluşturmaya katkıda bulunmaktadır.

Çiçekler ve kelebekler, doğa ve yaşam döngüsünün sembolleridir. Çiçekler, genellikle büyüme, yenilenme ve güzelliği simgelerken, kelebekler dönüşüm, özgürlük ve ruhsal yükselişi temsil etmektedir. Yapraklar ise hayatın sürekliliği ve doğanın döngüsünü ifade etmektedir. Kusama'nın sanatında sıkça görülen puantiyeler, sonsuzluk ve devamlılık anlamı taşımaktadır. Puantiyeler, Kusama'nın kişisel deneyimlerinden ve sanatsal vizyonundan kaynaklanan bir motif olarak, varoluşun sürekli devinimini ve her şeyin birbirine bağlılığını sembolize etmektedir. Belirgin olmayan kırmızı, görselde pembe bir zemin üzerinde sergilenmektedir. Zemin, enerjiyi, tutkuyu ve hayatın canlılığını temsil ederken, üzerine yerleştirilen çiçekler ve kelebekler bu enerjinin doğadaki tezahürünü yansıtmaktadır. Stilize edilmiş uzun yapraklı çiçekler, doğal halleriyle değil, sanatsal bir üslup içinde yeniden yorumlanmıştır. Bu stilizasyon, doğanın temel unsurlarını korurken, aynı zamanda sanatçının yaratıcı dokunuşlarını da yansıtmaktadır. Renkler de göstergebilimsel açıdan önemlidir. Eşarpın canlı ve parlak renkleri, neşe, enerji ve coşkuyu temsil etmektedir. Sarı, kırmızı, mavi gibi renklerin kombinasyonu, farklı duyguları ve hisleri çağrıştırmaktadır. Örneğin, sarı genellikle neşe ve enerjiyle ilişkilendirilirken, kırmızı tutku ve enerjiyi ifade etmektedir. Kusama'nın bu tasarımı, göstergebilimsel açıdan, doğanın ve yaşamın çeşitli yönlerini semboller aracılığıyla ifade etmektedir. Çiçekler ve kelebekler, sadece doğadaki varlıklar değil, aynı zamanda insan ruhunun ve doğanın sürekli değişen ve dönüşen doğasının simgeleridir. Yapraklar, doğanın döngüsellikliğini ve sürekli yenilenmesini temsil ederken, puantiyeler bu dönüşüm sürecinin sürekliliğini ve evrenselliğini vurgulamaktadır. Bu figürler, yüzeyde basit desenler gibi görünse de, derinlemesine incelendiğinde insan deneyiminin ve varoluşun karmaşıklığını ve güzelliğini ortaya koymaktadır. Bu bağlamda, bu semboller insan hayatındaki geçişleri, kayıpları ve kazançları yansıtan önemli metaforlar haline gelmektedir. Sonuç olarak, doğadaki bu unsurlar, insan ruhunun derinliklerine inen, onu besleyen ve şekillendiren unsurlar olarak anlam kazanmaktadır.

Louis Vuitton markasıyla birleştiğinde, eşarp, lüks, prestij ve moda dünyasındaki ayrıcalıklı statünün bir göstergesi haline gelmektedir. Louis Vuitton'un monogramı ve marka kimliği, eşarba ayrı bir değer katarak kullanıcısına elit bir tarz ve statü ifadesi sunmaktadır. Bu bağlamda, eşarp yalnızca bir moda aksesuarı değil, aynı zamanda sahibinin sosyal statüsünü ve zevkini yansıtan

güçlü bir gösterge olarak işlev görmektedir.Louis Vuitton markası, moda dünyasında sadece bir stil değil, aynı zamanda bir yaşam biçimini de temsil etmektedir. Eşarp gibi bir aksesuar, bu marka ile birleştiğinde, kullanıcısına sadece estetik bir değer sunmakla kalmaz, aynı zamanda sosyal ve kültürel bir kimlik de kazandırmaktadır. Markanın köklü geçmişi ve yüksek kaliteli üretim standartları, eşarbin değerini artırarak onu yalnızca bir moda unsuru olmaktan çıkarmaktadır.Bu şekilde, eşarp, sahibinin kişisel tarzını, sosyal çevresini ve finansal durumunu sergileyen önemli bir unsur haline gelmektedir. Ayrıca, Louis Vuitton'un sunduğu bu ayrıcalıklı deneyim, eşarbin moda dünyasındaki yerini sağlamlaştırarak, onu dikkat çekici bir statü sembolü yapmaktadır. Sonuç olarak, Louis Vuitton eşarpları, lüks yaşam tarzını benimseyen bireyler için vazgeçilmez bir aksesuar olmanın ötesinde, güçlü bir kültürel ve toplumsal anlam taşımaktadır.



Görsel 3. (Louis Vuitton x Yayoi Kusama, Ceket,2023) PVC (Polivinil Klorür) kumaş, Şeffaf zemin üzerine kırmızı puantiyeler, plastik, yuvarlak düğme. Çanta, Uzunluk:32 cm, Genişlik: 11.43 cm, Derinlik: 3.81 cm, Dış renk kırmızı ve desenli, iç renk kırmızı, dış malzeme deri, iç malzeme mikrofiber, donanım rengi gümüş. Topuklu ayakkabı, Deri, Siyah zemin üzerine beyaz puantiyeler.

Gösterge	Gösteren	Gösterilen Düz Anlam	Yan Anlam
Şeffaf Ceket	Şeffaf Renkte tasarlanmış Ceket	Ceket	Dürüstlük ve Açıklık
Puantiyeli Çanta	Kırmızı üzerine Puantiyeli kadın omuz çantası	Çanta	Cesaret, Güç, Şehvet
Ayakkabı	İnce topuklu kadın ayakkabısı	Ayakkabı	Zarafet, Dikkat Çekme

Tablo 3: Görsel 3 'e ait Göstergebilimsel çözümleme

Kusama'nın Görsel 3 'te gösterilen bu tasarımı, sadece estetik bir obje olmaktan öteye geçerek, moda dünyasında derin ve anlamlı mesajlar iletmektedir. Şeffaf malzeme ve belirgin dikiş kontürleri, modernizmi ve şıklığı temsil ederken, puantiyeler ve renkler ise sanatsal ve sembolik derinliği ifade etmektedir. Bu tasarımlar, Kusama'nın sanatsal vizyonunu ve Louis Vuitton'un lüks moda anlayışını birleştirerek, izleyiciye farklı anlam katmanları sunmaktadır. Şeffaf malzeme, açıklık ve yenilikçi bir moda yaklaşımını temsil etmektedir. Puantiyeler Kusama'nın eserlerinde sıkça kullanılan motiflerdir ve sonsuzluk hissini yansıtmaktadırlar. Kırmızı puantiyeler enerji ve canlılık hissi verirken, mavi puantiyeler huzur ve dinginlik hissi uyandırmaktadır. Dikiş kontürleri ise detaylara verilen önemi ve el işçiliğinin değerini vurgularken Kusama'nın sanatındaki belirginlik temasını yansıtmaktadır. Bu öğeler, tasarımın derin anlamlarını ve sanatçının imzasını taşımaktadır.

Kırmızı puantiyeli çanta, sadece bir moda aksesuarı olarak değil, aynı zamanda kültürel ve sembolik bir obje olarak da değerlendirilmektedir. Kırmızı renk ve puantiyeler, çantanın sıradan bir aksesuardan öteye geçerek, kişisel ifade, sanat ve modanın birleşimini temsil ettiğini göstermektedir. Bu tasarım, taşıyıcısına cesaret ve güç verme potansiyeline sahiptir ve aynı zamanda Yayoi Kusama'nın sanatsal mirasını taşıyarak, moda dünyasında bir sanat eseri olarak kabul edilmektedir. Siyah zemin üzerine beyaz puantiyeli ince topuklu ayakkabı, sadece bir moda aksesuarı olmanın ötesinde, aynı zamanda kültürel ve sembolik bir objedir. Beyaz puantiyeler, ayakkabının saflığını ve sadeliğini vurgularken, siyah zemin ayakkabının güç ve zarafetini pekiştirmektedir. Bu tasarım, kullanıcıya Yayoi Kusama'nın sanatsal mirasını taşıma ve onun sembolizmiyle etkileşime girme imkânı sunmaktadır.

Bu analiz, Kusama'nın Louis Vuitton için yarattığı eserlerin, sadece moda dünyasında estetik bir obje olmaktan öteye geçerek, kültürel ve sembolik

zenginlik taşıdığını göstermektedir. Kusama'nın sanatı, moda aracılığıyla derin ve çok katmanlı anlamları keşfetme fırsatı sunar ve bu da onun tasarımlarını hem sanatsal hem de sembolik açıdan zenginleştirmektedir.

YAYOI KUSAMA'NIN GÖSTERGEBİLİMSEL İZLERİ VE LOUIS VUITTON İLE İŞ BİRLİĞİNİN ANLAMI

Yayoi Kusama, sanat dünyasında önemli bir figür olarak bilinmektedir. Sanat eserleri ve tasarımları, derin izler bırakmış ve sanatın sınırlarını zorlamaktadır. Özellikle Louis Vuitton gibi köklü bir moda markasıyla yaptığı iş birliği, sanatın moda dünyasındaki etkisini ve önemini vurgulamaktadır. Bu iş birliği, sanat eserlerinin ve tasarımlarının moda alanında nasıl bir etki yaratabileceğini gösteren önemli bir örnektir. Kusama'nın sanatında tekrar eden desenler, renkler ve motiflerin göstergebilimsel analizi, onun sanatının temel taşlarından birini oluşturmaktadır. Özellikle, sonsuzluğu temsil eden puantiyeler ve dönüşümü simgeleyen kabaklar gibi motifler, Kusama'nın sanatının imza öğeleridir. Bu semboller, Kusama'nın kişisel deneyimlerinden ve obsesyonlarından beslenir ve izleyicilere evrensel ve derin anlamlar sunmaktadır.

Louis Vuitton ile yapılan iş birliği, Kusama'nın sanatının moda dünyasına ne şekilde entegre olduğunu gösteren bir örnektir. Markanın üst düzey imajı ve prestiji, Kusama'nın sanatının daha geniş kitlelere ulaşmasına olanak tanımaktadır. Eşarplar, çantalar ve diğer aksesuarlardaki Kusama'nın desenleri, moda endüstrisinde yeni bir dil oluşturur ve marka ile sanat arasında ilginç bir etkileşim yaratmaktadır. Bu iş birliği, aynı zamanda moda endüstrisinde sanatın rolünü de tartışmamıza neden olmaktadır. Sanat ve ticaret arasındaki ilişkiyi sorgulamak, sanat eserlerinin ticari amaçlarla nasıl kullanılabileceği ve bunun sanatın özüne nasıl etki edebileceği konularını gündeme getirmektedir. Kusama'nın eserlerinin ticarileştirilmesi, onun sanatının derin anlamlarının moda dünyasında nasıl yorumlandığı ve algılandığı hakkında bize önemli ipuçları vermektedir. Bu nedenle, Yayoi Kusama'nın Louis Vuitton ile yaptığı iş birliği, sanatın gösterdiği izlerin moda endüstrisi içinde nasıl işlediğini ve anlam kazandığını anlamak için önemli bir fırsat sunmaktadır. Bu iş birliği, göstergebilimsel sanat, moda ve ticaret arasındaki karmaşık ilişkilerin derinlemesine anlaşılması ve çözümlenmesi için değerli bir katkı sağlamaktadır. Kusama'nın desenleri ve tasarımları, moda markası ile sanat arasında köprüler kurarak, estetik değerlerin ticari dünya içinde nasıl dönüştürüldüğünü ve yayıldığını göstermektedir. Ayrıca, bu iş birliği sanat eserlerinin geniş kitlelere ulaşmasını sağlayarak, sanatın sınırlarını ve etkisini moda endüstrisi içinde genişletmektedir. Kusama'nın Louis Vuitton iş birliği, sanatın ve ticaretin kesişim noktasında yeni ve ilginç bir alan açmaktadır, bu da kültürel anlamın nasıl şekillendiğini ve yayıldığını anlamamıza yardımcı olmaktadır.

YÖNTEM

Bu çalışma, Yayoi Kusama'nın Louis Vuitton ile gerçekleştirdiği iş birliğinin göstergebilimsel bir analizini sunmayı amaçlamaktadır. İlk olarak, Kusama'nın sanatının göstergebilimsel boyutunu anlamak için literatür taraması yapılmış ve semiyotik teorilerden yararlanılmıştır. Daha sonra, Kusama'nın iş birliği kapsamında ürettiği desenler ve motifler göz önünde bulundurularak, sembolik analiz yöntemleri kullanılarak incelenmiştir. Bu analizler, Kusama'nın sanatının moda endüstrisi içindeki etkisini ve marka ile sanat arasındaki sembolik ilişkileri anlamak için kritik bir çerçeve sağlamaktadır. Ayrıca, sanatın ticari dünyayla olan etkileşimini ve sanat eserlerinin geniş kitlelere ulaşma sürecini anlamak için önemli bir temel oluşturmaktadır.

BULGULAR VE TARTIŞMA

Yayoi Kusama'nın Louis Vuitton ile gerçekleştirdiği iş birliğine odaklanan bu çalışmada, sanatın moda endüstrisindeki izleri ve bu iş birliğinin sembolik önemi derinlemesine incelenmektedir. Kusama'nın sanatı, moda dünyasında önemli bir etki yaratarak, geleneksel sınırları aşan ve sanatsal ifadeyi yeniden şekillendiren bir dinamizm sağlamaktadır. Bu etki, onun ikonik desenleri ve sembollerinin lüks moda markalarıyla entegrasyonu aracılığıyla hem estetik hem de kültürel bağlamda yeni anlamlar kazanmasına olanak tanımaktadır. Özellikle, Kusama'nın tekrar eden desenlerinde ve motiflerinde sembolik analiz, sanatının temel taşlarını oluşturan sonsuzluk ve dönüşüm temalarını vurgulamaktadır. Louis Vuitton'un marka imajı ile Kusama'nın sanatının nasıl entegre olduğu tartışılmakta ve bu iş birliğinin moda endüstrisinde yeni bir dil oluşturduğu belirtilmektedir. Sanat ile ticaret arasındaki karmaşık ilişki ele alınmaktadır. Kusama'nın eserlerinin ticarileştirilmesi, sanatın ticari dünya içinde nasıl algılandığını ve yorumlandığını gösteren önemli bir konu olarak öne çıkmaktadır. Bu iş birliği, sanatın geniş kitlelere ulaşmasını sağlayarak, sanatın sınırlarını ve etkisini moda endüstrisi içinde genişletmektedir. Sonuç olarak, bu çalışma, Yayoi Kusama'nın Louis Vuitton iş birliği örneğini analiz ederek, göstergebilimsel sanat, moda ve ticaret arasındaki dinamik ilişkilerin derinlemesine anlaşılmasına ve ileriye dönük araştırmalar için bir temel sağlamaktadır.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Yayoi Kusama, sanat dünyasında önemli bir figür olarak bilinmektedir. Sanat eserleri ve tasarımları, derin izler bırakmış ve sanatın sınırlarını zorlamaktadır.

Özellikle Louis Vuitton gibi köklü bir moda markasıyla yaptığı iş birliği, sanatın moda dünyasındaki etkisini ve önemini vurgulamaktadır. Bu iş birliği, sanat eserlerinin ve tasarımlarının moda alanında nasıl bir etki yaratabileceğini gösteren önemli bir örnektir. Kusama'nın sanatında tekrar eden desenler, renkler ve motiflerin göstergebilimsel analizi, onun sanatının temel taşlarından birini oluşturmaktadır. Özellikle, sonsuzluğu temsil eden puantiyeler ve dönüşümü simgeleyen kabak gibi motifler, Kusama'nın sanatının imza öğeleridir. Bu semboller, Kusama'nın kişisel deneyimlerinden ve obsesyonlarından beslenir ve izleyicilere evrensel ve derin anlamlar sunmaktadır.

Louis Vuitton ile yapılan iş birliği, Kusama'nın sanatının moda dünyasına ne şekilde entegre olduğunu gösteren bir örnektir. Markanın üst düzey imajı ve prestiji, Kusama'nın sanatının daha geniş kitlelere ulaşmasına olanak tanımaktadır. Eşarplar, çantalar ve diğer aksesuarlardaki Kusama'nın desenleri, moda endüstrisinde yeni bir dil oluşturur ve marka ile sanat arasında ilginç bir etkileşim yaratmaktadır. Bu iş birliği, aynı zamanda moda endüstrisinde sanatın rolünün tartışılmasına da zemin hazırlamaktadır. Sanat ve ticaret arasındaki ilişkiyi sorgulamak, sanat eserlerinin ticari amaçlarla nasıl kullanılabileceği ve bunun sanatın özüne nasıl etki edebileceği konularını gündeme getirmektedir. Kusama'nın eserlerinin ticarileştirilmesi, onun sanatının derin anlamlarının moda dünyasında nasıl yorumlandığı ve algılandığı hakkında bize önemli ipuçları vermektedir. Bu nedenle, Yayoi Kusama'nın Louis Vuitton ile yaptığı iş birliği, sanatın gösterdiği izlerin moda endüstrisi içinde nasıl işlediğini ve anlam kazandığını anlamak için önemli bir fırsat sunmaktadır. Bu iş birliği, göstergebilimsel sanat, moda ve ticaret arasındaki karmaşık ilişkilerin derinlemesine anlaşılması ve çözümlenmesi için değerli bir katkı sağlamaktadır. Kusama'nın desenleri ve tasarımları, moda markası ile sanat arasında köprüler kurarak, estetik değerlerin ticari dünya içinde nasıl dönüştürüldüğünü ve yayıldığını göstermektedir. Ayrıca, bu iş birliği sanat eserlerinin geniş kitlelere ulaşmasını sağlayarak, sanatın sınırlarını ve etkisini moda endüstrisi içinde genişletmektedir. Bu iş birliği, sanatın yalnızca galerilerde ve müzelerde kalmayıp günlük hayata da entegre olmasına olanak tanımaktadır. Aynı zamanda, sanat eserlerinin moda aracılığıyla daha fazla insana ulaşması, estetik anlayışın geniş kitleler tarafından benimsenmesini sağlamaktadır. Sanatın moda endüstrisine dahil edilmesi, yaratıcı ifade biçimlerinin farklı disiplinlerde karşılık bulmasına ve sanatın etki alanının daha da yayılmasına katkıda bulunmaktadır. Kusama'nın Louis Vuitton iş birliği, sanatın ve ticaretin kesişim noktasında yeni ve ilginç bir alan açmaktadır, bu da kültürel anlamın nasıl şekillendiğini ve yayıldığını anlamamıza yardımcı olmaktadır.

KAYNAKÇA

- Akın, A. (2009). Göstergebilim Araştırmalarının Çeviri Sürecine Etkisi ve Dilsel Göstergelerin Çevirmen Tarafından Alınlanması (Basılmamış Yüksek Lisans Tezi). Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya.
- Atalay, V. (2018). 2000 yılı itibarıyla moda-sanat etkileşimi (Basılmamış Yüksek Lisans Tezi). Işık Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Barthes, R. (2006). Yazı üzerine çeşitlemeler (Ş. Demirkol, Çev.). Yapı Kredi Yayınları.
- Bell, D. (2012, Aralık). The beautiful stars at night: The glittering artistic world of Yayoi Kusama. *New Zealand Journal of Asian Studies*, 12(2), 81–106.
- Bulut, Ş. (2019). Camille Claudel ve Yayoi Kusama. *Inonu Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi*, 5(2), 26–27. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ataunisosbil/issue/2813/37833>.
- Fiske, J. (2003). İletişim çalışmalarına giriş (S. İrvan, Çev.). Bilim ve Sanat Yayınları.
- Günay, V. D., & Parsa, A. F. (2012). Görsel göstergebilim: İmgenin anlamlandırılması. *Es Yayınları*.
- Güneş, A. (2013). Göstergebilim tarihi. *Humanities Sciences*, 4, 332–348.
- Jacobs, M. (2013). Interview on Yayoi Kusama collaboration. *Fashion Today Magazine*.
- Karahan, Ç. (2010). Dil dışı gösterge olarak sanat/resim. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 3(1), 75–83. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ataunisosbil/issue/2813/37833>
- Keekan, R. (2012, Summer). Yayoi Kusama: Tenacious beauty. *Flash Art*, 285, 32–35.
- Kojima, Y. (2012, Fall). Yayoi Kusama'yı dinlemek. *Discover Japan*, 245, 28–31.
- Kusama, Y. (2011). *Infinity net: The autobiography of Yayoi Kusama*. Tate Publishing.
- Leppert, R. (2017). Sanatta anlamın görüntüsü: İmgelerin toplumsal işlevi (İ. Türkmen, Çev.; 3. baskı). *Ayrıntı Yayınları*.
- Matsui, M. (2011). *Infinity net: The art of Yayoi Kusama*. Tokyo: The Japan Foundation.
- Monro, A. (2012, Fall). Say Hyouka no Keiki to Nata Tenrankai. *Bijutsu Techo*, 64(965).

Takahashi, R. (2012). Kusama: Breaking into every space. Discover Japan, 2475, 32–35.

Tate. (2023). Yayoi Kusama: Infinity mirrors. Tate Modern.

GÖRSEL KAYNAKLAR

Görsel 1. The Collectory. (2023). <https://robbreport.com/style/accessories/louis-vuitton-yayoi-kusama-pumpkin-handbag-auction-record-1235871684/> (Erişim tarihi: 19.06.2024)

Görsel 2. Rebag. (2023). Louis Vuitton 101: Yayoi Kusama. <https://www.ebay.co.uk/itm/156024990302> (Erişim tarihi: 19.06.2024)

Görsel 3. eBay. (2023). Louis Vuitton Yayoi Kusama. <https://www.rebag.com/thevault/louis-vuitton-101-yayoi-kusama/> (Erişim tarihi: 19.06.2024)

THE DIGITAL PRODUCTION OF CULTURAL IMAGES: A STUDY ON DALL-E'S PERCEPTION OF CULTURAL DIVERSITY

KÜLTÜREL İMGELERİN DİJİTAL ÜRETİMİ: DALL-E' NİN KÜLTÜREL ÇEŞİTLİLİK ALGISI ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA

Dr. Öğr. Üyesi Nargis Özgen

Ankara Hacı Bayram Üniversitesi, İletişim Fakültesi,
Halkla İlişkiler ve Tanıtım Bölümü
nargis.ozgen@hbv.edu.tr

ORCID ID: 0000-0003-4502-659X

MAKALE GELİŞ TARİHİ: 9 Ekim 2024 • YAYIMA KABUL TARİHİ: 27 Mart 2025

Abstract

This study examines how artificial intelligence (AI) perceives and visualizes cultural and traditional values. Using the DALL-E AI tool, an analysis of visualizations of various family structures worldwide was conducted, focusing on samples from Japan, Nigeria, Canada, Brazil, Italy, and Australia. The study finds that AI falls short in fully representing cultural diversity, particularly in accurately reflecting the heritage of indigenous peoples and minorities. Additionally, DALL-E was found to exhibit a tendency to idealize cultural and family structures. The research highlights the significant role AI's cultural perceptions play in shaping the ethical and societal dimensions of technology. In the information age, where speed-driven dissemination of information risks misunderstandings or misinformation, the importance of properly training AI technologies has increased. Preserving traditional values and ensuring intergenerational continuity require cultural encodings to be inclusive and deeply nuanced. This study aims to enhance ethical and social awareness of technology's role in intercultural communication.

Öz

Bu çalışma yapay zekânın (AI) kültürel ve geleneksel değerleri algılama ve görselleştirme biçimlerini incelemektedir. DALL-E adlı yapay zekâ aracı kullanılarak dünya genelindeki çeşitli aile yapılarına ilişkin görselleştirme analizi yapılmış, Japonya, Nijerya, Kanada, Brezilya, İtalya ve Avustralya örnekleminden yararlanılmıştır. Çalışma, yapay zekânın kültürel çeşitliliği tam anlamıyla temsil etmekte yetersiz kaldığını, özellikle yerel halklar ve azınlıkların mirasını doğru bir şekilde yansıtmadığını göstermektedir. Bunun yanı sıra DALL-E'nin kültür ve aile yapılarını idealize etme eğilimi sergilediği belirlenmiştir. Araştırma yapay zekânın kültürel algılar üzerindeki etkilerinin, teknolojinin etik ve toplumsal boyutlarının şekillenmesinde önemli bir rol oynadığını vurgulamaktadır. Bilgi çağında hız odaklı enformasyonun yanlış anlamalara veya dezenformasyona yol açma riski, yapay zekâ teknolojilerinin doğru eğitilmesinin önemini artırmaktadır. Geleneksel değerlerin korunması ve kuşaklararası devamlılığın sağlanabilmesi için, kültürel kodlamaların derinlikli ve kapsayıcı biçimde yapılması gerekmektedir. Araştırma, teknolojinin kültürlerarası iletişimdeki rolüne dair etik ve toplumsal farkındalığı artırmayı hedeflemektedir.

Key Words: DALL-E, Culture, Deep Learning, Visualization, Diversity.

Anahtar Kelimeler: DALL-E, Kültür, Derin Öğrenme, Görselleştirme, Çeşitlilik.

Introduction

Developments in Artificial Intelligence (AI) technologies are leading to significant changes at the individual/societal level. These transformations are driven by factors such as increased data processing capabilities, more complex algorithms, and the expansion of machine learning capabilities. Thanks to techniques such as big data analysis, deep learning, and natural language processing, artificial intelligence has developed the ability to better understand and interpret different areas of individual life. By understanding learning practices, technology is improving its learning and adaptation process every day.

The impact of artificial intelligence on cultural and traditional values stands out as one of the most remarkable aspects of technological progress. The ability of artificial intelligence to perceive and visualise different cultural structures, as it evolves in the face of technological change, is an important area of research. In this context, the discussion of technological determinism offers a critical perspective on how technological advancements shape societal norms and values. Technological determinism, particularly in the works of scholars like Shannon and Weaver, emphasises the transformative potential of technology on human communication and interaction (Shannon & Weaver, 1949). However, this perspective has also been criticised by scholars such as Marshall McLuhan, who highlights how media and technology reshape human perception and cultural practices (McLuhan, 1964). These debates provide a framework for understanding the socio-cultural implications of AI technologies, such as DALL-E, in visualising family structures across cultures.

This study examines how artificial intelligence perceives and visualises different family structures around the world. The main aim of the research is to determine the ways in which AI technology reflects cultural diversity in terms of accuracy, depth, and breadth in the images created by artificial intelligence with the mandate to reflect the traditional family. In line with this aim, the study provides an in-depth understanding of the socio-cultural dimensions of AI applications, particularly in the field of communication. In addition, the study is important because it highlights the importance of understanding artificial intelligence's impact on human communities and cultural structures in detail through the concept of family. From a critical perspective, it also addresses the potential of AI technologies to perpetuate existing power dynamics and inequalities within cultural representations. This dual approach—both techno-optimistic and techno-pessimistic—ensures a more nuanced analysis of AI's role in shaping cultural perceptions.

Exploring the potential of AI to develop intercultural empathy and understanding

is seen as a critical step towards a deeper integration of technology into human life. In this context, examining the role and impact of AI within cultural diversity is fundamental to shaping the ethical and social dimensions of future technological applications. Therefore, this study provides a resource to better understand the dynamic interplay between AI and societal values.

Using qualitative research methods, DALL-E was asked how it defines culture and cultural values. In the second stage, it was asked to create a sample in order to analyse in depth the cultural perceptions and visualisation capabilities of artificial intelligence. The countries that make up the research sample, representing the seven continents of the world, were selected based on the recommendations of the DALL-E visualisation tool. The sample was designed to reflect the cultural diversity and family structure spectrum of each continent selected by the AI. The images selected with DALL-E were analysed in detail using the method of content analysis.

DALL-E is an artificial intelligence tool capable of generating complex and varied images from text-based descriptions. Used to study the ability of artificial intelligence to visualise cultural perceptions and family structures, DALL-E stands out for its ability to transform textual descriptions into detailed and rich visuals containing specific cultural elements. DALL-E provides an ideal platform for exploring cultural perceptions, with the ability to show how AI brings its visual creativity and understanding to life based on a given textual description. Furthermore, analysing the images produced by the AI provides an opportunity to assess how the AI perceives cultural diversity and how accurate and/or incomplete these perceptions are. The DALL-E used for sampling is a strategic choice to understand the cultural perception and visualisation capabilities of AI, but also to explore the potential impact of the technology on cultural diversity and understanding. This allows the accuracy, breadth and depth of cultural reflection to be measured and assessed, and contributes to understanding the ethical and societal dimensions that may arise in the future development and application of AI technologies.

Considering the broader cultural implications, the study also draws on the Cultural Studies tradition, particularly the work of Raymond Williams, who conceptualised culture as both a way of life and a field of symbolic exchange (Williams, 1983). This framework is crucial for analysing how AI technologies mediate cultural meanings and values through their visual outputs.

The study of visualisation technologies offered by artificial intelligence provides important data for the perception of cultural phenomena and the understanding of social differences. The visualisation of different family structures around the world in the light of technological possibilities reveals

the potential to develop socio-cultural understanding and alongside the development of technical skills. The study is important in terms of exploring and revealing the ways in which artificial intelligence represents cultural codes by taking into account social factors.

The Universal Quest for Meaning in the Concept of Culture, Historical Perspective and Diversity of Definitions

From a historical perspective, it is possible to see that the concept of culture has been addressed by thinkers from all fields and has been used with different definitions. The difficulty in arriving at a single definition of the subject is due to the multidimensional nature, richness and social dynamism of the concept. The term was first used by Voltaire in the sense of the formation, development, improvement and glorification of human intelligence. Voltaire's use of the term paved the way for its later introduction into German and it was included as "Kultur" in a German language dictionary of 1793 (Güvenç, 2002, p. 96). According to Galley, the abstract meaning of the word "Kultur", which has been used as "Kultur" in German since the eighteenth century, dates back to the Age of Enlightenment and the concept first appeared in the Dictionnaire de l'Academie française in 1718 and began to be used in different fields such as "art culture" and "literary culture" (Galley, 2001, p. 9). With the expansion of its meaning in the general sense of the cultivation of the land (cultura), it has taken on different semantic dimensions in the course of history, which can also be considered as the 'cultivation' of the living space in the effort to make sense of oneself/society through society. In this respect, culture also establishes an autonomous space as the reality of the "ideal", "spiritual" and "immaterial" against the "material", "technological" and "socially structural" (Smith, 2007, p. 16). The concept, whose etymological origin is derived from the meaning of agriculture and the cultivation of the soil, expands its field day by day, finding a place for itself in new areas with changes and transformations, and continues to be the subject of different disciplines.

Berelson emphasises that there are about two hundred different definitions of the concept of culture and that such a concept cannot be clearly defined (Berelson quoted in Güvenç, 1984, p. 85). Raymond Williams also drew attention to the difficulties of defining culture, stating that these difficulties stem from the fact that the concept has acquired different meanings in different systems of thought and intellectual disciplines (Williams, 1977, p. 7-78). According to Franciscan, in the nineteenth and early twentieth centuries, the concept of culture was defined by the national intelligentsia in accordance with its traditional meaning, and in this process the concept was considered

only in relation to the intellectual sphere and used in an elitist sense. Although Durkheim implied that social phenomena have a cultural dimension due to their symbolic structure, he rarely used the term culture and translated the English word “culture” as “civilisation” (Alexander, 1988, p. 190). It is generally agreed that the word culture has many more definitions than it should have, and that none of these definitions can be as comprehensive and accurate as it should be (Gray, 2004, p. 44). This diversity highlights the breadth of culture in intellectual and social contexts and emphasises its inclusive nature.

A. Krober and C. Kluckhohn: “Culture is based on certain forms of thinking, perception, and symbolized responses that are acquired and transmitted through symbols, which arise as a result of the activity of human groups, including the material structures in which people exist; the core of culture is formed by traditional ideas and especially by the values to which these ideas are attached”, referring to the material and spiritual foundations of the concept. (Krober and Kluckhohn quoted in Mejuyev, 1987, p.128). This definition emphasises that both the material and immaterial elements of culture are transmitted through symbols and shaped by traditional ideas. Bauman states that culture is a field of human action (Bauman, 1998, p. 159). According to this definition, to talk about culture is to talk about human activity and production. According to J. M. Lotman, culture consists of non-hereditary knowledge accumulated and stored by human communities (Lotman as cited in Sözer, 1992, p. 102). Therefore, while the concept involves the accumulation of knowledge, it also requires the intergenerational transmission of this accumulation. According to Linton, who supports these statements, culture is social inheritance, and it expresses the entire social inheritance of humanity in general and the compelling aspects of inheritance in particular (Linton as cited in Sencer, 1979, p. 5). On the basis of these data, it is possible to see the close links of the concept with the past and to read its contribution to the generations. Considering that culture is the transmitter and inheritor of material/spiritual knowledge, it is possible to say that the subject is human. According to Özlem, the question of what man indicates that man and culture are inseparable and historically interdependent. Human beings, who are the only beings who can change nature according to their own benefits, intentions and purposes, make it meaningful with their experiences and values (2012, p. 163). On the other hand, Çeçen argues that culture emerges with the socialisation of human beings and develops as a result of the integration of the individual into the society, and that this process begins with the liberation of man from nature and that culture is the second nature of man (Çeçen, 1984, p. 62). It is not possible to think of the individual as separate from nature and to separate them with sharp lines. The individual, who tries to create a meaningful whole with his/her power over nature and the environment, feeds

his/her cultural codes with this equipment and transmits them by changing them.

According to Williams, the differences observed in the use of the concept of culture in the historical process manifest themselves in three different uses of the word culture today. The most important of these is to express the intellectual, religious and aesthetic development of individuals, communities or societies. Another use is to include intellectual and artistic activities and their products (cinema, theatre, etc.), in which case culture and art are used synonymously. In addition, culture means a way of life, activities, beliefs and traditions for individuals, communities and societies (Williams, 1977, p. 80). The difficulty in achieving consensus on the term culture due to the differences in the use of the term arises as a result of various interests and searches in the early periods. It is also defined as the name of the intellectual, material and spiritual progress of the whole society, starting from a root such as the cultivation of the soil, the education of the individual and then the society as a whole (Williams, 2017, p. 27-28). The anthropologist D. L. Lowel expresses the following view on the definition of culture: "Culture cannot be analysed because its elements are too numerous to count; it cannot be defined because it is as slippery as Proteus. Trying to define it in words is like grasping the air with one hand; in the end there is nothing in the end, but it is everywhere again" (Lowel quoted in Güvenç, 1972, p. 43)

By emphasising the dynamic/comprehensive nature of culture, this statement reveals the inadequacy of attempts to reduce the concept to a single definition and creates an abstract perception. Moles also notes that there are other views in the literature regarding the abstract use of the word culture (Moles, 1983, p. 1). One of these views, according to him, belongs to Herkowitz: "Human life takes place in a social environment in a certain natural environment, and this social environment is the creation of human beings. In this respect, the part of the environment created by man is called culture" (Herkowitz as cited in Erdentuğ, 1986, p. 229) In a sense, culture is a tool that enables man to create values different from those of animals (Malinowski, 1992, p. 37). This concept, whose subject is the human being, requires individuals to become a society and to produce values by developing social relations, as well as the prerequisite of transferring products to future generations. According to Wells, when it comes to the concept of culture, not all social inheritance depends on instinctual or genetic conditions (Wells, 1984, p. 144). In other words, culture is not a biological inheritance but a social inheritance, representing social coexistence. Although, as Marx emphasised, culture is everything that is created by human beings as opposed to what is created by nature (Marx quoted in Güvenç, 1984, p. 102), it would not be correct to see culture as

a concept outside of nature and to abstract it from nature. While Cassirer sees culture as a collection of signs and symbols that emerge only in the state of socialisation and are constantly changing in history (Cassirer, quoted in Köktürk, 2006, p. 191), it is necessary to take into account that these signs and symbols are formed and expressed as a result of influences from nature. Although culture is shaped by human hands, the areas that influence it should not be ignored and should be evaluated as a whole.

As a result, the concept of culture has been addressed by different thinkers and disciplines in the historical process, and it is a concept on which it is difficult to reach a consensus on due to its multidimensional and complex structure. This concept has evolved since its first use as a multifaceted structure expressing the intellectual, aesthetic and material progress of individuals/ societies since its first use. The difficulty in defining the concept of culture stems from its ever-changing and expanding dynamic nature. In this context, culture is considered not only as a product of human communities, but also as a reflection of the interaction, transmission and social accumulation between these communities. The fact that culture is a phenomenon that is shaped and continuously reproduced in historical, social and intellectual processes shows that it is not only a legacy of the past, but also plays an important role in the construction of the future.

Artificial Intelligence and the Perception of Cultural Values

Artificial intelligence (AI), as one of the major technological advances of the modern era, has made progress in cultural understanding and perception and has developed its learning in this direction. Understanding and interpreting the values, traditions and social structures of different cultures in a global interaction goes beyond the expected functionality of technology. Exploring the role of AI in this area is not only a technological success story, but also represents a new phase of cultural interaction and understanding in human history.

The ability of AI to process and interpret cultural values such as language, art, music and literature shows its potential to approach human skill and sensitivity in these areas. In the field of art in particular, artificial intelligence, which produces results close to human experience, imitates humans and develops the algorithm to produce original products. Processing data obtained from different cultures helps both to learn about the individual/ societal life of artificial intelligence and to discover new data in this field.

Cultural perceptions of AI are also important in terms of ethics and social responsibility. Prioritising diversity and inclusion in the design and training of AI systems will ensure that this technology does not reinforce cultural biases and increase understanding between societies. This chapter aims to provide an in-depth look at how AI's ability to perceive and interpret cultural values should be considered from a societal and cultural perspective.

In the first stage of the study, DALL-E was asked to define culture and to give his opinion on cultural values. His answer to this question is as follows:

"Culture is a broad concept that encompasses the way of life, beliefs, values, norms, language, art, food culture and other customs of a community or society. These elements are shared by the members of a community and passed on from generation to generation. Culture shapes the way people perceive the world and interact with each other.

Cultural values are the core values that a society considers important, protects and promotes. They can include many different elements, such as morals, traditions, ethical values, aesthetic sensibilities, etc. Cultural values define the character of a society and influence the behaviour, choices and lifestyles of its members. For example, family ties may be strong in a society or hospitality may be an important value" (DALL-E, 2024).

At this stage, DALL-E was asked to select countries representing different continents of the world with different cultural backgrounds, in order to check that it acted in accordance with the answer given above. The countries suggested by DALL-E, an AI tool, were carefully selected to reflect the unique cultural characteristics and family structure of each continent. The selected countries and the reasons for their selection are listed below:

1. Japan from the Asian Continent: A society where traditional family values are blend with a modern lifestyle.
2. Nigeria from the African Continent: A country with a wide variety of ethnic groups and a large family structure.
3. Canada from the North American Continent: The impact of multiculturalism and immigrant communities on family structures.
4. Brazil from the South American continent: The interaction of different ethnicities and the strength of family ties.
5. Italy from the European Continent: A society where strong family ties and the concept of the extended family still prevail.

6. Australia from the Australian Continent: Modern family structures and indigenous influences.

7. Antarctica: This continent could not be included in the study as it does not have a permanent human population.

The sample provides a rich basis for understanding how AI perceives different cultural constructs and how it visualises these perceptions.

Visualisation Process and Techniques

The family structures of the selected countries were animated using DALL-E, an artificial intelligence visualisation tool. This process is based on the ability to generate visual representations from text-based descriptions and includes the following steps:

- Text-based explanations: Short, explanatory texts on the family structure of each country have been prepared. These texts are designed to reflect the cultural characteristics and family dynamics of each country.

- DALL-E Visualisation: These texts were entered into DALL-E to generate relevant visualisations. The images produced by DALL-E show how artificial intelligence interprets text-based information and presents it in a visual format.

- Visual Analysis: The generated visuals were analysed for cultural accuracy and representation. This analysis is critical in assessing the depth and accuracy of the AI's cultural perceptions.

This analysis process provides a framework for an in-depth study of AI's cultural perception and visualisation capabilities, and offers opportunities to explore AI's limitations and potential in such tasks.

Japan (Asia)

The visuals created by DALL-E present an idealised view of Japanese culture, social values and their role in social interaction. The wooden architecture of the traditional Japanese house, tatami mats, shoji doors, tokonoma niche and andon lamp emphasise Japan's sense of aesthetics and the importance it attaches to living spaces, showing the traditional design of the space. The multi-generational family structure and the strong visualisation of the bond

between generations reveal the social order of Japanese society and the traditional family form. The expressions of family members around the dining table underline the respect within the family. The father and/or grandfather figure at the centre of the table refers to the protective patriarchal order.

The depiction of people wearing kimonos at the table refers to Japanese food culture. While the depiction of sashimi, sushi and other local delicacies refers to Japanese food culture, the culture of drinking tea brewed in a Japanese-style teapot using a chawan has a value that transcends generations. In the images, families eating at a table close to the floor and without using chairs is a symbol of the Japanese commitment to their traditions. Today, this tradition continues to manifest itself in all sorts of socio-economic areas.

The Japanese garden, trees and traditional Japanese houses in the background of the image show the importance of nature and architecture in Japanese culture. In addition, the paintings hanging on the walls in the visuals depict Bonzai and Sakura (Japanese Cherry Blossom) trees, which are identified with Japan. The fact that the paintings are hung close to the ceiling emphasises the sensitivity to daylight in Japanese homes and reflects the lifestyle of being close to nature. The fresh flowers in the vases also support this idea.

AI-generated images for Japan remarkably showcase the characteristics of Japanese culture and family structure. The AI perceives and depicts that Japan has a deep-rooted and rich culture that includes social relationships, family values, and the unity of culture and nature. It is possible to say that these representations present an idealised image of Japan. However, the cultural heritage and daily life practices of indigenous peoples such as the Ainu and Ryukyu and other minority groups in Japan are not included in the images. The overly positive portrayal of cultural values in the images ignores the real social dynamics and cultural diversity of Japanese society.

Nigeria (Africa)

The visuals created by DALL-E reflect Nigeria's vibrant and colourful culture in detail, highlighting the importance of family structure and traditional food. The extended family structures and the happiness that comes from being together are revealed through the visuals, while the fact that family members wear traditional dress and colourful headdresses draws attention to Nigeria's ethnic and cultural diversity. The fact that the tables are full of local delicacies such as jollof rice, egusi soup and pounded yam represents the diversity of Nigeria's culinary culture. The images show people of all ages are observed

eating, chatting and laughing together, expressing the social bonds and family values of Nigerians. The AI reveals Nigeria's warm hospitality and the value of time spent with family, reflecting a society that weaves them into its rich cultural fabric.

The vibrant colours and patterns in both images are indicative of the country's rich textile culture. The headdresses worn by men and women in Nigeria, in a variety of colours and shapes, express cultural and religious values and provide information about one's status/position. While clothing, curtains and floor coverings showcase the artistic diversity and aesthetics of Africa, the intimate atmosphere of family members eating and chatting together emphasises the strong family ties and sense of community in Nigeria. The diversity of traditional Nigerian cuisine is a prominent theme in both images, showing the tradition of families gathering and eating together, and the smiles on the faces of family members indicate that hospitality and joy are the cornerstones of the Nigerian family structure. The traditional clothing and jewellery in the images are seen as indicators of values such as social status, faith dimension and ethnicity. The light streaming in through the windows and the landscape outside are depicted as an integrated part of the interior and the exterior worlds, and it is possible to say that the relationship between the interior and the exterior in the country involves not only the house as a living space, but also its unity with nature.

If we analyse the two pictures in terms of gender, it is possible to say that men and women are equally represented in the centre. This is due to the fact that the country has many tribes and the tribes form patriarchal/matriarchal orders according to the way of life within the cat. Although the AI shows predominantly female drawings in the visuals, it is not possible to speak of a matriarchal dominant order.

If we look at the weight of the colours, it is possible to see orange and yellow colours. The colours of the jewellery are particularly striking. In Nigerian culture, African coral is an important traditional symbol that women prefer as a wedding accessory. The use of this jewellery by both men and women in the visuals emphasises the country's connection to the ocean.

While the visuals present an idealised and very positive image, they do not adequately reflect Nigeria's cultural diversity and historical contexts. The country has a multicultural structure with hundreds of ethnic groups and languages, but this diversity is not adequately represented in the visuals. In particular, the cultural and everyday life practices of different ethnic groups and indigenous communities are not included in the visuals. In addition, the visuals only depict happy and harmonious family relationships and ignore

the social and economic challenges facing the country, making it difficult to understand Nigeria's social structure in a more balanced and realistic way.

Canada (North America)

The visuals created by DALL-E are colourful, detailed depictions of Canada's diverse nature and culture. The large depiction of the maple leaf, the national symbol of the Canadian flag, highlights the country's natural beauty and national values. The depiction of people paddling a canoe on a lake, families gathered around a campfire and individuals playing hockey show the country's outdoor activities. The warm and friendly interactions in the home depicted in the interior emphasise a modern and comfortable lifestyle. Canada's wildlife is represented by the integration of animals such as bears and moose into people's daily lives, while Tim Hortons coffee cans emphasise the traditional coffee culture and the inclusion of country-specific dishes such as poutine provide details of the country's culinary culture and social habits. Mountainous landscapes and vast forests showcase the country's passion for outdoor activities and large natural parks.

Visual representations of multi-dimensional social spaces show the flexibility of the boundaries between indoors and outdoors, revealing that social life and family interactions in Canada are intertwined with nature. Scenes of people from different ethnic backgrounds and different social activities underline the multicultural nature of the country and its ability to live in social harmony. As a country of immigration, Canada hosts different ethnic groups within its borders, and this situation brings with it the richness of diversity. Scenes such as a child reading a book convey messages about the importance of education in Canada and the encouragement of learning within the family, while visuals such as the balcony scene emphasise the warm social interaction between families and neighbours and the integrated nature of society. The juxtaposition of traditional Canadian sports, foods and holidays with elements of modern life shows that Canadians are both committed to their traditions while embracing modern lifestyles. Family members and neighbourhood meals can be interpreted as an indicator of social solidarity and prosperity.

When we look at the images, the spaciousness of the houses is clearly visible, suggesting that large families are together. Both images show pleasant moments but emphasise individuality. This situation is reminiscent of small communities spread over large areas, revealing the autonomy of the individual.

While in some respects these images effectively reflect Canada's cultural values and way of life, there are several shortcomings for a more comprehensive

and realistic representation. The absence of Indigenous cultural heritage, the inadequate representation of ethnic diversity, and the neglect of socio-economic realities are important points that should be critically evaluated. However, when looking at both images, it is possible to find many details from today's dominant American culture. Canada and America, as border neighbours, contain intertwined and complex cultures, and emerge as a structure in which cultural values transform and change.

Brazil (South America)

The visuals created by DALL-E for Brazil reflect the country's culture, social vibrancy and cultural diversity, full of energy and colour. National resources, such as Rio de Janeiro's iconic Cristo Redentor statue and the famous shores of Copacabana beach, symbolise the country's religious and historical richness, its commitment to nature and its position on the world's cultural stage. The depiction of people dancing the Samba and playing the guitar draws attention to Brazil's musical and dance heritage, while scenes of outdoor barbecues, grilled meats and bountiful fruit show country's the rich culinary culture and social interactions.

The Brazilian lifestyle in touch with the sea and nature is characterised by extensive coastlines with public beaches and nautical tourism. Colourful flags and clothing reflect Brazil's famous Carnival spirit, with vibrant colours and patterns highlighting the country's joyful and energetic atmosphere. Activities such as outdoor barbecues, music and dancing represent social and family events where family and friends come together. In particular, the traditional Brazilian barbecue called *churrasco*, is one of the most important elements in fostering community spirit and collective enthusiasm. These outdoor events are an integral part of Brazilian culture, not only for sharing a meal, but also for telling stories, dancing to music and enjoying the time spent together. This dynamic lifestyle forms the basis of community spirit and collective enthusiasm in Brazilian culture, strengthening the social bonds of individuals and reinforcing social cohesion. The coexistence of people of different ages is an indication of the strength of the extended family structure and intergenerational relationships are in Brazil.

The visuals show that Brazil is not just about natural beauty and tourist attractions, but also about a rich social and cultural fabric. Joyful scenes, family values and individual expression play an important role in the country's society, as evidenced by the use of vibrant colours and aesthetics that reflect the country's open, welcoming and inviting identity.

It is striking that the visuals ignore Brazil's social and economic realities. Brazil is a country with a wide range of economic inequalities and various social problems. The fact that social problems and social inequalities are not represented in the visuals creates an idealised image of Brazil that does not fully reflect reality. There is also no reference to the samba dancing, one of the country's most important cultural values, which has spread throughout the world. For a country like Brazil, which produces successful footballers around the world and has a good infrastructure for this, the absence of this value is a major shortcoming.

Italy (Europe)

The visuals created by DALL-E are an important reflection of Italy's rich culinary culture and family relationships. Tables filled with pizza, pasta and olives, the staples of traditional Italian cuisine, play an important role not only in terms of nutritional value but also in strengthening social interactions. Scenes of family gatherings and intergenerational dialogue are complemented by bottles of olive oil, fresh tomatoes and various spices, showing that Italian food is enriched with fresh and natural ingredients. The light filtering through the open windows and the idyllic landscapes outside reflect the rural beauty of Italy and the way of life in touch with nature.

The variety of traditional dishes seen in the kitchen and at the dinner table demonstrates the deep historical and cultural heritage of Italian cuisine. The interactions between family members provide important insights into the nature of relationships and communication styles in Italian society. The rustic kitchen setting and scenes of home-cooked meals being prepared in a kitchen full of natural ingredients express the comfort of the Italian lifestyle and its close relationship with nature.

Although the AI-generated reflect Italy's food culture and social relations, they do not refer to country's the cultural and historical background. It is also worth noting that the daily life practices of the various ethnic, cultural and religious communities living in Italy are not included in the images. From this point of view, it can be said that artificial intelligence focuses on the ideal culture.

Australia (Australia)

These images present a vivid panorama of Australia's warm and friendly culture, together with its unique natural beauty and biodiversity. The red

Uluru (Ayers Rock) and green eucalyptus trees in the background underline the country's natural richness and diversity. People playing cricket on the beach and families and groups of friends gathered around barbecues are examples of Australian outdoor activities and the importance of community togetherness. Scenes of kangaroos roaming freely show Australia's way of life intertwined with its wildlife, reflecting the country's respect for nature and its desire to live in harmony with nature. With the Australian flag flying on display and local delicacies such as Vegemite and cold beer in the foreground, these images paint a picture of a community that integrates national pride and cultural heritage into everyday life.

Outdoor life and sport are emphasised with scenes of family members and groups of friends actively spending time on beaches and in nature, with activities such as cricket and barbecues showing that nature and sport play a central role in social interaction. Elements such as kangaroos and native flora, which are seen as representative of the country, emphasise Australia's unique flora and fauna and the respect for this natural heritage. Images of extended family members and neighbours together show the importance Australians place on family and neighbourly relationships and the solidarity of social communities.

Barbecues and outdoor meals demonstrate the role of Australian food culture in social life and family interactions, while the Australian flag and other national symbols stand out as a reflections of national identity and civic pride. This analysis provides an in-depth look at the country's social structure and family dynamics, highlighting the Australian community's love of outdoor activities, close connection to nature and strong social relationships. These AI-generated images are a valuable resource for understanding Australia's cultural structure and family relationships, showing how the country's warm human relationships, passion for sport, unique wildlife and rich cultural fabric come together.

It is important to critique these images in terms of the absence of Indigenous culture. Australia's Indigenous peoples, Aborigines and Torres Strait Islanders, are an integral part of the country's history and cultural richness. The absence of any element of Indigenous cultural presence in these images is a significant omission. The representation of Indigenous cultures will contribute to a broader understanding of Australia's social and cultural landscape and ensure that this cultural richness is fully reflected.

Discussion and Conclusion

The rapid development of Artificial Intelligence (AI) technologies and their wide range of applications allow for an in-depth analysis of social structures and cultural dynamics. Examining the impact of AI on different cultures and family structures is of great importance in assessing the social implications and potential future uses of this technology. This study aimed to analyse how artificial intelligence creates family representations and what cultural and social elements these representations highlight, using selected country examples from different continents around the world. In line with theoretical perspectives such as technological determinism and the Cultural Studies tradition, the findings of this study provide valuable insights into how AI mediates cultural representations. The interplay between idealised and authentic cultural depictions demonstrates the complexities of AI's role in shaping societal perceptions.

At a time when the advanced representation and easy accessibility of artificial intelligence is very new for the world, this research has been conducted to represent families through AI on selected country examples from seven continents. In a process where the advantages and disadvantages of artificial intelligence are not yet easy to fully understand, it is known that expectations of this technology are high. Positioned between techno-optimism and techno-pessimism, it is a matter of debate and curiosity how far the future, limits, and application areas of artificial intelligence will extend. From a critical perspective, it is important to highlight that AI technologies are not neutral; they inherently reflect the biases embedded in the datasets and algorithms used to train them. This aspect shapes the visual outputs of AI, influencing how cultural diversity and family dynamics are perceived and represented.

In the process of visualising the six countries selected from the seven continents that make up the study's sample, it was found that the AI idealised country images and cultures. It was observed that the idealised culture did not adequately take into account current social dynamics and local cultural diversity. For example, in the case of Japan, the cultural heritage and daily life of indigenous peoples such as the Ainu and Ryukyu, and other minority groups, were not represented in the visualisations. Similarly, the multicultural structure of Nigeria, where hundreds of ethnic groups and languages coexist, was underrepresented. In Canada, the absence of indigenous cultural heritage and the inadequate representation of ethnic diversity were notable. In Brazil, the omission of social and economic realities led to the creation of an idealised image. Italy's images lacked deeper representation of the country's diverse socio-economic and cultural dynamics, while Australia's visuals did not include

the cultural assets of indigenous peoples such as the Aborigines and Torres Strait Islanders. These findings demonstrate that while AI possesses impressive capabilities for visualisation, its ability to fully reflect cultural diversity remains limited.

The study also highlights the idealisation of traditional family structures in AI-generated images. This idealisation, influenced by Internet-based datasets, reflects a tendency to prioritise certain cultural norms over others, often at the expense of more nuanced and locally specific representations. While the optimistic depiction of parent-child relationships and the inclusion of national or cultural symbols create a positive narrative, the exclusion of marginalised or underrepresented groups signals a need for a more inclusive approach to cultural representation in AI systems.

With devices and algorithms of high sophistication, research questions in many fields can be developed within the possibilities offered by the Internet universe. However, at a time when individualism is on the rise along with economic, social, and geopolitical realities, the representation of the family as an idealised concept through AI raises questions about its future implications. The study observes that while AI offers potential for fostering intercultural empathy, its current approach may inadvertently perpetuate stereotypical or simplified views of cultural diversity.

In the future, the impact of AI on the concept of family and the long-term consequences of this technology on societal perceptions should be further explored. A deeper understanding of the cultural and societal implications of AI will contribute to a more balanced and inclusive use of this technology. Legislative and ethical frameworks should be developed to ensure that AI applications respect and reflect cultural diversity while addressing potential biases in data and algorithms. Continuous monitoring and evaluation are essential to optimise the societal benefits of AI technologies and to mitigate risks associated with misrepresentation or exclusion in cultural contexts.

This study concludes that while AI-generated visuals offer valuable insights into cultural perceptions, they also underscore the need for ongoing critical evaluation of the technology's limitations. Understanding and addressing these limitations will be crucial in shaping the ethical and cultural dimensions of AI's future applications.

Extended Summary

The rapid development of artificial intelligence (AI) technologies is creating

profound transformations in terms of their impact on individuals and societies. At the root of these transformations is a confluence of factors, such as the increasing data processing capacity of AI, the growing complexity of algorithms and the expansion of machine learning capabilities. These technologies have moved beyond mathematical data processing to the point where they can mimic the cultural and emotional values that make humans human. In this context, artificial intelligence has the ability to better understand and interpret various aspects of individual and societal life through techniques such as big data analytics, deep learning and natural language processing. The innovations brought by AI, especially in human-specific areas such as art and culture, are leading to important debates about their potential impact on cultural and traditional values.

This study examines how artificial intelligence perceives different family structures around the world and how it visualises these perceptions. The main aim of the research is to assess how accurately, comprehensively and deeply the technology reflects the cultural diversity of the images that AI is intended to reflect of the traditional family. In line with this purpose, it aims to understand the socio-cultural dimensions of AI applications in depth. Using qualitative research methods, the study asked the AI tool called DALL-E how it defines cultural and traditional values and asked it to produce visuals based on these definitions.

DALL-E is an artificial intelligence model that can transform textual descriptions into complex and rich visualisations. This study analyses how DALL-E visualises cultural perceptions and family structures. The analysis questions the extent to which the AI takes an idealised approach to reflecting cultural perceptions and the extent to which it represents local cultural diversity. As part of the research, DALL-E was asked to select countries from seven continents of the world; however, as there is no independent state in Antarctica, the analysis was conducted on six continents.

The analysis shows that DALL-E tends to idealise cultural and family structures, but does not adequately reflect local cultural diversity. For example, in the case of Japan, Nigeria, Canada, Brazil, Italy and Australia, the cultural heritage of indigenous peoples and minority groups is underrepresented. In the case of Japan, the cultural heritage of indigenous peoples such as the Ainu and Ryukyu was not represented in the visuals. Similarly, the multicultural nature of Nigeria and the cultural richness of Canada's indigenous peoples were not adequately reflected in DALL-E. The social and economic realities of Brazil were ignored, resulting in an idealised image of the country. Similarly, in the case of Italy and Australia, ethnic and cultural diversity was underrepresented.

These findings raise important questions about how artificial intelligence perceives and reflects cultural diversity. In the images generated by DALL-E, cultural images of countries are often limited to idealised representations and do not address cultural diversity in sufficient depth. For example, ignoring the heritage of the Ainu and Ryukyu peoples in Japan or underrepresenting the cultural practices of hundreds of ethnic groups in Nigeria, highlights the limitations of artificial intelligence in this context. Similarly, the cultural heritage of indigenous peoples in Canada and the social and economic realities of Brazil are not fully reflected. This highlights the need to question the ability of AI to represent cultural diversity.

The findings of the study suggest that a deeper understanding of the impact of AI on cultural perceptions will play a critical role in shaping the ethical and societal dimensions of future technological applications. The potential of AI to foster intercultural empathy and understanding is considered an important step towards a deeper integration of this technology into human life. In the future, the impact of AI on the concept of family and the long-term consequences of this technology on societal perceptions should be fully explored. Such research will contribute to a more balanced and inclusive use of AI and help develop strategies to enhance societal well-being.

In this period of rapid development of artificial intelligence technologies, continuous monitoring and evaluation of their impact on cultural and social spheres is essential for the ethical use of technology and social cohesion. In the future, a deeper understanding of the impact of artificial intelligence will allow for a more balanced and inclusive integration of this technology into the social fabric.

REFERENCES

- Alexander, J. C. (1988). Culture and political crisis. In J. C. Alexander & P. Smith (Eds.), *Durkheimian sociology: Cultural studies* (pp. 187–224). Cambridge University Press.
- Alpaydin, E. (2014). *Introduction to machine learning* (3rd ed.). MIT Press.
- Bauman, Z. (1998). *Thinking sociologically* (A. Yılmaz, Trans.). Açılım Bookstore.
- Berelson, B. (1984). *Man and culture* (B. Güvenç, Trans.). Remzi Bookstore.
- Cassirer, E. (2006). *The world of culture: Introduction to the philosophy of culture* (M. Köktürk, Trans.). Hece Publications.
- Çeçen, A. (1984). *Culture and politics*. Hil.
- Erdentug, A. (1986). *Culture field approach*. Turkish Language Association Publications.
- Food and Agriculture Organization of the United Nations [FAO]. (2024). Brazil. <https://www.fao.org/countryprofiles/index/en/?iso3=BRA> (Accessed August 20, 2024).
- Gray, C. (2004). Joining-up or tagging on? The arts, cultural planning and the view from below. *Public Policy and Administration*, 19(2), 38–49. <https://doi.org/10.1177/095207670401900204>
- Güvenç, B. (1984). *Human and culture*. Remzi Bookstore.
- IBM. (n.d.). What is computer vision? <https://www.ibm.com/topics/computer-vision> (Accessed August 10, 2024).
- Krober, A., & Kluckhohn, C. (1987). *Culture and history* (S. H. Yokova, Trans.). Başak Publications.
- Linton, R. (1979). *Basic concepts of culture*. Ministry of Culture Publications. (Originally published in *National Culture*, July)
- Lowel, D. L. (1972). Discussion on culture. *Architecture*, February 1971, 43.
- Malinowski, B. (1992). *Culture and society*. (Original work published 1944).
- Marx, K. (1984). *Man and culture* (B. Güvenç, Trans.). Remzi Bookstore.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding media: The extensions of man*. McGraw-Hill.
- Ministry of Foreign Affairs of Japan. (2005). *Let's get to know Japan*. Japan Ministry of Foreign Affairs Publications. <https://www.mofa.go.jp> (Accessed August 5, 2024).

Moles, A. (1983). *Social dynamics of culture* (N. Bilgin, Trans.). Ege University Publications.

Özlem, D. (2012). *Cultural sciences and cultural philosophy*. Notos Book.

Shannon, C. E., & Weaver, W. (1949). *The mathematical theory of communication*. University of Illinois Press.

Smith, P. (2007). *Cultural theory* (S. Güzelsarı & İ. Gündoğdu, Trans.). Babel Publications.

Sözer, Ö. (1992). *ABC of philosophy*. Simavi Publications.

Sucu, İ., & Ataman, E. (2020). Artificial intelligence as the new world of the digital universe and a study on the movie *Her*. *New Media*, 4(1), 40–52.

Williams, R. (1977). *Culture and society: 1780–1950*. Penguin Books.

Williams, R. (1983). *Keywords: A vocabulary of culture and society*. Oxford University Press.

Williams, R. (2017). *Society and culture* (U. Kocabaşoğlu, Trans.). İletişim Publications.

Figure Resources



Figure 1. Demonstration of Japan's Family Structure and Cultural Values by DALL-E. Source: <https://openai.com/research/dall-e>



Figure 2. Demonstration of Nigerian Family Structure and Cultural Values by DALLE. Source: <https://openai.com/research/dall-e>



Figure 3. Canadian Family Structure and Cultural Values Demonstrated by DALL-E. Source: <https://openai.com/research/dall-e>



Figure 4. Demonstration of Brazilian Family Structure and Cultural Values by DALL-E. Source: <https://openai.com/research/dall-e>



Figure 5. Demonstration of Italian Family Structure and Cultural Values by DALL-E. Source: <https://openai.com/research/dall-e>



Figure 6. Demonstration of Australian Family Structure and Cultural Values by DALL-E. Source: <https://openai.com/research/dall-e>

TRIFORCE OF CANON: EXAMINING THE CANON IN VIDEO GAMES

TRIFORCE KANONU: VIDEO OYUNLARINDA KANONU İNCELEMEK

Dr. Öğr. Üyesi Ertuğrul Süngü

Bahçeşehir Üniversitesi, İletişim Fakültesi,
Dijital Oyun Tasarımı Bölümü
ertugrul.sungu@bau.edu.tr

ORCID ID: 0000-0001-7957-0281

MAKALE GELİŞ TARİHİ: 20 Ağustos 2024 • YAYIMA KABUL TARİHİ: 27 Mart 2025

Nur Aleyna Sakoğlu

Bahçeşehir Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Oyun
Tasarımı Yüksek Lisans Öğrencisi
aleynasakoglu2001@gmail.com

ORCID ID: 0000-0002-2154-7254

Abstract

The subject of this article is "canon" in the video games. This study examines the formation of canon in video games. The foundation of this research is built upon the synthesis of existing studies on canon in various media, including film and literature. This is achieved through a literature review, which also highlights the absence of analysis on canon in video games. The methodology is close reading technique and comprises an examination of the criteria to be utilized in canon determination with examples from video games. The discussion assesses the implications of canonization for game design, storytelling, and immersion. By advancing the understanding of canon in video games, this research contributes to the advancement of academic discourse about canon.

Öz

Bu makalenin konusu video oyunlarındaki kanonun incelenmesidir. Bu çalışma video oyunlarında kanonun nasıl oluştuğunu araştırmaktadır. Yapılan literatür taramasıyla film, edebiyat gibi çeşitli mecralardaki kanon üzerine mevcut çalışmaların sentezlenmesi ve video oyunları alanında kanon üzerindeki analizlerin eksikliğinin vurgulanmasıyla araştırmanın temeli oluşturulmuştur. Yakın okuma tekniğinin kullanıldığı metodoloji, çeşitli video oyunlarından örneklerle kanonun belirlenmesinde kullanılacak ölçeklerin sistematik bir analizini içermektedir. Bu araştırmanın bulguları, video oyunlarında kanonun belirlenmesinin ortaya çıkardığı durumları ortaya koymaktadır. Tartışma, kanonun belirlenmesinin; oyun tasarımı, hikaye anlatımı ve oyuncuyu içine çekme gibi daha geniş alanlardaki etkilerini eleştirel bir şekilde incelemektedir. Bu araştırma, video oyunlarında kanonun anlaşılmasına katkıda bulunarak kanon hakkında akademik söylemi geliştirmektedir.

Key Words: Video games, Canon, Fan studies, Game studies, Digital games.

Anahtar Kelimeler: Video oyunları, Kanon, Hayran çalışmaları, Oyun çalışmaları, Dijital oyunlar.

INTRODUCTION

In the dynamic and ever-evolving world of video games, storytelling plays a pivotal role in creating engaging and immersive experiences for players. Central to this storytelling lays the concept of canon originating in literary studies. The term refers to the work or rule accepted as officially part of the narrative in an individual universe of a fictional work. Much like in literature and film, canon in video games provides a framework that ensures consistency and continuity, allowing for rich and complex storylines to unfold over time.

The concept of canon has long been a critical element in the immersion of the consumer of a given medium. The distinction between canon and non-canon works is straightforward in most media, including films and literature. In contrast, defining what is and is not canon in video games is more complex because of the role of the player in shaping the narrative of the story. *Mass Effect 3*, *The Witcher 3*, and many other games will have different endings based on the choices players make.

In order to gain an understanding of the concept of canon in video games, it is essential to recognize the role of the player in influencing the video game itself. In comparison to other media, such as film and literature, where the consumer's role in establishing the canon is more constrained, the canon in video games is also contingent upon the player's choices.

The objective of this article is to examine the processes by which canon is established in video games through the close reading technique. The findings of this study will provide a foundation for evaluations that will establish a definitive canon of video games.

THE DEFINITION OF CANON

The term "canon" has its origins in the Greek "kanon" which can mean both the law or rule of the Church and the books of the Bible that are accepted as authentic (The Concise Oxford Dictionary of English Etymology, 1996, p. 61). In contemporary usage, the term refers to two distinct concepts. One of them is "a generally accepted rule, standard or principle by which something is judged" as in legal, scientific or religious contexts where certain established norms or truths are considered canonical, i.e. widely accepted and adhered to as fundamental guidelines, while the other is "a list of literary works considered to be permanently established as being of the highest quality." (Pearsall, 2008, p. 205). According to these definitions, canon can be divided into "canon as facts" and "canon as works."

Star Wars universe is one of the most known applications of the canon concept in popular culture both as a canon as facts and canon as works. Since its debut in 1977, the franchise has spawned twelve films, numerous comic books, video games and novels. This extensive franchise has created a rich and complex universe in which certain stories and details are recognized as part of the official Star Wars canon, while others exist in a separate, non-canon category and giving canon a different meaning in the media.

Canon as Facts

Open Canon and Closed Canon

Sheenagh Pugh divides canon into two categories: “open canon” and “closed canon”. The concept of open canon refers to works that were not completed by their original creators, while closed canon refers to works that were completed by their original creators (Cupalová, 2011, p.16). The Lord of the Rings is an example of a closed canon because its creators, J.R.R. Tolkien, and his son Christopher John Reuel Tolkien, passed away in 1973 and 2020, respectively. As a result, no information can be added to the series beyond what has already been written. Video game series such as Life is Strange (Square Enix), Grand Theft Auto (Rockstar Games), Last of Us (Naughty Dog), Assassin’s Creed (Ubisoft) are examples of open canons as they are still ongoing franchises.

Fanon and Headcanon

While the canon of a work comes from official sources and creators, the source of fanon is fan works like fanfictions, comics, animations, and fan theories written by fans. If all or parts of these works are accepted by a large part of the fan community, they are called fanon (Thomas, 2007, p. 2; Larsen & Carstensdóttir, 2023, p. 386). Examples include The Legend of Zelda: Skyward Sword (2011) manga by Akira Himekawa, Ico: Castle in the Mist (2004) novel by Miyuki Miyabe and many more.

According to Carpenter, headcanon is “the structure of meaning that informs and defines a fan’s interpretation” (2011, p. 20). Although remarkably similar to fanon in that it is created by fans, what distinguishes headcanon from fanon is that headcanon is unique to individuals (McKnight, 2018, p. 138). To illustrate, a considerable number of fans of the series, consider Link from Ocarina of Time (Nintendo, 1998) married to an NPC (non-playable character) named Malon, based on various information from other entries in the series. Other examples are Mass Effect 3’s (Bioware, 2012) “The Indoctrination Theory” and Final Fantasy VIII’s (Square-Enix, 1999) “Squall’s Dead” theory.

Canon as Works

Canon as a work is usually understood as a group of works, objects or texts that are recognized as exemplary within a defined social group and thus embody a set of binding rules (Locher, 2012, p. 31). As for video games, according to Perron et al. The Library of Congress in United States of America has already preserved games for its archives, following the establishment of a “game canon” selected by a small committee of academics, designers, and journalists (2022, p. 1). The concept of a “canon” in the context of video games differs significantly from its conventional definition. Rather than representing a fixed set of games that are universally accepted as the pinnacle of achievement, the video game canon encompasses titles that possess both historical and aesthetic value. Additionally, they do not embody binding rules to other video games.

FORMATION AND INTERCHANGEABILITY OF CANON AS FACTS IN VIDEO GAMES

The formation of a canon in a video game mostly begins with the release of it. The story, characters, and world-building elements in the game serve as the foundation for the game’s canon. As Liebler and Chaney (2007, p. 1) say, the canon is defined by the creators of the work in question. But in some cases, fans’ contributions can be confirmed and become part of the canon just like Leeroy Jenkins’s inclusion to the World of Warcraft (Blizzard Entertainment, 2004).

The canon is frequently perceived as an inflexible set of immutable principles. However, as with other forms of knowledge, it is subject to change over time. According to Cook, the concept of canonicity is not set in stone but dynamic and subject to discussion. A work or a rule, in this scenario, is not deemed canon for eternity, but rather is canonized for a given time, with that status of canonicity constantly susceptible to change (2013, p. 273). For example, in an interview (Shmuplations, 2022), the creator of The Legend of Zelda series, Shigeru Miyamoto, stated that the order of the games in the timeline is as follows: Ocarina of Time, The Legend of Zelda (Nintendo, 1986), and A Link to the Past (Nintendo, 1991). However, the interview was conducted in 1999, and the series has since expanded to include numerous new games. Ocarina of Time was at the beginning of the game’s timeline until the release of Hyrule Historia in 2011. The timeline presented in Hyrule Historia indicated that Skyward Sword (Nintendo, 2011) represented the first entry in the series’ lore and canon, thereby altering Ocarina of Time’s position in the series’ timeline.

Another example is the weapon-wielding hand of Link, the protagonist of the game. Link, who used his left hand until *Skyward Sword*, started to use his right hand after this game (Figure 1 and 2).



Figure 1. Link in *Tears of the Kingdom*, with his right sword-wielding hand holding the Master Sword



Figure 2. Link in *Ocarina of Time* (3D), with his left sword-wielding hand holding the Master Sword

Friedenthal says that retcon (retroactive continuity) revisits past instalments to revise and rewrite them to create new narrative potential in the present, thereby influencing the future (2017, p. 12). For example, in *Ocarina of Time*, it was implied that the Sheikah were nearly annihilated in their efforts to defend the Royal Family of Hyrule during the Hyrulean Civil War, with only one Sheikah being seen in the game. But in *Breath of the Wild* (Nintendo, 2017) and *Tears of the Kingdom* (Nintendo, 2023), the Sheikah have a

considerable population. Another example comes from *Bioshock: Infinite* (Irrational Games, 2013) DLC (downloadable content) *Burial at Sea* (Irrational Games, 2014). *Burial at Sea* effectively negates the narrative of *BioShock 2* (2K Marin, 2010) by rendering certain elements of the game, such as the Alpha Series Big Daddies and their connection to the Little Sisters, implausible within the established timeline. Conversely, the conclusion of *Bioshock Infinite* introduces the concept of infinite universes, suggesting the possibility of multiple Raptures. This has led to speculation among fans that one of these alternate realities could be the setting of the *BioShock 2*.

Reboots on the other hand, according to Willits (2009) means to restart an entertainment universe that has already been previously established and begin with a new storyline and/or timeline that disregards the original creator's previously established history, thus making it obsolete and void. Video game reboots extend beyond mere narrative alterations to encompass gameplay alterations as well (Lee et al., 2014, p. 6). For example, while *Breath of the Wild* rebooted the franchise in gameplay wise, *God of War* (Santa Monica Studio, 2018) rebooted the franchise both in story wise and gameplay wise.

CANON IN VIDEO GAMES

Heron (2017, p. 143 – 144) categorizes canon in video games into three types: “franchise canon”, “individualized player canon”, and “mechanical canon”. Mechanical canon refers to the actions players can or cannot perform in the game. For instance, in *Red Dead Redemption* (Rockstar Games, 2010) and *Red Dead Redemption II* (Rockstar Games, 2018) John Marston cannot swim. In the context of individualized player canon all choices and actions made by the player are considered equally canon unless otherwise stated by authoritative sources. As an example, in *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt Red, 2015), protagonist Geralt of Rivia can select Yennefer or Triss as a lover or in *Red Dead Redemption II* players can either have a bad Arthur Morgan or a good Arthur Morgan depending on their choices through the game. Although both are different choices, both are canon on the same levels. Conversely, the concept of the franchise canon represents a single exemplar within the broader spectrum of possibilities open to a given franchise. To illustrate, the first four instalments of the *Resident Evil* franchise by Capcom collectively established the defining characteristics of the series.

THE IMPORTANCE AND NECESSITY OF CANON

The concept of suspension of disbelief, first articulated by Samuel Taylor Coleridge in his book *Biographia Literaria* (1817, p. 159), suggests that readers (or players in this case) agree to temporarily accept the rules and logic of the fictional world to enjoy the work in question. However, for this suspension of disbelief to work effectively, video games, like any other media form, require a degree of internal consistency — such as a well-defined canon and established lore. Mentioned canon and lore, according to Liebler and Chaney, deal with the internal consistency of fictive universes; characters, and characterization (2007, p. 3). The rationale behind the necessity of canon and lore is that these two elements facilitate a more profound engagement with the video game for the player. Also, canon is important because it helps contextualize discussion and “rope off” irrelevant elements (Heron, 2017, p. 141) and according to Brooker “a wealth of fan-based material, rich in detail and imagination, is left to fill in the gaps of these official plots, to suggest new directions, flesh out secondary characters and build on or knock down the framework imposed from ‘above’ (1999, p. 50)”.

In addition, *The Critical Drinker* / Will Jordan (2021) says that canon represents the collective belief of the fanbase in the world they care about and love. Furthermore, canon unifies them around the core ideas of that fanbase.

QUESTIONS REGARDING DEFINING THE CANON IN THE VIDEO GAMES

The Problem of Authorship and Player Agency

Video games are created by a team of many, just like the process employed in movie production. If the statements made by the film crew and artists are not regarded as canon, it is difficult to see why the same should not apply to video games. In video games, the statements made by the director and producer should be regarded as authoritative, as they are the most influential figures in the game’s development just as the *auteur* theory developed by French and American critics such as François Truffaut, Andrew Sarris and Alexandre Artuc (MacKenzie, 2021, p. 133; Wollen, 2003, p. 39) states that cinema is the product of a director. According to *auteur* theory, the director is the author of a film, and the theory emphasizes cinema as a product of the director’s personal, singular vision (Jackson, 2010, p. 1). This principle can be extended to video games as well. In the video game industry, there are individuals who exhibit the characteristics of an *auteur*, such as Hideo Kojima, Shigeru Miyamoto, Neil Druckmann, Sam, and Dan Houser.

One of the principal difficulties in defining canonicity in video games is their interactive nature, even within the basic gameplay there are a lot of variations to consider (Heron, 2017, p. 136; Larsen & Carstensdóttir, 2023, p. 38; Parker, 2013, p. 1). In contrast to movies, where the audience does not (directly) influence the narrative, in video games, the player has control over what occurs or does not occur. Although this is accurate, players are constrained in their actions by the limitations imposed by the game's creators. In this context, the general rule of determining canon (i.e., the creators of the work define what canon is or is not canon (Liebler & Chaney, 2007, p. 1) still holds to an extent. For example, in most *The Legend of Zelda* games, the player can select the protagonist's name. However, despite this freedom, the canon name of the protagonist has consistently been Link (Nihtilä, 2019, p. 29). Alternatively, in *Assassin's Creed Odyssey* (Ubisoft, 2018), players can choose to play as female *Kassandra* or male *Alexios*. However, in *Assassin's Creed Valhalla* (Ubisoft, 2020), it was revealed that the female choice of character is canon. Games with multiple endings like *Dishonored 2* (Arkane Studios, 2016), games with branching paths like *Fallout 4* (Bethesda Game Studios, 2015), open-ended narrative games like *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018), and games with fully player-driven stories like *The Sims 4* (Maxis & The Sims Studio, 2014) (Bostan, 2022, p. 40-42; Lebowitz & Klug, 2011, p. 121-122) present a canon problem due to their high level of interactivity.

Canonicity of Transmedia Works like Crossovers, and Spin-Offs

In the modern era, transmedia works have achieved a greater degree of prevalence than ever before (Ryan, 2015, p.1). The concept of transmedia, emphasizes the dynamic and interconnected nature of narratives from different mediums. Scolari (2013, p. 46) defines transmedia storytelling as a kind of report in which a story is implemented through multiple communication media and platforms, and in which one part of the consumers plays an active role in this process of expansion. However, this intention also gives rise to a number of intentional problems, including inconsistency between transmedia works and the original work.

Crossovers and spin-offs are examples of transmedia works. Spin-offs are employed to expand the fictional universe, whereas crossovers are utilized for the purposes of providing fan service, enhancing brand visibility, and reaching a broader audience.

Miller defines spin-offs as "the modification of an established property for a new medium" (2014, p. 29). Spin-offs are found in various media, including video games, novels, comics, movies etc. For example, *The Last of Us* (2023)

series and *Uncharted* (2022) movie are a spin-off of the *Uncharted* and *The Last of Us* series by Naughty Dog.

Books like *Bioshock: Rapture* (John Shirley, 2011) and *The Legend of Zelda: Twilight Princess* manga (Akira Himekawa, 2016) are not considered canon because they are different from canon stories or not compatible with them and they are not official products. Heron (2017, p. 139-140) says that any official work like the movie can be regarded as exhibiting a lesser degree of canonicity than video games, or as having its own distinct canonicity. For example, in the *Star Wars* franchise, there is a canonicity difference between the different mediums. While there is a canonicity difference between the various media in the *Star Wars* franchise, this is not the case in the *League of Legends* (Riot Games, 2009). The animated series *Arcane: League of Legends* (Fortiche, 2021) is canon as the game itself.

Spin-off video games on the other hand differ from Miller's definition of spin-offs, although the video game spin-offs use the same medium as main-line games, they differ in gameplay, genre, narrative, and characters. For example, *Link: The Faces of Evil* (Animation Magic, 1993), *Zelda: The Wand of Gamelon* (Animation Magic, 1993), *Zelda's Adventure* (Viridis Corporation, 1996), *Cadence of Hyrule: Crypt of the NecroDancer Featuring The Legend of Zelda* (Brace Yourself Games, 2019), *Hyrule Warriors* (Koemi Tecmo, 2014), and *Hyrule Warriors: Age of Calamity* (Koemi Tecmo, 2020) are the spin-offs of the *Legend of Zelda* franchise. It should be noted that these games are not considered part of the official canon timeline, as they are not made by Nintendo. Nevertheless, there are instances where a franchise has canon spin-off games. For instance, *Metal Gear Solid: Portable Ops* (Konami, 2006) and *Metal Gear Rising: Revengeance* (Platinum Games, 2013), both of which are part of the canon timeline of the *Metal Gear* series, are examples of such games. Or some previously canon games can be decanonized just like *CONVRGENCE: A League of Legends Story* (Double Stallion, 2023).

While Guerrero-Pico & Scolari (2016, p. 187) defines crossovers as works that show characters from two or more narrative worlds in the context of the same medium, Carreker (2012, p. 55) provides two definitions for it: 1) an appearance of a character from one title in another character's publication," and 2) "the negotiated and legal appearance of one company's IP [intellectual property] in another company's product". As Heron (2017, p. 138) points out, certain works, such as *Mario Kart* (Nintendo) and *Super Smash Bros.* (Nintendo) are not considered by many to be part of the established canon because they are explicitly non-canonical works, and these must be ring-fenced to be excluded from any sensible critical discussion of the wider universe's lore.

Canonicity of Side Quests

Asimos says that side quests are distinct from the primary scripted narrative of a video game and are often employed as a means of facilitating world-building (2018, p. 103). As side quests are not a prerequisite for completing the game, they are not typically regarded as part of the canon. However, given that they can contain details about the game's lore, they do contribute to the lore and the information they provide is canon.

To ascertain whether something is considered canon, it is essential to establish whether it is included or referenced within the game or in official paratexts (like creator interviews) of the game itself. Without the criteria mentioned above, it is impossible to ascertain whether a piece of information can be considered canon. For example, in *Breath of the Wild*, players could choose to complete or not the "Hylian Homeowner" side quest (building a house for Link in Hateno Village) and the "From the Ground Up" side quest (building Tarrey Town) to beat the game because they did not affect the main story of the game. However, when *Breath of the Wild's* direct sequel, *Tears of the Kingdom*, was released, players found Tarrey Town and Link's house in Hateno Village in-game. Therefore, in the canonical trajectory (Benford & Giannachi, 2008, p. 73) of the game, Link must have completed these side quests; otherwise, the results of these side quests would not be in the direct sequel. So, with the release of *Tears of the Kingdom*, these side quests became part of the canon. However, in the absence of evidence to the contrary, it can be assumed that the existence of other side quests in the game is unconfirmed like "Fireproof Lizard Roundup" side quest. Consequently, these side quests are not considered to be part of the game's official canon until further information.

Canonicity of In-Game Files and Concept Arts

According to Heron (2017, p. 147), in-game files such as game assets cannot be considered part of the canon because a normal player cannot experience them in a playthrough. He says they can only be regarded as suggestive rather than canon. Heron's previously mentioned approach can be employed for the canonicity of concept arts as well. As with the in-game files, these concept arts offer players insights into the game, though they cannot be considered canon because they do not take place in the final product.

Canonicity of Different Versions of the Same Game

Although remasters and remakes are often used interchangeably, they do have slight differences. As Hayton (2020) says, most remasters have better

resolution and fidelity than original games. On the other hand, remakes simply take the original game's mechanics, and controls, and rebuild them using modern technology.

Although a game's remastered or remake version may not be significantly different from the original game, different versions of the same game can include details that alter the game's lore and canon. The murals at Hyrule Castletown in *Twilight Princess* (Nintendo, 2006) exemplify this situation. In the original version of *Twilight Princess*, the murals (Figure 3) were difficult to decipher due to low-quality textures. However, in the 2016 remaster by Tantalus Media, the murals were clearly visible with improved resolution (Figure 4). After playing the game and seeing the murals, fans began to theorize about their meaning and place in *The Legend of Zelda* canon. In 2020, a Reddit post, released added information about the murals¹. The remastered version of the game features murals that were created by developer Jack Kirby Crosby, according to the post mentioned in the video. As the murals in the HD version were not created by the developers of the original version of the game, many fans no longer consider the murals as canon.



Figure 3. *The Murals from Twilight Princess*



Figure 4. *The Murals from Twilight Princess HD*

¹ The Reddit post in question has been deleted, but a screenshot of the post was included in the video "Zelda: *Twilight Princess*' strangest mystery... solved?" by Youtuber Zeltik.

The original version of Link's Awakening was created by Nintendo in 1993 for the original Game Boy, but it is also available in versions for the Game Boy Color and the Nintendo Switch. In general, remakes include new features and improvements. To illustrate, the Color Dungeon in the Game Boy Color version and the Chamber Dungeons in the Nintendo Switch version are absent from the original version of the game. In such instances, it is necessary to determine whether these new features should be incorporated into the game's established canon and lore.

Localization and translation of video games may result in changes to the lore and canon of the game. For example, in the final boss battle of *Breath of the Wild*, Princess Zelda says, "He has given up on reincarnation and assumed his pure, enraged form" in the localized English version. On the other hand, the words she says in the Japanese version mean "This form was born from his obsessive refusal to give up on revival... (Legends of Localization, 2017)." Basically, the English version of the game says the opposite of the original Japanese text, thus changing the canon and lore of the game. In such cases, the prevailing opinion is that the non-localized version of the game is the accurate representation of the original, as it is the version created and written by the developer team.

Other alterations to the lore may be implemented by introducing game updates and patches. For instance, the date of Mark Jefferson's birth in *Life is Strange* was modified from April 11, 1967, to April 11, 1975, with the release of a patch update on January 19, 2016, approximately one year after the game's initial release, therefore changing the lore of the game and making the first date not canon.

Canonicity of Easter Eggs

According to Mago, "Easter eggs are hidden elements implemented especially in pop culture outcomes, and their definitions are unified in terms of their hidden, secret and surprising characteristics" (2019, p. 49). The issue of the easter egg's canonicity concerns the distinction between what is an easter egg and what is a normal part of the fictional universe of the video game. For example, there are a lot of places named after other characters and places from other *Legend of Zelda* games in *Breath of the Wild* and *Tears of the Kingdom* like Linebeck Island, Lake Saria and Mido Swamp. To ascertain whether a particular item can be considered an easter egg, it is necessary to determine whether it can be integrated into the game's universe. To illustrate, in *Ghost of Tsushima* (Sucker Punch, 2020), the protagonist Jin Sakai has paper figures on his desk, some of which are in the form of racing cars, guitars, and motorbikes (Figure 5). Given that the game is set in 13th-century Japan,

these objects have not yet been invented and therefore do not belong within the game universe. From this logic, it can be concluded that these figures are clearly easter eggs from Sony's other games like Gran Turismo Sport (Polyphony Digital, 2017) Horizon Zero Dawn (Guerrilla Games, 2017), The Last of Us Part II (Naughty Dog, 2020). It is necessary to determine whether these names are canon information or just an easter egg to determine the canon.



Figure 5. *The paper figures on Jin Sakai's desk*

In Link's Awakening, there are enemies from other Nintendo games, including Super Mario Brothers and Kirby series (Figure 6). Given that The Legend of Zelda games are set in a different universe to those games, it is evident that these are easter eggs.



Figure 6. *A Super Mario Brother's enemy (a Chain Chomp) in Link's Awakening (2019)*

In *Grand Theft Auto V* (Rockstar Games, 2013), players may discover a book entitled *Red Dead*, authored by J. Marston, within the house of one of the game's protagonists (Figure 7). Many fans have said that this book, either written by John Marston or his son Jack Marston from *Red Dead* series, substantiates the fan theory that the *Grand Theft Auto* and *Red Dead* series are in the same fictional universe. This item can be just an easter egg or evidence. In the absence of further confirmation, the question of whether it is an easter egg or not will remain unresolved.



Figure 7. Library of one of the protagonists of *Grand Theft Auto V*

Canonicity of Additional Contents

Hedman (2021, p. 7) outlines that downloadable content (DLC) constitutes a category of products that can be purchased to enhance the functionality of base games. While DLC's are typically in the form of software, they may also be in the form of hardware, just like Amiibo in Nintendo consoles. DLCs are created by the developers of the game in question, therefore they are canon just like the base game. However, just as with the canonicity of easter eggs (mentioned above), if the content of the DLC does not take place in the universe of the game in question and the content of it is clearly from another franchise, it will not be considered part of the game's canon. To illustrate, the DLC for *Breath of the Wild* features armor from *Xenoblade Chronicles 2* (Monolith Soft, 2017). Despite the armor's origin from a canon source, it is not considered canon because it belongs to a different franchise.

LEVELS OF CANONICITY IN VIDEO GAMES

While canon might be assumed as a binary distinction between canon or not canon Larsen and Carstensdóttir, consider the relationship more nuanced and complicated than a binary distinction (2023, p. 384). For example, the Star Wars canon is divided into five categories. The “G-canon” is inviolable and comprises the six main Star Wars movies and all other ideas originating with George Lucas. The “T-canon” (Television Canon) includes animated and live-action series. The “C-canon” (Continuity Canon) comprises texts from the “Expanded Universe” that are canon, including materials such as comic books, novels, and games. These are fully canon, except when contradicted by “G-canon” or “T-canon” sources. The “S-canon” (Secondary Canon) comprises older texts and text elements. The final category is the “N-canon” (Non-canon), which contains the apocrypha of the franchise. (Parker, 2013, p. 160-161).

- First-tier canon: This is the canon that has been officially confirmed by the development team of the given medium. Princess Zelda(s) being a descendant of the Goddess Hylia and the Triforce being composed of courage, power and wisdom are examples of first-tier canon.

- Second-tier canon: The veracity of lore at this level is not explicitly confirmed but is based on the logical conclusion of confirmed first-tier canon lore. For example, it is established within the lore that Princess Zelda(s) is a descendant of the Goddess Hylia by blood. Therefore, it can be reasonably assumed that one or two of the parents of Princess Zelda(s) is also a descendant of the Goddess Hylia.

- Third-tier canon: In this tier, there is some evidence to suggest that this is the case, although this evidence is sometimes open to interpretation and has not been officially confirmed or left to ambiguity by purpose. Many fans, for example, found evidence of a romantic relationship between Princess Zelda and Link in *Breath of the Wild* and *Tears of the Kingdom* but when asked to Aonuma, the series’ producer, he replied “I will leave it to everyone’s imagination [whether Link and Zelda are in a relationship] (Bailey, 2023).”

CONCLUSION

The objective of this research paper is to provide a comprehensive examination of the canon problem in video games. This research paper employs close reading as a method to clarify this problem. The application of the close

reading technique to video games has yielded insights into the processes of canon formation in the evolving domain of digital narratives.

The analysis, conducted with franchises from different genres, aimed to elucidate the criteria for determining canon in video games, in the light of previous studies on the subject. The findings extend beyond the scope of game studies to encompass fan and media studies. In video games, the establishment of canon shapes the narrative of the game and the immersion of the player.

The results of the research paper reinforce the necessity for a more rigorous and systematic approach to defining the canon in video games. This research illustrates the viability of the close reading method as a means of resolving the complexities inherent in the determination of a canon for video games.

The research conducted for this article demonstrated that, although the canon of video games is essentially subjective, it can be based on objective criteria with sufficient research. In future studies, greater emphasis should be placed on objective qualities in determining the canon of video games.

The limitation of this research is the subjectivity of the canon in video games, which varies considerably between different fan communities and even individual players.

As the video games continues to evolve in both in narratological and gameplay ways, the role of canon will remain pivotal. The concept of canon anchors the vast universes that creators create, guides the storytelling process, and ensures that each new entry in franchise builds on a solid foundation. By respecting and expanding the established canon, creators can continue to deliver compelling, cohesive experiences that resonate with players for generations to come.

REFERENCES

- Asimos, V. (2018). Playing the Myth: Video Games as Contemporary Mythology. *Implicit Religion*, 21(1).
- Benford, S., & Giannachi, G. (2008). Temporal trajectories in shared interactive narratives. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*.
- Bostan, B. (2022). *Dijital Oyunlar ve İnteraktif Anlatı*. İstanbul: The Kitap.
- Brooker, W. (1999). Internet fandom and the continuing narratives of Star Wars, Blade.
- Carpenter, S. G. (2011). Narratives of a Fall: Star Wars fan fiction writers interpret Anakin Skywalker's story (Master's Thesis). University of Oregon.
- Carreker, D. (2012). *The Game Developer's Dictionary: A Multidisciplinary Lexicon for Professionals and Students*. Cengage Learning.
- Coleridge, S. T. (1817). *Biographia literaria, or biographical sketches of my literary life and opinions*.
- Cook, R. T. (2013). Canonicity and normativity in massive, serialized, collaborative fiction. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 71(3), 271-276.
- Cupalová, L. (2011). Fan fiction and its sources of inspiration in the canon with reference to the Harry Potter series.
- Friedenthal, A. J. (2017). *Retcon Game: Retroactive Continuity and the Hyperlinking of America*.
- Guerrero-Pico, M., & Scolari, C. A. (2016). Transmedia Storytelling and User-generated Content: A case study on crossovers. *Cuadernos. Info*, 183–200.
- Hedman, J. (2021). *A New Theory of the Offering of Video Game Add-On Products* (Master's Thesis). Copenhagen Business School.
- Heron, M. J. (2017). Pacman's Canon in C#: A Quantum Interpretation of Video Game Canon. *The Computer Games Journal*, 6(3), 135-151.
- Larsen, B. A., & Carstensdóttir, E. (2023). "Anything a Guardian does is canonical": Player understanding of Canon in destiny. *Proceedings of the ACM on Human-computer Interaction*, 7(CHI PLAY), 237–263.
- Lebowitz, J., & Klug, C. (2011). *Interactive storytelling for video games: A Player-centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories*. Taylor & Francis.

- Lee, J. H., Clarke, R. I., Sacchi, S., & Jett, J. (2014). Relationships among video games: Existing standards and new definitions. *Proceedings of the ASIS Annual Meeting*, 51(1), 1–11.
- Liebler, R., & Chaney, K. (2007). Canon vs. Fanon: Folksonomies of Fan Culture. MIT Media in Transition.
- Locher, H. (2012). The idea of the canon and canon formation in art history. In *Art history and visual studies in Europe* (pp. 29–40).
- MacKenzie, S. (2021). *Film manifestos and global cinema cultures: A Critical Anthology*. University of California Press.
- Mago, Z. (2019). Easter eggs in Digital Games as a Form of Textual Transcendence (Case Study). *Acta Ludologica*, 2(2), 48–57.
- McKnight, J. (2018). Headcanon & lore: owning the narrative. *Avatar, Assembled: The Social and Technical Anatomy of Digital Bodies*, 137–146.
- Miller, C. H. (2004). *Digital Storytelling 4E: A Creator's Guide to Interactive Entertainment*.
- Nihtilä, P. (2019). "The Zelda we have in our hearts": virtual community on a video game fansite (Master's Thesis). University of Jyväskylä.
- Parker, F. (2013). Millions of voices: Star Wars, digital games, fictional worlds and franchise canon. *Game On, Hollywood! Essays on the Intersection of Video Games and Cinema*, 156–168.
- Pearsall, J. (2008). The Concise Oxford English Dictionary. In Oxford University Press eBooks.
- Perron, B., Boudreau, K., Wolf, M. J., & Arsenault, D. (2022). Fifty Key Video games.
- Ryan, N. M. (2015). Transmedia storytelling: industry buzzword or new narrative experience? *StoryWorlds a Journal of Narrative Studies*, 7(2), 1.
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Deusto.
- The Concise Oxford Dictionary of English Etymology. (1996). In Oxford University Press eBooks.
- Thomas, B. (2007). Canons and fanons: Literary fanfiction online. *Dichtung Digital. Journal Für Kunst Und Kultur Digitaler Medien*, 9(1), 1–11.
- Wollen, P. (2003). The Auteur Theory. In *Film Theory: Critical Concepts in Media and Cultural Studies* (pp. 39–57). Routledge.

FIGURE REFERENCES

Figure 1. Taken from The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom game by writers.

Figure 2. <https://fictionphile.com/legend-of-zelda-ocarina-of-time-best-zelda-game/>

Figure 3. <https://www.youtube.com/watch?v=8rKm43kUWYM>

Figure 4. https://aminoapps.com/c/zelda/page/blog/confusing-rito-mural-in-castle-town-tphd/BQot_wujeRVvwkQlBbkQ2ojR6d350B

Figure 5. <https://www.gamesradar.com/ghost-of-tsushima-ps4-exclusives-easter-egg-pays-tribute-to-god-of-war-horizon-and-more/>

Figure 6. <https://zeldauniverse.net/2020/09/19/zeldas-study-the-many-mario-enemies-in-links-awakening/>

Figure 7. https://www.reddit.com/r/reddeaddr redemption/comments/919zxcg/thoughts_on_this_red_dead_book_easter_egg_in_gta_v/

INTERNET REFERENCES

Bailey, K. (2023, December 8). Tears of the Kingdom Devs leave door open for playable Zelda in potential future release- IGN. Retrieved April 15, 2024, from <https://www.ign.com/articles/tears-of-the-kingdom-devs-leave-door-open-for-playable-zelda-in-potential-future-release>

Hayton, P. (2020, January 24). Game remakes vs remasters: what's the difference? TechRadar. Retrieved March 26, 2024, from <https://www.techradar.com/news/game-remakes-vs-remasters-whats-the-difference>

Legends of Localization. (2017). Legends of Localization: How Ganon's motivation changed in Breath of the Wild's English translation. Retrieved June 6, 2024, from <https://legendsoflocalization.com/breath-of-the-wilds-ganon-in-english-japanese/>

Shmuplations. (2022, June 29). Ocarina of Time – 1999 Developer interview- shmuplations.com- 80s/90s/00s japanese gamedev interviews. Retrieved August 9, 2024, from <https://shmuplations.com/ocarinaoftime/>

The Critical Drinker. (2021, April 15). Why Canon Matters [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=mAmJ52dtQl0>

Willits, T. R. (2009). To reboot or not to reboot: What is the solution? Bewildering Stories. Retrieved May 19, 2024, from <http://www.bewilderingstories.com/issue344/reboot1.html>

Zeltik. (2020, July 16). Zelda: Twilight Princess' strangest mystery. . . solved? [Video]. YouTube. Retrieved March 26, 2024, from <https://www.youtube.com/watch?v=8rKm43kUWYM>

MÜZİĞİN İKTİDAR DÜNYASI VE ARAÇSALLIĞI ÜZERİNE ONTOLOJİK BİR ANALİZ

AN ONTOLOGICAL ANALYSIS ON THE WORLD OF POWER AND INSTRUMENTALITY OF MUSIC

Doç. Dr. İbrahim Sarıtaş

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi,
İletişim Fakültesi, Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü
isaritas@hotmail.com

ORCID ID: 0000-0002-2841-0787

MAKALE GELİŞ TARİHİ: 6 Ocak 2025 • YAYIMA KABUL TARİHİ: 11 Nisan 2025

Öz

Müzik, bir sanat dalı olarak beşerle birlikte doğmuş, toplum içinde şekillenmiş ve gelişmiştir. Müzik teolojik, sosyolojik ve siyasi bakımdan birçok merhalede insan ve toplum üzerinde kilit işlevlere sahiptir. Geçmişten günümüze hangi coğrafyada ve kültürde olursa olsun, müziğin insanı etkileyen/dönüştürebilen gücünün ve kitlelerde ortak bilinç oluşturma yetisinin farkına varan herkes, müziği kontrol altına almak istemiştir. Özellikle dinler ve iktidarlara, tarihin birçok döneminde müziği toplumsal hâkimiyet için bir araç olarak kullanmıştır. Bu eksende müziğe hem teolojik hem de mitolojik anlamda mistik görevler biçilmiş ve ona eleştirilemez/tartışmaya kapalı aşkınsal özellikler atfedilmiştir. Antik Yunan'dan Roma İmparatorluğu'na, Orta Çağ beylik ve krallıklarından Nasyonal Sosyalist iktidara kadar hepsinde müzik, bu manada toplumu kontrol etmek için kullanılan bir sanat dalı olmuştur.

Abstract

As a branch of art, music was born with humanity, developed and shaped within the society. Music has key functions on human and society at many stages in theological, sociological and political terms. From past to present, regardless of geography and culture, everyone who has realised the power of music to influence/transform people and its ability to create a common consciousness in the masses has wanted to control music. Especially religions and powers have used music as a tool for social domination in many periods of history. In this axis, music has been assigned mystical duties in both theological and mythological terms, and uncritical/non-negotiable transcendental properties have been attributed to it. From Ancient Greece to the Roman Empire, from the principalities and kingdoms of the Middle Ages to the National Socialist government, music has been a branch of art used to control society in this sense.

Anahtar Kelimeler: Müzik, İktidar, Din, Propaganda, Nasyonal Sosyalizm

Key Words: Music, Power, Religion, Propaganda, National Socialism

GİRİŞ

İnsan, dünyaya geldiği andan itibaren çevresiyle sürekli bir etkileşim halindedir. Varoluşunun temel bir parçası olarak, dışsal dünyayı gözlemler, duyduğu sesleri tanımlar ve anlamlandırır ya da kimi zaman yalnızlığının bir yansıması olarak bu seslerden korkar ve onları tabulaştırır. İnsan, doğal habitatında karşılaştığı bilinmezlikler karşısında yaşantısını ve deneyimlerini anlamlandırmaya, onlara tepki vermeye ve bu süreçte etkilenmeye eğilimlidir. Bu, insanın varoluşuna dair döngüsel bir gerçeği temsil eder. Ancak insan, bireysel varoluş çabasının ötesinde, toplum içinde toplumu etkileyen ve yönlendiren bir güç olarak da rol oynar.

Müzik, insan ve toplum arasındaki bu karşılıklı etkileşimde önemli bir yer tutar. İnsan duyumsamalarının beşerî bir tezahürü olan müzik, bireyler ve topluluklar üzerinde hem güçlü bir etkisi hem de yönlendirici bir gücü olan bir ifade biçimidir. Müziğin ne olduğuna dair tanımlama çabaları, onun bu etkisini daha iyi anlamak için tarihsel ve kavramsal bir çerçevede ele alınmalıdır. Tarihsel analiz yöntemi, müziğin zaman içindeki işlevsel ve varlıksal dönüşümünü inceleyerek bu etkiye ışık tutmayı amaçlar.

Müzik, insanla birlikte doğmuş, onun dünyasında gelişmiş ve toplumu kapsayan daha üst bir yapı içerisinde tarihsel ve doğal belirlenimlerle şekillenmiştir. Farklı coğrafyalarda ve dönemlerde müziğin işlevsel tezahürleri değişiklik göstermiş, toplumsal yapı ve ihtiyaçlara göre yeniden tanımlanmıştır. Bu bağlamda müzik hem bireylerin hem de toplumların kültürel, duygusal ve sembolik dünyalarını şekillendiren bir araç olarak işlev görmüştür.

Tarih boyunca müziğin bu gücünün fark edilmesi ve onu kontrol etme kaygısı, müziğin teolojik, sosyolojik ve siyasi alanlarda araçsallaştırılmasına yol açmıştır. Dinler ve iktidar mekanizmaları, müziği kimi zaman kutsal bir ifade biçimi olarak, kimi zaman ise politik bir araç olarak kullanmışlardır. Özellikle dinler, müziği aşkın bir araç olarak görmüş ve onun manevi dünyayı şekillendirme gücünden faydalanmıştır. Aynı şekilde, iktidar odakları da müziği toplumu yönlendirmek ve kendi söylemlerini güçlendirmek için bir araç olarak değerlendirmiştir.

Bu tarihsel bağlam içerisinde, müzik hem bireysel bir duygu dili hem de toplumsal bir iletişim aracı olarak farklı işlevler üstlenmiştir. Ancak müziğin bu gücünün ne olduğu ve nasıl işlediğine dair daha derin bir kavrayış için öncelikle onun kavramsal boyutunu irdelemek gerekmektedir. Bu çalışmada, müziğin insan ve toplum üzerindeki etkilerini anlamak için tarihsel, teorik ve disiplinlerarası bir yöntem benimsenmiştir. İlk olarak, müziğin farklı dönemlerdeki ve coğrafyalardaki işlevleri tarihsel analiz yoluyla ele alınacaktır. Daha sonra, müzik ile teoloji, sosyoloji ve siyaset arasındaki ilişki, kavramsal

ve teorik bir çerçevede tartışılacaktır. Çalışma, müzik tarihine ilişkin literatür taraması ve belirli dönemlerin yazılı kaynaklarının analizi ile zenginleştirilmiştir. Bu inceleme, müziğin yalnızca estetik bir olgu değil, aynı zamanda toplumsal ve tarihsel süreçlerin bir ürünü olarak da ele alınmasını sağlayacaktır.

MÜZİĞİN KÖKENİ, İŞLEVİ VE NE OLDUĞUNA DAİR KAVRAMSAL ÇABALAR

Müziğin kökenine dair söylenecek ilk söz; onun, beşerin tarihi ile birlikte var olduğudur. Ancak müziğin geçmişinde onun ayak izlerini takip etmeyi engelleyecek birçok boşluk bulunabilir. Seslerin tarihine dair somut bulguların eksikliği onun izini süremememizin en temel sebeplerinden biridir. Müziğin metinlerde geçtiği döneme kadar sadece arkeolojik bulgular üzerinden bir kıyaslama ve analiz yapılabilir. Sesli belgeler üzerinden bir araştırma ise ancak 20. yüzyılla birlikte ortaya çıkmıştır (Mimaroglu, 1995, s. 13). Dolayısıyla bu tarihten öncesi için yazılı belgeler ve arkeolojik bulgular dışında yapılacak analizler, sadece varsayımlar olarak değerlendirilebilir. Ancak yine de bilmekteyiz ki kelime olarak ilk defa Antik Yunan'da "Mousike Tekhne", yani "Musalar Sanatı" sözcüğü ile kavramsallaştırılan müzik, bundan çok daha öncelere kadar götürülebilecek uzun bir geçmişe ve farklı hinterlandların izlerine sahiptir. Bu açıdan da çok yönlü bir izaha muhtaçtır. Müziğin ne olduğuna dair soruya teknik, sosyolojik, teolojik, politik ya da tarihsel anlamda farklı tanımlamalar yapmak mümkündür. Bu geniş tanım yelpaze aslında müziğin insan hayatındaki etkisinin ve işlevinin çeşitliliği ile izah edilebilecek bir durumdur.

İlk olarak teknik anlamda müziği tanımlamaya başlayacak olursak müzik, temel olarak ses, ritim ve melodi bileşenlerinin bir araya gelmesi (İmrik ve Haşhaş, 2020, s. 198) ve birbirine mantıksal silsile halinde bağlanan bu seslerin zamansal sıralanışı ile oluşturulan bir armoni olarak izah edilebilir (Webern, 1998, s.22). Müzik teknik anlamda insanın duyu yetisine hitap eden sesler manzumesidir (Timuçin, 1987, s.11). Başka bir deyişle teknik anlamda müzik, seslerin ritminin harmonik şekilde duyumsanmasına dair bir tanımlamanın konusudur. Bu eksende müziği sesin varoluşuna dayandıran Schelling'den (Schelling, 1907, s.136) modern dönemlerde müzikteki seslerin sıralanışını mantığa benzeten Adorno (Adorno, 2003, s.320)'ya kadar uzanan teknik bir tanımlama çabası bulabiliriz. Örneğin Webern, müzik olarak tanımlanabilecek sesin işitme duyusuyla ilgili geçmişten bugüne geçerli olan doğal bir yasa vasfı taşıdığını söyler. Webern Platon'a atıf yaparak ezginin, sonraki her şey için yasa (nomos) olabileceğini söyler (1998, s.90). Attali'ye göre de sesteki gürültülerin anlamsal olarak biçimlendirilmesi mantıklı, teknik ve tınısal bir uzlaşmadır (2017, s.42). Langer ise müziğin, belli kurallar doğrultusunda duyularımıza seslerin bizzat

sunumu olduğunu söyler (akt. Fubini, 2006, s.123). Dolayısıyla teknik anlamda düşünüldüğünde müzik, notalar üzerinden mantıksal olarak kurulmuş normları olan bir üretim biçimidir.

Bu teknik tanımlamalar düşünüldüğünde müziğin işlevini ve etkisini de ortaya koymak elzem hale gelir. Bunu yapmak bizleri hem dönemsellikten hem de durumsallıktan azade tanımlamalar bulmaya götürebilir. Bu yönüyle müzik, toplumsal bir üretim aracı olarak insanın kendisi, içinde yaşadığı toplum ve tüm dış dünya ile bağ kurduran güçlü iletişim araçlarından biridir (Khan, 1994, s.165; akt. Nacakçı, 2013, s.21). Herder, halk şarkıları üzerine yazdığı eserlerinde bütün insanların konuşma kadar doğal bir biçimde müzik yoluyla da iletişim kurduklarını söyler (Bohlman, 2002, s.67). Daha da özelinde müzik ilk olarak insanın kendisiyle iletişim kurmasının bir aracıdır. İnsan kendi ruh halini, heyecanını, mutluluğunu, korkularını ve hüznlerini idrak etme noktasında müziği öz/işsel bir iletişimin parçası haline getirir. İnsan müzik vasıtasıyla kendine dair bir öz bilinç geliştirir. Bu iç iletişim ağı içerisinde müziği sosyolojik açıdan irdelemek için, onu üreten insanın özelliklerini de ortaya koymak gerekmektedir. Çünkü müziğin özünde, üreten ve tüketen ilişkileri bağlamında doğrudan insan vardır ve müziğin kökleri doğrudan toplumun içindedir. Müziği duyumsamak, toplumsal davranış biçimi olarak doğal yollardan öğrenilmiş bir eylemdir. Dolayısıyla insan, bunu aktarmanın da bir aracı olur. Bu aktarım anında insan ve onun oluşturduğu toplum yine müziğe gereksinim duyar (Kaplan, 2019: s.20). Bu açıdan müziğin toplumsallıkla ilişkisi ise iki yönlüdür. Müzik hem toplumu etkiler hem de ondan etkilenir (İmîk, 2014, s.29). İnsanın, yani beşerin notalar ve dizelerdeki üretimi tarihsel ve toplumsal olarak her yerde mevcuttur. Müziğin içindeki sözcükler, sesler vasıtasıyla düşünce, his ve deneyim içeren anlamlara dönüşerek müziğin temel yapısını oluşturur (Kaplan, 2019, s.42). Diğer taraftan müzik; hislerimiz, hazlarımız, toplumsal rollerimiz, politik düşüncelerimiz ve inşa ettiğimiz örgütlü toplumsal gruplar hakkında bakış açımızı ortaya koymaya yardım eder (McClary, 2007, s.201; akt. Ersoy, 2014, s.91). Müzikle olan bu etkileşim yalnızca tek tek insanlarla ve toplumla sınırlı kalmaz; iktidar yapılarını, kurumları farklı bir ifade ile hükümetin yönetimi dahil ülkedeki diğer tüm işleri de kapsar (Soykan, 2002, s.30). Müziğin bu manadaki yönünü araştırmak ise sosyolojik olarak müziğin gücü ve toplumsal etkisini daha başka bir düzlemde irdelemektir (Esgin, 2012, s.153).

Beşeri üretimin sonucunda yaratılan müzik aynı zamanda kültürel bir yapının içinde yer alan sosyal bir olaydır (Kaplan, 2019, s.22-23; Cook, 1999, s.9).¹ Bu mesele dikkate alınarak yeniden değerlendirecek olursak, Merriam'a göre müzik kültürel olarak mana yüklü seslerin oluşturduğu etkinlikler, düşünceler

¹ West'e göre Antik Yunan medeniyetlerinde kültür doğrudan müzikle oluşmuştur (1992: 1).

ve nesneler bütününe ifade eder (1964, s.107-114). İnsana dair olan müziğin bir besteci tarafından düzenlendiği, bir seslendirici tarafından icra edildiği ve bir dinleyici tarafından duyumlandığı birlikte ele alındığında hepsi kültürel bir görünüme sahip ve doğrudan kültürün içinde bir üretilerdir. Kültürleme, kültürleşme, yabancılaşma, kültürel şok gibi mevzular düşünüldüğünde eğitim, din, sosyoloji, ticaret ve siyaset gibi konuların ulusal ve uluslararası boyutta bu etkileşimin alanları olduğu görülür. Bu açıdan kültür ve müzik ilişkisini irdelemek tarihsel-toplumsal olarak müziğin etkisinin daha iyi bir şekilde görülmesini bizlere sağlar (Kaplan, 2019, s.15-21). Tarihsel uzlam içerisinde toplum değişirken, birey ve toplumsal kurumlar, dolayısıyla müzikal nağmeler ve müzikal roller de değişmektedir. Bu açıdan müzik, geçmişten bugüne tarih içerisinde toplumsal ilişkiler ve koşullar bütünü üzerinden belirlenen bir temsil alanı olarak (Ergur, 2009, s.9) toplumsallığı simgeleyen kültürel, tarihsel ve politik anlamda zamanın ruhuna göre değerlendirilmesi elzem olan sosyolojik bir olgudur.

Müzik ve kültürel olan arasındaki uyum ve uyumsuzluğu irdeleme çabaları ise bizlere sesin felsefi ve etimolojik boyutuna dil ile olan ilişkisi üzerinden ışık tutmaya yardım eder (Kaplan, 2019, s.13). Şayet müziğin beşere dair ve aynı zamanda toplumsal vasıflara da sahip olduğunu söylüyorsak ve onun bir iletişim aracı olduğunda hemfikirsek şunu söylemeliyiz ki, müzik insana ve kitlelere notalar aracılığıyla bir şey söyler. Bu manada müzik bir dildir. Bunu dikkate alarak müziğin anlamına dair etimolojik bir izah yapılmazsa diğer tüm tanımlamalar da boşa düşmüş olacaktır. Çünkü müzik hem toplumsal hem teolojik hem de siyasal anlamda bir dildir. Bu açıdan Schaeffer'in "insanın kendi türünü nesneler dilinde tanımlaması" olarak gördüğü (Attali, 2017, s.14) ve Fubini'nin iradenin kendi imgesini temsil ettiğini söylediği (Fubini, 2006, s.109) müziğin, tarihsel serüveninin dil ile birlikte izah edilmesi gerekir. Her ne kadar Adorno, ideolojik tahlillerini dışarıda bırakarak müziğin son kertede niyetlerden yoksun bir dil olma eğilimi gösterdiğini söylese de (Fubini, 2006, s.27; Ringer, 1990, s.8; Kutluk, 1997, s.3), o da ideolojik analizlerinde müziği basit metaforlardan ibaret görmeyerek iktidar alanına dair tanımlarken (Adorno, 2003, s.320), aslında onun bir dil olduğunu kabul eder. Ona göre temel olarak anlamlı unsurlardan tamamen yoksun bir müzik yoktur, müzikte anlamlı olmama hali dahi bir anlamlılığa dönüşerek ilerler (Adorno, 2003, s.324). İşte tam bu noktada Weberin insanın ya da toplumun düşüncelerini, geleneklerini, ideolojilerini müziğin diliyle anlatmak istediğini ve müziğin diline en idrak edilebilir formu sunmak için yollar aradığını ifade eder (1998, s.60-61). Aynı şekilde Descartes, Leibniz, Euler De Nora ve çok eskilerde Pythagorasçı düşünürler de müziğin mükemmel biçimde kendi kendine yeten bir dil olduğunu söylerler (Fubini, 2006, s.92). Attali ise bu dilin aslında bir "his bütünlüğü" olduğunu aktarır (2017, s.36). Yine çok eskilerde Schönberg ve

özünde sanatı genel olarak doğanın, özelde insan doğası biçimiyle oluşturduğu bir ürün olarak gören (Webern, 1998, s.13) Goethe gibi düşünürlerin müziği “anlaşılabilirlik” olarak tanımlamaları (Kutluk, 1997, s.3) da aynı “his bütünlüğü” söyleminin bir yansımasıdır. J. G. Herder, J. J. Rousseau ve Herbert Spencer gibi düşünürler müziğin, konuşmanın yoğunlaştırılmasından doğan bir gerçeklik olduğunu ve dolayısıyla onun yine dilden türediğini savunurlar. Bu anlamda da vurgu ve söyleyişin giderek “konuşma ezgisi” şeklinde müziğe dönüşmüş olabileceğini iddia ederler (Oransay, 1976, s.38-39). Örneğin Herder’e göre konuşma ile şarkının kökeni aynıdır. Onların ortak nitelikleri, bir halkın tarihine önemli katkıda bulunur (akt. Bohlman, 2002, s.70). Yine müziğin dil ile ilişkisine dikkat çeken Ferdinand Saussure ve Jacques Derrida gibi göstergebilimci düşünürler de aynı şekilde dilden önce müzik olmayacağını söylerler. Onlara göre sözlerden ya da hikâyelerden uzak her müzik transkripsiyon gerektiren simgesel sözler manzumesi olarak kalır. Robert Schumann ise müziğin özgür ve değişken olarak ruhu harekete geçiren genel lisanı konuştuğunu söyler. Bu anlamlılığı ortaya koyan Sigmund Freud, müziği şifresi çözülecek ya da çözülmesi gereken bir metin olarak tanımlar. Friedrich Nietzsche’nin müziğin “hakikati söyleyen söz” olduğu teorisi de müziğin anlaşılabilir bir dil olarak görülmesi gerekliliğini destekler (Schumann’dan akt. Attali, 2017, s.14, s.36). Ancak Strauss müzikte dil benzeri bir anlama sahip şifrenin her zaman bulunamayacağını söyler ve söz konusu olanın “anlamı çıkarılmış bir lisan” olarak görülmesi gerektiğini aktarır (Levi-Strauss, 1971; akt. Attali, 2017, s.14, s.36). Sonuç olarak şunu söylemeliyiz ki, müziğin kavramlardan ve kelimelerden çok daha güçlü olduğunu görürüz. O açıdan Strauss’un bu görüşü çok da kabul edilebilir gözükmemektedir. Bu tartışmanın sonunda şayet müziğin bir dil olduğunu kabul ediyorsak, bu sefer de onun nasıl bir dil olduğu sorusu karşımıza çıkar. Buradan hareketle De Nora, müziğin duyguların dili olduğunu söyler. Çünkü sanatlar arasında duygularla en çok bağdaştırılan dal müziktir (2003, s.83). Temel olarak müziğin muhteiyatındaki iç dinamizm kalbi ve ruhu harekete geçiren güçlü bir etkiye sahiptir (Yıldırım ve Koç, 2011, s.35). Bu etki bizleri, insanın duygusal bir varlık olduğu gerçeği ile karşılaştırır. Örneğin sanatı duyuların güzel oyunu olarak gören Kant’a göre müzik, duyumsamalardan estetik idealara doğru bir yol aldığı için diğer sanatlara göre insanı daha derin anlamda etkiler (Kant, 1994, s.206).² Bu etki o kadar büyüktür ki Hegel bunu izah edebilmek için müziğin Mutlak’ın bizatihi duygu biçiminde ifşası olduğunu söyler (1967, Kısım I; akt. Fubini, 2006, s.108). Weber ise müziği daha açık bir şekilde “insan ruhunun dili” olarak tanımlar (akt. Uçan, 1994, s.119). Rousseau, müziğin insan kalbine daha yakın bir dil olarak konuştuğunu belirterek bu etkiye dikkat çeker (akt. Fubini, 2006, s.103). Müzik ile duygularımız arasında derin bir

2 Tarihsel olarak bu etkinin bilincinde olanlar müziğin bu yönünü sıkça kullanmışlardır. Örneğin İskender döneminde, müziğin insan ruhunu avutucu bu özelliğinin farkına çok iyi var olmuş ve müzik tüm meclalarda bir araç olarak sıkça araçsallaştırılmıştır (Fubini, 2006: 20-21). Yine aynı şekilde ulus devletin ortaya çıktığı tarihlerde müzik milli şuur oluşumunda/devlet inşasında araçsallaştırılmıştır.

bağ bulunmaktadır. Aristo, müzikteki ritimlerin ve melodilerin ruhun halleriyle benzerlik taşıdığını ifade ederken (Schopenhauer, 1969, s. 260), tam olarak bu ilişkiye vurgu yapmaktadır. Leibniz'in, müziği Schelling ile benzer şekilde, seslerin insan tarafından hazla algılanması olarak tanımlaması (Fubini, 2006, s. 93), müzik ile duygu arasındaki bağlantıyı bir başka açıdan ortaya koyar. Peki tam olarak müzik nasıl bir duygusallık doğurur? Buna cevap olarak Kant "ruhu çok farklı ve mahrem biçimlerde etkileyen"³ müziğin "duyguların dilini", yani "her insanda mevcut olan hislerin evrensel dilini" temsil ettiğini söyler (1994, s.188-191). Hegel ise müziğin belli bir duyguyu değil, soyut biçimdeki duyguyu ifade ettiğini söyler (akt. Fubini, 2006, s.109). Müzik, içeriğiyle aşk, mutluluk ve hüznü gibi duyguların tercümanıdır (İmrik ve Haşhaş, 2020, s.198). Neşeyi, acıyı, hüznü, korkuyu, taşkınlığı ya da dinginliği anlatır (Laserre, 2007, s.24-25). Her ne kadar Schopenhauer ve Laserre gibi düşünürler müziğin özel bir duyguyu anlatmadığını, daha ziyade genel manada duyguları anlattığını söylese de (Schopenhauer, 1928-1930, s.921; Laserre, 2007, s.32), Nietzsche müziğin yaşam duygusunun içinde saklı ve belirli olan neşeyi ve acıyı anlattığını ifade eder (Laserre, 2007, s.48). Leikert'e göre ise müzik genetik ve yapısal olarak narsisizm ve Oedipal yapılardan önce gelen alanlara atfedilebilecek bir mit, yani Orpheus miti aracılığıyla duyguları etkiler (2001, s.1286). Oberhoff da bunu destekler şekilde müziğin kökeninde ve etkisinde, onun insan narsisizminin bir icadı olmasının ve müziğin özellikle hayata karşı "yüceltici yücelik" anlamında narsist tavrını ifade edebilme yeteneğinin yattığını söyler (2003, s.9).

Yukarıda zikrettiğimiz tüm tanımlamalar ışığında⁴ müziği ister bireysel isterse toplumsal olarak görelim, şu söylenmelidir ki hiçbir tanımlama, müziğin insanla birlikte tarihsel olarak ortaya çıkan ve gelişen bir sanat dalı olduğu gerçeğini ortadan kaldırmaz. O açıdan nihai olarak müziği bir sanat dalı olarak tanımaya da ihtiyaç vardır. Buna göre müzik, insanın duygularını sesler aracılığıyla başka gruplara yansıtırma sanatı (Uçan, 2005, s.1; Selanik, 1996, s.2) olarak tanımlanabilir. Müzik izlenim, düşünce ve duyguları bir gaye ve yöntem içerisinde estetik olarak bezenmiş seslerle kulağa hoş gelecek biçimde anlatan bir sanat dalıdır (Uçan, 2005, s.10-11). Bu yönüyle, müzik estetik niteliklere sahiptir. Aynı zamanda, tüm sanatlar arasında tarihsel olarak en eski ve en temel sanat dalı olarak kabul edilir (İlyasoğlu, 1999, s. 1). Schelling de müziğin tarihte karşımıza çıkan ilk sanat olduğunu ifade etmektedir (Schelling, 1907,

3 Oberhoff'a göre müzik bir duygu dili olması ve dinleyicide bilinçli ve bilinçdışı duygular uyandırma gücü olması nedeniyle tehlikeli olarak görülür (Oberhoff, 2003: 18). Duygulara hitap eden müzik, yüzyıllar boyu Batı uygarlığı içerisinde edebiyat ve şiirle sıkı bir birliktelik içinde gelişmiştir (Fubini, 2006, s.26). Antik Yunan'dan itibaren müziğin temelinde şiir vardır. Antik Yunan müziğinin en şaşıllı dönemi olarak bilinen Homeros zamanında müzik, kahramanlık şiirlerinin bir parçası olarak kullanılmış, bu dönemde, müzik ve şiir için ortak bir ifade olarak "okuma yazma" eğitimi kavramı benimsenmiştir (Akan, 2012, s.99). Antik Yunan'da drama içinde de aynı şekilde müziğin özel bir konumu vardır. Burada da müzik koro eşliğinde uygulanır (Mimaroglu, 1995, s.17). Dolayısıyla müzik hem ezgi hem ritim anlamında şiir yasalarına aynı şekilde bağlıdır. Bu tarihsel bir aradalık Schiller'in ifadesiyle müziksel ruh halini daha sonra şiirsel düşünceye dönüştürmüştür (Laserre, 2007, s.39). Michael Herzfeld'in "toplumsal şiirsellik" diye tanımladığı kültürel yakınlık duygusunun ancak müzikle verilebildiği düşüncesi tam olarak Antik Yunan'da gözlemlenebilir (Bohman, 2002, s.138-139).

4 Diğer taraftan müziğin insanı eğlendiren bir araç da olabilir (Kutluk, 1997: 48). Örneğin Philodemus, "De Musica" (Müzik Üzerine) isimli çalışmasında müziğin "her şeyden çok hoş bir hobî" olduğunu söyler (Filodemo, 1939: 16). Müziğin kimi zamanlar bir tedavi yöntemi olarak kullanıldığı bile söylenbilir (Alpagut, 1998: 84). Tarihin birçok döneminde hem Batı toplumlarında hem de Doğu'da müziğin tedavi amaçlı kullanıldığı bilinmektedir. Müziğin dönemler içerisinde bir işkence aracı olarak kullanıldığı da söylenmelidir (Attali, 2017: 39).

s.136-139). Her ne kadar müzik en ilkel sanat dalı olarak tanımlansa da tarihsel süreç incelendiğinde 18. yüzyılda felsefi bir boyut kazanarak güçlenen ve derinleşen bir sanat dalı haline geldiği görülmektedir (Fubini, 2006, s.40). Bu yönüyle de müzik, yüksek bir sanattır. Örneğin Nietzsche’de, bu mükemmellik diğer tüm sanatların kökeni sayılır (Fubini, 2006, s.110-111). Lasserre’de akla ve duygunun üst katlarına seslenen, “insanı büyüleme gücü en yüksek sanat” olarak tanımlanan (1997, s.9) müzik, Schopenhauerde duyguların yüksek sanatıdır (Yıldırım ve Koç, 2011, s.35-36). Arnold Schering ise müziğin toplumdaki kurucu gücü bakımından bütün sanatlardan üstün olduğunu iddia eder. Müzik, yüksek bir düşünsel hareket sunan ve böylece kitleleri bağlayıp bir arada tutan sanat alanıdır (Schering, 1931, s.394). Beethoven’da da müzik, benzer bir bakış açısıyla “tanrısal bir sanat” olarak tanımlanır (Uçan, 1994, s.11). Wagner de aynı şekilde müziği bütün sanatların en üstüne çıkarır ve Beethoven gibi müziği tanrısallaştırır, ancak sonrasında yozlaşmanın sebebi olarak da görmeye başlar (Lasserre, 2007, s.7-8). Her şeye rağmen kurtuluşu yine onda bulur. Langer ise daha biçimsel bir tanımlama ile müziğin sembolik bir sanat dalı olduğunu söyler (Langer, 1957, s.78-79). Buna karşın Diderot, müziği çok daha gerçekçi bir sanat olarak görür, çünkü tam da kavramsal belirlenmemişliğiyle gerçekliğin gizli kalmış ve başka türlü ulaşılamayacak köşelerini ifade etmeyi başardığını söyler. Fubini de bizatihi müziğin insan ruhunun bir kategorisi, insanın ebedi tarihinin büyük sabitlerinden biri olarak bir sanat dalı olmayı hak ettiğini ifade eder (Fubini, 2006, s.105-111). Fubini’nin bu düşüncesinin arka planında, müziği diğer sanatlarla karşılaştıramayacak biçimde alıcısına güçlü bir etki yapması, özünde iz bırakması ve onları dönüştürerek devindirmesi vardır (Yıldırım ve Koç, 2011, s.102). Dolayısıyla temel olarak bu çalışmanın da konusu müziğin insan üzerindeki güçlü etkisi ve onun araçsallaştırılmasıdır. Bu gücün farkına varan herkes tarihin dönemlerinde müziği kontrol altına almaktan ve araçsallaştırmaktan kaçınmamıştır. Bu durum özellikle dinlerin ve iktidarların gündeminde olmuştur.

TANRININ DİLİ OLARAK MÜZİĞİN AŞKINSALLIĞI VE ARAÇSALLIĞI ÜZERİNE

İnsanla birlikte ortaya çıkan müziğin hikâyesi, birçok dönemde aşkınsal vasıflarla birlikte yazılmıştır. Hem teolojik hem de mitolojik mecrada bu tarih yazımı, müziğe mistik görevler biçilerek ve ona eleştirilemez/tartışmaya kapalı aşkınsal özellikler atfedilerek yapılmıştır. Bu aşkınsallık lütfunun arkasında müziğin araçsallaştırılması meselesi vardır. Nihayetinde tüm dinlerin müziğe aşkın bir karakter kazandırarak onu araçsallaştırdığı gözlemlenir. Müzik, dinler açısından kutsal bir varlığın sesini şekillendirmeye hizmet etmiştir. Bohlman’a

göre müziğin pek çok din açısından taşıdığı bu anlam ve erk, müziğin insanı ve toplumu etkileyebilme yordamında yatar (Bohlman, 2002, s.27-38). İnsan bedeni üzerinde hükmetme kabiliyeti olduğu ve dansla birlikte ayinlerde kullanılabildiği için müzik bu noktada teolojik bir güç olmuştur (Attali, 2017, s.24). Birçok eski kültürde onun Tanrılar tarafından (Akan, 2012, s.58-59) ya da onların dünyadaki temsilcisi olan hükümdarlar tarafından icat edildiğine inanılır (Uçan, 2005, s.42). Tarih içerisinde birçok düşünürün yorumlarında müziğin teolojik olarak araçsallaştırılmasının izleriyle karşılaşırız. Gray'e göre müzik, birçok din tarafından "tanrıların dili" olarak ele alınmıştır (1993, s.10). Aynı şekilde Platon da müziği "tanrıların bir hediyesi" olarak görür (Kaygısız, 2004, s.65) ve onu "tanrının dili" olarak tanımlar (Uçan, 1994, s.11). Yine Schönberg'e müzik, tanrısal bir vasıf mahiyetinde insanlara hükmederek yatıştırma gücünün yansımasıdır ve müziğin anlamı aslında tanrıların özlemidir (Attali, 2017, s.43). Müzisyeni yaratıya iten heyecan ancak tanrısal bir anlamla izah edilebilir (Laserre, 2007, s.38) diyerek Schopenhauer bu düşünceyi destekler. İbn Haldun da müziğin erkinin müziğin kutsallığından kaynaklandığını söyler (Bohlman, 2002, s.84). Yine Schelling müziğin sonsuzun sonlu olanda, evrenselin tikelde temsili, mutlak olanın fenomende nesnelleştirilmesi olarak bedensellikten en uzak ve dolayısıyla da aşkınsal bir sanat olduğunu söyler (Schelling, 1907, s.150).

Müziğin teolojik aşkınlığını ve araçsallaştırılmasını tarih içerisinde birçok dinde görmek mümkündür. Bu dinlerin çoğunda ritüelin uygulanışının daha anlamlı olması ve dinsel uygulamayı daha çekici kılmak için müziğin belirli alanları, büyü ya da ölümsüzlük imgeleri oluşturarak kullanılır (Bohlman, 2002, s.27). Örneğin Mısır ve Mezopotamya gibi medeniyetlerde müzik aracılığıyla tanrılar ve göklerin muhafızlarıyla ilişki kurulduğuna inanılır (Attali, 2017, s.41; Batuk, 2013, s.52-53). Antik Yunan'a ait hikâyeler de müziğin aşkın özelliğine dair birçok örnek barındırır. Mesela Platon müziği tanrılara adanan kutsal bir araç olarak görür. Ona göre tanrılar müzikle kutsanmalı ve kutsal olarak belirlenmiş şarkılar dışında hiçbir şey icra edilmemelidir. Buna uyan cezadan kurtulmalı ve uymayan da cezalandırılmalıdır (Platon, 2007, s.799a-b-800a; akt. Akan, 2012, s.118-119). Teolojik anlamda Antik Yunan'da olduğu gibi, Çinliler için de müziğin kutsal bir manası vardır. Görüntüsü boğanın başını andıran lir, tanrısal güç ve bereketi getirdiğine inanılarak çalınır (Batuk, 2013, s.52-53). Burada müzik, tanrılar ve dünya arasında bir köprü işlevi görür. Müzik ruhsal olanı yayar ve gökyüzüne ahenk getirir (Attali, 2017, s.47-48). Bu bakış açısı toplumdaki iktidar ve yönetim kültürüne de yansımıştır. Saray etkinliklerinde ve dini törenlerde müzik sıkça kullanılır. Çin'de müziğe atfedilen önem özellikle Konfüçyüs'te görülebilir (Mimaroglu, 1995, s.13). Konfüçyüs, "müzik, gök ve toprak arasında bir ahenktir" der ve metafiziksel bir bakış açısıyla (İmlik ve Haşhaş, 2020, s.197) ona ontolojik bir sıfat kazandırır (Konfüçyus, 1998, s.30-

32; Yıldırım ve Koç, 2011, s.30-31; Soykan, 2002, s.30; Kaplan, 2019, s.18-19) ve onu ahengin uyum ilkesine dayandırır (Xun, 2005, s.56; akt. Akan, 2012, s.62). Diğer toplumlarda da durum çok farklı değildir. Örneğin Labecka'ya göre şamanlar da aynı şekilde müziği araçsallaştırmış ve dini törenlerinde kullanmıştır (Labecka, 1995, s.77-98). İbranîler ise müziği daha çok mabet, savaş ve cenaze alaylarında ya da ruhanî âyinlerde ilâhiler şeklinde kullanır (Colombe, 2012, s.30).

Söylendiği üzere çoğu din ve kültür müziğin gücünün farkında olarak onu aşkınsallıkla bezemiştir. Genel olarak tüm dinler incelendiğinde müziğin yer yer olumsuz anlamda toplumsal bozuklukların kaynağı olarak görüldüğü, ancak diğer yandan da kutsal ve ruhu etkileyen olumlu bir araç olarak düşünüldüğü gözlemlenir (Fubini, 2006, s.75). Kendi kontrollerinde olduğu sürece müzik icrasına izin verilmiş ya da kendi tekelinde olduğu sürece aşkınsallığının dozajı arttırılmıştır. Müziğe dair iki yönlü bu bakış açısı özellikle Hristiyanlıkta gözlemlenir. İlk olarak müzik kişinin kendi duygularına, özellikle de narsistik duygularına hitap etmesi dolayısıyla din dışı olarak kabul edilmiş ve yüzyıllar boyunca Kilise tarafından şiddetle mücadele edilmiştir. Bu nedenden ötürü müzisyen, ahlaki açıdan kınanacak ve günahkâr olarak nitelendirilecek bir meslek sahibi olarak görüşmüştür (Oberhoff, 2003, s.18). Kilise müziği ile dindışı müzik arasındaki çatışma devlet ve Kilise arasındaki egemenlik savaşının bir yansıması olarak da hayat bulur (Mimaroglu, 1995, s.23). Özellikle Roma İmparatorluğu parçalandığında, müziği hâkimiyeti altına alma sırası Kiliseye gelir. Bu değişimden itibaren Roma Kilisesi uhrevi ve dünyevi iktidarın temsilcisi olarak görülür. Müzik de bu iktidarın bir aracı olarak Kilisenin kontrolünde tutulmak istenir (Fukuyama, 2016, s.249). Bu doğrultuda ilk zamanlar Papa tüm müzikleri baskılar (Attali, 2017, s.50). Halk müziği ve çalgılar puta tapıcılığın simgesi sayılır (Mimaroglu, 1995, s.21). Ancak bu durum uzun sürmez ve nihayetinde Hristiyanlıkta, kutsal şarkının dua için yardımcı bir enstrüman olabileceği ve müziğin verdiği hoşluk sayesinde duayı daha kabul edilebilir kılacağı fikri benimsenir (Fubini, 2006, s.76). Papa Gregor daha sonra kendi adıyla anılacak kutsal metinler vasıtasıyla bestelenmiş latince ilahileri Kilise ayinlerinde kullanır (Attali, 2017, s.49; Mimaroglu, 1995, s.24). Bu tarihten itibaren de Hristiyanlığın müziği en fazla kullanan dinlerden biri olduğu görülür (Kızılabdullah, 2019, s.307). Müzik Ortaçağ'da İmparatorluklar döneminde de aşkınsal vasıflara sahip olur ve tanrısallığını sürdürür (Attali, 2017, s.47). Müzikte dinsel sadakate dair metinler ortaya çıkar ve dönemin en acil sorunu müziğin ve dini şarkıların Kilise tarafından öğretilmesi olur (Fubini, 2006, s.20-21). Hristiyan dünyasında ayrıma yol açan Protestanlık ise dinin müziğe bakış açısını daha da değiştirir ve onun halka inmesini sağlar. Martin Luther (1433-1516), dine getirdiği yeni görüşlerde müziği etkin bir şekilde kullanmaya başlar. Melodi ve dilin sadeleştirilip halkın rahatça anlayacağı ve benimseyebileceği

halk şarkıları olmasını ister (Mimaroğlu, 1995, s.27-28). 16. yüzyılın sonlarından 18. yüzyıla kadar misyonerler de müziğin erk sağlama gücünün farkında olarak, ruhsal anlamın müzik yoluyla dönüştürülmesinin gerçekleşeceği bir uzam oluşturmak isterler ve onu araçsallaştırırlar (Bohlman, 2002, s.38-39).

Ancak Aydınlanmayla birlikte Batı’da yaşanan dönüşümler neticesinde Avrupa’da sekülerizm anlayışı filizlenir. Bilimsel ilerleme, geleneksel ve teolojik alanları sınırlamaya başlar. Aydınlanmanın siyasal eleştirisi, dini kurumların iktidar ve meşruiyet alanını hedef alarak (Casanova, 2014, s.38-39), dini ilkel bir düşünceye indirger ve mekanik bir dünya anlayışına yöneliş başlar (Taylor, 2014, s.339). Nihayetinde müziğin dinsel gücü ve aşkınsallığı da ilerici dünyevileşme ve laikleşme dalgasıyla birlikte zayıflamaya başlar (Fubini, 2006, s.80). Örneğin bu dönemde Goethe, müziği uhrevi ve dünyevi olarak ikiye ayırır. Artık dünyevi müziğin kutsal olanla karıştırılmaması gerektiği anlayışı, aydınlanmış müzik kültürünün hâkim görüşü halini alır (Yıldırım ve Koç, 2011, s.35; Tatar ve Aydın, 2017, s.7). Bu dönemde müzik giderek laikleşerek, dünyevi bir renge bürünme eğiliminde olur. Özellikle Weber gibi düşünürlerin katkılarıyla müziğin gökten indiğine ve aşkınsal özelliklere sahip olduğuna dair inanışların önü kesilir (Turley, 2001, s.637). Müzikteki Kilise egemenliği böylece yerini gitgide bilinçlenen ulusalcılığa bırakır (Mimaroğlu, 1995, s.33). Modernleşmeyle birlikte geleneksel yapılar zamanla aşkınsallıktan arınır. Max Weber’in değişikle “insanlar artık kendilerini birer birey olarak görmeye başlar” ve bu farklılıkları önceleyen modern toplumlar oluşur (Hesse, 1991, s.78). Böylelikle öznellik boyutu, müziğin de içine girmeye başlar (Fubini, 2006, s.82-83). Aynı zamanda gelişen bireycilik akımlarıyla müziğin sadece besteci için değil, dinleyici için de kendilik nesnesi işlevi ortaya çıkar (Oberhoff, 2003, s. 23). Ancak yine de 19. yüzyıl başlarından itibaren Avrupa’da ortaya çıkan romantik akım dönemi içinde de Kilise müziğinin dışında sarayların yüksek sanatı olan opera, politik-dinsel unsurlar barındır (Kutluk, 1997, s.16). Bu dönemde üretilen eserler mitoloji, şeytana inanma ve tapınma gibi konuları içerir. Kiminde bir aziz, kiminde 15. yüzyılın önemli bir dini lider, kiminde de Portekiz işgali altında olan Afrika’daki Hristiyan ve pagan çatışmalar, operanın temel konuları oluverir (Fubini, 2006, s.80). Yükselen milliyetçilik dalgasıyla birlikte müziğin aşkınsallığı kaybolurken iktidar açısından araçsallığı daha da yükselişe geçer.

İDEOLOJİ VE İKTİDAR BAĞLAMINDA ANTİK YUNAN’DAN TOTALİTER REJİMLERE MÜZİĞİN ARAÇSALLIĞI

Beşere dair olanın toplumsal olduğunu söylemek kadar, toplumsal olanın da politik olduğunu ifade etmek yanlış olmaz. Toplumsal bir üretim olarak

müzik de politik olanla bağlantılıdır. Müzik ve politik bilinç, karşılıklı olarak birbirini etkiler (Yıldırım ve Koç, 2011, s.42). Bu da doğal şekilde müzik ve politik olan arasında oldukça sıkı bir ilişki doğurur. Bahsi geçen ilişki, dini, siyasi ve iktidar alanını kapsayan bir yelpazeye sahiptir (Tatar ve Aydın, 2017, s.6). Bu açıdan müzik söz konusu olduğunda, Webern'e göre politikayı işin içinden çıkarmak çok zordur (1998, s.27). Dolayısıyla şu söylenebilir ki insanın politik bilinçlenmesi ve müziğin araçsallaştırılması meseleleri düşünüldüğünde, müziğin tarihi de aslında siyasi bir tarihtir (Schmidt-Salomon, 2002, s.60). Gerçekten de müzik birçok toplumda iktidarın meşrulaştırılması ve şiddet tehdidini unutturmak amacıyla kullanılıp üretilmiştir (Attali, 2017, s.28). Daha Antik çağlardan itibaren müziğin güçlü etkisi nedeniyle politik olarak kontrol edilmesi gerektiği düşüncesi vardır. Özellikle müziğin ulusu güçlü bir biçimde şekillendirebilme ve kitlelerde ortak bilinç oluşturma potansiyeli dolayısıyla ortaya çıkan bu düşünce, müziği doğal olarak iktidara hizmet eden bir araca dönüştürmüştür. Bu süreçte müzik, iktidarın dilini, gücünü ve geleceğini garanti altına almanın bir aracıdır (Yıldırım ve Koç, 2011, s.92). Müzik kontrol ve kanalize edilmelidir. Müziğin kitlelerde ortak bilinç oluşturma etkisi, harekete geçirdiği kitlelerin çapı ve bunu sağlayan tek araç olması (Kaplan, 1999, s.17) bu düşünceyi güçlendirir. Nitekim müzik, Torre Franca'nın ifadesiyle ruhun ilk sezgisel anı ve ruhun mükemmel "tohum faaliyet"i (1910, s.17) olarak iktidarın da simgelerinden biri oluvermiştir. Müzik, toplumsal normları doğrulama aracı ve kimi zaman da ütopyik bir hedef haline gelir (Attali, 2017, s.46). Bu anlamda müzik, tarih boyunca çekim alanındaki çeşitlilikten ve bu çeşitliliği ortak siyasal hedefler için seferber etme gücünden ötürü iktidar bağlamında ayrıksı bir yer edinir (Bohlman, 2002, s.188). Bu bağlamda gerçekleşecek tarihsel bir inceleme, müzik üzerine çeşitli felsefi ve ideolojik pozisyonlar arasındaki bağları somut olarak ayrıştırabilir (Fubini, 2006, s.30). Bunun temelinde Antik çağlardan ideolojilerin çağına kadar, müziğin güçlü etkisi nedeniyle politik olarak kontrol edilmesi gerektiği düşüncesi vardır. Diğer taraftan Marcuse'un ifade ettiği gibi, sanatın kurulu düzene karşı çıkararak onu alt üst edebilme (1978, s.9) ihtimali yüzünden, her iktidar açısından müziğin kontrolü elzem olarak düşünülmüştür. Müziğin bu gücünü açıklamak için Benedict Anderson, dört bir yandan gelen insanların bir müziğin icrası sırasında paylaştığı sesçil bir an anlamında "sesbirliği" terimini icat etmiştir. Müziğin bu sesbirliği halinde bir şey yaptırma becerisi, estetik iç içeliğin farklı düzeylerinde ona eklenen siyasi erke bağımlı (Bohlman, 2002, s.38) olmasıyla müziğin araçsallaştırılmasını kolaylaştırmıştır. Örneğin Attali'ye göre birçok toplum ve iktidar, müziği inandırmak ve tehditleri unutturmak maksadıyla kullanmıştır (2017, s.29). Bu özelliklerinden dolayı tüm çağların hükümdarları müziğe başvurmuş, hoşşa giden bestecileri ve müzik tarzlarını teşvik etmiş, hoşşa gitmeyenleri ise sansürlenmiştir (Schmidt-Salomon, 2002, s.64). Neredeyse müziğe dair söz söyleyen tüm düşünürler bu

gerçekliği kabul etmiştir. Hegel, Schelling, Schlegel, Schopenhauer, Nietzsche ve daha niceleri müziği, spekülâtif ve estetik sistemlerine entegre temel bir unsur olarak görmüşlerdir (Fubini, 2006, s.08). İbn Haldun müziğin insanların eylemlerini kalıcı yolla etkileyebileceğini, örneğin erkekleri savaşa gitmeye karşı yüreklendirebileceğini ileri sürmüştür (Bohlman, 2002, s.84). Yine Louis Althusser ve Adorno gibi Frankfurt Okulu teorisyenlerinin geneli, müziği kültür endüstrisinin ve egemen ideolojinin/örgütlü yapıların ideolojik bir aygıtı olarak görür ve onu gücü yüksek bir araç olarak tanımlar (Esgin, 2012, s.155; Heinrich, 2013, s.30; Akkol, 2018, s.128). Örneğin Adorno'ya göre sanayi toplumunda ve modernleşme sürecinde kültür ideolojiye dönüşmüş (2014, s.332), müzik ise bu süreçte egemen ideolojiye bağlanmanın ve kültür endüstrisinin aparatı olarak uyum sağlamanın ideolojik bir aracı konumunda kalmıştır.

Bu gelişen farkındalık en az müziğin tarihi kadar eskidir. Ancak yazılı tarihi esas alacak olursak müziğin iktidar eksenli olarak araçsallaştırılmasının kökenlerine inmek için (Sachs, 1965, s.3) ilk olarak Antik Yunan'a gitmemiz gerekmektedir. Antik Yunan'da müzik toplum içinde her daim başat mesele olmuştur (Fubini, 2006, s.61). Yunanlarda müzik erdem ve ahlaka dair bir mesele olarak beden ve ruhun eğitimi üzerinden algılanmıştır. Müzik insanı değiştiren, duygusal manada sakinleşmesini, neşelenmesini veya heyecanlanmasını sağlayan bir güce sahiptir (Akan, 2012, s.72-73). Sokrates, "müzikal yasaların toplumsal yasaların değişimine paralel gitmesi gerek" (Mimaroglu, 1995, s.79) diyerek müziğin siyasetteki gücünü ifade etmiştir. Müziğin gücü ve işlevini yine Platon ve Aristo üzerinden de okumak mümkündür. Onlar için de müziğin toplum içinde önemli bir işlevi vardır. Müzik, iktidaren vatandaşlık erdemlerinin kurulması veya pekiştirilmesine hizmet etmelidir. Aynı zamanda, müzik kontrol edilmesi ve düzenlenmesi gereken büyük bir tehlikeyi de içinde barındırmaktadır (Schmidt-Salomon, 2002, s.62). Özellikle Platon'a göre müzik, insan ruhunu sakinleştiren, dinginleştiren bir sanattır. Müzik eğitimi insanı yücelttiği ve düzeni sağladığı (Platon, 1995, s.88-93; akt. Yıldırım ve Koç, 2011, s.32) için işlevsel, ancak boş bırakıldığı vakit ise yıkıcı olabilmektedir. O açıdan kesinlikle kontrol edilmesi gerekir. Şayet bu yapılsa müzik, fiziki somutluğu içerisinde, hissedilebilir gerçeklikle safi zihinle anlaşılabilir olan arasında bir köprüye dönüşebilir (Fubini, 2006, s.67). Özellikle Platon'da müzik eğitimi, en önemli temel sorunlardan biridir. Platon ancak müzik ve jimnastik vasıtasıyla eğitilmiş yöneticilerin idare ettiği bir iktidarda insanların mutlu olabileceğine inanmaktadır (Akan, 2012, s.11-12). Yine Aristoteles de müzik sorununu eğitim sorunuyla bağlantılandırır (Fubini, 2006: 69) ve müziğin ruhun eğitiminde önemli bir rol oynadığını düşünür (Yıldırım ve Koç, 2011, s.32; Kaplan, 2019, s.19).

Antik Yunan'dan sonra müziğin gücünü fark eden diğer medeniyetlerin başında ise Çin gelir. Çin de aynı şekilde müziğin iktidar açısından işlevselliğinin ve olumsuz etkisinin farkında olmuştur. Müzik onlara göre devlet kuran ve devlet yıkan bir güce sahiptir (İçli, 1988 ; akt. Kaplan, 2019, s.19). Bu anlamda iktidarın müziği kontrol etmesi elzem görülür. Bundan dolayı müziğin ayinler, kurban törenleri ve yasalarla aynı amaca sahip olması gerektiği düşüncesi hâkimdir. Müzik insanların kalplerine dokunur, birleştirir ve böylece iyi bir yönetim sağlanır.⁵ Yine devlet adamlarının ne olursa olsun müziğe âşına olmaları gerektiği düşüncesi sıkça dile getirilir. Çinliler, bir ülkenin yönetiminin “müziğe mutlaka iyi derecede vakıf olmak” ile yapılabileceğini düşünürler (Colombe, 2012, s.22-23). O açıdan müzikle ilgilenmek her zaman bir iktidar göstergesi olmuştur. Bu konuda en önemli kaynak olarak gösterilebilecek Konfüçyüs'a göre müzik “güç ve şiddet kullanmadan eylemler yapmak”tır. Ona göre imparator, halkı yönetmek ve taşkınlıkları kontrol altına almak adına uygun müzik biçimlerini seçer ve müziği kontrol eder (Attali, 2017, s.45-48). Platon'la bu anlamda aynı fikirde olan Konfüçyüs'a göre de müzik kontrol edilmezse bu durum devlette olumsuz sonuçlara ve yıkıma yol açabilir (Akan, 2012, s.63).

Aynı şekilde Roma'da da müzik, hem tehdit edici hem de araçsal bir sanattır. İmparatorlar ünlerini ve konumlarını popüler gösteriler finanse ederek garantiye alırken aynı şekilde müziği kontrol altında tutmayı da ihmal etmemişlerdir. Roma İmparatorluğu parçalandıktan sonra Ortaçağ'da da benzer bir düşünce gözlemlenebilir. Müzisyen, hala prens-tanrının emrindedir. İktidar kontrolündeki müzisyen, savaşlarda ve gündelik yaşamda iktidarın taleplerini besteler. Krala methiyeler içeren ve düşmanlarını yeren besteler yapar (Attali, 2017, s.55). Özellikle romantik dönem iktidarların yeni bir tarih yazımı yaptığı zamanlar olur (Fubini, 2006, s.106). 17. ve 18. yüzyılda müzik kitlesel olarak toplumun bütün katmanlarına yayılmaya başlar. Yıkımın ve dağılımlığın ortadan kaldırılması adına bu tarih yazımının bir parçasına dönüşen müzik, giderek milli unsurlar içermeye başlar. Ulusların kimliğinin gelişmesinde, besteciler sürece dâhil olarak ulusal bilincin kökleşmesinde etkili olurlar (Mimaroglu, 1995, s.101). Müzik, kahramanlık hikâyelerini içerisine dâhil ederek politikleşir ve devrimci bir hal alır (Saritaş, 2018, s.5). Müzikteki romantik akım içinde Jean-Jacques Rousseau ve Ludwig van Beethoven bu konuda öncü olurlar. 18. yüzyılda müzik daha çok halka hitap eden, sarayların dışında icra edilen bir hal alır ve müzik, yeni toplumsal değişimin ruhunu yansıtmaya başlar (Mimaroglu, 1995, s.77-78). Ardından toplumun tüm alanları gibi müzik, daha da politikleşir (Saritaş, 2018, s.105). 18. yüzyılda Almanya'da da halk şarkısı kavramı siyasal ve coğrafi olarak etnik bir görünüme kavuşur (Bohlman, 2002, s.67-68). Alman olan, dolayısıyla da politik olan her şey sanata dair olur. 19. yüzyılda

5 “Saray”, “kurtuluş”, “korna”, “gösteri”, “kanatlar” gibi kelimeler Çin’de müziği temsil eden kelimeler olmuştur (Scriabine, 1963 akt. Attali, 2017: 48).

da Almanya'da müzik, halk müziğine ve mitolojik kahramanlık hikâyelerine başvurarak ulusçu bir vasma bürünür. Grimm Kardeşler tarafından yapılan Alman Halk Şarkıları derlemeleri ve romantik şairlerin kırsal nüfusun şarkıları ile ilgilenmeleri, müziği başka bir noktaya taşır (Nettl, 1971; akt. Kaplan, 2019, s.60). Bu dönemde Herder'in "Halkın Ruhu" (Volksgeist) anlayışı da müzikteki yeni dönemin ideolojik anlamda temellerini atar. Halk müzikleri, ninniler ve masallar bu kontrol mekanizmasının birer aracı olurlar. Aynı tarihlerde bu milliyetçilik dalgasıyla birlikte ulusal marşlar da sürece dâhil olur (Attali, 2017, s.82).⁶ Ulusçu müzik, belki de sınırlayıcı bir ideolojik değer dizisini yaymak ya da hükmü elinde tutan bir etnik grubu veya elit bir oligarşiyi yüceltmek gibi daha özgül işlevler üstlenir. Müzik, ulusun geçmişini korumak ve böylece ulusun bugününün tarihini yazmak göreviyle ulusu temsil eder (Bohlman, 2002, s.137-138). Bu dönemde özellikle operalar giderek politik rolün büyük birer parçası haline alır. Operalar dünya düzenine meydan okuyan, siyasi haykırışların bir ifadesi ve devrimlerin öncü sesleri oluverir. Müzik tiyatrosu ve operalar; antik drama, Shakespeare, Schiller, Goethe veya bazı hikâyelerde olduğu gibi edebi eserlerden ilham alarak (Englmann, 2017, s.359) müziğin politik dilini daha da pekiştirir. Bu politik dönem opera sanatçısının kurtarıcı olarak ortaya çıkabileceği bir dünyanın ütopyasını sundukça (Englmann, 2017, s.350) opera, toplumsal eleştiri yapan, "ütopyacı düşünce"nin temsilcisi bir sanat dalı olarak da belirir (Saage, 1991, s.5).

Ancak müziğin iktidar eksenli araçsallaştırması ilişkisinde en yoğun dönem, tam da Wagner çağı, yani ulusalcılığın ve ırkçılığın zirve yaptığı dönem olan 20. yüzyıl olur. Yüzyılın en yoğun dönemini ise kuşkusuz Stalin Sovyetleri ve Hitler Almanyası'dır (Kutluk, 1997, s.8). Bu yüzyılda totaliter ideolojiler müziğin dinleti hakkını mutlak olarak kendi uhdelerinde tutmak istemişlerdir (Attali, 2017, s.17). Müzik, tarihinde hiç olmadığı kadar kontrol altında tutulmuş ve hiç olmadığı kadar kontrol etmenin bir aracına dönüşmüştür. Örneğin Sovyetler Birliği'nde yüzyılın başlarında müziğin "yüce ve yararlı" olması ve yönetimin ülkülerini desteklemesi istenmiştir. Buna göre müzikte yapılacak her şey, tüm estetik kaygıların ötesinde devlet tarafından belirlenen kurallar çerçevesinde yapılmalıdır (Kutluk, 1997, s.35). Sovyet müzik politikasında, müziği yoz burjuva etkenlerin sızmasına karşı korumak adına müziğin politik baskının bir aracı olarak sakın ve yatıştırıcı olması gerekmektedir. Diğer taraftan müzik güçlü ve korumalı olmalı, her türlü yeniliğe kalkan işlevi görmelidir (Kutluk, 1997, s.40). Bu süreçte Sovyetlerde müzikal entelektüel bakış açısından kaçınılarak halka ulaşacak müzik türleri tercih edilmiştir. Özellikle Stalin basit, akılda kalıcı, sözde "sağlıklı halk hissi" ile uyumlu bir müzik arzulamıştır (Schmidt-Salomon, 2002, s.74). Bu amaçla Sovyetler, kitlesel müzik eğitiminde ideolojik temele

⁶ Bohlmann'a göre ulus oluşturma tarihinde birçok ulus, birçok ulusal buhran anında ulusal marşlarını seçerek ve terk ederek, yenileyerek ve yeniden besteleyerek tarihlerini hayret verici yollardan yazmıştır (Bohlman, 2002: 144-145).

önem vermiş ve bu durum mesleki eğitimde de aynen geçerli olmuştur. Halkın müzik kültürünün düzeyi yükseltilmeye çalışılırken (Kutluk, 1997, s.50) özellikle iktidar, müzikle de gündelik hayatın içine sızmış, göstergeler yoluyla ürettiği anlam evreninde ideolojik olarak var olmuştur (Althusser, 1991; akt. Yıldırım ve Koç, 2011, s.81).

Ancak müziğin iktidar tarafından araçsallaştırıldığı ve total olarak bir propaganda aracına dönüştüğü en iyi örneklerden birisi Sovyetlerden de öte Nasyonal Sosyalistlerin yönetimindeki Almanya olmuştur. Naziler kendi ideallerini gerçekleştirmek adına toplumun tüm unsurlarını kontrol etme ve yönlendirme anlamında propaganda araçlarını kullanmıştır. Bu kontrol mekanizmalarından birisi olarak kültür ise en üstlerde yer almıştır. Çünkü Nazilere göre sanat ve kültür, devlet doktrinine hizmet etmelidir. Aksi bir durum ise söz konusu değildir. Özellikle Hitler'e ve Nasyonal Sosyalist dünya görüşüne göre kültür⁷ ve sanat, Alman ırk bilincini güçlendirmek için önemli bir araçlardır. Kültür ve sanat halka yeni bir düzenin inşa edildiğini hatırlatmalı, Reich için bin yıl sürecek sonsuzluk bilincini tüm toplumsal alanlarda işlemelidir (Bermbach, 1997, s.15). Bu doğrultuda Nasyonal Sosyalist iktidar dönümünde edebiyat, müzik ve sinema tam anlamıyla birer propaganda aracı olarak kullanılmıştır. Sanatlar arasında ideolojik olarak en kolay şekilde araçsallaştırılan sanat dalı ise müzik olarak görülmüştür. Chamberlain'e göre müziğin politik olarak araçsallaştırılması noktasında Antik Yunandaki anlayış, Almanya'ya aktarılır (Chamberlain, 1937, s.163.) Schmitt-Salomon'a göre Platon'un düşünceleri, Nazilerde olduğu kadar başka hiçbir yerde bu kadar açık şekilde izlenmemiştir (2002, s.76). Müzik konusunda Alman ruhunu yansıtan sanatçı ve eserler özellikle seçilerek festivaller birer propaganda mekânı olarak düzenlenmiştir. Nazi bayramları ve kahramanlık anma günü gibi kitlesel etkinliklerle müzik üzerinden propaganda, doruğa ulaşmıştır. Alman gençliğinin örnek alması gereken Bismarck, Büyük Frederick, Moltke, Goethe, Bach, Bethoven, Mozart, Bruckner, Schubert ve Wagner'den oluşan bir kahraman ve müzisyen listesi oluşturularak (Kutluk, 201, s.7-24; Schmidt-Salomon, 2002, s.78). Naziler, Germen kimliği duygusunu arttırmak için opera ve senfonik müziği de kullanmışlardır (Goebbels, 1941, s.485). Müziğin birçok türü Nasyonal Sosyalist parti mekanizması tarafından kuşatılmış ve sadece Nazi ideolojisine hizmet edenler desteklenmiştir (Jöde, 1944, s.79-84). Bu doğrultuda yüzlerce besteciye Führer'e adanmış besteler yaptırılmıştır (Schmidt-Salomon, 2002, s.80). Ancak Nazi döneminde müzik kültürünün felsefi temelleri daha çok

7 Müzik, Naziler için yalnızca Alman farklılığının bir alamet-i farikası olarak işlev görmekle kalmamış, aynı zamanda parti faaliyetlerine kitlesel katılım için bir mükânat görevi görmüştür (de Vries, 1996, s.21). Özellikle 1933-1945 yılları arasında Naziler, müziği siyasi birliği güçlendirmek için bir araç olarak kullanmıştır. 1933'ten itibaren Reich'taki tüm müzikal tiyatroların kontrolünü sağlamış, tüm devlet müzisyenleri üzerinde denetim ve yargılama yetkisi ilan etmiş, müzik materyallerinin yayınlanmasına ilişkin yönergeleri oluşturmuşlardır (Levi, 1994, s.10-16). Bu süreçteki kilit figürlerden biri Alfred Rosenberg ve Goebbels'tir. Ayrıntılı olarak bakınız: (Doerries, 1960; De Vries, 1996; Potter, 1998).

Wagnerci ideallere dayandırılmış (de Vries, 1996, s.26) ve Wagner Nazilerin savaşında yoğun bir şekilde araçsallaştırmıştır (Borchmeyer, 2013, s.23).⁸

Antik Yunan'dan devraldıkları teolojik ve mitolojik ilhamların yanında Naziler, halk (volk) müziğine de güçlü ve bilinçli bir alan da açmıştır (Stein, 1934, s.260). Böylece Nasyonal Sosyalistler, gençliğin müzik eğitiminde öncü bir rol üstlenmek amacıyla ideolojilerini, derinlere kök salmış Alman şarkı kültürüyle yani halk müziğiyle birleştirmiştir. Salt görselliğin ötesinde, Alman halk ezgi akışının derinliklerine dalarak milliyetçi metinlerin özenle yerleştirilebileceği, kolayca muhafaza edilen melodilerden oluşan bir temel oluşturulmuştur (Jöde, 1944, s.79-85). Özellikle halk müziği geleneğine dayanan parçalar (Schmidt-Salomon, 2002, s.3), Hitler Gençliği'nin ve devletin beyin yıkamasında ve halkın kontrolünde önemli bir rol oynamıştır (Mosse, 1968, s.290-291). Bu kültürel propaganda çalışması tarihi, böylece bugün dahi etkilerini karşımıza çıkaran bir kültür endüstrisinin araçsallaştırılmasının da tarihine dönüşmüştür (Borchmeyer, 2013, s.23).

SONUÇ

Toplumsal bir üretim olarak müzik, oldukça büyük bir etkiye sahiptir. Özellikle insanın; aidiyet duygusu, sevinci, hüznü ve öfkesi gibi birçok hissiyatı üzerinde müziğin etkisi yadsınamaz. Bu anlamda müzik, insanın duygularına hitap eden toplumsal bir sanat dalı olarak, insanla birlikte tarih sahnesinde ortaya çıkmıştır. Geçmişten günümüze müziğin işlevi, konumu ve varlıksal durumu her coğrafyada ve dönemde farklılık arz etmiştir. Ancak hangi dönemde hangi coğrafyada ve hangi türde olursa olsun müzik, onun kendi öz ürünü olarak insanı etkileyen ve amaçlara hizmet eden bir araç olmuştur. Bundan dolayı müziğin ne olduğuna dair soruya teknik, sosyolojik, teolojik, politik ya da tarihsel anlamda farklı tanımlamalar yapmak mümkündür. İlk olarak müzik, insanın kendisiyle ve toplumla iletişim kurmasının bir aracıdır. Kültürel yapının içinde sosyal bir olay olarak müzik, güçlü iletişim araçlarından biri niteliğinde tarih sahnesindeki yerini almıştır. Tarihsel uzlam içerisinde toplum değişirken, birey ve toplumsal kurumlar, dolayısıyla müzikal nağmeler ve müzikal roller

8 Özellikle Wagner, devrimci operanın öncüsü olarak (Laserre, 2007, s.90) Avrupa'nın kültür hayatını politik anlamda etkiler (Mimaroglu, 1995, s.94). Wagner yukarıda bahsedilen sanatçılar arasından Nasyonal Sosyalizm ve Hitler tarafından en fazla saygı duyulan ve en çok araçsallaştırılan kişi olmuştur. Çünkü Naziler tarafından Wagner'in yazıları ve besteleri Hitler'in ideolojisine uygun olarak görülmüştür (Kohler, 2000:264). Wagner'in operası Nazi Almanyası tarafından saygıyla karşılanmıştır çünkü Wagner'in eseri Alman ulusunun doğuşunu kutlamış ve coşkun bir halk bilinci yaymıştır. Wagner'in Die Meistersinger'i devlet destekli ulusal kimliğin birincil ifadesiydi (Grey, 2002: 78-104). Bundan dolayı Nasyonal Sosyalizm kültürel propaganda çalışmalarında Wagner'i ve tüm eserlerini İkinci Dünya Savaşı'nın sonuna kadar araçsallaştırmıştır (Sarıtaş, 2018:111). Wagner'in romantik milliyetçi söylemi vurgulayan (Uslu, 2017: 20) eserleri, onun Alman ulusuna has duyguların bu ulusun geçmişinden alınan imgelerin hatırlanması yoluyla bir şekle büründürülebileceği ve ulusun bu şekle geleceğe doğru ilerleyebileceği, Avrupa sanatında Alman müziğinin en ileri ve en güçlü olduğu, uygarlığın yeniden doğuşu için Alman olana ihtiyaç olduğuna dair düşünceleri Hitler Almanyası'nda Nazileri cezabetmiştir (Laserre, 2007: 70). Kullandığı köken mitleri ırkçılıkla uyumlu olduğu için (Friedländer and Rüsen, 2000) Wagner kültü Naziler döneminde olağanüstü bir şekilde büyümüştür (Kohler, 2000: 264). Nitekim Wagner'in opera eserleri NSDAP parti toplantılarında kullanılmış, 1943 ve 1944 yıllarında Bayreuth Festivali, Nasyonal Sosyalistlerin resmi opera festivali olarak belirlenmiştir (Müller, 2013, s.18).

de değişmiştir. Bu anlamda müziğin tarihselliği, aynı zamanda toplumun tarihselliğini yansıtmıştır.

Müzik, diğer taraftan hem toplumsal hem teolojik hem de siyasal anlamda araçsallaştırılan bir dil olarak tanımlanabilir. Dil ve müzik arasındaki bu ilişki; müziğin, sahip olduğu gücüyle birlikte tüm dinler ve iktidarlar tarafından kullanılmasının da temel sebebidir. Gerçekten de şu söylenebilir ki müzik, kavramlardan ve kelimelerden çok daha güçlüdür. Bu gücün farkına varan herkes tarihin farklı dönemlerinde müziği kontrol altına almak istemiştir. Genel olarak tüm dinler ve iktidarlar, müziği olumsuz anlamda toplumsal bozuklukların kaynağı olarak görmüştür. Müziğin teolojik ve politik aşkınlığını ve araçsallaştırılmasını Mısır, Mezopotamya, Antik Yunan, Çin ve Avrupa ülkeleri gibi birçok medeniyette görmek mümkündür. Örneğin dinler hem teolojik hem de mitolojik olarak müziğe mistik görevler biçmiş ve ona eleştirilemez/ tartışmaya kapalı aşkınsal özellikler atfederek onu araçsallaştırmıştır. Kendi kontrollerinde olduğu sürece müzik icrasına izin verilmiş ya da kendi tekellerinde olduğu sürece aşkınsallığının dozajı arttırılmıştır. Müzik özellikle dinler açısından kutsal bir varlığın sesini şekillendirmeye hizmet etmiştir. Birçok eski kültürde onun Tanrılar tarafından ya da onların dünyadaki temsilcisi olan hükümdarlar tarafından icat edildiğine inanılmıştır. Aynı şekilde insanın politik bilinçlenmesi ve müziğin araçsallaştırılması meseleleri düşünüldüğünde müziğin tarihi, aslında siyasi bir tarihtir. Özellikle müziğin ulusu güçlü bir biçimde şekillendirebilme ve kitlelerde ortak bilinç oluşturma potansiyeli dolayısıyla ortaya çıkan bu düşünce, müziği doğal olarak iktidara hizmet eden bir araca dönüşmüştür. Tüm iktidarlar müziği kontrol ve kanallize etmek istemiştir. Müziğin kitlelerde ortak bilinç oluşturma etkisi, harekete geçirdiği kitlelerin çapı ve bunu sağlayan tek araç olması, bu düşünceyi güçlendirir. Antik Yunan'dan Roma İmparatorluğu'na, Orta Çağ beylik ve krallıklarından Nasyonal Sosyalist iktidara kadar hepsinde müzik, bu manada toplumu kontrol etmek için araçsallaştırılan bir sanat dalı olmuştur.

Antik Yunan'da ve Orta Çağ'da iktidarların kontrolünde saraylarda icra edilen müzik, özellikle 18. yüzyılda saraydan çıkarak daha çok yerel halka hitap etmeye başlar. Politik anlamda müzik, 19. yüzyılda giderek kitleselleşir, teolojik vasfından sıyrılarak politik ve mitolojik kahramanlık hikâyeleri üzerinden ulusçu bir vafa bürünür. Müziğe ulusun geçmişi korumak ve böylece ulusun bugününün tarihini yazmak gibi görevler yüklenir. Ancak müziğin iktidar eksenli araçsallaştırması ilişkisinde en yoğun dönem ulusalcılığın ve ırkçılığın zirve yaptığı dönem olan 20. yüzyıl olur. Bu dönemin en belirgin örnekleri ise kuşkusuz Stalin Sovyetleri ve Hitler Almanyası'dır. Bu yüzyılda totaliter ideolojiler, müziğin dinleti hakkını mutlak olarak kendi uhdelerinde tutmak istemişlerdir. Müzik, totaliter ideolojilerin ülkelerini desteklemiş, politik

baskının ve propagandanın bir aracı olarak görülmüştür. Nitekim müziğin iktidar tarafından araçsallaştırıldığı ve total olarak bir propaganda aracına dönüştüğü bu dönemde, tüm sanat alanı mutlak savaş alanı olarak görülerek ideolojiler, kendi ideallerini gerçekleştirmek adına toplumun tüm unsurlarını kontrol etme ve yönlendirme gayesiyle müziği etkin bir araç olarak kullanmıştır.

- Egin, A. (2012). Bir Müzik Sosyolojisi Var mıdır?. *Doğu Batı*, 15(62), 115-135.
- Friedländer, S. ve Rüsen, J. (2000). Richard Wagner im Dritten Reich: Ein Schloss Elmau-Symposion. Verlag C.H. Beck.
- Fubuni, E. (2006). Müzikte Estetik. (F. Genç, Çev.). Dost Yayınevi.
- Fukuyama F. (2016). Siyasi Düzenin Kökenleri. Profil Yayınları.
- Gray, A. (1993). The Popular Guide to Cassical Music. A Birch Lane Press.
- Grey, T. S. (2002). Wagner's Die Meistersinger as national opera (1868–1945). C. Applegate ve P. Potter (Ed.), Music and German national identity (78–104). University of Chicago Press.
- Heinich, N. (2013). Sanat Sosyolojisi. (T. Arnas, Çev.). Bağlam Yayıncılık.
- İlyasoğlu, E. (1999). Zaman İçinde Müzik. Yapı Kredi Yayınları.
- Jöde, F. (1944). Haus und Familie: Die Musik im Kindesalter. W. Stumme (Ed.), Musik im Volk: Gegenwartsfragen der deutschen Musik (79–84). Berlin-Lichterfeld Verlag.
- Kant, I. (1994). Yargı Yetisinin Eleştirisi. (A. Yardımlı, Çev.). İdea Yayınları.
- Kaplan, A. (2019). Kültürel Müzikoloji. Bağlam Yayıncılık.
- Kaygısız, M. (2004). Müzik Tarihi Başlangıcından Günümüze Müziğin Evrimi. Kaynak Yayınları.
- Kızılabdullah, Ş. (2019). Hristiyan Gelenekte Müzik: Amerikan Hristiyan Müziğinde Gospel Müzik, Bluz ve Caz Örneği. *Dini Araştırmalar Dergisi*, 22(56), 307-326.
- Konfüçyüz. (1998). Büyük Bilgi, Müzik Hakkında Notlar (M. N. Özerdim, Çev.). MEB Yayınları.
- Kutluk, F. (1997). Müzik ve Politika. Doruk Yayıncılık.
- Labecka-Koecherowa, M. (1995). Şaman Ayini-Yeniden Yapılanma Deneyi, Tiyatro Araştırmaları Dergisi, 12,77-98.
- Langer, S. K. (1957). Philosophy in a New Key. New American Library.
- Laserre, P. (2007). Nietzsche'nin Müzik Üzerine Düşünceleri. (İ. Usmanbaş, Çev.). Pan Yayıncılık.
- Leikert, S. (2001). Der Orpheusmythos und die Symbolisierung des primären Verlusts: Genetische und linguistische Aspekte der Musikerfahrung. *Psyche*, 55(12), 1287–1306.

Marcuse, H. (1978). *The Aesthetic Dimension*. Beacon Press.

Merriam, A. (1964). *Anthropology of Music*. Northwestern University Press.

Mimaroglu, İ. (1995). *Müzik Tarihi*. (5. Baskı). Varlık Yayınları.

Mosse, G. L. (1968). *Nazi culture: Intellectual, cultural and social life in the Third Reich*. Grosset & Dunlap.

Möhring-Hesse, M. (1991). Politik aus dem Glauben und ethische Auslegung: Zur theologischen Begründung christlicher Gesellschaftsethik als normative Reflexion politischer Glaubenspraxis. *Jahrbuch für Christliche Sozialwissenschaften*, 32, 65–89.

Nacakcı, Z. (2013). İnsan-Kültür-Müzik. Z. Nacakcı, ve A. Canbay (Ed.), *Müzik Kültürü* (3-31). Pegem Yayınları.

Oberhoff, B. (2003). Diese Musik versteht mich! -Die Musik als Selbstobjekt, B. Oberhoff (Ed.), *Die Musik als Geliebte: Zur Selbstobjektfunktion der Musik*. (9-43). Psychosozial-Verlag Haland & Wirth.

Oransay, G. (1976). *Musiki Tarihi*. Yayıncı Açık Öğretim Dairesi Yayınları.

Potter, P. (1998). *Most German of the arts: Musicology and society from the Weimar Republic to the end of Hitler's Reich*. Yale University Press.

Ringer, A. L. (1990). The rise of urban musical life between the revolutions, 1789–1848. A. Ringer (Ed.), *The early romantic era* (1–24). Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1007/978-1-349-11297-5_1

Sachs, C. (1965). Kısa dünya müzik tarihi (İ. Usmanbaş, Çev.). Millî Eğitim Bakanlığı Basımevi.

Sarıtaş, İ. (2018). Richard Wagner'in sanatında inşa ettiği politik ve kültürel düşünce dünyası. *Amme İdaresi Dergisi*, 51(4), 89–115.

Schelling, F.W.S. (1907). *Philosophie der Kunts*, Schellings Werke, Dritter Band, Leipzig: Fritz Eckardt Verlag.

Schering, A. (1931). Musik. A. Vierkandt (Ed.), *Handwörterbuch der Soziologie* (393-399). Verlag.

Schmidt-Salomon, M. (2002). Die Verhältnisse zum Tanzen bringen ... Über Musik & Politik. M. Chlada, G. Dembowski & D. Ünlü (Ed.), *Alles Pop? Kapitalismus & Subversion* (60–83). Alibri Verlag.

Schopenhauer, A. (1928-1930). *Il Mondo Come Volanta e Rappresentazione* içinde (2. Cilt).

Schopenhauer, A. (1969). *The world as will and representation*. (I. Cilt) (E. F. J. Payne, Çev.). Dover.

Selanik, C. (1996). *Müzik Sanatının Tarihsel Serüveni*. Doruk Yayınevi.

Soykan, N. Ö. (2002). *Müzik Estetiği*. Cogito, (30), 265. YKY.

Stein, F. (1934, Eylül 5). *Vom Wesen deutscher Musik*. Bremer Nachrichten.
Prieberg, F. K. (1982). *Musik im NS-Staat*. Fischer Taschenbuch Verlag.

Tatar, B. ve Aydın, S. (2017). *Müzik ve iktidar ilişkisi: Kuramsal ve tarihsel bir analiz*. Ondokuz Mayıs Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi, 43, 5–30.

Taylor, C. (2014). *Seküler Çağ*. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Timuçin, A. (1987). *Estetik. Süreç Yayınları*.

Torre Franca, F. (1910). *La Vita Musicale dello Spirito*. Bocca.

Turley, A. C. (2001). *Max Weber and the sociology of music*. Sociological Forum, 16(4), 633–653.

Uçan, A. (1994). *İnsan ve Müzik, İnsan ve Sanat Eğitimi*. Müzik Ansiklopedisi Yayınları.

Uçan A. (2005). *İnsan ve Müzik İnsan ve Sanat Eğitimi*. (3. Baskı). Evrensel Müzikeyi.

Uslu, A. (2017). *Richard Wagner'in Siyasal Düşünceleri Modernite Eleştirisi ve Ulusal Sanat Anlayışı*. Sosyoloji Dergisi, 37(1), 13–44.

Webern, A. (1998). *Yeni Müziğe Doğru* (A. Bucak, Çev.). Pan Yayınları.

West, M. L. (1992). *Ancient Greek Music*. Oxford University Press.

Yıldırım, V. ve Koç, T. (2011). *Müzik Felsefesine Giriş*. Bağlam Yayınları.

GELENEKSEL EL SANATLARINDAN, MODERN SANAT ESERİ OLARAK TAKI SANATI

JEWELRY ART AS A WORK OF MODERN ART FROM TRADITIONAL HANDICRAFTS

Dr. Öğr. Üyesi Metin Coşkun

Kastamonu Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi,
Geleneksel Türk Sanatları Bölümü
mcoskun@kastamonu.edu.tr

ORCID ID: 0000-0003-0941-0519

MAKALE GELİŞ TARİHİ: 23 Mayıs 2024 · YAYIMA KABUL TARİHİ: 16 Nisan 2025

Öz

Bu çalışmanın amacı, takı tasarımının bir sanat dalına dönüşüm sürecini ve yaratıcı ifade biçimlerine nasıl katkıda bulunduğunu incelemektir. Çalışmada sanatın tarih boyunca sürekli değişen ve genişleyen tanımı ışığında, tarihsel dönüşümünde Rönesans'tan Modernizm'e kadar yaşanan değişimler ve takı sanatının bu değişimlerden nasıl etkilendiğini incelemektedir. Literatür taraması ve karşılaştırmalı analizlerle desteklenen bu araştırma, çağdaş takı tasarımında kullanılan malzemelerin, tekniklerin ve temaların sanatsal yaratıcılığa nasıl yeni bir boyut kattığını ortaya koymaktadır. Takı tasarımcılarının, geleneksel yöntemlerin yanında plastik, tekstil, reçine ve geri dönüştürülmüş materyaller gibi farklı malzemelerle çalışarak eserlerinde toplumsal, politik ve çevresel mesajları da nasıl ilettiklerini incelemektedir. Sonuç olarak, takı tasarımının sanatsal dünyadaki yeri ve giyilebilir bir sanat formu olarak bireysel ve toplumsal kimlikleri yansıtmada noktasında nasıl özgün bir iletişim aracı olduğu vurgulanmaktadır.

Abstract

The aim of this study is to examine the transformation process of jewelry design into an art form and how it contributes to creative forms of expression. In the light of the ever-changing and expanding definition of art throughout history, the study examines the changes in its historical transformation from Renaissance to Modernism and how jewelry art has been affected by these changes. Supported by a literature review and comparative analysis, this research reveals how the materials, techniques and themes used in contemporary jewelry design add a new dimension to artistic creativity. It examines how jewelry designers convey social, political and environmental messages in their works by working with different materials such as plastics, textiles, resins and recycled materials in addition to traditional methods. As a result, it emphasizes the place of jewelry design in the artistic world and how it is a unique communication tool in reflecting individual and social identities as a wearable art form.

Anahtar Kelimeler: Takı tasarımı, el sanatları, geleneksel türk sanatları, sanat kavramları

Key Words: Jewelry design, handicrafts, traditional turkish arts, art concepts

GİRİŞ

Sanat, sabit bir tanım içinde kalmayıp tarih boyunca sürekli değişen bir kavram olarak kendine farklı ifade biçimleri bulmuştur. Geleneksel resim, heykel ve müzik gibi klasik sanat alanları dışında da sanatın, bireylerin duygu, düşünce ve kimliklerini ifade etmeleri için geniş bir yelpaze sunduğu kabul edilir. Modern ve Postmodern akımların etkisiyle sanat, yalnızca estetik bir alan olmaktan çıkarak toplumsal, politik ve kültürel mesajları taşıyan bir platforma dönüşmüştür. Bu gelişim, zaman içinde farklı ifade biçimlerinin sanat dalı olarak kabul edilmesini desteklemiştir. Takı tasarımı da sanat kavramının genişleyen tanımında zamanla önemli bir yer bulan bir alan olarak dikkati çekmektedir.

Geçmişte geleneksel el sanatı ve zanaat olarak kabul edilen takı tasarımı, iki binli yılların ortalarından itibaren modern sanatın etkisiyle sanatsal bir ifade biçimi olarak kabul edilmeye başlanmıştır. Takı tasarımcıları, yalnızca geleneksel yöntemler, değerli taşlar ve metallerle sınırlı kalmadan cam, plastik ve organik materyaller gibi çeşitli malzemeleri kullanarak takı tasarımına yeni bir boyut katmışlardır. Sanatçıların bu kişiselleştirme müdahalesi, kişisel ifade ve kültürel kimliklerin yansımaları haline gelerek takı tasarımını sanatsal ifade biçimlerinin bir parçası yapmış ve sanatın sürekli değişen yapısı içinde kendine özgün bir yer edinmiştir. Bu bağlamda çalışmada alan yazında yer alan çalışmalar ışığında takı tasarımının bir sanat alanı olarak nasıl bir gelişim aşamasından geçtiği incelenmiştir. Kullanılan yöntem ve elde edilen sonuçlar analiz edilerek sonraki bölümlerde sunulmuştur.

YÖNTEM

Bu çalışma, takı tasarımının sanatsal değerini ortaya koymayı ve bu disiplinde ortaya çıkan yaratıcı ifade biçimleri ile diğer sanat disiplinleri arasındaki benzerlikleri ve farklılıkları ortaya koymayı amaçlamaktadır. Bu bağlamda çalışmada farklı sanat disiplinlerinin yanı sıra takı tasarımının bir sanat formu olarak gelişimi, çeşitli perspektiflerden ele alınmıştır. Yöntem olarak, literatürde yer alan kaynaklar taranmış, sanat tarihi ve takı tasarımına dair karşılaştırmalı analizler yapılmıştır. Takı tasarımında kullanılan farklı malzemeler, teknikler ve sanatçılara dair literatür detaylı şekilde incelenmiştir. Bu kapsamda takip edilen aşamalar şunlardır:

3. Literatür Taraması: Sanat tarihi, geleneksel sanat, çağdaş sanat ve takı tasarımıyla ilgili makaleler, kitaplar ve eleştiriler incelenerek. Sanatın tarihsel evrimi, takı tasarımının zanaatten sanata geçiş süreci ve bu alandaki yenilikçi yaklaşımlar değerlendirilmiştir.

4. Örnek İnceleme: Belirli takı tasarımcılarının eserleri incelenmiş, bu sanatçıların eserlerindeki yaratıcı ifade biçimleri, kullanılan malzemeler ve teknikler ele alınmıştır.

5. Karşılaştırmalı Analiz: Takı tasarımının geleneksel sanat formlarıyla karşılaştırılması yapılarak, geleneksel ve modern sanat arasındaki farklar bu alanda nasıl ortaya çıkartıldığı değerlendirilmiştir.

İnceleme süreçlerinin tamamlanması ile elde edilen sonuçlara göre genel bir bilgi olarak iki ana başlık ve takı tasarımının gelişim süreçleri olarak dört ana kategoride toplandığı görülmüştür. Bu başlıklar şunlardır:

- Geleneksel Sanat
- Takı Sanatı
- Sanat Kavramının Genişlemesi ve Yeni Sanat Dallarının Kabulü
- Takının Sanatsal Değeri
- Takı Tasarımında Yaratıcı ve Farklı İfade Biçimleri
- Takı Tasarımının Sanat Dünyasına Katkısı

Kategorilere ilişkin detaylı bilgiler ise aşağıdaki başlıklarda sunulmuştur.

Geleneksel Sanat

Geleneksel sanat, geçmişten günümüze kadar uzanan kültürel ve estetik değerlerin bir ifadesi olarak önemli bir yere sahiptir. Bu sanat türü, tarih boyunca çeşitli medeniyetler ve kültürler tarafından benimsenmiş ve geliştirilmiştir. Geleneksel sanatın en belirgin özelliklerinden biri, zamanla sabit kalan ve nesilden nesile aktarılan belirli formlara ve tekniklere sahip olmasıdır. Bu nedenle, geleneksel sanat eserleri, bir toplumun kültürel kimliğinin ve tarihinin bir yansıması olarak değerlendirilebilmektedir.

Geleneksel sanatlar, dönemlerin koşullarına göre değişim ve gelişim gösteren dinamik bir yapıya sahiptir. Ortaya çıktıkları toplumun duygularını, sanatsal zevklerini ve kültürünü yansıttıkları için geleneksel özelliklerini kazanmışlardır. Bu sanatlar, özellikle doğum, evlenme ve ölüm gibi hayatın önemli dönüm noktalarında gerçekleştirilen pratiklerle, toplumun kültürel belleğinin önemli bir parçası haline gelerek bu anlara farklı bir anlam katabilmektedir. Ancak, geleneksel sanatlar, yaşayan her kavram gibi doğma, değişme ve ölme evrelerinden geçmektedir. Günümüz toplumlarının geleneksel sanatlara olan bağlılıklarının giderek azalması, bu sanatları kaybolma tehlikesiyle karşı karşıya bırakmaktadır (Koyuncu Okca ve Kabukçu, 2020). Dolayısıyla, geleneksel sanatların korunması ve yaşatılması, bir yandan kültürel mirasın devamlılığı için büyük bir öneme sahipken, diğer yandan bu sanatların modern ve çağdaş

yaklaşımlarla yeniden yorumlanması gerekliliğini doğurmaktadır. Bu bağlamda, geleneksel sanatların modern sanatta yeniden canlandırılması, hem kültürel değerlerin korunmasını sağlayacak hem de yeni nesillerin bu zengin mirası tanımalarına olanak tanıyacaktır. Sürekli tasarım ve üretim aşamalarından geçen takı tasarımı da bu sanat dallarının öncülerin birisi olarak ifade edilebilmektedir. Örnek olarak Görsel I de yer alan geleneksel tekniklerle çalışılmış elmas broş sunulabilir.



Görsel I. Topkapı Sarayı Müzesi “Zümrüt Taşlı Elmas işi broş” (18.yy)

Takı Tasarımı

Takı, uygarlıkların sahip olduğu kültür ve geleneklerin en önemli yansıtıcılarından biridir. Takılar, geçmiş, anıları ve yaşanmışlıkları barındırır. Takılar, mitolojide İsis’in yeraltı dünyasına inmesine yardım etmiş, bazen de aşkın simgesi veya gücün göstergesi olmuştur (İşgören ve diğerleri, 2018). Tarihsel süreç içinde takılar; taştan bronz, gümüşten altına, pırlantadan safire birçok malzemeden şekil alarak dönüşümden geçmiştir. Günümüzde ise camdan deriye, plastikten her tür tekstil ürününe kadar çeşitli ve ilginç malzemelerle yolculuğunu sürdürmektedir.

II. Dünya Savaşı sonrasında insanların enerjilerini sanata harcamaları, 1940’larda bir devrim yaratarak takı sanatı olarak bilinen yeni ve kalıcı bir sanat formunun ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bu dönemde tasarımcılar, toplumların yaşam göstergelerinden biri olan takıların seri üretimini ve geleneksel takı anlayışında bulunan değerli taş ve metallere olan bağlılığı reddederek, öncü sanatçıların ve tek üretim çalışmalarının değerini yüceltmışlerdir. Bu yaklaşım, geleneksel takı sanatının sınırlarının ötesine geçerek, takının yalnızca estetik bir nesne olmasının ötesinde bir sanatsal ifade aracı haline gelmesini sağlamıştır. (Demirtaş Dikmen, 2012).

Özellikle güzel sanatlarda, yeni ilham kaynakları arayışına giren sanatçılar, modern takıların kendi içerisinde dinamik bir denge kurmasını sağlamışlardır. Takılar, zıt güçlerin birleşimiyle; karmaşık ve içgüdüsel, geleneksel ve yenilikçi, kişisel ve sosyal, sade ve gösterişli bir dil benimseyerek günümüzün en önemli sanat oluşumları arasında yer almaya hak kazanmıştır. Bu dönemde, takının sanatsal bir ifade biçimi olarak kabul edilmesi, sanatçılar ve tasarımcılar arasında yeni bir anlayışın gelişmesine yol açmıştır (Demirtaş Dikmen, 2012).

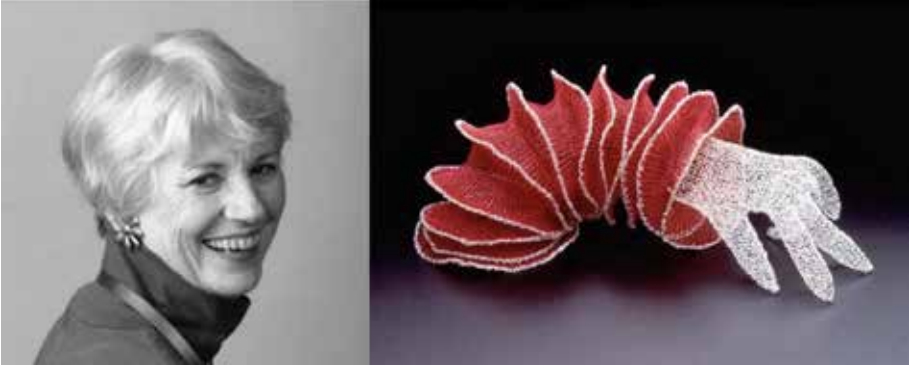
Örneğin dönemin önemli sanatçılarından birisi olan Margaret De Patta (1903-1964), modernist takı tasarımının öncülerinden biri olarak kabul edilir ve tasarımlarında ışık, gölge ve optik illüzyonları ustalıkla kullanmıştır. Bauhaus felsefesinden ilham alarak form ve işlev arasındaki dengeyi araştıran De Patta, takılarında geleneksel süsleme anlayışından uzaklaşarak, soyut ve geometrik kompozisyonları öne çıkarmıştır. Özellikle şeffaf taşları kullanarak ışığın kırılmasını ve taşların içindeki yansımaları vurgulayan tasarımları, onun benzersiz estetik anlayışını ortaya koymuştur (Dormer, 1995). Görsel 2’de sanatçının, hareket ve algı ilişkisini takıya entegre eden yaklaşımı, sadece estetik bir yenilik değil, aynı zamanda takının bir sanat formu olarak kabul edilmesine katkı sağlayan önemli bir dönüşüm olmuştur.



Görsel 2. Margaret De Patta (1903-1964) ve gümüş broş “Abstract Brooch”

Takı yapımcılarının çalışmalarının yanı sıra ressamların ve heykeltıraşların da takı tasarlayıp üretmeleriyle birlikte “mücevherci olarak sanatçı” ve “sanatçı olarak mücevherci” kavramları bir araya gelerek, takının bir sanat olarak kabul edilmesinde önemli bir rol oynamıştır. Sanatçılar, bu yeni sanat formunda sınırlarını genişletmeye başlamış ve çağın getirdiği beklentilere uygun eserler üretmişlerdir. Bu süreçte, insan bedenine uygun boyut, ağırlık, şekil gibi ölçülerin limitlerini zorlayarak, takıya modern kültür içerisinde farklı bir konum kazandırmayı hedeflemişlerdir. Zaman içinde tasarımcılar ve sanatçılar, takılabilirlik yani ergonomiyi öncelik olmaktan çıkararak, heykelsi formlara uzanan bir biçimlendirme anlayışını benimsemişlerdir.

Heykelsi takılarıyla ünlü sanatçı Arline Fisch (1931-2024), takı tasarımında heykelsi formlara odaklanan ve metal işçiliğiyle tekstil tekniklerini birleştiren öncü sanatçılardandır. Özellikle metal örgü (textile metal) tekniği ile geliştirdiği takılar hem hafif hem de büyük ölçekli yapılarıyla dikkat çekmektedir. Geleneksel kuyumculuk anlayışını aşarak takıyı bir sanat nesnesi olarak ele alan Fisch, eserlerinde hareket, hacim ve ışık oyunlarını vurgulamıştır. Çalışmaları Victoria and Albert Museum (Londra), Smithsonian American Art Museum ve Museum of Arts and Design (New York) gibi önemli koleksiyonlarda yer almaktadır (Metalsmith Magazine, 2001). Görsel 3’de Fisch’in tasarım anlayışı, takıyı yalnızca bir aksesuar olarak değil, bedenle etkileşime giren üç boyutlu bir sanat formu olarak konumlandırılabilir.



Görsel 3. Arline Fisch (1931-2024) ve “giyilebilir heykelleri”

Bu yenilikçi yaklaşımlar, modern takı sanatının sadece bir süs eşyası olmanın ötesine geçerek, sanatsal bir biçimi aracı haline gelmesine olanak tanımıştır. Sanatçılar ve tasarımcılar, geleneksel malzemelerin yanı sıra farklı malzemeler kullanarak, takı sanatını daha geniş bir ifade yelpazesi ile yeniden şekillendirmişlerdir. Bu dönemde, özellikle endüstriyel malzemelerin kullanımı, takı tasarımında devrim niteliğinde bir değişim yaratmıştır. Plastik, cam, kauçuk gibi geleneksel olmayan malzemeler, takı sanatında yeni bir estetik anlayışın doğmasına katkıda bulunmuştur. Gijs Bakker, geleneksel mücevher yapımına meydan okuyan ve endüstriyel malzemeleri takı tasarımına entegre eden öncü sanatçılardandır. Sanatçının çalışmalarından bazı örnekler Görsel 4’ de sunulmuştur.



Görsel 4. Gijb Bakker (1942-) ve “Black to White” (2016).

Modern takı sanatının gelişimi, aynı zamanda sanatın sosyal ve kültürel işlevlerine de yeni bir boyut kazandırmıştır. Takılar, bireylerin kimliklerini ve sosyal statülerini ifade eden nesneler olmanın yanı sıra, sanatsal bir ifade biçimi olarak da kabul görmüştür. Sanatçılar, takıların toplumsal ve kültürel bağlamda taşıdığı anlamları sorgulamak ve yeniden tanımlamak için bu yeni sanat formunu kullanmışlardır. Bu bağlamda, takı sanatı, bireysel ifadeyi ve toplumsal eleştiriye birleştirerek, sanatın güçlü bir aracı haline gelmiştir.

Takı sanatındaki bu dönüşüm, aynı zamanda geleneksel ve modern sanat anlayışları arasında bir köprü kurulmasına da olanak tanımıştır. Sanatçılar, geleneksel teknikleri ve motifleri modern tasarımlarla birleştirerek, hem geçmişe saygı göstermiş hem de çağdaş bir estetik anlayış yaratmışlardır. Bu yaklaşım, takı sanatının zengin tarihini ve kültürel mirasını korurken, aynı zamanda yenilikçi ve özgün eserler üretmeye devam etmesini sağlamıştır (Demirtaş Dikmen, 2012).

Sonuç olarak, II. Dünya Savaşı sonrasında ortaya çıkan modern takı sanatı, geleneksel anlayışların ötesine geçerek, sanat ve tasarım dünyasında devrim niteliğinde değişiklikler yaratmıştır. Tasarımcıların ve sanatçıların yenilikçi yaklaşımları, takı sanatının sadece bir süs eşyası olmanın ötesine geçip, sanatsal bir ifade aracı olarak kabul görmesini sağlamıştır. Bu süreçte, takı sanatı, bireysel ifade, toplumsal eleştiri ve estetik yenilikler açısından önemli bir platform haline gelmiştir. Bu dönüşüm, takı sanatının geçmişten günümüze uzanan zengin tarihini korurken, aynı zamanda çağdaş ve dinamik bir sanat formu olarak gelişimini sürdürmesini sağlamıştır.

Takı Sanatının Sanat Kavramları Arasına Kabul

Takı tasarımının bir sanat dalı olarak kabul edilmesi hem geleneksel sanatların korunması hem de modern ve çağdaş yaklaşımlarla yeniden yorumlanması

açısından büyük bir öneme sahiptir. Geleneksel sanatlar, kültürel ve estetik değerlerin yansıması olarak kuşaktan kuşağa aktarılan formları ve teknikleri içerir. Bu sanatlar, toplumların kültürel kimliğini ve tarihini gözler önüne sererken, zaman içinde oluşmuş ve bir bakıma sabitlenmiş dinamik yapılarıyla da dikkat çeker. Geleneksel sanatların korunması, kültürel mirasın sürekliliği açısından vazgeçilmezdir. Aynı zamanda, bu sanatların modern bir anlayışla yeniden canlandırılması, yeni nesillerin bu köklü mirası tanımaya ve anlamasına imkân tanır. Örneğin, geleneksel telkâri sanatının modern tasarımlar için bir ilham kaynağı olması, geçmişin zengin kültürel mirasının yaşatılmasını sağlamaktadır (Gündüz, 2018; Kodaman ve Sarı, 2013). Ayrıca, Divriği Ulu Camii ve Şifahane'nin süslemelerindeki motiflerin kuyumculukta modern tekniklerle takılara aktarılması, geleneksel ile modern arasındaki bağlantıyı güçlendiren örnekler olarak görülmektedir (Saraçoğlu, 2015).

II. Dünya Savaşı sonrasında modern takı sanatı, geleneksel anlayışların ötesine geçerek özgün bir sanat formuna dönüşmüştür. Takı tasarımcıları ve sanatçılar, takıları yalnızca estetik objeler olmaktan çıkararak kişisel ve toplumsal ifadelerin bir aracı haline getirmiştir. Bu süreçte biyomimetik yaklaşımlar ve deneysel takı uygulamaları, modern tasarımlara yenilikçi bir boyut katmıştır (Yağmur ve Zorlu, 2021). Öte yandan, geleneksel kilim motiflerinin çağdaş tasarımlarda yeniden yorumlanması gibi örnekler hem geçmişin estetik değerlerine saygı gösterilmesini hem de yenilikçi eserlerin ortaya konmasını mümkün kılmaktadır (Torun ve Nas, 2023). Katar'daki müzelerin, geleneksel sanat ile modern tasarımı bir araya getirme ve kültürel mirası koruma konusundaki çalışmaları da bu alanda öne çıkan örneklerdendir (Karadeniz, 2019). Tüm bu gelişmeler, takı tasarımının, geleneksel ve modern sanat anlayışlarını buluşturarak çağdaş sanatın dinamik ve yaratıcı bir parçası olarak kabul edilmesini sağlamaktadır.

Sanat Kavramının Genişlemesi ve Yeni Sanat Dallarının Kabulü

Sanat, tarih boyunca sabit bir tanıma bağlı kalmayan ve sürekli dönüşüm geçiren bir kavram olarak görülmektedir. İnsanlık tarihi kadar eski olan sanat, insanoğlunun kendini ifade etme biçimi olarak kullanılmıştır. Her toplum, sanata zevk ve anlayışına göre öz benliğinden ve geleneginden izler katmıştır. Sanatın varlığı, yaratıcısına yani sanatçısına bağlıdır ve sanatçının yaratıcılığı ve hayal gücüyle bir eserde hayat bulur (Günbay ve Yetim, 2019). İnsanların kendilerini ifade etmeleri için farklı yollar sunan sanat, geleneksel resim, heykel ve müzik gibi alanların ötesine geçerek farklı dönemlerde değişik şekillerde tanımlanmıştır. Örneğin, Rönesans dönemi sanatı, doğa ve insan vücudunu idealize eden bir anlayışla karakterize edilirken (Gombrich, 2007), modern sanat dönemi soyutlamayı ve bireysel ifadeyi ön plana çıkarmıştır. Modernizm ve postmodernizm gibi akımlar, sanatın yalnızca estetik bir zevk değil, aynı

zamanda toplumsal, politik ve kültürel mesajlar taşıyabileceğini vurgulamıştır (Barnes, 2010). Sanatın tanımındaki bu dönüşüm ile farklı ifade biçimleri de sanat dalı olarak kabul edilmeye başlanmıştır.



Görsel 5. Sandro Botticelli “Paris’in Seçimi” (1485)

Toplumsal statü, inanç işlevsellik ve güzel görünme, insanlar tarafından önemsenen bir olgu olduğundan, takıların kullanımı ve üretimi tarih boyunca tüm insanlık için önem arz etmiştir (Erkaplan ve Coşkun, 2022). Bu özelliği sayesinde takı tasarımı, genişleyen sanat kavramı içinde giderek önemli bir yere sahip olmaya başlamıştır. Tarihsel süreç boyunca bir zanaat olarak görülen takı tasarımı, 20. yüzyılın ortalarından itibaren modern sanat akımlarının etkisiyle sanatın bir dalı olarak kabul edilmeye başlanmıştır (Yeşilmen, 2018).

Sanatın tanımındaki kapsam genişlemesi, sanatın yalnızca belirli formlara sığmadığını, aynı zamanda sürekli olarak yeniden şekillendirildiğini ve toplumsal değişimlere uyum sağladığını göstermektedir. Sanatın tanımı ve kapsamı üzerine yapılan tartışmalar, sanatın dinamik doğasını ve kültürel bağlamdaki evrimini anlamamıza yardımcı olmaktadır (Jones, 2018).

Takının Sanatsal Değeri

Geleneksel el sanatı olarak takı, tarih boyunca hem estetik hem de işlevsel özellikleriyle dikkat çekmiştir. Takılar, kültürel ve toplumsal semboller taşıyarak bireylerin kimliklerini ve statülerini ifade etmelerinde önemli bir rol oynamıştır. Geleneksel takı yapımı, nesilden nesile aktarılan teknikler ve motiflerle zenginleşmiştir. Özellikle Anadolu’da, her bölgenin kendine özgü takı stilleri ve teknikleri bulunur (Özgürel, 2002). Bu takılar, sadece süs eşyası olmanın ötesinde, tarihsel ve kültürel mirasın korunmasında da önemli bir araçtır. Örneğin, Osmanlı dönemine ait mücevherler, dönemin zanaatkarlarının ustalığını ve sanatsal vizyonunu yansıtan değerli eserlerdir (Köse, 2015). Geleneksel takı yapımında kullanılan malzemeler ve yöntemler,

modern çağda da ilham kaynağı olmaya devam etmektedir (Yıldırım, 2018). Bu çalışmalar dünya genelinde de gerek materyal kullanımı gerekse teknik olarak benzerlikler göstermektedir.



Görsel 6. Metin COŞKUN, “Sıcak Mine Kolye” (2022)



Görsel 7. Metin COŞKUN, “Sıcak Mine Broş” (2024)

Çağdaş sanat, zanaatın modern çağa uyarlanması ve günümüzün estetik, işlevsellik ve kültürel değerleriyle birleştirilmesidir. Bu tür uygulamalar, zanaatın köklü geçmişinden yararlanarak yenilikçi yaklaşımlarla yeni eserlerin yaratılmasını sağlar ve birçok farklı boyutta yorumlanabilir (Özdemir ve Salgın 2023). Takı tasarımı, tarihsel olarak zanaat ve işçilik olarak görülmüş olsa da, 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren bir sanat formu olarak kabul edilmeye başlanmıştır. Geleneksel mücevher anlayışının ötesine geçen çağdaş takı tasarımı, sanatsal bir vizyonla şekillenen özgün eserler ortaya koymaktadır (Dormer, 1994). Modernizmin etkisiyle, takı tasarımı yalnızca estetik değil, aynı zamanda toplumsal mesajlar içeren bir ifade biçimi olarak gelişmiştir. Takı tasarımında kullanılan teknikler, malzemeler ve sanatçının yaratıcılığı, bu disiplinin sanat olarak kabul edilmesini sağlamıştır.

Sanatçılar, sadece değerli taşlar veya metallerle sınırlı kalmadan cam, seramik, plastik ve hatta organik materyaller gibi çeşitli malzemeleri de kullanarak takı tasarımına yeni bir boyut kazandırmıştır. Bu yenilikçi yaklaşım, geleneksel ve çağdaş öğelerin birleşimiyle eşsiz, kişisel hikayeler anlatan sanat eserleri ortaya çıkarmıştır (Le Van, 2008). Bu eserler, bireyin kimliği ve kültürel kökenleri hakkında güçlü bir ifade sunarak, takı tasarımının bir sanat alanı olarak aldığını gösteren diğer bir kanıt olduğu düşünülmektedir.

Ayrıca galeriler, müzeler ve sanat okulları tarafından kabul gören takı tasarım sergileri, bu sanat formunun prestijini artırmış ve kamuoyu tarafından kabulünü hızlandırmıştır. Takı tasarımı, kültürel mirası, modern sanatı ve bireysel yaratıcılığı bir araya getiren benzersiz bir ifade biçimi olarak sanat dünyasında kendine sağlam bir yer edinme yolunda emin adımlar atmaktadır (Martin, 2011).



Görsel 8. Irena Wolf "Makaron" (2006)



Görsel 9. Terry Taylor "Beach Glass Necklace" (2006)

Takı Tasarımında Yaratıcı ve Farklı İfade Biçimleri

Takı tasarımı, yalnızca estetik bir güzellik sunmakla kalmaz; aynı zamanda sanatçının duygularını, düşüncelerini ve deneyimlerini ifade edebildiği yaratıcı bir alan olarak öne çıkar. Günümüz takı tasarımcıları, geleneksel malzemelerin ötesine geçerek plastik, reçine, tekstil ve geri dönüştürülmüş materyaller gibi farklı malzemelerle çalışmaktadır (Skinner, 2013). Bu çeşitlilik, sanatçılara özgün ifadeler yaratma özgürlüğü tanıyarak, tasarım alanında yenilikçi yaklaşımlar geliştirilmesine olanak sağlamaktadır.



Görsel 10. Andi MONN "Fraktur Ring" (2004)



Görsel 11. Marc MONZÓ "Hard Pin" (2006)

Takı tasarımında yaratıcılık, sanatçıların farklı malzeme ve teknikleri kullanarak kişisel ve toplumsal mesajlarını aktarabilmeleriyle kendini gösterir. Kişisel

ifadeler de takı tasarımında önemli bir yer tutmaktadır. Tasarımcılar, renk, doku ve form gibi unsurlarla oynayarak her biri kendine özgü hikayeler anlatan eserler ortaya koymaktadır. Örneğin, soyut bir yaklaşımla tasarlanan takılar, sanatçının iç dünyasını yansıtırken aynı zamanda takıyı taşıyan kişiye kimliğini ifade etme fırsatı sunmaktadır (Bury, 2015; Duru Buldum ve Nas, 2021).

Gerçeküstü yaklaşımlar ise, takının bir sanat formu olarak daha geniş bir anlam kazanmasına katkı sağlamaktadır (Özdemir ve Salgın, 2023). Örneğin, geri dönüştürülmüş malzemelerle hazırlanan tasarımlar, çevre duyarlılığı ve sürdürülebilirlik gibi önemli temaları ele alarak sanatsal bir ifade biçimine dönüşmektedir (Lerma ve diğerleri, 2017; Nas, 2022). Bu tür eserler, yalnızca estetik bir nesne olmaktan çıkarak küresel sorunlara dikkat çeken birer anlam yüklü sanat eseri haline gelmektedir. Ayrıca, seramik ve cam gibi sıradışı malzemelerin kullanımı, takı tasarımına hem estetik hem de işlevsel değerler kazandırmaktadır (Güneş, 2023).



Görsel 12. Metin COŞKUN “Leaf” (2022)

Bunun yanında sanatçılar, takıları bazen politik ya da toplumsal mesajlar iletmek için bir araç olarak da kullanmaktadır. Çevresel ve etik meseleleri ele alan tasarımlar, bireylerin ve toplumların farkındalık kazanmasına hizmet eden güçlü bir iletişim aracı haline gelmektedir (Altınçelik, 2019). Takı tasarımı, bu çok yönlü yapısıyla yalnızca estetik bir ürün değil, aynı zamanda yaratıcı ve düşünsel bir anlatım aracı olarak çağdaş sanatın önemli bir parçası haline gelmiştir.

Takı Sanatı, Semboller ve Toplumsal İfadeler

Sanat ve tasarım, bireylerin kimliklerini ve toplumsal mesajlarını ifade edebilecekleri güçlü araçlar sunmaktadır. Bu bağlamda sanat temeline dayanan tasarım ürünlerinin toplumda kullanımı çeşitli alanlarda olabilmektedir. Buna pek çok örnek sunulabilmekte olup alışılmışın dışındaki örnekler arasında siyasi parti önderleri ve üyelerinin kullandığı rozetler, kimlik ve ideolojiyi yansıtan görsel semboller verilebilmektedir. Bu rozetler, bireylerin ideolojileri, yaşam tarzları ve inançları hakkında bilgi vermekte ve politik kimliklerini topluma sunmalarına olanak tanımaktadır. Yapılan çalışmalarda siyasi parti rozetlerinin, partinin ideolojik duruşunu temsil eden önemli bir araç olduğunu belirtilmiştir. Bu tür sembollerin, bireysel aidiyet göstergelerinin ötesine geçerek toplumsal mesajlar iletmekte ve siyasi ideolojilerin dönüşümünde etkili bir rol oynadığı düşünülmektedir (Musil, 2015; Oktay ve Turan, 2023).

Takı tasarımına bu perspektiften bakıldığında benzer şekilde, bireysel ve toplumsal ifadeleri yansıtan güçlü bir sanat formu haline geldiği görülebilmektedir. Sergiler, bienaller ve diğer sanat etkinlikleri, takı sanatçıların eserlerini geniş bir kitleye sunmalarına ve bu disiplinin bir sanat dalı olarak kabul görmesine olanak tanımaktadır. Mercan (2015), bienallerin çağdaş sanatın kimlik ve ifade çeşitliliğini destekleyen önemli platformlar olduğunu vurgulamaktadır. Bu tür etkinlikler, takı tasarımının yalnızca estetik bir nesne değil, aynı zamanda toplumsal ve kavramsal meseleleri ele alan bir ifade biçimi olarak algılanmasını sağlamaktadır.

Takı sanatının müze koleksiyonları ve sanat eğitimi alanındaki yeri de bu disiplinin önemini arttırmaktadır. Korkut (2019), müzelerde yer alan takı koleksiyonlarının kültürel mirası koruma ve sanatsal değerleri anlama açısından kritik bir rol oynadığını belirtmiştir. Aynı şekilde, sanat okullarındaki takı tasarım programları, genç tasarımcıların yeteneklerini geliştirmelerine ve bu alanı geleceğe taşımalarına katkıda bulunmaktadır (Arslan, 2007). Bu çalışmalar, takı sanatının bir aksesuar olmanın ötesinde, güçlü bir sanatsal ifade aracı olarak konumlanmasını sağlamaktadır.

Türkiye’de de takı tasarımının sanat dünyasındaki yeri giderek güçlenmektedir. Geleneksel Türk takı motifleri, çağdaş tekniklerle birleştirilerek özgün eserler ortaya çıkarılmakta ve uluslararası sanat pazarında kendine önemli bir yer edinmektedir. Ürün tasarımında kültürel çizgilerin modern takı tasarımına nasıl uyarlandığını ve bu eserlerin küresel sanat sahnesindeki etkisine yönelik olarak yapılan çalışmalar da hem geçmişin estetik mirasını yaşatmakta hem de çağdaş sanat anlayışını zenginleştiren örnekler olarak görülmektedir (Nas, 2022).

Türk takı sanatçılarında bir örnek olarak Sevan Bıçakçı gösterilebilmektedir. Kendisi çağdaş Türk mücevher tasarımında özgün ve sanatsal yaklaşımlarıyla tanınan bir tasarımcıdır. Osmanlı ve Bizans mimarisinden, İstanbul'un tarihî dokusundan ve doğadan ilham alan Bıçakçı, özellikle el işçiliğine dayalı, heykelsi formlarda ve detaylı işlemelerle süslenmiş mücevherler tasarlamaktadır. Çalışmalarında genellikle mine, oyma (engraving), kakma (inlay) ve kabartma tekniklerini kullanarak zanaatkârlık ile sanatı birleştirir. Tasarımlarında pırlanta, safir ve zümrüt gibi değerli taşları, geleneksel Türk kuyumculuk teknikleriyle işleyerek, her biri benzersiz hikâyeler anlatan eserler ortaya koyar. Özellikle kubbe biçimli yüzükleri ve minyatür sahneler içeren taş işlemeleri, onun mücevher dünyasında ayırt edici bir stil oluşturmasını sağlamıştır (Scarlsbrick, 2013). Sevan Bıçakçı'nın eserleri, takı olmanın ötesinde, sanatsal ve kültürel mirasın modern bir yorumu olarak kabul edilmektedir.



Görsel 13. Sevan Bıçakçı "Ayasofya"

Özetle takılar, siyasi rozetlerden bienallere, müze koleksiyonlarından çağdaş Türk takı tasarımına kadar, bireylerin kimliklerini, toplumsal mesajlarını ve kültürel miraslarını ifade eden evrensel bir dil sunmaktadır. Bu alanların her biri, sanatın estetik ve düşünsel boyutunu birleştirerek, topluma güçlü mesajlar iletmekte ve kültürel değerlerin korunmasını desteklemektedir.

Takı Tasarımının Sanat Dünyasına Katkısı

Geleneksel ve modern öğeleri bir araya getirerek disiplinler arası bir sanat formu olarak yükselen takı tasarımı, bireysel ve toplumsal ifadeleri destekleyen bir platform sunmaktadır. Bu katkılar, sanatın estetik ve düşünsel boyutlarını

birleştirerek, takı tasarımı sanat dünyasının ayrılmaz bir parçası haline getirmiştir.

Sanatçılar, takı tasarımı aracılığıyla kişisel hikayelerini, duygularını ve toplumsal meseleleri yansıtan eserler üreterek bireysel ifadelerini ortaya koymaktadır. Son dönemde sıkça karşılaşılan iki kavram olan çevresel sürdürülebilirlik ve toplumsal farkındalık gibi konularda da geri dönüştürülmüş malzemelerle tasarlanan takılar sıkça ele alınmaktadır. Bu durum, takı tasarımı yalnızca bir aksesuar olmaktan çıkarak, güncel akımları takip ettiğini ve toplumsal meselelerin işlendiği bir sanat formuna dönüştüğünü göstermektedir (Nas, 2022).



Görsel 14. Sakura SHIMIZU “Church Bell cuff” (2007)

Takı tasarımının bir diğer katkısı, geçmiş ile gelecek arasında bir köprü kurarak kültürel mirasın korunmasına yardımcı olmasıdır. Geleneksel Türk takı motiflerinin çağdaş yorumlarla birleştirilmesi, bu mirasın modern sanat dünyasında yeniden hayat bulmasını sağlamaktadır (Zorlu ve Yeşilmen, 2022). Görsel 15’de yer alan Coşkun’a ait altın ve gümüş den oluşan tasarım geleneksel motifler ile çağdaş formları bir araya getirme çabasının bir örneğidir. Osmanlı dönemine ait motiflerin modern takı tasarımına uyarlanması, sanat dünyasında kültürel zenginliğin vurgulanmasında etkili olduğunu göstermektedir. Bu eserler, yalnızca yerel kültürel değerleri yaşatmakla kalmayıp, aynı zamanda küresel sanat sahnesine önemli bir estetik katkı sunmaktadır.



Görsel 15. Metin COŞKUN “Sarmaşık” (2024)

Özetle, sanat eğitimi ve müze koleksiyonları, takı tasarımının sanat dünyasındaki yerini sağlamlaştırmaktadır. Sanat okullarındaki programlar, genç tasarımcıların sanatsal becerilerini geliştirmelerine yardımcı olurken, müzeler, bu eserleri geniş bir izleyici kitlesine ulaştırmaktadır. Takı tasarımı, sanatsal ifade, kültürel mirasın korunması ve disiplinler arası yaklaşımlar gibi birçok alanda sanat dünyasına değerli katkılarda bulunmaya devam etmektedir. Bu alan, sanatçılar ve tasarımcılar için yenilikçi bir platform sunarak, çağdaş sanatın dinamik bir parçası olmayı sürdürmektedir.

SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Takı tasarımı, tarih boyunca zanaat olarak değerlendirilen ve daha çok işlevsellik ya da süsleme amacıyla üretilen bir alan olarak öne çıkmıştır. Ancak 20. yüzyılın ortalarından itibaren sanat kavramında meydana gelen dönüşüm, bu alana yepyeni bir perspektif kazandırmıştır. Bu değişim, takı tasarımcılarının eserlerinde yalnızca estetik unsurları vurgulamakla kalmayıp aynı zamanda bireysel ifadelerine de yer vermelerine olanak sağlamıştır. Geleneksel malzemelerin yanı sıra plastik, tekstil, reçine ve geri dönüştürülmüş materyaller gibi alışılmadık malzemelerin kullanılması, takı tasarımını yalnızca bir zanaat olarak değil, çok katmanlı ve yenilikçi bir sanat formu olarak değerlendirme imkânı sunmuştur.

Bu yeni anlayış, takıyı yalnızca bir süs eşyası olmaktan çıkararak, bireysel ifade, kültürel kimlik ve toplumsal mesajları aktarmanın güçlü bir aracı

haline getirmiştir. Sanatçılar, eserlerinde estetik kaygıların yanı sıra çevresel sürdürülebilirlik ve toplumsal farkındalık gibi evrensel temaları ele alarak sanatın sınırlarını genişletmiştir. Geri dönüştürülmüş malzemelerin kullanımı, doğanın korunmasına dikkat çekerek çevre bilincini artırırken; geleneksel motiflerin çağdaş tekniklerle yeniden yorumlanması, kültürel mirasın sürdürülebilirliğine ve korunmasına katkıda bulunmuştur. Bu yaklaşımlar, takı tasarımı hem bireysel hem de kolektif anlamda daha derin bir bağlamda değerlendirmeye olanak tanımıştır.

Dünya genelinde bu dönüşümün etkileri hızla yayılmış ve takı tasarımı, sanat dünyasında giderek daha önemli bir yere sahip olmaya başlamıştır. Sanatçılar, farklı kültürlerden geleneksel takı anlayışını modern bakış açılarıyla yeniden şekillendirmiş ve disiplinler arası bir anlayışla yeni ifade biçimleri geliştirmiştir. Plastik, tekstil, reçine ve geri dönüştürülmüş malzemeler gibi yenilikçi malzemelerin kullanımıyla ortaya çıkan çağdaş tasarımlar, yalnızca bireysel yaratıcılığı değil, aynı zamanda toplumsal meseleleri ele alan bir yaklaşımı da beraberinde getirmiştir. Bu eserler, sanatın giyilebilir bir forma dönüştürülmesiyle, toplumla daha doğrudan bir bağ kurulmasına olanak tanımıştır.

Türkiye de bu dönüşümden etkilenmiş ve takı tasarımında özgün bir gelişim süreci yaşamıştır. Türkiye'deki takı tasarımcıları, Osmanlı döneminden kalma motifler ve geleneksel sanat birikiminden ilham alarak, bu mirası modern tekniklerle harmanlamış ve özgün eserler üretmiştir. Bu süreç, takı tasarımının sadece zanaat olarak algılanmasını aşarak, sanat dünyasında kendine önemli bir yer edinmesini sağlamıştır. Osmanlı'dan gelen zarif ve detaylı işçilik, modern çağın yenilikçi bakış açısıyla birleşerek hem ulusal hem de uluslararası platformlarda dikkat çeken eserler ortaya çıkarmıştır.

Takı tasarımı, Türkiye'de yalnızca estetik bir alan değil, aynı zamanda bireysel kimliklerin ve kültürel değerlerin ifade edildiği bir mecra olarak öne çıkmıştır. Sanatı giyilebilir hale getirerek bireylerin günlük yaşamlarına dokunan bu disiplin, aynı zamanda kültürel mirasın yaşatılmasına ve çevre bilincinin artırılmasına katkıda bulunmuştur. Türk tasarımcıların eserleri, sergiler, bienaller ve müze koleksiyonlarında yer alarak, ulusal ve uluslararası sanat platformlarında kabul görmüş ve geniş bir izleyici kitlesine ulaşmıştır. Bu gelişmeler, hem geçmişle gelecek arasında bir köprü kurulmasını sağlamış hem de takı tasarımının çok yönlü bir sanat disiplini olarak güçlenmesine öncülük etmiştir.

Bir başka deyişle takı tasarımının, tarihsel bir zanaat geleneğinden modern sanatın yaratıcı ve çok yönlü bir alanına dönüşerek, bireysel ifade, kültürel mirasın korunması ve toplumsal mesajların iletimi gibi işlevleri bünyesinde birleştiren bir yapıya sahip olduğu söylenebilmektedir. Plastik, tekstil, reçine

ve geri dönüştürülmüş malzemelerin yanı sıra geleneksel motiflerin çağdaş tekniklerle harmanlanması, bu alandaki sanatsal çeşitliliği ve derinliği artırmıştır. Hem dünyada hem de Türkiye’de, takı tasarımı yalnızca estetik bir nesne değil, aynı zamanda sanatsal bir ifade biçimi olarak kabul görmüş ve sanat dünyasında kendine sağlam bir yer edinmiştir.

Özetle, takı tasarımı günümüzde sanatsal bir ifade biçimi olarak gelişmeye devam etmektedir. Sanatçıların kullandıkları malzemelerdeki çeşitlilik, teknik yenilikler ve kişisel hikayelerin yansıtılması, bu alanın sanatsal değerini artırmaktadır. Takı tasarımcıları, eserleriyle sanat dünyasına çeşitlilik, zenginlik ve yaratıcılık katmaya devam etmektedir. Sanatın toplumsal değişim ve evrimle sürekli yeniden şekillendiği düşünüldüğünde, takı tasarımının da bu dönüşüme uyum sağlayarak gelecekte de önemli bir sanat formu olarak varlığını sürdüreceği açıktır.

KAYNAKÇA

Altınçelik, A. (2019). Lif sanatında enstalasyonun yeri. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, İstanbul.

Arslan, C. (2007). Çizginin sanatsal tekstildeki yeri. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, İstanbul.

Barnes, A. (2010). Modern Sanatın Tarihi. Oxford University Press.

Bury, S. (2015). Jewellery in Context: A Multi-Disciplinary Framework for the Study of Jewellery. Arnoldsche Art Publishers.

Coşkun, M. (2022). Kuyumculukta mine tekniği uygulamaları ve yeni tasarımlar. Sanatta Yeterlilik Tezi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Ankara.

Demirtaş Dikmen, P. (2012). Çağdaş Takı Yorumu ve Özgün Yüzükler. Sanat Dergisi (20), 137-144.

Dormer, P. (1994). The New Jewelry: Trends + Traditions. Thames & Hudson.

Dormer, P. (1995). The Art of the Maker: Skill and its Meaning in Art, Craft and Design. Thames & Hudson.

Duru Buldum, O., ve Nas, E. (2021). Sürdürülebilirlik kavramı bağlamında çağdaş takı tasarımları. İdil, 88, 1795–1805. doi: 10.7816/idil-10-88-07

Erkaplan, E., ve Coşkun, G. (2022). Çağdaş Tekstil Takılar. İdil. 94, 823-834. doi: 10.7816/idil-11-94-01.

Gombrich, E. H. (2007). Sanatın Öyküsü. Remzi Kitabevi.

Günbay, N., ve Yetim, F. (2019). Ankara Etnografya Müzesinde Bulunan Kemer Tokaları. Akademik Sanat, 4(7), 178-209.

Gündüz, E. (2018). Telkâri sanatı alanında öğrenci yeterliklerinin öğrenci görüşlerine göre temel tasarım ilke ve öğeleri açısından değerlendirilmesi. Yüksek Lisans Tezi, Dicle Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Diyarbakır.

Güneş, G. (2023). Seramik takılarda yaratıcı imgelem. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

İşgören, N., Bayburtlu, Ç., Öznaz, D., Acar Büyükpehlivan, G. (2018). Moda Tasarımcılarının Takı Tasarımı Yaklaşımları. Uluslararası Kültürel Ve Sosyal Araştırmalar Dergisi, 4(1), 48-69.

- Jones, S. (2018). Jewelry design as an artistic discipline: Museum collections and educational programs. *Art and Design Review*, 5(2), 123-135. doi: 10.1234/artdes.2018.520123.
- Karadeniz, C. (2019). Katar'da kültür, miras ve müze çalışmaları. *Art-e Sanat Dergisi*, 12(24), 719-747.
- Kodaman, L., ve Sarı, S. (2013). Disiplinler Ararası Bağlamda Tuval Resimlerinin, Dijital Baskı Yöntemi Kullanılarak Giyilebilir Sanatta Uygulanmasına Yönelik Bir Çalışma. *2 Cumhuriyet International Journal of Education*, 2, 72-83.
- Korkut, M., K. (2019). Yeni sanat ve siyaset ilişkileri: İstanbul bienalleri (2013-2017). Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Koyuncu Okca, A., ve Kabukçu, E. (2020). Geleneksel Üretimlerin Tasarım Odaklı Düşünme Metodu ile Desteklenmesi. *Çaput Dokumacılığı. Sanat Ve Tasarım Dergisi*. (26), 517-535.
- Köse, F. (2015). Osmanlı Dönemi Takıları ve Zanaatkarları. *Sanat Tarihi Yayınları*.
- Le Van, M. (2008). *500 Earrings: New Directions in Contemporary Jewelry*. Lark Books.
- Lerma, B., Dal Palù, D., Actis Grande, M., & De Giorgi, C. (2017). Could Black Be the New Gold? Design-Driven Challenges in New Sustainable Luxury Materials for Jewelry. *Sustainability*, 10(1), 2.
- Martin, M. (2011). *Contemporary Jewelry: Innovative Materials*. Schiffer Publishing
- Metalsmith Magazine. (2001). Arline Fisch: Textile Techniques in Metal. Society of North American Goldsmiths.
- Musil, P. A. (2015). Milliyetçi Hareket Partisi: İdeoloji, örgüt ve güncel söylemler. *Türkiye'de Siyasi Partiler ve Seçim Kampanyaları: Araftaki Seçim*, 7.
- Nas, E. (2022). Ürün tasarımı ve kültürel sürdürülebilirlik ve özgün değer. *Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 24(Özel Sayı), 81-99.
- Oktay, E., ve Turan, A. (2023). Türkiye'de Siyasi İdeolojilerin Değişim Sacayakları. *Cumhuriyetin 100. Yılında Türkiye'de Siyaset ve İdeolojiler Üzerine Tartışmalar*, 1.
- Özdemir, M., ve Salgın, Y. (2023). Contemporary art reflections of handicraft "felt art". *Social Sciences Studies Journal*, 9, 9660-9666. doi: 10.29228/sssj.73592
- Özgür, A. (2022). Çağdaş Türk takı tasarımında Osmanlı motifleri. *Takı ve Sanat Araştırmaları Dergisi*. doi: 10.55004/tykhe.1181126

Özgürel, M. (2002). Anadolu'da Geleneksel Takı Sanatı. Kültür Bakanlığı Yayınları.

Saraçoğlu, A. (2015). Divriği Ulu Camii ve Şifahane taç kapı süslemelerindeki motiflerin kuyumculukta kullanılan (CAD-CAM) bilgisayar teknolojileriyle takıya aktarılması. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Scarlsbrick, D. (2013). Seven Bıçakçı: The Istanbul Jeweler. Thames & Hudson.

Skinner, D. (2013). Contemporary Jewelry: A Guide to the History, Techniques, and Materials of Modern Jewelry. Thames & Hudson.

Torun, S., ve Nas, E. (2023). Tasarımda gelenekselin sürdürülebilirliğine bir örnek: kilim motifleri ile çağdaş tasarımlar. Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi, 15, 339-353.

Yağmur, Ö., ve Zorlu, İ. (2021). Sanatta biyomimetik ve deneysel takı uygulaması. Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi, 27(47), 387-399.

Yeşilmen, N. (2018). Ceramics jewelry in 21st century as an example of wearable art. İdil Journal of Art and Language, 7(50), 141-150. doi: 10.7816/ıdil-07-50-06

Yıldırım, S. (2018). Geleneksel Takıların Modern Yorumları. El Sanatları ve Tasarım Dergisi. doi: 10.29228/arts.32456.

Zorlu, İ., ve Yeşilmen, N. (2022). Sanattan Sanat Üretimi ve Takı Sanatına Yansımaları. Tykhe Sanat ve Tasarım Dergisi, 7(13), 387-402.

GÖRSEL KAYNAKLAR

Görsel 1. Türe, A. (1998). İslam dünyasında takılar ve kuyumculuk: Erken, klasik, klasik sonrası ve geç dönemler. Ankara Gazi Rotary Kulübü, s. 155.

Görsel 2. https://en.wikipedia.org/wiki/Margaret_De_Patta (Erişim Tarihi: 15.04.25).

Görsel 3. <https://psfa.sdsu.edu/news/2024/in-memoriam-arline-fisch> (Erişim Tarihi: 15.04.25).

Görsel 4. <https://balancetray.com/designed-by-gijs-bakker/> (Erişim Tarihi: 15.04.25).

Görsel5. <https://www.meisterdrucke.com.tr/fine-art-baski/SandroBotticelli/29417/Paris%27in-Yarg%C4%B1s%C4%B1.html> (Erişim Tarihi: 15.04.25).

Görsel 6. Coşkun, M. (2024). Geleneksel motiflerle modern çizgiler. Kişisel sergi, Kastamonu Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi Galerisi, Kastamonu

Görsel 7. Coşkun, M. (2024). Geleneksel motiflerle modern çizgiler. Kişisel sergi, Kastamonu Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi Galerisi, Kastamonu

Görsel 8. Le Van, M. (2005). Fabulous jewelry from found objects: Creative projects, simple techniques. Lark Books, s. 60.

Görsel 9. Le Van, M. (2005). Fabulous jewelry from found objects: Creative projects, simple techniques. Lark Books, s. 78.

Görsel 10. daab. (2008). Jewelry design. daab gmbh, s. 252.

Görsel 11. daab. (2008). Jewelry design. daab gmbh, s. 265.

Görsel 12. Coşkun, M. (2022). Kuyumculukta mine tekniği uygulamaları ve yeni tasarımlar. Sanatta Yeterlilik Tezi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Ankara.

Görsel 13. <https://www.thejewelleryeditor.com/images/sevan-bicakci-ayasofya-ring/> (Erişim Tarihi: 15.04.25).

Görsel 14. daab. (2008). Jewelry design. daab gmbh, s. 295.

Görsel 15. Coşkun, M. (2024). Geleneksel motiflerle modern çizgiler. Kişisel sergi, Kastamonu Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi Galerisi, Kastamonu

DOĞAL SİSTEMLERDEN TOPLUMSAL SİSTEMLERE HANS HAACKE

FROM NATURAL SYSTEMS TO SOCIAL SYSTEMS HANS HAACKE

Ecem Alpsoy

Düzce Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü,
Resim Ana sanat Dalı Sanatta yeterlik öğrencisi
eecemozmeric@gmail.com

ORCID ID: 0000-0003-4788-4045

MAKALE GELİŞ TARİHİ: 16 Temmuz 2024 · YAYIMA KABUL TARİHİ: 27 Mart 2025

Öz

Sanat dünyasında hâkim olan eğilimden uzak duran Hans Haacke, bağımsız bir yaklaşım sergilemiştir. Onun çalışmaları ekolojik olguların yanısıra dönemin siyasi ekonomik ve kültürel sistemlerine yönelik bir cevap niteliğindedir. İlk dönem çalışmalarında ekoloji üzerine yoğunlaşan sanatçı, çalışmalarını çevreleriyle etkileşim halinde dinamik bir yapı olarak konumlandırmaktadır. Haacke'nin doğal sistemlere yönelik ilgisi, zamanla toplumsal sistemleri kapsayacak biçimde, kültür politikalarına yönelik üretimlere dönüşmüştür. Daniel Buren ve Marcel Broathers gibi sanatçılarla birlikte Hans Haacke de sanat eserini var eden güçleri ve kurumsal yapısını eleştirmektedir. Bu çalışmada Hans Haacke'nin sistemlere yönelik ilgisi, doğal ve toplumsal sistemler adı altında açıklık getirilmeye çalışılmıştır. Sanatçının sistemlere yönelik ilgisinde etkili olan Genel Sistem Teorisi, çalışma kapsamında incelenmiştir.

Abstract

Hans Haacke, who avoided the prevailing tendency in art, displayed an independent approach. His works are a response to the period's political, economic, and cultural systems as well as ecological phenomena. Concentrating on ecology in his early works, the artist positions his works as a dynamic structure interacting with his environment. Haacke's interest in natural systems has gradually become the production of cultural policies, including social systems. Along with artists such as Daniel Buren and Marcel Broathers, Hans Haacke also criticizes the forces that create the artwork and its institutional structure. This paper clarified Hans Haacke's interest in systems under natural and social systems. The General System Theory, which is effective in the artist's interest in systems, has been examined within the scope of the study.

Anahtar Kelimeler: Hans Haacke, Genel Sistem Teorisi, Kurumsal Eleştiri, Kavramsal Sanat, Aktivizm

Key Words: Hans Haacke, General System Theory, Institutional Critique, Conceptual Art, Activism

GİRİŞ

1936 yılında Köln’de doğan Hans Haacke, Kassel’de aldığı eğitimin ardından Paris’e yerleşmiştir. Çeşitli akımlarla bağlantılı olarak anılmasına karşılık her zaman kendi içinde belli bir mesafeyi koruyan sanatçı, sanat nesnesini karmaşık sistem ağının bir parçası olarak ele alır. Sanatçı, mevcut ortamı özümseyerek kendi içinde yeniden yorumlamak üzere çalışmalarını üretmiştir.

Sanatçının ilk dönem çalışmaları, kinetik sanatlara olan ilgisini yansıtır. Bu kapsamda Fransa’da faaliyet gösteren GRAV Sanat Kolektifi ile Almanya’da Sıfır Grubu örnek verilebilir. Her iki topluluğun ortak noktası, ışık ve harekete dayalı kinetik bir sanat anlayışını benimseyerek üretimlerini şekillendirmeleriydi. Benzer bir anlayışla hareket eden Takis ise, nesne üzerindeki hareketin manyetik etkilere bağlı olarak araştırıldığı çalışmaları ile bilinmektedir. Haacke’nin bu etkiler altında oluşturduğu çalışmalarında, doğal süreçlerin nesnenin oluşumunda belirleyici bir rol kazandığı ve kişisel ifadenin en aza indirildiği bir anlayış gözlemlenmektedir. Bu dönemde sanatçıyı etkileyen bir diğer isim ise eleştirmen ve küratör Jack Burnham (1931-2019) olmuştur. Jack Burnham, Modern Heykelin Ötesinde (1969) isimli kitabında sanat nesnesini statik ve durağan bir nesne olmanın ötesinde sistem kavramıyla bağlantılı olarak ele almaktadır. Burnham o güne değin Greenberg ile özdeşleşen biçimci sanat anlayışa karşı çıkarak, çevreleriyle etkileşime giren ve süreç içinde değişen sanat nesnesi fikrini ortaya koymuştur. Sanatçı, sanat nesnesini daha geniş bir sistem ağının parçası olarak bütünsel bir anlayışla ele almıştır. Ortaya konan sanat nesnesi, salt sabitlenmiş olmanın ötesinde kendi içinde organize olan ve çevreleriyle diyalog halinde eklemlenen dinamik bir yapı halini almaktadır (Burnham, 1974, s.17). Bu bağlamda üretilen çalışmalarında sanat nesnesi toplumsal örgütlenmenin işleyen bir parçası halini alırken, sosyal ve ekonomik başta olmak üzere kurulu ilişki ağı içinde değerlendirilir. Böylece, sanat dünyasının o güne değin konuşulmayan gizli kalmış yapılanması izleyici ile paylaşılacak üzere görünürlük kazanmıştır. Haacke geçmişten bugüne değin kabul gören parametrelerini yapıbozuma uğrattırken, nesne odaklı sanatı sistem temelli olacak biçimde yeniden yapılandırır.

Çalışmanın Birinci bölümde, sistem kavramının sanat alanına dâhil olmasında etkili kavramlardan biri olan Genel Sistem Teorisi incelenmiştir. Sıklıkla Jack Burnham ile ilişkilendirilen kavram, Hans Haacke’nin çalışmalarında gözlemlenebilmektedir. İkinci bölümde, sanatçının doğal sistemler üzerinden sistem kavramına yönelik üretim süreçleri ele alınmıştır. Üçüncü ve son bölüm, sanatı içinde bulunduğu toplumsal yapının bir uzantısı olarak mevcut ilişkiler ağı üzerinden değerlendirilmiştir.

GENEL SİSTEM TEORİSİ

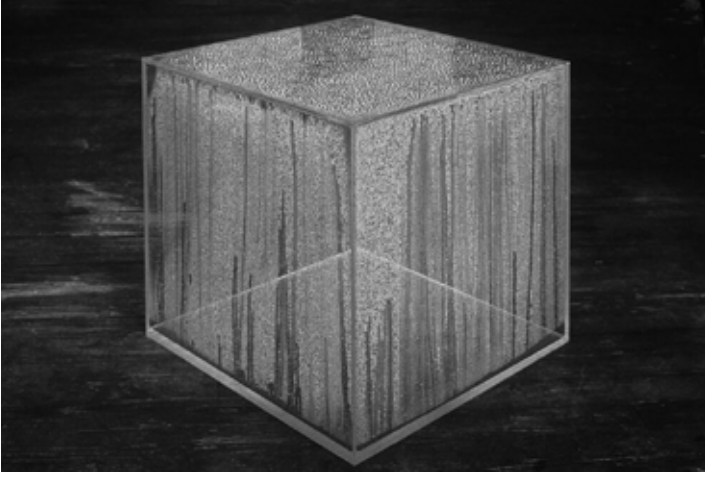
20. yüzyılın önemli biyologlarından biri olan Ludwig Von Bertalanffy (1901-1972), fizyoloji, biyofizik, psikoloji ve bilim felsefesi alanındaki çalışmaları ile bilinmektedir. Geliştirdiği Genel Sistem Kuramı, zamanla biyolojinin dışında psikoloji ve diğer sistemlere de uyarlanan disiplinlerarası bir nitelik kazanmıştır (Yoldaş, 2007 s.15).

Genel Sistem Kuramını tanımlamadan önce, sistem kavramını tanımlamak yerinde olacaktır. Sistem, en genel tanımıyla birbiri ile ilişkili öğeler bütünü veya işlemler dizinini anlatır. Bir bütün, sayısız parçaların birleşiminden oluşmaktadır. Buna göre sistem, işlemler dizini olarak öğeler ile kurulu ilişki ağı içinde düzenlemiş yasalara tabidir (Yoldaş, 2007, s.62). 19. yüzyıla değin özellikle felsefi olarak incelenen Sistem kavramı, Genel Sistem Teorisi adı altında özellikle doğa felsefesi ile çağdaş fizik ve matematik yasalarının sentezlenmesiyle pozitif bilimler alanına dâhil olur. İlk olarak 1920'lerde ortaya atılan Genel Sistem Teorisi'nin kabul edilerek yaygınlaşması ise 1960'lı yıllara denk gelmektedir. En genel tanımıyla Genel Sistem Teorisi, sistemin içindeki öğeleri karmaşık bir ilişkisellik ağı olarak kavramsallaştırır. Sistem Teorisi'nin canlı ve cansız organizmaları, hiyerarşik sistemin bir parçası olarak birbiri ile ilişki halindedir. "Organize karmaşıklık" olarak adlandırılan durum, birbiri ile ilişkili sistemin bir parçası olarak belli bir etki, diğer sistemin öğeleri kapsayacak yeni bir etkiyi doğurması ile meydana gelir (Bertalanffy, 1969, s.19). Bertalanffy, sistemleri ele alırken gerçek sistemler, soyut sistemler, kavramsal sistemler, canlı ve cansız sistemler olmak üzere birbirinden ayırtmaktadır. Bahsedilen tüm bu sistemler içerisindeki en bilineni, açık ve kapalı sistemlerdir. Kapalı sistemler, sistemin dışarıya kapalı olacak şekilde bilgi ve malzeme alışverişinde bulunmadıkları; dolayısıyla çevresine etki edecek nitelikten yoksun cansız varlıklar bütünüdür. Açık Sistemler ise kapalı sistemin aksine, kendi dışındaki çevre ile ilişki halinde olan, gelen çıktılarına yanıt verecek şekilde etki eden canlı varlıklar sistemini tanımlar (Bertalanffy, 1950, s.23). Kapalı sistemlerin iç dengeye ulaşarak sabit bir görünümde değişime kendileri kapattıkları süreç, açık sistemlerde değişim sürecinin korunduğu bir anlayışa bürünür.

Bertalanffy geliştirdiği sistem kuramını salt biyoloji alanı ekseninde düşünmez; bilim dalları arasında oluşturulan ortak bir çatı altında temellendirir. Kendi deyimiyle Genel Sistem Kuramı, salt felsefe veya bir bilim dalı olmanın ötesinde bir dünya görüşünü yansıtmaktadır (Bertalanffy, 1969, s.49). Bertalanffy ile birlikte pozitif bilimler alanına dâhil olan Sistem Kuramı, sadece klasik analitik araştırmalarla sınırlı kalmaz, modern anlamda bilimsel gözlemlere çeşitli nedensel tarzda yenilikler yetirmesi açısından da önemli görülmektedir.

DOĞAL SİSTEMLER

Haacke'nin hareket ve yanılısma üzerinden şekillenen ilk dönem işlerini, zamanla fiziksel yasaların etkisine tabii kılınarak oluşturulan çalışmaları izlemiştir. Pleksiglas kaplarda buharlaşmaya bıraktığı yoğunlaşma küpleri, rüzgâr destekli balonları, bunlardan bazılarıdır. Sanatçı çalışmalarında, bitmiş bir eser yerine sürekli olarak bir oluş halinde değişen ve gelişen yapılar üzerinde durmuş ve sıcaklık, basınç, nem gibi çevresel koşullardan etkilenen sanat nesnesi fikrine ilgi duymuştur.



Görsel 1. Hans Haacke, 1963-1968, Yoğuşma Kübü, yerleştirme.

İlk olarak 1963 yılında sergilenen Yoğuşma Kübü, şeffaf bir kutunun içine belli bir miktar suyun yerleştirilmesinden oluşur. Plastik kutunun hemen altında yer alan su havuzuna bitişik bulunan plastik küp, buharlaşan damlacıkların havuza düştüğü ve tekrar yoğunlaşmanın gerçekleştiği bir döngüyü gerçekleştirir. Çevredeki koşullara bağlı olarak gelişen çalışma, nem ve ısı gibi dışsal faktörlerce belirlenir. Daha sonra çeşitli aralıklarla sergilenen Yoğuşma Kübü'nü diğerlerinden ayıran en önemli özelliği, kendi içinde sistemsel bazı koşullara bağlı olarak gelişen bir ortam kurgusu yaratmasıdır. Haacke'nin deyimiyle oluşturulan küp, "sürekli ama yavaş değişen, kendini tekrar etmeyen" bir görünüm sergilemektedir (Haacke, 1967). Böylece nesne üzerinde etkin kılınan yasalar, sanatçının yetkinliğinin azalmasını olanaklı hale getirir. Haacke ayrıca kurulu ilişkiyi dönüştürme sürecinde heykel fikrini sorgulamaktadır:

Çevresine fiziksel olarak tepki veren ve/veya çevresini etkileyen bir "heykel" artık bir nesne olarak görülmemelidir. Onu etkileyen dış faktörlerin aralığı ve kendi hareket yarıçapı, maddi olarak kapladığı alanın ötesine ulaşır. Böylece, birbirine

bağlı süreçlerin bir “sistemi” olarak daha iyi anlaşılan bir ilişki içinde çevre ile birleşir. Bu süreçler -enerji, madde veya bilgi transferi- izleyicinin empatisi olmadan gelişir. İzleyici katılımı için tasarlanan eserlerde, izleyici enerji kaynağı olabilir veya yalnızca onun varlığı gerekli olabilir (Chau, 2014).

Nesnenin durağan yapısına karşılık canlı bir organizmayı andıran Yoğuşma Kübü, içinde bulunduğu çevreyle etkileşime girerek süreç içinde değişen bir yapı sergiler. Kübün kendini gerçekleştirebilmesi çevresinden kısmen izole olması ile ilişkilidir ve pleksiglasın sentetik yapısı insana dair tüm izleri yok ederken; işlenmemiş, ham bir malzeme halinde sergilenen yapıt, her türlü temastan arındırılmış yapısı ile dikkat çeker. Böylece buharlaşmanın gerçekleşmesini sağlayacak olan fiziksel koşullar sağlanmaktadır. Yapıt, ışık ve ısıyı geçiren bir eşik olmaktan ziyade mutlak bir sınır olarak işlev görmekte, dışsal faktörlerce oluşturulmuş kendine açık bir sistemi temsil etmektedir. Haacke’nin deyimiyle “eserin ideolojik temeli, değişim olgusu üzerinden şekillenmektedir” (Siegel, 1971).



Görsel 2. Hans Haacke , 1972, Ren Nehri Su Arıtma Tesisi, yerleştirme

1969 yılında Herbert Johnson Müzesi bünyesinde gerçekleştirilen “Dünya Sanatı” (1969) başlığı ile açılan sergiye arazi sanatının önemli temsilcilerinden Richard Long, Robert Smithson gibi isimlerin yanı sıra katılanlardan biri de Hans Haacke’dir. Çim Büyür (1967), yüzeyin tamamını dolduran koni biçiminde çim tohumlarının serpilmesinden oluşur. Sergi süresince ortamın uygunluğuna bağlı olarak filizlenen tohumlar ile birlikte tamamlamış bir eser fikrine karşılık yaşayan bir organizma olarak sistemin kendisi önem kazanmaktadır.



Görsel 3. Hans Haacke ,1969, Çim Büyür, yerleştirme

Sanatçının bir başka çalışması olan Ren Suyu Arıtma Tesisi (1972), Batı Almanya'nın Krefeld kentinde bulunan Haus Lenge müzesinde iki aylık süre boyunca sergilenmiş mekâna özgü bir yerleştirmedir. Çalışma, Ren nehrinden gelen kirli suyun arıtıldığı filtreleme sistemi ile havuzun içinde yüzen balıklardan oluşur. Suyun arıtılma derecesine bağlı olarak varlığını sürdüren balıklar, suyun derecesine işaret eden istatistik bir veri haline gelir. Sergiye eşlik eden dokümanlarda 42 milyon metreküp olarak belirlenen atık su miktarı ile en yüksek kirlilik oranına sahip tesisler ifşa edilir. Suyun fazlası, galerinin dışından gözlemlenebilen bir hortum yardımıyla bahçeye aktarılır. İzleyiciye yönelik bir tür farkındalık kazandırma girişimi olarak yorumlanabilen Ren Suyu Arıtma Tesisi, aynı zamanda galerinin konumunu da mercek altına almaktadır. Kirli suyun temizlenerek mekândan dışarıya aktarılma sürecinde galeri, akışın bir parçası haline gelerek bir tür köprü işlevi görmektedir. Bu bağlamda insan öznesine bağlı olarak üretilen kirlilik galeri mekânında kendine müdahale alanı bularak stratejik bir önem kazanır.



Görsel 4. Hans Haacke, 1966, Buz Saçağı, yerleştirme

Bir kaidenin üzerinde bir soğutma ünitesi olarak işlev gören Buz Saçağı (1966), soğutma ünitesi ve bir güç kaynağına bağlı transformatör ile dışarı bakan uzun bir bakır dondurucu bobinden oluşmaktadır. Galeride bulunan nemi içine çekerek mevcut buharı hızla donduran çalışma kapsamında ortaya çıkan form, aygıtın çevresi ile kurduğu etkileşim aracılığıyla sağlanır. Açık sistemlerde olduğu gibi çalışmanın ortaya konulabilmesi galeride bulunan nem ve o nemi soluyan izleyicilerle mümkündür. Bertalanffy, insanın sembolik sistemlerini sistem hiyerarşisinin üst sıralarını kapsayan olarak görür. Bunlar aslında benzetme yoluyla tüm doğaya yayılan bir karmaşıklık taşır. Haacke, bir anlamda Bertalanffy'nin farklı alanlar arasındaki ve farklı sistemik karmaşıklık seviyelerindeki izomorfizmleri görme yeteneğinden etkilenerek, sanat nesnesini bu bağlamda irdeleme yoluna gitmiştir.

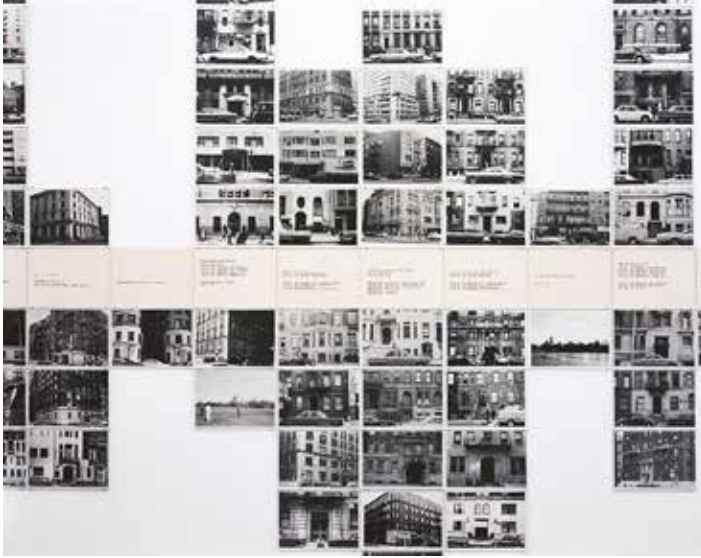
TOPLUMSAL SİSTEMLER

1960'lı yıllar, tüketim kültürünün ve yaşanan toplumsal kırılmalar bireyin konumunun yeniden tartışıldığı bir zaman dilimi olarak karşımıza çıkar. Kapitalizmin metalaştırıcı ve standartlaştırıcı doğasına bağlı olarak yabacılaşmayı bireyin kendi ürettiği emeğine uzaklaşması olarak tanımlayan Marx'a göre

emek, bir tür nesneleşme sürecine bağlı olarak gerçekleşmektedir (Marx, 2011, s.153). Mevcut düzenlemede vasıfsız emeği ve üretkenliği eleştirmek amacıyla sanatın meta değerini sorgulamak yaygın bir anlayış olarak kabul görmektedir. Bu bağlamda dönemin bazı sanatçılar ve eleştirmenler, galeride sergilenen bir sanat nesnesinin mevcut ticari çarkın ve kapitalist üretim sistemlerinin bir parçasına dönüştüğü yönündeki düşüncelerinde hemfikirdi. Lazzarato'nun dile getirdiği üzere “özgünlük, mülkiyet ve imza”, tüketimin ve üretimin her daim yeniden varlığını sürdürmesine olanak tanıyan bir teminat halini almıştır (Lazzarato, 2017, s.61).

O'Doherty'nin deyiimiyle yaşanan değişimler, galeriyi tarafsız bir yapı olmaktan öte politik bağlamıyla değerlendirilen bir mekâna dönüştürmüştür: “Temiz galeri duvarı, o son derece kendine özgü kırılğan doğasının evrimleşme sürecinde saflığını yitirmiş bir üründür. Onu destekleyen toplumun bir yansıması olarak, paranoyalarımızı yansıtabileceğimiz mükemmel bir yüzeydir” (O'Doherty,2010, s.100-101). Hans Haacke'nin sanat piyasasının mevcut sistemlerine yönelik ilgisi belki de çok daha öncesine öğrencilik yıllarına uzanmaktadır. Öğrencilik yıllarında Documenta bünyesinde çalışan Hans Haacke, sanat piyasasının işleyişi doğrudan gözleme fırsatı kazanmıştır. Bu dönemde serginin oluşum sürecindeki dinamikleri, eser, galeri sahibi ve koleksiyoner ekseninde değerlendiren sanatçı, sanat eserini biçimlendiren ekonomik koşulların ve sanatçının piyasa içindeki konumunun farkındadır. Haacke'nin deyiimiyle, sanat eseri galeri veya müze bünyesine dâhil olduğunda kendisine biçilen değer bünyesinde birer alım satım nesnesine indirgenmektedir (Haacke, 2009). Sanat eserinin üretim sürecinde kurumsallaşma kaçınılmazdır. Dolayısıyla mevcut toplumsal yapılanma, çevrelendiğimiz fiziksel ve biyolojik belirleyiciler kadar etkilidir. Bununla birlikte sanatçı, doğal ve toplumsal sistemleri birbirinden ayıran birtakım farklara değinir. Toplumsal sistemleri doğal sistemlerden ayrılan en belirgin farkı, insan özneye bağlı oluşudur ve karşılıklı etkileşim ekseninde gerçekleşmesidir (Alberro & Stimson, 1999, s.244). Statik bir sanat nesnesi olarak heykel ve resim gibi formların yerini, dokümanlar aracılığıyla izleyicinin aktif katılımıyla şekillenen öznel deneyim kurgusu almıştır. Eserin sergilendiği mekân, iktidar mekanizmalarının ürettiği bütünsel bir sistem içinde değerlendirilmekte, var olan ticari ve siyasi ilişkiler tarafında üretilen toplumsal bir kurum olarak konumlanmaktadır. Bu noktada Hans Haacke , sistem kavramı üzerinden kurumların işleyişinin çarpık yüzünü ve belli sınıfların tekelinde iktidar mekanizmaları tarafından küresel ölçekte değer üreten konumunu sorgulamaya açmıştır. Galeriyeye gelen seçkin sanat tabakasını sorguladığı Galeriyeye Müdahimleri Profilleri (1970), Galeriyenin yönetiminde yer alan seçkin sınıfın bağlı olduğu ilişkileri deşifre ettiği Shapolsky ve diğerleri, Manhattan Gayri Mülkleri, 1 Mayıs 1971 İtibarıyla Gerçek Zamanlı Bir Toplumsal Sistem (1971) ve Solomon R. Guggenheim (1974),

sanat nesnesinin üretim sürecini enformatik sistem ağının bir parçası olarak kamusal alana taşıyan Haberler (1969-2008) bu bağlamda değerlendirebilecek başlıca eserleri arasındadır.



Görsel 5. Hans Haacke, 1970, *Galeri Müdavimlerinin Profili*, yerleştirme

Galeri Müdavimleri Profilleri (1970), galeriye gelen ziyaretçilerin sosyolojik olarak veritabanı halinde istatistiksel verilere dönüştüğü bir kurulumdur. Galerî mekânına konumlanmış bilgisayar izleyiciden belli sorulara cevap vermesini ister. İki bölüm altında toplanan sorulardan ilk bölüm, izleyicilerin statülerini belirlemeye yöneliktir. Bu bölüm izleyicinin yaşı, cinsiyeti eğitim durumu gelir düzeyi gibi izleyicinin statüsünü belirlemeye yönelik sorulardan oluşur. İkinci bölümde, izleyicilerden belli toplumsal ve politik olayları kendi kişisel görüşleri doğrultusunda değerlendirmeleri istenir. Bilgisayar verilen cevapları derleyerek istatistiksel bir veri haline getirir. Sürekli değişen veriler ekrana yansıtılarak izleyiciye ulaştırılır. Ortada mevcut katılımcılarla birlikte sürekli değişen istatistiksel bir dizi içerik bulunmaktadır. İçerik sonucunda verilen cevaplar bilgisayar ortamında yazdırılmakta, yüzdelere ve statiklere dayalı işlem bilgisini göstermektedir. Haacke böylece izleyicilerin sosyal politik konularına dair demografik veriler üzerinden sanat dünyasına dair bazı gerçekleri göz önüne sermekteydi. Toplumsal statüler ve sınıf farklarına görünürlük kazandıran proje, öte yandan müzelerin ideolojik yapılanmasına da vurgu yapıyordu. Bu bağlamda müzeler, toplumsal ayrışmanın tam da merkezinde özerkleştirilmiş kurumsal yapılar olarak vurgulanmaktadır. Sanatçının kendi deyimiyle “Porto Rikolular ve siyahî kesim, toplumun orta ve üst gelir tabakasının söz sahibi olduğu bir sanat sahnesinde yer almamaktadır” (Alberro & Stimson, 1999, s 246).



Görsel 6. Hans Haacke, 1971, *Shapolsky ve diğerleri, Manhattan Gayri Mülkleri, 1 Mayıs 1971*
İtibarıyla Gerçek Zamanlı Bir Toplumsal Sistem, yerleştirme

Shapolsky ve diğerleri, Manhattan Gayri Mülkleri, 1 Mayıs 1971 İtibarıyla Gerçek Zamanlı Bir Toplumsal Sistem (1971), galerinin mevcut ideolojik konumuna yöneliktir. New York'un yoksul mahallelerinin haritaları ile bu mahallelere ait apartmanların fotoğraflarından oluşmaktadır. Çekilen fotoğraflara bina hakkında mali bilgilerin bulunduğu bir açıklama yazısı eşlik etmektedir. Çalışmanın hedefinde ise Harry Shapolsky bulunmaktadır. Bir emlak devi olarak görülen Shapolsky, emlak piyasasındaki üstü örtülen bir dizi usulsüzlüğü ile bilinmektedir. Hakkında çeşitli suçlamalar bulunmasına rağmen her defasında üstü örtülen eylemlerinin yanı sıra Shapolsky, Guggenheim Müzesinin yönetim kurulu üyeliğini de yapmaktadır. Hans Haacke'nin bu girişimini takiben açılması planlanan sergisi iptal edilmesi sanat dünyasında yankılanmış ve tepkilere yol açmıştı (haacke,2016, s. xxxi).

Yaklaşık yetmiş yakın farklı şirketin oluşturduğu Shapolsky grubu, gayrimenkul alım satımı yapmaktadır. Shapolsky bu bölgede mülklerin gerçek sahibinin gizleyerek süreci kendi lehine çevirmiştir. İlerleyen süreçte Shapolsky'nin mevcut yasal düzenlemeyi reddederek yaklaşık ikiyüz kadar eski mülke sahip olduğu bunlardan da büyük ölçüde kar sağladığı ortaya çıkmıştır. Tüm bu suçlamaların yanı sıra görevli memurlara rüşvet verdiğine yönelik suçlamalar da bulunmaktadır. Hans Haacke kentsel mekân üzerinde etkili olan iktidar sahibi kişileri deşifre etmenin yanı sıra galeriden kamusal alana uzanan geniş bir alanın ideolojik yapısını da göz önüne sermektedir. Bu bağlamda kamusal alanda sergilenen bir sanat nesnesi yerine kamusal alanın ve galerinin mevcut siyasi yapılanmasını galeriye taşıyarak ikisi arasında kurulacak bağlantıyı izleyiciye bırakmıştır (Haacke, 2016, s. 46).

SOLOMON R. GUGGENHEIM MUSEUM

CORPORATE AFFILIATION OF TRUSTEES

Kennecott Copper Corporation

FRANK R. MULLER, President, Chief Exec. Officer & Member Board of Directors

PETER O. LARSON-JONESTON, Member Board of Directors

ALBERT E. TWISLE, past Member Board of Directors

Multinational company mining, smelting, refining copper, molybdenum, gold, zinc and lead. Copper based non products

Operates in the U.S., Australia, Brazil, Canada, Colombia, Costa Rica, England, Indonesia, Italy, Northern Ireland, Nigeria, Peru, South Africa.

El Salvador. Kennecott's Chilean copper mine was nationalized July 1971 through Constitutional Reform Law, passed unanimously by Chilean Congress. Chilean companies Kennecott share profits over 15% a year from 1953 to be conserved assets and deducted from compensation. His figure, donated to Kennecott, is offset, estimated any payments.

Kennecott tried to have Chilean copper shipments confiscated or customs duties attached. Although without ultimate success in Kennecott courts, legal Kennecott threatened Chilean economy (Chilean 70% of export).

President Salvador Allende addressed United Nations December 8, 1970. The New York Times reported:

The Chilean President had 600 handwritten notes for his U.S. companies, the International Telephone & Telegraph Corp. and the Kennecott Corp. which he said, had "put their claws into my country", and which promised "to change our political life."

Dr. Allende said that from 1953 to 1970 the Kennecott Copper Corp. had made an average profit of 22.6% on its investments.

He said that huge "international" corporations were waging war against sovereign states and that they were "not accountable to or representing the collective interest."

is a statement issued in reply to Dr. Allende's charges. Frank R. Muller, president of Kennecott, referred to their actions as "a long-term plan to take over the country and to prevent the Chilean Government from selling copper from the nationalized mine."

"No attempt of domination over the life of the Republic has been made," he said, "and we are proud of Chile for more than 50 years and has made substantial contributions to both the economic and social well-being of the Chilean people."

Chile's incorporation of Kennecott's property without compensation violates established principles of international law. He will continue to pursue any legal remedies that may protect our international assets."

President Allende died in a military coup Sept. 11, 1973. The junta committed itself to compensate Kennecott for nationalized property.

1973 Net sales: \$1,425,813,031 Net after taxes: \$109,383,009 Earnings per common share: \$4.81

25,100 employees

Office: 180 E. 42 St., New York, N.Y.

Görsel 7. Hans Haacke, 1974, Solomon R. Guggenheim Müzesi Mütevelli Heyeti, yerleştirme

Hans Haacke'nin kurumların siyasetine yönelik bir diğer çalışması da Solomon R. Guggenheim'dır. Çalışma kapsamında sergilenen metinlerde bağışçıların kurduğu bağlantılar ve anlaşmalar gösterilmektedir. Metinlerde müzenin bağışçılarından olan bazı kişiler ile Guggenheim ailesine mensup bir kişinin Kennecott Copper Company isimli şirketin yönetim kurulunda yer aldığı ifşa edilmektedir. Sözü edilen şirket ülkenin kaynaklarının azalmasında sorumlu görülerek bazılarında eleştiriliyordu (Kastner, 2020).

20. yüzyılın kaçınılmaz olgusu olarak ortaya çıkan küreselleşme, ekonominin olduğu kadar toplumsal, politik ve kültürel çözümlerin kaynağını oluşturmaktadır. Sermaye ve piyasanın baskın güç olarak konumlandığı düzende tüm toplumsal süreçler piyasaya tabi kılınmıştır. Şeylerin meta değerine indirgendiği kapitalist sistemde, sanat eseri de mevcut değer sistemleri üzerinden tanımlanmaktadır. Sermayenin işleyen çarkları arasında varlığını sürdürmekte olan sanat, kapitalizmin sınırlılığına tabidir. Böylece Guggenheim ticari çarkların içinde kapitalizmin bir uzantısı olarak konumlanmıştır. Sanatı sürdüren kurumların tarafsızlığı tartışılmaktadır. Daniel Buren'e göre Müzelerin edindiği belli roller bulunmaktadır: Bunlar estetik, ekonomik ve mistik rollerdir. Müzelerin estetik rolü, esere yönelik kültürel bakışı üretmek üzerine kuruludur. Ekonomik rolü ise eserleri sergilemek ve korumak aracılığıyla ona değer biçmesinde yatmaktadır. Bu bağlamda müzeler değer üreten yapılardır. Sanatçının ele aldığı değer rolde mistik roldür. Buna göre müze sınırları içine dâhil olarak sergilenen her şey sanat olarak kabul görmektedir. Bu durumda sanatı oluşturan altyapının sorgulanmasını ve eleştirel düşüncüyü geçersiz kılmaktadır (Buren, 2005, s.150). Hans Haacke'nin eserleri, yorumu izleyiciye

bırakır. Sanatı kurumlarına ve sergilediği eserlere ayrıcalık kazandıran ticari değer yapılanmasını ortaya çıkarır. Bu kapsamda çalışma kurumun ekonomik ve ideolojik kökenlerine ışık tutarken, sanatsal üretimin kendisine vurgu yapmaktadır. Buchloh'un deyimiyle "kültürel tüketimin koşullarını belirleyen bu kurumlar, sanatsal üretimin kültürel meşruiyet ve ideolojik bir kontrol aracına dönüştüğü yerlerdir (Buchloh, 1988, s. 186).

Burnham öncülüğünde düzenlenen Yazılım sergisinde bulunan Haberler (1969-1970), haber servisinden aktarılan bilgilerin eşzamanlı olarak yazdırılmasını içeriyordu. Haberler zamanla birikerek bir tomar haline geldiğinde, rulolar halinde tarihlendirilerek şeffaf kapların içinde muhafaza edilecek biçimde kaldırıldı (Haacke, 2016, s.26).



Görsel 8. Hans Haacke, 1969-2008, *Haberler*, yerleştirme

Savaş sırasında medya aracılığıyla iktidarın varlığını pekiştirme yöntemi olarak kullanılan haberler, toplumu bütünleştirmenin bir yolu olarak görülüyordu. Stuart Hall'a göre medyanın bütüne ait parçalanmış imgeleri, temsilleri ve düşünceleri zamanla çoğulcu bir bütün olarak ortaya koymakta hatırı sayılır bir rolü bulunmaktadır. Medyanın toplumsal düzeni sürdürülmesinde oynadığı ideolojik rol kapsamında oluşturulan toplumsal bağ söz konusudur. Böylece medya, halk ile iktidarı bağlayıcı bir konum edinmektedir. Stuart Hall, gittikçe çoğalan bir biçimde dış dünyanın dolayımlanması sonucunda olayların yerini temsillere bıraktığını dile getirirken, oluşturulan gerçekliğin metinsel doğasına dikkat çeker (Hall, 1994, s. 169, s. 210). Yaratılan şimdilik kurgusuyla gerçeklik ideolojik olarak çarpıtılmakta ve böylece yeniden tanımlanmaktadır. Haber medyası yaratılan gerçeklikte önemli bir ideolojik rol üstlenmektedir. Toplumsal alanda paylaşılan ortak inançlar değerler ve tutumlardan oluşan

ideoloji, söylem aracılığı kitleler tarafından benimsenmesi esasına dayanır. Kurulu iktidar mekanizmalarının yetkin konuma geçebilmesi için, yazılı ve sözlü haber aygıtlarının yapısal özelliklerinin denetim altına alınması gerekmektedir. Bu noktada iktidar mekanizmaları ideolojik olarak devletin siyaseti ile örtüşen bilgileri desteklerken, sistemin işleyişini sekteye uğratan aygıtlar iktidar tarafından gölgelenmiştir. Mevcut güç ilişkilerinin sağlanabilmesi öznelere varlığı ile mümkündür (Althusser, 1994, s.35, 43, 45, 60). Bu bağlamda ideolojinin taşıyıcısı olan haber, mevcut ideolojiyi dolaylı olarak kitlelere aktarma görevini üstlenmektedir (Fejes, 1994, s. 58)

Sanatın statik ve durağan yapısına karşılık, sokağın ateşli atmosferi sürekli olarak devingen bir ritim sunar. Kümülatif bir biçimde çeşitli haber kaynaklarından toplanan bilgiler, devasa bir yığına dönüşmüştür. Öyle ki izleyici bir enformasyon bombası içinde verilen haberleri takip edemeyecek duruma gelmiştir. Hans Haacke, sanat nesnesini toplumsal yapının bir parçası olarak ele alırken; toplumsal düzeyde kurulu olan örtük ilişki ağını açığa çıkarmaktadır. Bir sistem olarak kavramsallaştırdığı yapıtları sanatı nesnesizleştirirken, aktivist bir tavırla karşı kültür söylemlerinden yararlanmaktadır. Oluşturulan sistemlerin dinamik yapısı, onu müze koleksiyonunun bir parçası olmaktan alıkoyar. Gintz'in deyimiyle o, gerçekçi bir sanatçıdır:

Gerçekçilikten anladığımız gerçekliği olduğu gibi tasvir etme istemiyse eğer, Haacke'nin sanatına gerçekçi diyebiliriz. Fakat, bir şeyi tasvir etmekten önce genellikle görünenin arkasına gizlenen gerçekleri görünür kılmayı yeğler. Bireyi üretme, tüketme ve müdahale döngüsüne zorlayan güçler sanatçıya ayrıcalıklı bir statü ve estetik alana – ki bu. Mutluluk vaadidir- bir özerklik görüntüsü sunarlar, yeter ki, bu görüntü kendi egemenliklerinin gerçekliğini meşrulaştırsın...Haacke için söz konusu olan, soyut bir gerçeklik değil, estetik konusunda bir konuşma yapmasına izin verip kendisini davet eden kurumlarla teması çerçevesinde yaşadığı deneyimlerden yola çıkarak algıladığı gerçekliktir (Gintz, 2010, s.78).

Üretilen işler, sanatçının pek çok projesi gibi sürekli değişim halindedir. Sabitlik söz konusu değildir. Sanatçının değindiği bir diğer konu da bilginin üretimidir. Çalışmalarda bilginin üretilmesinde doğrudan ve dolaylı olarak etkin olan güçlere vurgu yapan sanatçı, bu bağlamda sanatın konumunu da sorgulamaktadır. Hans Haacke'nin işlerinin yerleştirdiği yerin hemen yanında üretilen çalışmayla ilgili bilgilerin verildiği metinler eşlik eder. Bu metinler izleyiciyi bilgilendirme işlevinin yanı sıra, örtük olarak anlamların üretilmesinde etkin görülen müzenin otoritesine yönelik bir tavır olarak okunabilir. Bu metinlerde kullanılan dil didaktiktir. Burnham'ın belirttiği üzere sanatçılar tarafından kullanılan bu “didaktik tavır”, sanatı oluşturan maddi yapının

ötesindeki karmaşık ilişkiler ağının bir parçası olduğunu göstermeye yöneliktir (Burnham, 1974, s.16). Haacke, galeri mekânının çevreden izole bir yapı olarak beyaz küpün ötesinde toplumsal dönüşüm sürecinin bir parçası olarak ele alır. Sanatçı, tıpkı daha önce sergilediği Yoğunlaşma Kübü gibi galerinin kendisi de içinde bulunduğu çevrenin bir parçası olarak imgelemektedir. Böylece kamusal alanı galeri mekânına taşıyan Hans Haacke, galeriyi mevcut kurumsal ve politik yapının içinde değerlendirir.

SONUÇ

Hans Haacke'nin ilk dönem çalışmalarında buharlaşma, genleşme yoğunlaşma gibi doğal süreçler vurgulanırken, üretilen eser içinde bulunduğumuz biyolojik sistemlerin bir parçası olarak yerini alır. Sanatçı çalışmalarında hareket ve enerjinin görünmeyen yasalarını açığa çıkarmaya yönelik eğilim gözlenirken, yaşam ve sanat arasındaki sınırlarda görünmez olmuştur. Sanatçı sistemleri bütünsel bir yaklaşımla ele alır, enerji ve bilgi alışverişinin doğal sistemlerde olduğu kadar toplumsal sistemlerde de kaçınılmaz olduğunu düşünür. Böylelikle başlangıçta su, hava, basınç gibi öğeler etrafında şekillenen çalışmaları, zamanla toplumsal ve politik bir eğilim kazanmıştır. Bu bağlamda sanatçı, galerileri ve müzelerin politikalarını ekonomik ve toplumsal ilişkiler ağı ekseninde ele alan bir dizi proje gerçekleştirmiştir. Hans Haacke'nin çalışmaları kurumların içinde yer aldığı sistemi tıpkı bir mekanizma gibi konumlandırmaktadır. Sanatçının doğal sistemlerden yola çıkarak şekillenen üretim süreci, zamanla toplumsal sistemleri kapsayacak biçimde genişlemiştir. Bu bağlamda sanatçının yapıtları, izleyiciyi mevcut sistemlere ilişkin kabul görmüş değerlerin sorgulanması için eleştirel düşünmeye sevk eder. Sanat eserini nesnesiz bir konuma taşıyan sanatçı, sanat eserini var eden güçlere yönelik farkındalık kazandırarak işlevsiz kılmaktadır. Bu bağlamda oluşturulan sanat nesnesi, nesnenin statik formunu dönüştürmekle birlikte, izleyici ve eser arasındaki paradigmalarının dönüşümünde hatırı sayılır bir rol oynamıştır.

KAYNAKÇA

Alberro, A., & Stimson, B. (Eds.). (1999). *Conceptual Art: A Critical Anthology*. (1st. Ed). MIT press.

Althusser, L. (1994). *Devletin İdeolojik Aygıtları*, (3.Baskı). (Y. Alp ve M. Özışık, Çev.). İletişim Yayınları. Orijinal çalışma 1970'te yayımlandı)

Bertalanffy, L. (1969). *General System Theory: Foundations, Development, Applications*. (1st ed.). G. Braziller.

Von Bertalanffy, L. (1950). *The Theory of Open Systems in Physics and Biology*. *Science*, 111(2872), 23–29.

Buchloh, B. (1988). Hans Haacke: Memory and Instrumental Reason. *Art in America*, 76(2), 97-108.

Buren, D. (2005). *Müzenin İşlevi*. A. Artun, (Ed.), *Sanatçı Müzeleri*, (2.baskı, 150-156). İletişim Yayınları.

Burnham, J. (1970). *Aesthetics of Intelligent System*, (1st Ed.). Viking Press.

Burnham, J. (1974). *Great Western Salt Works: Essays on the Meaning of Post-Formalist Art*. (1st ed.). G. Braziller.

Chau, C. (2014). *Kinetic Systems Jack Burnham and Hans Haacke, Contemporaneity: Historical Presence in Visual Culture*, 3(1), 64-76.

Fejes, F. (1994). *Eleştirel Kitle İletişim Araştırması ve Medya Etkileri*. M. Küçük, (Ed.), *Medya, İktidar, İdeoloji*, (1.Baskı, 251-269). Ark Yayınevi.

Gintz, C. (2010). *Başka Yerde & Başka Biçimde*. (1. Baskı). (M. Cedden, Çev.). Dost Kitabevi Yayınları (Orijinal çalışma 1991'de yayımlandı).

Hall, S. (1994). *İdeolojinin Yeniden Keşfi: Medya Çalışmalarında Baskı Altında Tutulmanın Geri Dönüşü*, M. Küçük (Ed.) *Medya, İktidar, İdeoloji* (2.Baskı, 199-245). Ark Yayınları

Hans Haacke, statement (October 1965), in *Hans Haacke 1967*, s. 48.

Haacke, H. (2016). *Working Conditions: The Writings of Hans Haacke*. (1st. Ed.). MIT Press.

Kastner, J (2020, Ağustos). *A System Is Not Imagined*. Placejournal. <https://placesjournal.org/article/hans-haacke-a-system-is-not-imagined/> 14 Aralık 2024 tarihinde alınmıştır.

Lazzarato, M. (2017). *Marcel Duchamp ve İşin Reddi*. (1.Baskı). (S. Çalıcı, Çev.). Kolektif Kitap. (Orijinal çalışma 1973'te yayımlandı)

Marx, K. (2011). 1844 Elyazmaları (1.Baskı). (K. Somer, Çev). Sol Yayınları. (Orijinal çalışma 1844'te yayımlandı)

O'Doherty, B. (2010). Beyaz Küpün İçinde Galeri Mekânının İdeolojisi, (1.Baskı). (A. Antmen, Çev.). Sel Yayıncılık. (Orijinal çalışma 1986'te yayımlandı)

Siegel, J. (1971). An Interview with Hans Haacke. Arts Magazine, 45(7), 18-21

Yoldaş, Y. (2007). İşlevsel Yapısal Sistem Kuramı (2.baskı). Roma Yayınları.

GÖRSEL KAYNAKLAR

Görsel 1. Haacke, H. (1963-1968), Yoğuşma Kübü, [Yerleştirme] MACBA, Barselona, İspanya. <https://www.macba.cat/en/obra/r1523-condensation-cube/> 9 Mart 2025'de alınmıştır.

Görsel 2. Haacke, H. (1972), Ren Nehri Su Arıtma Tesisi / Rhinewater Purification Plant, [Yerleştirme] <https://www.e-skop.com/skopbulten/situasyonistlerden-zapatistlere-baskaldiri-sanatlari-ozerkligin-estetigi/2944> 9 Mart 2025'de alınmıştır.

Görsel 3. Haacke, H. (1969), Çim Büyür, [Yerleştirme] Cornell University's Johnson Museum of Art, New York, USA <https://jezzieg.com/2021/05/15/grass-grows-by-hans-haacke/> 9 Mart 2025'de alınmıştır.

Görsel 4. Haacke, H. (1966), Buz Saçağı, [Yerleştirme] <https://placesjournal.org/article/hans-haacke-a-system-is-not-imagined/> 9 Mart 2025'de alınmıştır.

Görsel 5. Hans Haacke, (1970), Galeri Müdavimlerinin Profili/ Gallery Goers' Birthplace and Residence Profile, Paula Cooper Gallery, New York, Amerika. <https://www.frieze.com/article/after-contract-fight-its-workers-new-museum-opens-hans-haackes-all-connected> 9 Mart 2025'de alınmıştır.

Görsel 6. Hans Haacke, (1971), Shapolsky ve diğerleri, Manhattan Gayri Mülkleri, 1 Mayıs 1971 İtibarıyla Gerçek Zamanlı Bir Toplumsal Sistem/ Shapolsky et al., Manhattan Real Estate Holdings, a Real Time Social System, as of May 1, Paula Cooper Gallery, New York, Amerika. <https://www.frieze.com/article/after-contract-fight-its-workers-new-museum-opens-hans-haackes-all-connected> 9 Mart 2025'de alınmıştır.

Görsel 7. Hans Haacke, (1974), Solomon R. Guggenheim Müzesi Mütevelli Heyeti, [Yerleştirme] <https://blogs.uoregon.edu/hanshaacke/2015/02/15/solomon-r-guggenheim-museum-board-of-trustees-1974-silkscreen-ink-on-paper/> 11 Mart 2025'de alınmıştır.

Görsel 8. Haacke, H. (1969-2008), News/Haberler, [Yerleştirme] Paula Cooper Gallery, New York, Amerika. <https://placesjournal.org/article/hans-haacke-a-system-is-not-imagined/> 11 Mart 2025'de alınmıştır.

PROPAGANDA ARACI OLARAK SANAT VE JEAN-MICHEL BASQUIAT ÖRNEĞİ

ART AS A TOOL OF PROPAGANDA AND THE EXAMPLE OF JEAN-MICHEL BASQUIAT

Arş. Gör. Mehmet Erkan Turan

İnönü Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi,
Resim Bölümü

erkanturan234@gmail.com

ORCID ID: 0000-0001-7188-6265

MAKALE GELİŞ TARİHİ: 20 Haziran 2024 · YAYIMA KABUL TARİHİ: 27 Mart 2025

Öz

Sanat ve siyaset, insanlık tarihi kadar eski iki disiplin olup zaman zaman birbiriyle etkileşim içinde olmuştur. Bu ilişki, sanat tarihindeki eserlerde net biçimde gözlemlenebilir. Bu makale, sanat ve siyaset arasındaki ilişkiyi inceleyerek Jean-Michel Basquiat'nın propaganda temalı eserlerini analiz etmeyi amaçlamaktadır. Yeni dışavurumcu tarzda önemli eserler üreten Basquiat'nın, bu açıdan ele alınan bir çalışmasının bulunmaması, bu makaleyi literatür açısından özgün kılmaktadır. Makale iki ana bölümden oluşmaktadır: İlk bölümde siyaset, politika ve propaganda kavramları ile sanat-siyaset ilişkisi ele alınmış; ikinci bölümde ise Basquiat'nın propaganda temalı eserleri ayrıntılı olarak incelenmiştir. Sonuç bölümünde ise araştırmadan elde edilen bulgular ve yargılar değerlendirilmiştir.

Abstract

Art and politics are two disciplines as old as human history and have interacted with each other from time to time. This relationship can be clearly observed in works in the history of art. This article aims to analyse Jean-Michel Basquiat's propaganda-themed works by examining the relationship between art and politics. The fact that Basquiat, who produced important works in the neo-expressionist style, has not been analysed from this perspective makes this article unique in terms of literature. The article consists of two main parts: The first part deals with the concepts of politics, policy and propaganda and the relationship between art and politics; the second part analyses Basquiat's propaganda-themed works in detail. In the conclusion, the findings and judgements obtained from the research are evaluated.

Anahtar Kelimeler: Sanat, Propaganda, Jean-Michel Basquiat, Siyaset

Key Words: Art, Propaganda, Jean-Michel Basquiat, Politics

GİRİŞ

Sanat ve siyaset gibi kavramlar, dar bir tanımlamaya sığamayacak kadar geniş ve çok boyutlu anlamlar içerir. Modern dönemde, bu kavramlar, insan hayatının önemli bir parçası haline gelmiş ve yaşam tarzını şekillendiren unsurlar olmuştur. Toby Clark, Sanat ve Propaganda (2023) adlı eserinde, sanatın ve propagandanın siyasete nasıl entegre olduğunu ve bu süreçlerin toplumsal yapıları nasıl dönüştürdüğünü tartışarak, sanat ile politika arasındaki ilişkiye dair önemli bir perspektif sunmaktadır.

Sanatın tarihi, insanlık tarihi kadar eski olup, bu durum mağara resimlerinden ritüel amaçlı objelere kadar çeşitli arkeolojik buluntularla kanıtlanmıştır. Örneğin, yaklaşık 40.000 yıl öncesine ait olduğu düşünülen Endonezya'daki mağara resimleri ya da Avrupa'daki Lascaux Mağaraları'nda bulunan sanat eserleri, sanatın insan yaşamındaki köklü geçmişini gözler önüne sermektedir. Bu açıdan bakıldığında, sanatın insan yaşamındaki yeri ve önemi tartışılmaz bir gerçektir. İlk çağlardan günümüze, insanlığın gelişimi ve değişimiyle paralel olarak sanat da sürekli bir dönüşüm ve evrim süreci geçirmiştir. Sanatı anlamak için, insanlığın tarih boyunca geçirdiği evrimi sanat perspektifinden incelemek ve bu çerçeveyi farklı toplumlar ile kültürlerle genişletmek gerekmektedir.

Siyaset, politika ve propaganda, insanlık tarihi kadar eski olgulardır. Antik toplumlarda, güç ve otoriteyi pekiştiren çeşitli sanat biçimleri, bu kavramların tarihsel olarak nasıl şekillendiğini gösterir. Örneğin, Antik Mezopotamya'da hükümdarların gücünü ve tanrılarla olan ilişkisini anlatan yazıtlar ve anıtlar, bu güç dinamiklerinin nasıl sanat aracılığıyla ifade edildiğini ortaya koyar. Benzer şekilde, Antik Mısır'da firavunların betimlenmesi ve Roma İmparatorluğu'nun halkı etkilemek için kullandığı büyük mimari yapılar, propaganda ve siyasetin kitleleri etkileme aracı olarak nasıl kullanıldığını gösterir.

Burada “politik tutum” ile “propaganda” arasındaki ilişkiyi anlamak önemlidir. Politik tutum, bireylerin ve grupların siyasal olaylara, ideolojilere ve süreçlere dair geliştirdiği göreceli bir duruşu ifade ederken, propaganda genellikle belirli bir ideolojiyi veya mesajı yaymak ve kitleleri etkilemek için bilinçli bir strateji olarak ortaya çıkar. İki kavram arasında bir bağ olsa da, politik tutum bireyin içsel eğilimlerini ve görüşlerini kapsarken, propaganda dışsal bir araç olarak bu görüşlerin şekillendirilmesi veya manipüle edilmesi amacını taşır. Bu nedenle, politik tutum daha geniş ve bireysel bir anlam taşırken, propaganda daha hedef odaklı ve yönlendirici bir pratik olarak öne çıkar.

Bu tür sanat eserleri, toplumsal ve kültürel yapıların bir yansıması olarak, toplumu şekillendiren politikaların ve güç ilişkilerinin birer aracı haline gelmiştir. Sonuç olarak, yerleşik toplumlar içinde artan etkileşim ve güç gereksinimleri, bu olguların gelişmesini sağlamıştır.

SIYASET, PROPAGANDA KAVRAMLARI ve SANAT İLE İLİŞKİSİ ÜZERİNE

Siyaset, politika ve propaganda; insan hayatının bir parçası olmakla beraber bireylerin bazen aslında farkında bile olmadan yaptığı veya maruz kaldığı olgulardır. Nitekim bu kavramlar yalnızca yaygın olarak anlaşıldığı üzere sağ-sol siyaseti veya partizanlık durumları ile ilgili kavramlar değildir. Aile ortamındaki, iş ortamındaki, sosyal ortamdaki kısaca topluluğun ve insanın olduğu her türlü ortamda bireylerle olan ilişki ve stratejiler siyaset veya politikanın birer örneği olarak açıklanabilir. Dolayısıyla bu kavramlar günlük hayatın bir parçasıdır demek yanlış olmayacaktır. Gündelik yaşamda dahi bu denli yaygın görülen siyaset ve politika, yine bir insan edimi olan sanat ile de ilişkili olabilmektedir. Bu ilişkinin açıklanmaya çalışıldığı bu bölümde konunun daha iyi anlaşılması adına öncelikle siyaset, politika ve propaganda kavramları üzerine durulacaktır.

Siyaset, genellikle politika ile özdeşleştirilip; gruplar arasında kararların alındığı, bireyler arasındaki güç ilişkilerinin, kaynakların dağıtımının ve statü gibi etkileşim biçimlerinin belirlendiği bir dizi faaliyet olarak tanımlanmaktadır.

Bu açıklamadan anlaşılacağı üzere; siyaset, yalnızca bir siyasi parti savunuculuğunda değil aynı zamanda bireylerin ve bireylerarası etkileşimin olduğu birçok durumda karşılaşılan bir olgu olarak yorumlanabilir.

Politika kelimesi Türk Dil Kurumunun sözlüğünde şu anlamlara gelmektedir:

“1. Devletin etkinliklerini amaç, yöntem ve içerik olarak düzenleme ve gerçekleştirme esaslarının bütünü; siyaset, siyasa:

2. Davranış biçimi, düşünce yapısı” (URL 1).

Bu tanımlara bakıldığında genel olarak devlet yönetimi ile ilgili anlamları ile karşılaşılmaktadır. Ancak 2. tanıma bakıldığında da anlaşılacağı gibi bir düşünce, bir davranış, bir inanç veya bir kişi karşısında sergilenen birtakım tavır, davranış ve duruş biçimleri de birer politik eylem olarak yorumlanabilir.

Türk Dil Kurumunun sözlüğünde propaganda ise şu şekilde tanımlanmaktadır:

“Bir öğreti, düşünce veya inancı başkalarına tanıtmak, benimsetmek ve yaymak amacıyla söz, yazı vb. yollarla gerçekleştirilen çalışma; yaymaca” (URL 2).

Her toplumun kendine özgü değerleri bulunur ve her bireyin kendi benzersiz düşünceleri vardır. Bu nedenle, aynı toplumda bile farklı yaşam tarzlarını veya inançları benimseyen gruplar mevcuttur. Bu gruplar bazen toplumun genel görüşlerine uymayabilirler. Bu tür durumlarda, topluma entegre olmaya çalışan bireyler, kendi inançlarını paylaşmak ve toplumda kabul görmek için

çaba gösterebilmektedirler. Bu amaçla bireyler, düşüncelerini yaymanın önemli bir yolu olarak propaganda aracına başvurabilmektedirler. Ayrıca, kendisine dayatılan fikirlere karşı çıkmak için de propaganda yine önemli bir araçtır.

Sanat, düşünceyi, ideolojiyi, yaşam tarzını bireylere ve topluma yaymanın en önemli araçlarından biridir. Sanat, yalnızca insanların düşünsel yönünü değil, aynı zamanda duygusal ve sezgisel yönlerini de etkileyen bir olgudur. Bu yüzden, insanları etkilemenin en etkili yollarından biri, onların duygusal ve sezgisel yönlerine hitap eden mesajlar üretmektir. Sanat, görsel, işitsel ya da fiziksel bir biçimde anlam iletme aracıdır ve estetik deneyim yoluyla bireylerin algısını dönüştürür.

Örneğin, sigaranın zararlarını bilimsel bir şekilde açıklayarak insanları sigarayı bırakmaya yönlendirmek zordur. Ancak, sigaranın zararlarını gösteren dikkat çekici bir afiş, kısa bir film, resim veya heykel gibi sanatsal eserler, insanları istenilen yönde etkilemekte çok daha etkili olabilir. Bu örnekte, sanatın gücü, duygusal bir tepkimeyi tetikleyerek, düşünsel bir açıklamadan çok daha hızlı bir şekilde etki yaratabilmesinde yatmaktadır.

Sanat, aynı zamanda siyasi ve politik fikirleri yaymak için de önemli bir araçtır. Afişler, resimler, heykeller ve filmler gibi farklı sanat biçimlerinin yanı sıra, şehir duvarlarına yapılan duvar resimleri gibi çeşitli mecralarda da propaganda amaçlı sanat eserleri üretilebilir. Bu tür eserler, halkı belirli bir görüşe çekmek, toplumsal hareketleri teşvik etmek veya ideolojik bir duruşu yaymak için etkili bir araç olarak kullanılmıştır.



Görsel 1: Alfred Leete, *Ülkenizin Sizi İhtiyacı Var (Your Country Needs You)*, 1914, litografi (destek: kağıt), 100,5x75,1 cm., İmparatorluk Savaş Müzesi Koleksiyonu (Sanat.IWM PST 0414), Londra.

Bir müzede veya sokakta karşılaşılan bir afişte doğrudan seyirciye bakan bir yüzün betimlendiği örneklerde, seyirci hangi yöne giderse gitsinresimdeki figürün gözlerinin kendisini izlediği hissine kapılmaktadır. Bu elbette insanın bilinçaltı ile ilgili bir yanılsama olarak açıklanabilir. Ancak propagandacılar ve reklamcılar, resimlerin canlı bir kişilik atmosferi yaratma eğilimimizi güçlendirmeyi ve kendi amaçları için kullanmayı başarmışlardır. Örneğin, Alfred Leete'in 1914'te İngilizleri savaşıma çağıran ünlü afişi (Görsel 1), izleyicilere Lord Kitchener'in doğrudan onlara seslendiği ve yanıt beklediği duygusunu aşılamıştır (Gombrich, 1992, s. 120).

"Your Country Needs You" adlı afişe bakıldığında (Görsel 1), bir figür ve bir yazı görülmektedir. Yazıda "Your Country Needs You" (Ülkenin Sana İhtiyacı Var) ibaresi yer almaktadır. Afişte yer alan figür, parmağıyla afişin seyircisini işaret edercesine betimlenmiştir. Bu duruş psikolojik olarak seyirciyi doğrudan afişte yer alan ileti ile muhatap konumuna getirmektedir. Ayrıca figürün ciddi, kendinden emin bakışları; seyirciyi savaş için cesaretlendirici bir etki yaratabilmektedir. Bu anlamda bu afiş gerek sadeliği ile gerekse yarattığı güçlü mesaj etkisi ile en ünlü propaganda afişlerindendir.



Görsel 2: James Montgomery Flagg, ABD Ordusu İçin Seni İstiyorum (I Want You for U.S. Army), 1917, litografi (destek: kağıt), 104x74 cm., ABD Kütüphanesi Kongre Koleksiyonu, Washington, D.C.

Görsel 2’de görülen afiş ise Görsel 1 ile birçok noktada benzer nitelikler taşıyan ve yine savaş çağrısı yapan bir başka ünlü afiştir.

Sanat ve siyaset arasındaki ilişki kimi eleştirmenler için gerekli ve zorunlu olarak görülmüş kimileri için ise birlikte olması kabul edilemez iki farklı disiplin olarak görülmüştür. Örneğin Kreft’e göre, sanat ve siyaset arasındaki ilişki, farklı rejimlere ve farklı paydalara sahip olan iki ayrı alan arasında tehlikeli bir temas olarak kabul edilmektedir (Kreft, 2008, s.188).

Farklı sanat dönemlerinde de zaman zaman siyasetin sanat alanındaki varlığı sorgulanmıştır. Sanat tarihine bakıldığında modern sanat döneminde “saflık” ilkesinin benimsendiği ve o dönemin genel eğilimine uygun olarak sanatçıların bu doğrultuda eserler ürettiği görülmektedir. Bu ilke, sanatın her türlü yabancı unsurdan sıyrılması ve sanatı başka amaçların aracı olmaktan olabildiğince kurtulması gerektiği inancını temsil etmektedir. Yine bu inançla paralel olarak kabul edilebilecek bir başka modern sanat savı ise “sanat sanat içindir” anlayışıdır. Bu anlayış da yine sanatın başka amaçlara hizmet etmesine karşı çıkan bir anlayıştır (Yılmaz, 2013). Bu açıdan bakıldığında modern sanatçıların sanatın propaganda amaçlı kullanılması ile ilgili olumsuz bir tutum benimsedikleri görülmektedir.

Bu perspektif, kuşkusuz, o dönemde sanatı tekeline bulunduran burjuvazinin çıkarlarıyla örtüşmektedir. Ancak modern sanatın en önemli sanatçıları da dahil olmak üzere zaman zaman bu ilkeleri görmezden gelen, eserleri ile burjuvazinin tahtını yerinden eden sanatçılar olmuştur. İlerleyen dönemlerde Postmodern sanat anlayışının yaygınlaşması ile beraber de bu ilkeler önemini iyice yitirmiş ve sanatın her türlü siyasi, kültürel ve toplumsal konulara araç olmasının sorun olarak algılanmadığı hatta desteklendiği anlayış benimsenmiştir.

Sanatın siyasetle ilişkisini en derinlemesine irdeleyen ve temellendiren yaklaşım, Marksizm’dir. Marksistler, sanatın siyasetten ayrı düşünülmemesi gerektiğini savunarak, modernist ve burjuva ideolojisi olarak nitelendirdikleri sanatın bağımsızlığı tezini eleştirmişlerdir. Marksizm çerçevesinde sanat sadece bir zevk aracı olacak kadar önemsiz bir olgu değil aksine önemli bir iletişim aracıdır (Bozdağ, 2015, s.113).

Adorno’nun estetik anlayışı, sanatı toplumsal bağlamda değerlendirme noktasında kritik bir role sahiptir. Adorno, sanatın yalnızca estetik bir nesne olarak algılanması durumunda, kapitalist burjuva toplumunda kolayca bir metaya dönüştürülebileceğini savunur. Bu görüş, sanatın özerkliğini ve eleştirel gücünü yitirme riski taşıdığını ifade eder. Ona göre, sanatın asli amacı, bireyin düşünsel dünyasında derinlik yaratmak ve eleştirel bir tavır geliştirmek olmalıdır. Estetik kaygıların, sanatın eleştirel potansiyelini örten bir araç haline gelmesi, onun bir meta olarak piyasada dolaşıma girmesine neden olur (Adorno, 2002).

Adorno'nun bu görüşü, özellikle modern kapitalist toplumlarda sanatın ticarileştirilmesine ve anlamının yüzeyselleştirilmesine yönelik eleştirilerini destekler. Bu bağlamda, sanatın eleştirel işlevi, onun meta formunda pazarlanmasına direnebilme gücüyle ilişkilidir. Su'nun (2014) bu bağlamdaki değerlendirmesi de, Adorno'nun burjuva toplumuna yönelik eleştirilerinin sanatı nasıl merkeze aldığını ortaya koymaktadır.

Sanat ve siyaset arasındaki ilişki, antik dönemlere kadar geri gidebilir. Ancak, sanat-siyaset ilişkisi, 1789 Fransız İhtilali ile belirgin bir evrim geçirmiştir. Bu dönemde, sadece plastik sanatlar değil, aynı zamanda felsefe, edebiyat ve müzik alanlarında da önemli değişimler yaşanmıştır. 1789 Fransız İhtilali ile 1848'deki Komünist Manifesto arasındaki bu hareketli ve kırılgan dönem, politik ve düşünsel özgürlüğe, sanatsal özgürlüğe yönelik modern tutumların doğuşuna tanıklık etmiştir (Bozdağ, 2015, s.94). Fransız İhtilali sonrasında, sanatçılar politik konularda daha aktif bir rol üstlenmiş ve siyasi düşüncelerini sembollerle ifade etmeye yönelmişlerdir. Genel kanının aksine, özgürlükçü yaşam ve sanat ile siyaset arasındaki ilişkinin temelleri Rönesans'tan çok, asıl olarak Fransız İhtilali döneminde atılmıştır (Akengin, 2019, s.4).

Bu dönemde sanat ve siyaset ilişkisi bağlamında ilk akla gelen isim Jacques Louis David'dir. David, Fransız Devrimi'ni destekleyen önemli bir sanatçı ve Fransız Cumhuriyeti döneminde etkili olmuş bir sanat otoritesidir. Ancak, Robespierre'in devrilmesiyle birlikte hapse girmiş ve Napolyon döneminde İmparatorluk tarzını benimseyerek çalışmalarını sürdürmüştür. Sanatçı, eserlerinde Venedik renklerine özel bir önem vermiştir.



Görsel 3: Jacques Louis David, İmparator Napolyon Tuileries'deki Çalışma Odasında, 1812, tuval üzerine yağlı boya, 205x128 cm., Louvre Müzesi Koleksiyonu, Paris.

David'in İmparator Napolyon'u konu edindiği Görsel 3, sanatçının politik temalı ünlü resimlerindendir. Resme bakıldığında Napolyon'u resmi üniformasıyla betimlediği ve kompozisyonun tam ortasına yerleştirdiği görülmektedir. Ayrıca figürü kompozisyonun diğer parçalarına kıyasla daha canlı renklerle betimlediği görülmektedir. Sanatçının figür üzerindeki bu yaklaşımı Napolyon'u resmin odak noktası haline getirmektedir. Ayrıca Napolyon'u çalışma odasında göstermesiyle de iktidarın çalışkanlığını, işine adanmışlığını göstererek politik bir göndermede bulunmuştur.



Görsel 4: Jacques-Louis David, *Horatiusların Yemini (The Oath of the Horatii)*, 1786, tuval üzerine yağlı boya, 130,2x166,7 cm., Toledo Sanat Müzesi Koleksiyonu, Toledo, Ohio.

“Horaslıların Yemini” adlı eser (Görsel 4), David'in politika ile ilişkilendirilen bir başka ünlü eseridir. Bu eser Horaslı üç kardeşin Roma Cumhuriyeti'ne karşı duyduğu bağlılıklarına dair yemin ettiği anı konu edinmektedir. Resimde yer alan erkek figürleri, askeri kıyafet ve ekipmanları ile betimlenmiştir. Resmin sağ tarafında yer alan kadın figürleri ise yas ve matem içinde tasvir edilmiştir. Savaşın yıkıcılığının kadınların üzerinde bıraktığı etki görülmektedir. Sağda oturan genç kadınlardan biri düşman tarafın erkeklerinden birine âşıktır ve ölen aşkının yasını tuttuğu için kardeşi tarafından öldürülecektir (Cumming, 2008, s.251).



Görsel 5: Francisco Goya, 3 Mayıs Katliamı, 1814, tuval üzerine yağlı boya, 330x425 cm, Prado Müzesi Koleksiyonu, Madrid.

İspanyol sanatçı Francisco Goya'nın ünlü "3 Mayıs Katliamı" adlı eser de politik bir temaya sahiptir. Bu eser, sanat tarihinde devrim niteliğinde bir eser olarak kabul edilmektedir. Eserde, Fransız işgaline karşı Madrid halkının direnişi ve ardından yaşanan trajik olaylar konu edilmiştir: 1808'de Fransa İspanyayı işgal etmiştir ve işgal sonrasında isyan eden Madrid halkı, 2 Mayıs 1808'de Fransız askerleri ile ciddi bir çatışmaya girmiştir. Bu gecenin ardından 3 Mayıs sabahında Fransız birlikleri direnişçi Madridlileri toplu halde infaz etmiştir. Bu eserde o sabah kurşuna dizilen Madrid halkının içinde bulunduğu trajik durum, çarpıcı bir biçimde tasvir edilmiştir.

Esere bakıldığında ilk dikkat çeken figür, diğerlerinden farklı olarak saflık ve masumiyetin simgesi olan gömleği ile tasvir edilen erkek figürdür. Bu figür, ölüme hazır olduğunu göstermek ister gibi ellerini havaya kaldırırken tasvir edilmiştir. Işık, en belirgin olarak bu figür üzerine yoğunlaşmıştır. Figürün yüzüne bakıldığında korku, çaresizlik ve tüm bu duygulara rağmen beslediği cesaret aynı anda hissedilebilmektedir (Rapelli, 2001, s.85).



Görsel 6: Pablo Picasso, *Guernica*, 1937, tuval üzerine yağlı boya, 349x776 cm., Reina Sofia Müzesi Koleksiyonu, Madrid.

Savaş karşıtı propaganda içeren en ünlü eserlerden biri de Pablo Picasso'nun "Guernica" adlı eseridir (Görsel 6). Çok büyük ebatlara sahip bu eser, İspanya iç savaşında ezilen halkı konu edinmektedir. Picasso'nun bu eseri yapmasında sevgilisi Dora Maar'ın hayal gücünün katkısı olduğu bilinmektedir. Bu eser, Avrupa'daki birçok ülkede dolaştırıldıktan sonra Amerika'ya gönderilmiştir. Amerika'da eserin sergilenmesi ile elde edilen gelir, İspanyol mülteciler için kullanılmıştır (Erden, 2016, s.168).

Esere bakıldığında siyah bir arka plan üzerine açık renklerle birçok figür ve sembollerin tasvir edildiği görülmektedir. Kimisi kadın kimisi erkek olduğu anlaşılan figürler, kübist bir biçimde tasvir edilmiştir. Figürlere bakıldığında çektikleri acı ve işkence, yüzlerinden ve duruşlarından anlaşılmaktadır. Ayrıca eserde gönderme yapan çok sayıda semboller de yer almaktadır.

Picasso bu eseri ile hem insanlık dramını hem de hem de savaş karşısındaki politik tavrını etkileyici bir biçimde ortaya koymuştur. Picasso, sanatçı ve politika ilişkisi hakkındaki düşüncelerini şu şekilde ifade etmiştir:

Siz bir sanatçıyı ne sanıyorsunuz? Eğer bir ressamı sadece gözleri olan, bir müzisyense sadece kulakları olan, bir şairse kalbinin her köşesinde sadece lir olan bir aptal mı? Tam tersine, dünyadaki ateşli, mutlu ya da korku verici olaylara karşı her an uyanık, bu gibi olayları yansıtmaya hep hazır siyasal bir varlıktır sanatçı. Tarafsız kalmak bahanesiyle, kendinizi yaşamdan nasıl koparabilirsiniz? Yaşantınıza böylesine çok şey katan diğer insanlarla ilgilenmemek nasıl mümkün olabilir? Hayır, resim evleri süslemek için yapılmaz. Düşmana karşı bir saldırı ve savunma aracıdır resim" (Ashton, 2001, s.66).

Görüldüğü üzere Picasso, sanatın sadece estetik bir araç değil, aynı zamanda toplumsal ve politik bir ifade biçimi olduğunun altını çizerek. Onun sanatına yaklaşımı, resmin bir “savunma aracı” olarak kullanılabileceği düşüncesini benimsemiştir. Bu yaklaşım, Jean-Michel Basquiat’ın eserlerinde de kendini güçlü bir şekilde gösterir. Picasso’nun savaş karşıtı tavrı ve politik içerikli eserleri, Basquiat’ın sanatında da benzer bir biçimde görünür. Basquiat, politik mesajlar ve toplumsal eleştirileri, sokak sanatını ve neo-ekspresyonist tarzı üzerinden güçlü bir şekilde iletmiştir. Basquiat’ın eserleri, Picasso’nun sanatla politik tavrını devam ettirerek, toplumsal meseleleri gündeme taşıyan bir protesto diline dönüşür.

JEAN-MICHEL BASQUIAT VE PROPAGANDA İÇERİKLİ ESERLERİ

Birçok sanatçı, toplumu eleştirmek, kendi kültürel haklarını savunmak ve etnik kökenini korumak amacıyla tavrını sanat yoluyla ortaya koymuştur. Bu anlamda, Jean-Michel Basquiat da tipik eserler vermiş önemli bir sanatçıdır.

22 Aralık 1960 yılında Haiti ve Porto Riko göçmeni olan bir ailenin çocuğu olarak dünyaya gelen Jean-Michel Basquiat, Amerikalı bir graffiti sanatçısı ve yeni dışavurumcu ressamdır. İlk olarak New York’ta bir graffiti sanatçısı olarak tanınmış ve daha sonra 1980’lerde yeni dışavurumcu tablolar yapmaya başlamıştır. Basquiat, uluslararası alanda tanınan ilk Afroamerikan ressam olarak bilinmektedir (URL-3).

1978’de okulunu ve ailesini terk eden Basquiat, New York’ta sokak satıcılığı yaparak ve çeşitli işlerde çalışarak hayatını sürdürmeye başlamıştır. Bu dönemde sanatçı arkadaşı Al Diaz ile birlikte “SAMO” takma adını kullanarak güney Manhattan sokaklarında grafitiler yapmış ve hızla tanınırlığa ulaşmıştır. Para kazanmak için, kendi çizdiği resimleri içeren posta kartları ve tişörtler satarak geçimini sağlayan sanatçı, 1980 yılının Haziran ayındaki birçok sanatçının katıldığı “The Times Square Show” isimli sergiden sonra ressam olarak adından söz ettirmeye başlamıştır. “The Radiant Child” tablosunun 1981’de ArtForum dergisinde basılmasıyla Basquiat’ın tanınırlığı uluslararası düzeye ulaşmıştır. Sonraki birkaç yıl boyunca eserleri, New York’taki önemli galerilerde sergilenmiştir. Ünlü Pop Art sanatçısı Andy Warhol ile yakın arkadaş olan sanatçının uyuşturucu bağımlısı olduğu bilinmektedir. Arkadaşı Warhol’un ölümünden olumsuz etkilenen Basquiat’ uyuşturucu kullanımını giderek artırmış ve neticede 1988 yılında uyuşturucuya bağlı zehirlenme sonucu ölmüştür (URL-4).



Görsel 7: Jean-Michel Basquiat, *İsimsiz*, 1982.

Basquiat'ın eserlerine bakıldığında, genel olarak primitif etkilerin hissedildiği görülmektedir. Geniş renk yüzeyleri, akrilik kalem ve spreyci boya kullanımıyla dinamik bir etki oluşturmaktadır. Anlamlı-anlamsız harfler ve kelimelerin kullanılması, eserlerinde plastik açıdan zengin etkiler yaratmaktadır. Picasso da dahil olmak üzere birçok önemli sanatçının etkilerini eserlerinde özgün bir şekilde harmanladığı gözlemlenmektedir. Eserlerinde sıkça kullandığı insan figürü ve portre betimlemelerinde güçlü deformasyonlar ve dışavurumcu etkiler göze çarpmaktadır. Kendine özgü simgelerden, örneğin kral tacı gibi, bolca faydalanmış ve bu simgeleri adeta bir imza niteliği kazanmıştır. Sanatçı; bilinçli resim yapma ve spontane resim yapma üslubunu başarılı bir denge içinde uygulamıştır.

“Jean-Michel Basquiat'ın eserleri, Simmel'in modern toplum analizlerinin ışığında incelendiğinde, sanatçının kendi iç dinamiklerini keşfetme çabasıyla bireysellik sınırlarını zorlayan bir yaklaşım sergilediği görülebilmektedir” (Simmel, 2004, s.65-67).

“Haiti ve Porto Riko kültürüne ait primitif öğeler ile New York gibi bir metropolde doğup büyümenin getirdiği kentsel yaşam deneyimlerini ustaca bir araya getirebilmiştir. Sanatçının çocukluk döneminde yaşadığı ailevi sorunlarının şekillendirdiği asi karakter yapısı ve bunun sonucunda sık sık evden kaçarak New York merkezli grafiti hareketinin içinde yer alması; sanat, toplum, insan algısına ve resimsel tavrına yön veren en önemli unsurdur” (URL-5).

Basquiat, Amerika'da uygulanan ırk ayrımcılığını, siyah-beyaz çatışmasını ve etnik grup ayrışmaları gibi konuları eserlerinde sıklıkla işlemiş ve tepkisini sanat yoluyla ortaya koymuştur. Nitekim Jean-Michel Basquiat, kölelerin soyundan gelen ve sömürgecilerin asimilasyon politikalarından etkilenmiş bir orta sınıf siyah aileden gelmektedir. Babası muhasebeciydi, annesi Matilde Basquiat ise ruh dünyası karmaşık, suskun ve kederli bir kadındı ve oğlunun sanatçı olmasını istiyordu. Basquiat, siyah atalarının mirasını annesinden devralmıştır. Çocukluğuna dair en canlı anılarından biri, annesinin elinden tutup yağmurlu bir günde Guernica'yı görmeye götürmesi ve annesinin o görkemli tablonun önünde, şirin Bask kasabasında ölenler için hüngür hüngür ağlamasıdır. Basquiat, yakın arkadaşlarına, annesinin ansızın beliren bir tacı işaret etmesini ve uçarı bir gülümseyişle annesini yatıştırmasını anlatır. Gençliğinin ilk yılları sorunlarla dolu olan Basquiat, üniversite eğitimini tamamlamasına çok kısa bir zaman kala yarıda bırakmıştır. Basquiat'ın eserlerine bakıldığında siyah karakterlerin genellikle bütün olarak betimlenmediği görülmektedir. Onun kahramanlarının bile çizimlerinde bir eksiklik ve parçalanmışlık duygusu egemendir. Siyah erkek figürleri genellikle kendi başlarına tasvir edilirler ve beyazların yöresinde asimilasyona uğramışlığı ve izolasyonu temsil ederler (Endirlik, 2006).



Görsel 8: Jean-Michel Basquiat, Zenci Polis Memurunun İronisi (Irony of the Negro Policeman), 1981, tuval üzerine karışık teknik, 183x122 cm., Özel Koleksiyon.

Basquiat'nın tuval üzerine akrilik ve pastel boya ile uyguladığı “Irony of the Negro Policeman” adlı eserine bakıldığında (Görsel 8) beyaz bir zemin üzerine siyah bir figür betimlediği görülmektedir. Eserin üzerinde çeşitli yazılar yer almaktadır ve adını da eserde en belirgin olarak görülen “Irony of the Negro Policeman”(Zenci Polisin İronisi)ibaresinden almaktadır. Amerika'daki ırk ayrımcılığını cesur bir biçimde dile getiren sanatçının beyaz egemenliğinden ve polislerden rahatsızlık duyduğu açık bir şekilde görülebilmektedir. Basquiat'nın siyahi kökenli bir adamın polis olmasını o adamın aynı zamanda beyazların egemenliğini ve ayrımcı tavırlarını onaylaması ve hatta desteklemesi, beyazların kuklası haline gelmesi olarak yorumladığı anlaşılmaktadır. Bu durumu aşağılık, gülünç ve ironik olarak bulan sanatçı, kendi düşüncelerini bu eserde çarpıcı bir biçimde ortaya koymuştur. Eserde görülen bir başka detay ise sağ alt köşede (figürün sol eli ile sol ayağının arasında kalan bölge) kırmızı renklerle yazılmış ve okuması zor olan kelimedir. Bir kaynaktan edinilen bilgiye göre burada yazan kelime “pawn”dır. Bu kelimenin Türkçe karşılığı “piyon” anlamına gelmektedir. Sanatçının bu kelimeyi ironik bir biçimde siyah bir adamın beyazların gözündeki konumunu gözler önüne sermek için kullandığı düşünülmektedir(URL-6). Ancak makalenin araştırmacısı tarafından o kelimenin “pawn” değil “paw” olabileceği düşünülmektedir. Yapılan araştırmalar neticesinde de sanatçının “paw” kelimesini başka eserlerinde kullandığı örnekler tespit edilmiştir (Görsel 9'da sağ alt köşede). “Paw” kelimesinin Türkçe karşılığı ise “pati veya pençe” anlamındadır. Yine bu kelime de betimlediği figürü, köpek veya başka bir hayvana benzeterek küçük düşürmek için bilinçli olarak tercih etmiş olabileceği düşünülmektedir.



Görsel 9: Jean-Michel Basquiat, Hollywood Afrikalılar (Hollywood Africans), 1983, tuval üzerine karışık teknik, 213,4x213,4 cm., Whitney Amerikan Sanatı Müzesi Koleksiyonu, New York.



Görsel 10: Jean-Michel Basquiat, *Michael Stewart'ın Ölümü* (Death of Michael Stewart), 1983, tuval üzerine karışık teknik, 63,5x77,5 cm., Whitney Amerikan Sanatı Müzesi Koleksiyonu, New York.

“Defacement” olarak da bilinen “Michael Stewart’ın Ölümü” adlı eser (Görsel 10), Basquiat tarafından tahta üzerine karışık teknik ile yapılmıştır. Esere bakıldığında ortada siyah biçimde bir figür ve etrafında polis olduğu anlaşılan iki figür betimlendiği görülmektedir. Siyah figürün başının çevresinde kutsal haleyi andıran bir biçim yer alırken polisler ise canavarı andıracak bir biçimde sivri dişli olarak tasvir edilmiştir. Polisler, elindeki copları havaya kaldırmış, ortadaki figüre karşı saldırı pozisyonundayken tasvir edilmiştir.

Bu eser, sanatçının toplumsal bir olaya tepkisini yansıtan ve aynı zamanda siyah ırk karşıtı politikalara ve polis vahşetine karşı bir eleştiri olarak görülebilir. Eser, 1983’te New York’ta bir metroda grafiti yaptığı iddiasıyla polisler tarafından dövülerek öldürülen siyahi sanatçı Michael Stewart’ın trajik hikâyesine odaklanır. Stewart, polisler tarafından tutuklandıktan sonra hastaneye kaldırılmış ve 13 gün komada kaldıktan sonra yaşamını yitirmiştir. Basquiat, bu olaydan derin bir şekilde etkilenmiş ve kendine özgü sanat diliyle tepki vermiştir. Sanatçı bu eseri, yakın arkadaşı olan Keith Haring adlı sokak sanatçısının atölyesinde resmetmiştir. Sanatçı öldükten sonra bu eser, Keith Haring’in yatağının üzerinde çerçeveli bir biçimde asılı olarak bulunmuştur (URL-7). Eserin propaganda olarak adlandırılmasının temelinde, sanatçının toplumsal bir soruna yönelik eleştirel ve politik bir yaklaşım sergilemesi yatmaktadır. Ancak, burada “propaganda” terimi daha çok sanatçının bireysel bir tepkisini ifade etmekle birlikte, aynı zamanda bu tepkinin geniş bir toplumsal meseleyi dile getirmesi ve belirli bir toplumsal sınıfın yaşadığı haksızlıkları ifşa

etmesi nedeniyle kullanılmaktadır. Bu tür eserler, sosyal ve politik bir duruş sergileyerek, izleyicileri daha geniş toplumsal sorunlar hakkında düşünmeye yönlendirebilir. Basquiat'ın bu eseri, kişisel bir tepkiden çok daha fazlasını ifade eder ve belirli bir toplumsal sorunun altını çizen güçlü bir mesaj taşır.



Görsel 11: Jean-Michel Basquiat, *Köle Müzayedesı (Slave Auction)*, 1982, tuval üzerine karışık teknik, boyutlar değişken, özel koleksiyon.

“Köle Müzayedesı” adlı esere bakıldığında (Görsel 11) koyu renklerin hâkim olduğu bir arka plan ve irili ufaklı kafa çizimlerinin olduğu kahverengi kâğıtlar görülmektedir. Bu eser, kölelerin kendi topraklarından alınıp para karşılığında başka ülkelere gönderilmek üzere satılmasını konu edinmektedir. Resimde görülen yüzlerin, köleleri: kahverengi kâğıtların ise bu köleleri denizaşırı ülkelere götüren gemileri temsil ettiği düşünülmektedir. Resimdeki yüzlerin irili ufaklı olması kölelerin arasındaki çocukları ve yetişkinleri temsil ettiği düşünülmektedir. Resmin sağ tarafında ellerini havaya kaldırmış biçimde bir figür görülmektedir. Bu figürün göğüs bölgesinde demir parmaklıkları andıran dikey çığır yer almaktadır. Bu çizgilerin köleleri gittiği yerde bekleyen hapis ve tutsaklığı simgelediği düşünülmektedir.

SONUÇ

Sanat ve siyaset, insanlık tarihi boyunca bireylerin ve toplumların yaşamında önemli roller oynamış, birbirleriyle kesişen iki temel olgu olarak varlık göstermiştir. Bu bağlamda ele alınan siyaset, yalnızca siyasi parti savunuculuğu veya sağ-sol eksenine indirgenmeyip, bireylerin savaşlar, toplumsal çatışmalar ve etnik kimlik gibi çeşitli meseleler karşısındaki politik duruşlarını da

kapsamaktadır. Sanat ise bu süreçlerde yalnızca estetik bir ifade aracı olarak değil, aynı zamanda toplumsal mesajların ve politik ideolojilerin aktarılmasında bir araç olarak önemli bir işlev üstlenmiştir. Araştırmanın odak noktası, bu iki güçlü olgunun tarih boyunca birbirleriyle olan etkileşimini ve bu etkileşimin sanat eserlerine yansımalarını incelemektir.

Sanat ve siyaset arasındaki ilişki, tarihsel bağlamda farklı dönemlerde çeşitli biçimlerde ortaya çıkmıştır. Fransız Devrimi sonrasında sanatın politik içeriklere daha açık bir şekilde yer verdiği görülmüş, sanatçılar toplumsal dönüşümleri ve politik olayları eserlerine konu edinmiştir. Bununla birlikte, modern sanat döneminde sanatın herhangi bir ideolojiye hizmet etmemesi gerektiği savunularak sanatın özerkliği vurgulanmıştır. Ancak bu yaklaşım bile sanatın dolaylı bir şekilde politik bir duruş sergilediğini ortaya koymaktadır. Postmodern sanat dönemine gelindiğinde ise sanat, yalnızca estetik bir ifade aracı değil, aynı zamanda toplumsal mesajların ve politik temaların aktarılmasında bir araç olarak yeniden önem kazanmıştır. Bu dönem, sanat ve siyaset ilişkisinin çok boyutlu ve iç içe geçmiş yapısını net bir şekilde ortaya koymaktadır.

Araştırma kapsamında, sanat tarihinde siyasetle ilişkilendirilebilecek önemli eserler ve bu eserlerin taşıdığı politik mesajlar analiz edilmiştir. Bu bağlamda, Jean-Michel Basquiat'nın eserleri detaylı bir incelemeye tabi tutulmuş ve sanatçının eserlerinin toplumsal ve politik alt metinler taşıdığı görülmüştür. Basquiat, özellikle ırkçılık, toplumsal eşitsizlik ve bireysel özgürlük gibi temaları cesur bir şekilde ele almış ve sanatın bir propaganda aracı olarak nasıl kullanılabileceğine dair çarpıcı örnekler sunmuştur. Bununla birlikte, literatür taramasında Basquiat'nın eserlerinin bu perspektiften yeterince incelenmediği tespit edilmiştir. Bu araştırma, Basquiat'nın eserlerini politik bir bakış açısıyla ele alarak sanat ve siyaset ilişkisini derinleştiren özgün bir katkı sunmayı amaçlamaktadır. Ayrıca, sanatın propaganda aracı olarak kullanımı konusundaki mevcut tartışmalara da yeni bir boyut eklemektedir. İktidar ve sistem karşıtı bir yol izlemek, sanatın ve propaganda kavramının sadece toplumsal eleştiriyi değil, aynı zamanda alternatif yapılar ve değerler önerme amacını taşıyan bir araç olarak nasıl işlev görebileceğini gözler önüne serer. Bu çerçevede, Basquiat'nın eserleri, mevcut güç yapılarına karşı bir direniş olarak sanatın propagandist gücünü ortaya koymaktadır.

KAYNAKÇA

- Adorno, T. W. (2002). *Aesthetictheory* (R. Hullot-Kentor, Ed.; yeni baskı, düzeltilmiş). Continuum.
- Akengin, G. (2019). *Sanat Siyaset Toplum Etkileşimleri*, 7/(33), ss.1-9.
- Ashton, D. (2001). *Picasso Konuşuyor*. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Bozdağ, L. (2015). *Çağdaş Sanat ve Siyaset Dönüşümüne Yeniden Bakmak 'Politikanın Estetize Hali'*, 13/2015 (52), 94-127. DOI: 10.7816/ulakbilge-07-33-06.
- Clark, T. (2023). *Sanat ve Propaganda: İstanbul Ayrıntı Yayınları*.
- Cumming, R. (2008). *Sanat: Görsel Rehberler*. İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- Endirlik, A. (2006). *20. Yy Resminde Figür Soyutlamaları ve Burhan Uygur (Yüksek Lisans Sergi Metni)*. Mimar Sinan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Resim Anasanat Dalı, İstanbul, Türkiye.
- Erden, E. O. (2016). *Modern Sanatın Kısa Tarihi*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Gombrich, E. H. (1992). *Sanat ve Yanılsama*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Kreft, L. (2008). *Sanat/Siyaset: Kültür Çağında Sanat ve Politika (1. Baskı)*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Rapelli, P. (2001). *ArtBook: Goya*. Ankara: Dost Kitabevi.
- Simmel, G. (2004). *Modern Kültürde Çatışma*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Su, S. (2014). *Çağdaş Sanatın Felsefi Söylemi*. İstanbul: Profil Kitap Yayınları.
- Yılmaz, M. (2013). *Modernden Postmoderne Sanat (2. Baskı)*. Ankara: Ütopya Yayınevi.

İNTERNET KAYNAKLARI

- URL-1: <https://sozluk.gov.tr/> (16.04.2024)
- URL-2: <https://sozluk.gov.tr/> (16.04.2024)
- URL-3: https://tr.wikipedia.org/wiki/Jean-Michel_Basquiat (18.04.2024)
- URL-4: https://tr.wikipedia.org/wiki/Jean-Michel_Basquiat (18.04.2024)
- URL-5: <https://www.theartstory.org/artist/basquiat-jean-michel/> (22.04.2024)

URL-6: https://en.wikipedia.org/wiki/Irony_of_Negro_Policeman (19.04.2024)

URL-7: https://en.wikipedia.org/wiki/Death_of_Michael_Stewart (19.04.2024)

GÖRSEL KAYNAKLAR

Görsel 1: <https://www.iwm.org.uk/collections/item/object/16576> (14.01.2025).

Görsel 2: <https://www.loc.gov/item/2002718900/>(14.01.2025).

Görsel 3: <https://www.nga.gov/collection/highlights/david-the-emperor-napoleon-in-his-study-at-the-tuileries.html>(14.01.2025).

Görsel 4: <https://artsandculture.google.com> (14.01.2025).

Görsel 5: <https://www.museodelprado.es/en/the-collection/art-work/the-3rd-of-may-1808-in-madrid-or-the-executions/5e177409-2993-4240-97fb-847a02c6496c> (14.01.2025).

Görsel 6: <https://www.museoreinasofia.es> (14.01.2025).

Görsel 7: <https://www.wikiart.org/en/jean-michel-basquiat/untitled-0> (20.06.2024).

Görsel 8: <https://www.jean-michel-basquiat.org> (15.01.2025).

Görsel 9: https://whitney.org/collection/works/453?utm_(15.01.2025).

Görsel 10: https://www.artsy.net/artwork/jean-michel-basquiat-defacement-the-death-of-michael-stewart?utm_(15.01.2025).

Görsel 11: <https://www.artchive.com> (15.01.2025).

ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND VISUAL COMMUNICATION: A REVIEW FROM A STUDENT PERSPECTIVE

YAPAY ZEKA VE GÖRSEL İLETİŞİM: ÖĞRENCİ BAKIŞ AÇISIYLA BİR İNCELEME

Doç. Dr. Merve Karaman

İstanbul Topkapı Üniversitesi,
İletişim Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü
drmervekaraman@outlook.com

ORCID ID: 0000-0002-6010-6996

MAKALE GELİŞ TARİHİ: 9 Ekim 2024 • YAYIMA KABUL TARİHİ: 27 Mart 2025

Abstract

This study aims to examine the impact of artificial intelligence technologies on students studying visual communication design, as well as their attitudes toward AI. While AI automates creative processes, providing designers with speed and efficiency, it also raises ethical concerns such as the potential decline in traditional creative skills and issues related to copyright. This research utilizes a survey method to reveal visual communication design students' perspectives on AI technologies, their usage, and their contributions to the design process. The majority of participants found AI technologies beneficial and actively integrated them into their design work. However, concerns were also observed regarding the potential loss of manual skills and the effects of AI on copyright.

Öz

Bu çalışma yapay zeka teknolojilerinin görsel iletişim tasarımı alanında eğitim gören öğrenciler üzerindeki etkilerini ve öğrencilerin yapay zekaya yönelik tutumlarını incelemeyi amaçlamaktadır. Yapay zeka yaratıcı süreçleri otomatikleştirerek tasarımcılara hız ve verimlilik sağlamasına rağmen aynı zamanda geleneksel yaratıcı becerilerin körelmesi ve telif hakları gibi etik sorunları da beraberinde getirmektedir. Bu araştırma görsel iletişim tasarımı öğrencilerinin yapay zeka teknolojilerine olan bakış açılarını, bu teknolojilerin kullanımını ve tasarım sürecine olan katkılarını ortaya koymak için anket yöntemi kullanmıştır. Katılımcıların çoğunluğunun yapay zeka teknolojilerini faydalı bulduğu ve tasarımlarında aktif olarak kullandığı tespit edilmiştir. Bununla birlikte manuel becerilerin kaybolabileceği ve yapay zekanın telif hakları üzerindeki etkileri konusunda kaygıların bulunduğu gözlemlenmiştir.

Key Words: Artificial Intelligence, Visual Communication, Design.

Anahtar Kelimeler: Yapay Zeka, Görsel İletişim, Tasarım.

INTRODUCTION

Artificial intelligence is a scientific discipline that examines the intelligent behaviors of humans, animals, and machines and aims to understand how such behaviors can be manifested by human-made devices. AI studies typically focus on analyzing cognitive processes in humans to develop similar artificial instructions (Güney & Yavuz, 2020). In recent years, with the rapid advancement of digital technologies, AI has also brought about significant transformation in many sectors, including art and design. Particularly in creative disciplines like visual communication design, AI has become a tool that not only accelerates work processes but also offers new opportunities to designers. Visual communication, which involves the conveyance of information and emotions through visual means, has the potential to enhance the production speed and creativity of designs when AI is applied in this field (McCosker, 2020). However, the impact of AI on traditional design skills and the ethical concerns related to artistic production are also topics of discussion (Elgammal, Liu, Elhoseiny, & Mazzone, 2017).

Rudman and Stefik (2019) address this issue by stating that “AI-generated designs challenge traditional notions of authorship and ownership, raising questions about who—if anyone—can claim the copyright of such creations.” The absence of clear legal frameworks exacerbates this issue, leaving designers, developers, and institutions uncertain about the rights associated with AI-driven outputs.

Another ethical debate concerns creativity and originality, specifically whether AI-generated works can be considered genuinely creative or original. As AI systems mimic human creative processes, they blur the boundaries between human-authored and machine-generated designs. Boden (2004) argues that “while AI may simulate creative processes, the outputs lack the intentionality and subjective experience inherent in human creativity.” This raises philosophical and ethical questions about whether works produced by algorithms can truly be regarded as art and whether their creators—programmers or users—should be credited as the authors.

Ballı (2020) discusses artificial intelligence and creativity, suggesting that AI has reached a stage where it can create art using intuitive and empirical approaches to produce unexpected data. He notes that if “creativity” is considered an exclusively human trait, the ability of AI to generate aesthetically valuable artworks or pass an artistic “Turing Test” might compel us to reconceptualize our understanding of art. Current developments in AI involve creating architectural intelligence for composing music and poetry.

AI's ability to automate design processes has sparked concerns about its impact on traditional skills and professional opportunities in the creative industries. Murray (2019) warns that "reliance on AI in design may lead to the erosion of manual skills and reduce the perceived value of human creativity."

While AI offers unprecedented opportunities for efficiency and innovation in design, these ethical concerns underscore the need for a balanced approach. Educational institutions and industry stakeholders must address these issues by fostering awareness and developing frameworks that promote the responsible use of AI technologies. As McCosker (2020) suggests, "the integration of AI into creative disciplines should be guided by ethical considerations to ensure that technological advancements benefit rather than undermine human creativity."

One of the most notable contributions of AI to the field of visual communication is the acceleration of creative processes. According to Soddu (2018, p.72), a robot's ability to store experiences acquired through deep learning in its memory allows for unique and non-repetitive production. Traditional design processes, which typically require a significant amount of time, can be completed within minutes thanks to AI-supported tools (Davenport & Kirby, 2016). For instance, the integration of AI into graphic design software enables designers to instantly experiment with shape and color combinations using pre-programmed algorithms (Krizhevsky, Sutskever, & Hinton, 2012). While these technologies clearly help designers save time and generate more creative ideas, some critics are concerned that they may lead to a decline in designers' creative skills (Murray, 2019).

The influence of AI on design extends beyond speed and efficiency; it has also led to the emergence of new forms of artistic expression that challenge creative boundaries. According to Canan and Acungil (2018), AI systems designed by artists or programmers mimic the human mind, enabling them to learn and subsequently develop behavioral changes. In contrast to traditional artistic production methods, artworks created with AI are shaped by algorithms. Artists and designers use these algorithms to produce new and original works, which are recognized as part of artistic creativity (Elgammal et al., 2017). However, this also raises debates about copyright and the concept of "originality" in art. Questions regarding the ownership of AI-generated designs and whether these works can be classified as art remain prominent discussions within academic and artistic communities (Rudman & Stefik, 2019).

For visual communication design students, the integration of AI into educational processes is becoming increasingly important. Students' attitudes toward AI technologies provide crucial insights into how these technologies should be

incorporated into educational curricula. While McCosker (2020) emphasizes that AI technologies offer students greater flexibility and possibilities in creative processes, concerns are also raised about how these technologies might impact students' development of fundamental design skills. Consequently, educational institutions are encouraged to utilize the opportunities presented by AI while ensuring the preservation of manual skills in their efforts to enhance students' creative potential (Murray, 2019).

In this context as the influence of AI technologies on art and design continues to grow, it is necessary to evaluate both the positive and negative impacts of these technologies on creative processes. Visual communication design students, in particular, should understand the new opportunities provided by these technologies and learn how to integrate them into their creative workflows. This study aims to explore students' attitudes toward AI technologies and examine how these technologies can be integrated into educational and professional development processes.

ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND VISUAL COMMUNICATION

Say (2018) defines artificial intelligence as a scientific discipline that examines how cognitive activities performed by natural systems can be executed by artificial systems at higher levels of performance. Similarly Artut (2019) known for his work on theories of technology and art, describes artificial intelligence as the ability of computational systems to perform cognitive functions such as logic, self-awareness, comprehension, reasoning, problem-solving, and creativity within a non-biological structure.

AI technologies have created groundbreaking advancements in the fields of art, design, and communication in recent years. Visual communication design is one of the areas most affected by these innovations. The potential of AI to accelerate creativity and design processes has transformed traditional design methods, offering a more dynamic and flexible environment (Davenport & Kirby, 2016).

AI technologies are bringing significant transformations to the field of visual communication design. AI tools with the capacity to accelerate digital design processes and enhance efficiency are altering traditional design workflows and providing designers with new creative possibilities (Davenport & Kirby, 2016). Particularly in graphic design, the use of AI-supported algorithms automates various stages, from color palette selection to composition adjustments, thereby reducing designers' workloads and allowing them to dedicate more

time to creative thinking. The ability of AI to optimize user experience (UX) and user interface (UI) design based on data analytics contributes to the production of user-centric solutions (McCosker, 2020).

The development of AI in the art and design world has gained significant momentum since the early 21st century. AI systems like “Creative Adversarial Networks” (CAN) have redefined the process of artistic creation (Elgammal, Liu, Elhoseiny, & Mazzone, 2017). By enhancing the capacity of AI to produce artworks, CAN systems have contributed to the acceleration of creative processes. These advancements have led to art evolving from a human-centered activity into a discipline in which algorithms actively participate. There have been many important developments in art production with artificial intelligence, and The Next Rembrandt is one of them.

Ballı (2020) highlights a project known as The Next Rembrandt, where artificial intelligence was utilized to create a painting in the style of the renowned artist Rembrandt. This collaboration, initiated by a Dutch financial company and a local advertising agency, involved contributions from Microsoft, Delft University of Technology, and art institutions like the Mauritshuis gallery and the Rembrandthuis Museum. The project aimed not just to mimic Rembrandt’s work through pastiche but to capture the essence or “aura” of his artistry. Using deep learning algorithms and data from 346 of Rembrandt’s paintings, the AI analyzed elements such as colors, textures, brushstrokes, and the geometry of human figures.



Figure 1. *The Next Rembrandt Project data processing example (Vinesh Gayadin, 2024).*

This analysis was further enriched with 3D scans and digital files to replicate the intricate layering and texture of Rembrandt’s paintings. The final result, achieved through advanced algorithms and a multi-layered ink printing technique, produced a painting that adhered closely to Rembrandt’s unique style, demonstrating AI’s potential to profoundly influence contemporary art (Ballı, 2020).



Figure 2. The figure that emerged as part of *The Rembrandt Project*, (Vinesh Gayadin, 2024).

According to Yakar and Kınık (2020), CAN is a system that aims to produce original works by analyzing and learning from existing art pieces. The system adopts an approach similar to an artist’s creative process, periodically increasing and decreasing its level of creativity. As machine learning becomes more creative, it pushes the boundaries of algorithms and generates unpredictable results, thus creating new opportunities for the creative process. At this point, certain stages of creativity—such as the choice of colors or brushstrokes in a painting or word selection in a poem—may require decisions that are random and without specific reasons.

In his book *50 Questions About Artificial Intelligence*, Cem Say discusses the question “Can computers create art?” and suggests that computers are capable of producing works of art such as paintings, musical compositions, and poetry. According to Say, engaging in such creative activities appears to be feasible for artificial intelligence (2018).

When considering the development of AI in the field of design and art, it is evident that AI contributes significantly to creative processes. In recent years, AI-based algorithms and tools have enabled artists and designers to explore new forms of expression, while also supporting creativity and productivity (Elgammal et al., 2017).

For example the painting shown in Figure 3, created by the artist AI robot Ai-Da developed by British gallerist Aidan Meller, depicts AI pioneer Alan Turing. It has been noted that “A.I. God: Alan Turing Portrait (2024),” auctioned by the world-renowned Sotheby’s in October, is the first artwork created by a humanoid robot utilizing artificial intelligence. This piece, crafted by the artist robot Ai-Da was sold for \$1.08 million during an auction held on October 31 at Sotheby’s in the United States. This sale serves as a striking example of the impact of artificial intelligence on artistic creation processes (TheGuardian, 2024).



Figure 3. The work “A.I. God: Portrait of Alan Turing 2024”, produced by the artist robot Ai-Da, (Haberekspres, 2024).



Figure 4. Ai-Da Robot, in front of their portraits of Turing, (TheGuardian, 2024).

Similarly, an example of artwork created through data sets has emerged from Turkey. The “Human Cell Atlas,” an AI-generated data artwork produced by Ouchhh Studio and sent to the Moon, stands out as the first Turkish art piece created using artificial intelligence to reach space. The piece landed on the

lunar surface via a SpaceX rocket and made its world premiere at Art Dubai. This work combines science and art by utilizing the world's largest data set related to the human body. Ferdi Alici one of the founders of Ouchhh Studio, explained that scientists use this data set to find cures for diseases, while the studio aimed to transform the data into an artistic portrait, exploring how machines perceive humanity (İstanbulSanat, 2024).



Figure 5. Ouchhh Studio “Human Cell Atlas,” exhibition at Art Dubai, (İstanbulSanat, 2024).

According to Alemdar Çatalbaş (2024) creativity is described in various sources as a phenomenon encompassing originality, innovation, and problem-solving processes. The defining feature of creativity is the ability of imagination-based thought and actions to produce unique and valuable outcomes. This feature distinguishes creativity from other processes and is typically seen as part of the human experience. However, it is now observed that AI can also produce creative solutions. In her book *The Creative Mind: Myths and Mechanisms*, Margaret Boden examines the relationship between creativity and machines, demonstrating how computational concepts and artificial intelligence can transform these abstract worlds into new ones. Moreover, she argues that machines can also exhibit a certain degree of creativity. Creativity is a frequently discussed concept in the legal and philosophical evaluations of AI products. Ballı (2020) states that robots equipped with virtually produced intelligence have the ability to perform logical operations in a manner similar to intelligent or non-intelligent beings, and this capability holds the potential to create art or profoundly influence it.

Davenport and Kirby (2016) assert that AI not only accelerates creative processes but also facilitates designers’ exploration of new styles and forms.

In this context, as AI technologies continue to influence the field of art and design, they also contribute to the transformation of creative disciplines. By enabling the emergence of new approaches in creative expression and design processes, AI makes art more accessible and dynamic (McCosker, 2020).

By introducing new creative processes in visual communication design, AI expands the boundaries for artists and designers. AI algorithms automate processes previously reliant on human creativity, enabling designers to save time and speed up workflows (McCosker, 2020).

AI's contribution to creativity can be seen as both positive and negative. On one hand, the automated solutions provided by AI technologies accelerate creative processes; on the other hand, they raise ethical and professional concerns regarding creative originality. Particularly in the fields of visual arts and design, the contribution of AI to creativity has been a controversial topic. Discussions continue on whether AI-generated works can replace the human creative process. The impact of AI on creative processes also transforms the definition and scope of creativity. Murray (2019) questions the role of AI in creative processes, highlighting the potential of AI-generated content to replace human creativity, and warning that this may lead to a decline in manual design skills. Krizhevsky, Sutskever, and Hinton (2012) state that the integration of AI-based algorithms into visual communication design has the potential to alleviate designers' workloads while enhancing creativity. However, the convenience offered by AI technologies also brings the risk of reducing individual creativity to automated processes. Therefore, carefully evaluating AI's contribution to creative processes and maintaining manual skills are critical requirements both in educational contexts and professional practices.

AI is utilized in visual communication design through various tools. There are numerous examples worldwide of the use of AI-supported design tools. For instance, Google's AI project DeepDream allows artists and designers to create complex and abstract images. Similarly, tools like Runway ML enable users to create intricate visual projects with minimal technical knowledge. Such tools have revolutionized the art and design world and redefined how creative processes are carried out (McCosker, 2020). AI-supported design tools like Adobe Sensei enable designers to work more efficiently in the graphic design process. These tools offer functionalities such as automatic photo editing, color palette suggestions, and visual content creation, thereby speeding up designers' workflows (Krizhevsky, Sutskever, & Hinton, 2012). The integration of AI algorithms into graphic design tools not only allows designers to bring their creative visions to life but also enables them to experiment with a wider range of design options.

According to Karaman (2024) AARON designed to produce creative drawings and paintings in the field of visual arts, and Simon Colton's The Painting Fool, another example of AI in creating visual art, are noteworthy instances of artificial intelligence in this domain. Unlike AARON, The Painting Fool operates with a more autonomous structure. While it does not physically apply paint to a canvas, it simulates various styles within a digital environment. Both software programs share common features: they encode information, datasets, parameters, and combinations to create original art and design works.

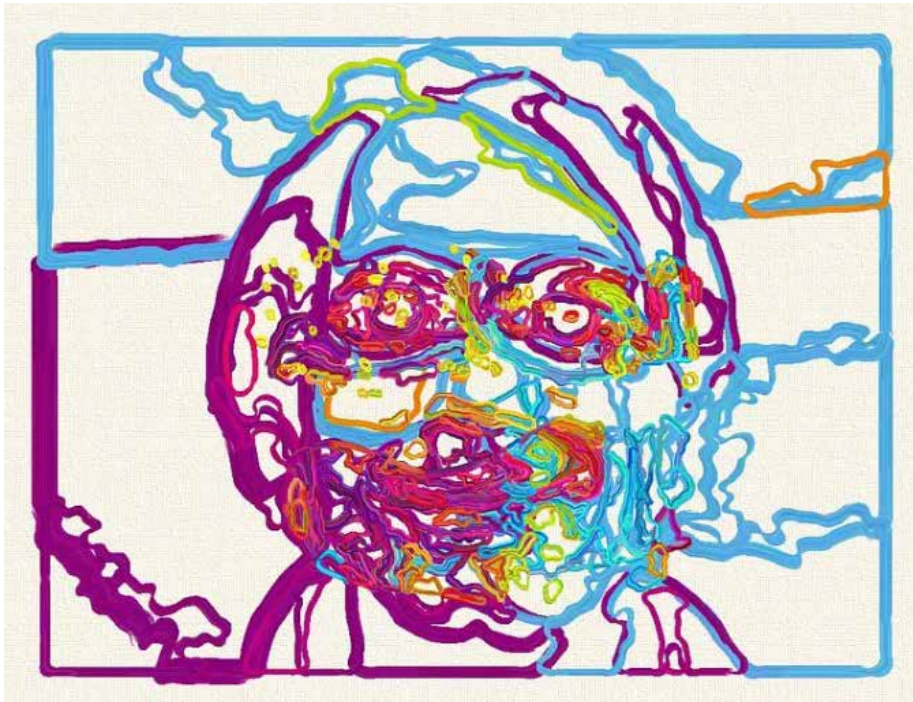


Figure 6. *The Painting Fool, Emotionally Aware Portraiture, (Medium, 2024).*

The Painting Fool demonstrates creative behavior by utilizing artificial intelligence and graphic computation techniques to invent scenes and objects that do not exist in reality. In the example shown in Figure 6, the You Can't Know My Mind project takes the idea of digitizing human emotions a step further by incorporating a basic personality trait into TPF. This process provides a compelling example of how artificial intelligence can exhibit a personal and creative character in artistic production (Medium, 2024).



Figure 7. *The Painting Fool, Uneasy, (NewScientist, 2012).*

Such visualization-focused applications are typically command-driven software that operates and shapes outcomes based on the given instructions. However, in certain instances, these applications may produce unexpected results. For example, in the design depicted in Figure 7, although the user provided a command for a colorful output, The Painting Fool software independently chose to create the design in black and white. This instance serves as an intriguing example of how AI-based applications can exhibit autonomous creativity (NewScientist, 2012).

AARON a computer program developed by painter Harold Cohen in the early 1970s, is designed to autonomously produce original artistic images. Cohen equipped AARON with knowledge about basic objects, physics, and drawing techniques, enabling the program to create works that mimic human decision-making processes. The evolution of AARON is regarded as a significant milestone at the intersection of artificial intelligence and art (Atamaner, 2024). According to Yavuz (2024) the Whitney Museum of American Art has highlighted the visionary “AARON” series created by the late pioneer of art and technology.



Figure 8. Harold Cohen, AARON KCAT, 2001. Whitney Museum of American Art, New York (ArtNewspaper, 2024).



Figure 9. Harold Cohen: AARON, Whitney Museum of American Art, New York. Untitled, 1982 (ArtNewspaper, 2024).

According to Güney and Yavuz (2020), AI can perform the same task flawlessly millions of times, whereas human performance is limited by certain constraints, such as fatigue and the need for rest, making the likelihood of error much higher in comparison to AI software.

Additionally AI facilitates data-driven design processes, offering more effective and user-friendly solutions in areas such as UX and UI design. These technologies automatically generate personalized designs based on user behavior enhancing the overall user experience (Davenport & Kirby, 2016). When examining the pros and cons of AI technologies, it is evident that their contributions to visual communication design are extensive. On the one hand, AI accelerates design processes, enabling higher-quality outcomes at lower costs. On the other hand, there is a risk that traditional design skills may be undervalued.

The adaptation of students and professional designers to these technologies involves both advantages and disadvantages. A positive aspect is that the automated functions provided by AI allow designers to save time and focus on more creative projects (McCosker, 2020). Moreover, it is observed that AI tools enhance creativity and enable designers to push their creative boundaries. In particular, the various options provided by algorithms allow designers to produce creative solutions they had not previously considered (Elgammal et al., 2017).

On the other hand, the negative aspects of AI include concerns about the limitations placed on creativity by algorithms and the diminishing value of human creative processes. Issues such as copyright and originality are also part of this debate. Questions about the ownership of AI-generated designs and whether these works can be regarded as art remain important topics in both academic circles and the art world (Rudman & Stefik, 2019).

According to Karabulut (2021) the production style of a visual design specialist can be digitally reconstructed through the imagery shaped by social symbols and the interaction between designer–distributor–reader/viewer. The rapid development of technology and collaboration with designers today facilitate the emergence of products to which AI contributes within design processes. However, predicting a future in which AI fully takes over the design process, eliminating the role of designers, currently remains a mere speculation. Nevertheless this topic is often discussed among researchers and raises various questions for further exploration.

METHODOLOGY

This research was conducted using a descriptive research approach to determine visual communication design students' attitudes towards AI technologies and their perceptions of their usage. The study was carried out

with students from the Visual Communication Design department at Istanbul Topkapı University's Altunizade Campus. Participation was voluntary, with 107 students serving as participants. The data for this study were collected through a survey evaluating the use and impact of AI technologies. The survey was structured to measure participants' habits of using AI technologies, their access to these technologies, and their attitudes toward aspects such as usefulness and ease of use.

The survey used in the research is based on quantitative data collection through percentage and frequency analysis. The survey data were analyzed based on demographic characteristics such as gender and class, and students' overall attitudes towards AI technologies were statistically evaluated. The participants included students from different class levels studying visual communication and design. The analysis of the data aimed to identify the general tendencies of participants toward AI technologies and the factors influencing these tendencies.

This method provides a general framework for students' use of AI technologies and presents information and findings that will contribute to future educational planning. The findings obtained from the data analysis serve as a guide for both educational institutions and sector professionals who envision a future integrated with AI in art and design.

Research Problem

The integration of artificial intelligence into the field of visual communication design has introduced both opportunities and challenges for students. While AI facilitates creative processes, enhances efficiency, and expands the possibilities for design, it also raises concerns about the decline of manual skills, ethical dilemmas in artistic production, and copyright issues. Despite its growing prevalence, there is limited research on how students perceive these technologies, particularly in terms of their practical applications, benefits, and potential drawbacks. This gap in the literature necessitates an in-depth exploration of students' attitudes toward AI and its impact on their creative and educational experiences. Understanding these perspectives is crucial for developing effective strategies to integrate AI into design education while addressing the concerns surrounding its adoption.

Research Universe and Research Sample

The research universe consists of undergraduate students enrolled in the Visual Communication Design Department at Istanbul Topkapı University. These students represent a diverse group in terms of gender, academic standing, and

experience with artificial intelligence technologies. The selected participants, who voluntarily participated in the survey, provide valuable insights into the perceptions and usage habits of future professionals in the design field. The study focuses on students' engagement with AI technologies, their opinions on their usefulness, and their impact on the creative process. By examining this specific group, the research aims to shed light on the broader implications of AI integration in design education and its potential to shape the skills and competencies of emerging designers.

The characteristics of the research universe in this study are aligned with the Visual Communication Design Department at Istanbul Topkapı University. This limitation corresponds to specific dimensions of the research universe that can be discussed as follows:

First, there is a scope limitation. By focusing on a single department within one university, the study encounters a distinctive academic and institutional context. While this limitation may exclude the attitudes and experiences of students from other institutions or disciplines—who might have differing perspectives—it enables a detailed and context-specific analysis of the integration of AI technologies into design education.

Second, there is homogeneity among participants. The selected sample represents a relatively uniform group in terms of academic discipline and curricular exposure. This homogeneity ensures consistency in participants' educational background, which enhances the internal validity of the findings. However, it restricts the diversity of viewpoints that might arise from a broader, more varied sample.

Third, practical feasibility is achieved by limiting the sample to a single department. This choice likely reflects practical considerations such as accessibility to participants and available resources. While this enhances the feasibility of data collection and analysis, it also narrows the scope of the study, potentially excluding significant differences in attitudes toward AI technologies that might exist across other disciplines or universities.

Finally, the sample aligns well with the study's purpose of exploring the role of AI technologies in visual communication design education. Students actively engaged in this field provide insights directly relevant to the research objectives, which include understanding the specific challenges and opportunities of integrating AI into design education. This targeted approach strengthens the contribution of the study by offering a focused analysis of the topic. Limiting the research universe to a single department prioritizes depth over breadth, allowing for a detailed understanding of the subject while acknowledging the reduced generalizability of the findings.

Significance of the Research

AI technologies are rapidly developing in today's digital world, leading to significant changes across multiple sectors. Particularly in the fields of visual communication and design, AI is transforming creative processes and reshaping the ways in which art is produced and presented. The automated solutions offered by AI accelerate the creative process and make it more accessible. However, these technologies also raise ethical and professional debates that question the value of traditional creative processes and manual skills.

The significance of this study lies in its potential to provide a roadmap for integrating AI technologies into educational curricula and teaching strategies by revealing the perspectives of students—who are the future professionals in visual communication design—on these technologies. The perceptions of students studying art and design toward AI technologies are critical for understanding the role these technologies will play in their professions and how they should adapt to these roles. Additionally, understanding the positive and negative effects of AI on creative processes from the perspective of students can contribute to the development of sustainable strategies at both academic and sectoral levels.

Purpose of the Research

The primary purpose of this research is to examine how AI technologies are perceived in the field of visual communication and design, as well as to explore students' attitudes and usage habits regarding these technologies. The study aims to evaluate students' views on the impact of AI technologies on art and design and to assess their potential outcomes for creative processes and professional skills.

The research analyzes how students use AI, the ease of access and usability of these technologies, and their impact on educational processes. Furthermore, students' perceptions of the influence of AI technologies on artistic production, their views on the role of AI in art creation, and copyright issues are among the focal points of this research. Accordingly, the study aims to provide suggestions on how AI can be more effectively utilized in art and design education.

Research Findings

This section presents the findings related to the data obtained from the survey in the research. Figure 10 includes demographic characteristics, while Figure 11 displays the research questions and the percentage frequency rates of the students' responses to these questions.

Variable	Group	n	%
Gender	1. Female	66	61.68
	2. Male	41	38.32
Class	1st Year	32	29.91
	2nd Year	31	28.97
	3rd Year	25	23.36
	4th Year	19	17.76

Figure 10. Demographic characteristics of participants by gender and class

When examining the gender distribution of the participants, it is observed that 61.68% (n=66) are female, and 38.32% (n=41) are male. This distribution indicates that the majority of the students participating in the study are female. When analyzing the distribution by class level, it is seen that most participants are 1st-year students (29.91%, n=32), followed by 2nd-year (28.97%, n=31), 3rd-year (23.36%, n=25), and 4th-year (17.76%, n=19) students. These data suggest that the survey is mainly concentrated on lower classes, with relatively low participation from upper-class students.

Survey Questions	Agree		Neutral		Disagree	
	n	%	n	%	n	%
I keep up-to-date with AI technologies.	71	66,36	30	28,04	6	5,61
I frequently use AI technologies in my designs/assignments/works.	73	68,22	27	25,23	7	6,54
I find AI technologies useful.	87	81,31	18	16,82	2	1,87
I like the designs created by AI.	74	69,16	27	25,23	6	5,61
I find the interface and use of AI technologies complex.	47	43,93	29	27,10	31	28,97
I can easily access AI technologies financially.	66	61,68	28	26,17	13	12,15
I can easily use AI technologies.	81	75,70	25	23,36	1	,93
I think AI contributes positively to art and design.	79	73,83	19	17,76	9	8,41
I think AI makes designers' work easier.	89	83,18	12	11,21	6	5,61
I think AI hinders individuals' ability to use design programs.	66	61,68	27	25,23	14	13,08
I think AI contributes to creativity.	72	67,29	25	23,36	10	9,35
I think AI negatively affects copyright issues.	62	57,94	32	29,91	13	12,15
I consider the designs created by AI as art.	57	53,27	14	13,08	36	33,64
I think AI technologies will have a greater impact on design in the future.	87	81,31	16	14,95	4	3,74
I think AI negatively affects/will affect designers' professions.	64	59,81	29	27,10	14	13,08

Figure 11. Distribution of survey questions

A total of 66.36% of the participants ($n=71$) stated that they closely follow AI technologies. While 28.04% ($n=30$) were neutral on this matter, only 5.61% ($n=6$) indicated that they do not keep up-to-date with these technologies. Considering the widespread use of AI technologies in contemporary design practices, these findings suggest that a significant portion of the students are receptive to technological advancements. However, the proportion of those who remain neutral or do not follow these technologies points to potential gaps in access and awareness of AI technologies, indicating a need for further information and education in this area.

A total of 68.22% ($n=73$) of the participants reported frequently using AI technologies in their designs, assignments, or projects. 25.23% ($n=27$) were neutral, while only 6.54% ($n=7$) indicated that they do not actively use these technologies. These findings indicate that a large proportion of students actively use AI technologies in their applications and that these technologies are increasingly integrated into design processes. However, the presence of neutral participants suggests that there may be a lack of knowledge regarding the use of AI technologies or that some challenges exist in accessing these technologies.

A total of 81.31% ($n=87$) of the participants found AI technologies useful, indicating a generally positive approach toward these technologies among students. Only a small group (1.87%, $n=2$) stated that they did not find AI useful, suggesting that the functionality and contribution of AI to design processes are generally appreciated. On the other hand, the 16.82% ($n=18$) who were neutral might develop a more positive attitude toward these technologies with further information and practical experience.

Among the respondents, 43.93% ($n=47$) found the interface and use of AI technologies complex. This finding suggests that AI technologies should be developed with user-friendly and practical interfaces. In terms of financial access, while 61.68% ($n=66$) held positive views, 12.15% ($n=13$) of the participants stated that they face financial difficulties in accessing these technologies. These findings highlight the importance of making AI technologies more economically accessible to students.

A total of 73.83% ($n=79$) of the participants believed that AI has positive contributions to art and design. At the same time, 61.68% ($n=66$) expressed concerns that while AI makes designers' work easier, it may hinder individuals' ability to use design programs. These findings bring to light the concerns surrounding the potential decline of manual skills, alongside the functional benefits of AI. Furthermore, 57.94% ($n=62$) of participants believed that AI could have negative effects on copyright issues, reflecting debates about the originality and ownership of AI-generated content.

A total of 53.27% (n=57) of the participants accepted AI-generated designs as artworks. While this finding indicates that new technologies are reshaping traditional concepts of art, the fact that 33.64% (n=36) disagreed demonstrates that traditional notions of art continue to hold significant weight.

Of the participants, 81.31% (n=87) predicted that AI technologies would have a greater impact on the design field in the future. Only 3.74% (n=4) did not share this view, suggesting that AI is expected to play an inevitable role in the future of design, and students in this field should develop the skills to adapt to and use these technologies.

Survey findings indicate that students generally exhibit a positive attitude toward AI technologies, albeit with some concerns and uncertainties. While most students find AI technologies useful, issues related to their impact on creative processes and potential copyright problems may hinder the full acceptance of these technologies. Therefore, educational institutions must increase awareness about AI technologies, address students' concerns, and ensure that these technologies are used effectively in creative processes.

CONCLUSION

This study evaluated the results of a survey conducted to examine students' attitudes, usage habits, and perspectives on the impact of AI technologies on art and design. Overall, it was observed that while students generally exhibit a positive attitude toward AI technologies, there are areas of uncertainty and concern.

The majority of participants actively follow AI technologies and frequently use them in both their design and academic work. The fact that 66.36% of the students reported keeping up-to-date with AI technologies suggests that future designers are largely interested in and adapting to these technologies. Similarly, 81.31% of the students found AI technologies to be useful and stated that they contribute to their creativity. These results demonstrate that AI technologies are becoming increasingly prevalent in educational and professional contexts.

Although there is strong evidence that AI technologies facilitate the design process (83.18%), there are also noteworthy concerns that these technologies may undermine individuals' manual design skills (61.68%). These findings highlight the awareness among students of the need to preserve the importance of traditional skills, despite the functional benefits of technology. A balanced approach to the role of AI in the design process may enable

designers to benefit from the advantages of technology while ensuring that their creative skills are not weakened.

A total of 57.94% of the students believed that AI could have negative effects on copyright issues. This finding highlights the fact that AI technologies bring new legal and ethical challenges to the field of art and design. Students question whether works produced by AI can be considered art, with 53.27% recognizing these works as artworks, while 33.64% disagreed. These data indicate that the artistic value of AI-generated designs is still under debate, with no clear consensus yet reached.

Looking to the future, 81.31% of the participants anticipated that AI technologies would have a greater impact on the design field. This suggests that AI will inevitably play a role in art and design processes, and this process will progress rapidly. Therefore, integrating design education with these technologies can help students become aware of both the technical skills and the ethical and creative processes involved.

In this regard, this study revealed that while students generally exhibit a positive attitude toward AI technologies, they also have certain concerns in specific areas. Educational programs must adopt a balanced approach that allows students to effectively use AI technologies while preserving their creative skills and enhancing ethical awareness. Arrangements made within this scope will prepare future designers to be more equipped and conscious in the age of AI.

This study has revealed the effects of AI technologies on visual communication design students and their attitudes toward these technologies. The findings suggest that students appreciate the contributions of AI to the acceleration and facilitation of design processes and are willing to actively use these technologies. However, the concerns that the use of AI tools may hinder the development of manual design skills and create ethical issues regarding copyright are also noteworthy. These findings, in line with the points raised by McCosker (2020) and Murray (2019), indicate the need for the careful integration of AI into visual communication design and emphasize the importance of structuring education to maintain a balance with these technologies.

Based on the findings of this article, it is recommended that the integration of AI technologies into the creative processes of visual communication design education should be carefully balanced, and a comprehensive curriculum should be established that develops students' technological skills while preserving their manual design skills. To ensure that students make the most of the advantages provided by AI technologies while retaining their creative abilities, educational institutions should offer programs that enhance awareness and application skills related to these technologies.

REFERENCES

- Alemdar Çatalbaş, S. (2024). Yapay zekâlı robotlar sanatçının rolüne bürünebilir mi? *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, 31, 29–43. <https://doi.org/10.17484/yedi.1171098>
- Artut, S. (2019). Yapay zekâ olgusunun güncel sanat çalışmalarındaki açılımları. *İnsan&İnsan*, 6(22), 767–783.
- Ballı, Ö. (2020). Yapay zekâ ve sanat uygulamaları üzerine güncel bir değerlendirme. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 26, 277–306.
- Boden, M. A. (2004). *The creative mind: Myths and mechanisms*. Routledge.
- Canan, S., & Acungil, M. (2018). *Dijital gelecekte insan kalmak*. Nefes Yayıncılık.
- Davenport, T., & Kirby, J. (2016). *Only humans need apply: Winners and losers in the age of smart machines*. Harper Business.
- Elgammal, A., Liu, B., Elhoseiny, M., & Mazzone, M. (2017). CAN: Creative adversarial networks generating “art” by learning about styles and deviating from style norms. In *Proceedings of the 2017 Conference on Creativity and Cognition* (pp. 1–4).
- Güney, E., & Yavuz, H. (2020). Yapay zeka ile sanatsal üretim pratiğinde sanatçının rolü ve değişen sanat olgusu. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 26, 415–439.
- Karabulut, B. (2021). Yapay zeka bağlamında yaratıcılık ve görsel tasarımın geleceği. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 20(79), 1516–1539. <https://doi.org/10.17755/esosder.844536>
- Karaman, M. (2024). Use of artificial intelligence technologies in visual design. *Medeniyet Sanat Dergisi*, 10(2), 121–138. <https://doi.org/10.46641/medeniyetsanat.1525769>
- Krizhevsky, A., Sutskever, I., & Hinton, G. E. (2012). ImageNet classification with deep convolutional neural networks. *Communications of the ACM*, 60(6), 84–90. <https://doi.org/10.1145/3065386>
- McCosker, A. (2020). Artificial creativity: Exploring the role of AI in digital media design. *Journal of Visual Communication*, 19(2), 150–163. <https://doi.org/10.1177/1470357217732044>
- Murray, R. (2019). AI and creativity: A balancing act. *Design Issues*, 35(1), 45–57. https://doi.org/10.1162/desi_a_00507
- Rudman, J., & Stefik, M. (2019). The ethics of AI in the creative industries. *Journal of Business Ethics*, 160(2), 415–432.

Say, C. (2018). 50 soruda yapay zeka. Bilim ve Gelecek Kitaplığı.

Soddu, C. (2018). AI organic complexity in generative art. In C. Soddu & E. Colabella (Eds.), XXI. Generative Art Conference (pp. 68–79). Verona.

Yakar, G., & Kınık, M. (2020). Yapay zeka ile üretilen görsel sanatlar eserlerinde fikri mülkiyet. SDÜ Art-e, Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi, 491.

INTERNET REFERENCES

Atamaner, O. (2024). Yapay zekâ ve sanat: yeni bir yaratıcılık dönemi <https://www.tskb.com.tr/blog/genel/yapay-zeka-ve-sanat-yeni-bir-yaraticilik-donemi> Access date: 30.11.2024.

İstanbulSanat, (2024). Ouchhh Studio, Ay’a sanat eseri gönderdi <https://www.istanbulsanatdergisi.com/ouchhh-studio-aya-sanat-eseri-gonderdi/#:~:text=T%C3%BCrk%20sanat%20st%C3%BCdyosu%20Ouchhh%2C%20dijital,ile%20Ay%20y%C3%BCzeyine%20ini%C5%9F%20yapt%C4%B1>. Access date: 30.11.2024.

The Guardian (2024). First artwork painted by humanoid robot to sell at auction fetches \$1m <https://www.theguardian.com/artanddesign/2024/nov/08/alan-turing-portrait-ai-da-robot-painting-sale-price-auction> Access date: 29.11.2024.

Medium, (2024). Computational creativity: the case of The Painting Fool <https://medium.com/@griziamauero/computational-creativity-the-case-of-the-painting-fool-9dfe6acf9ec0> Access date: 28.11.2024.

NewScientist, (2012). Painting Fool’s portfolio reveals artificial artist <https://www.newscientist.com/gallery/painting-fool/> Access date: 28.11.2024.

FIGURE REFERENCES

Figure 1. The Next Rembrandt Project data processing example, 2024. <https://vineshgayadin.com/project/the-next-rembrandt> Access date: 02.12.2024.

Figure 2. The figure that emerged as part of The Rembrandt Project, 2024. <https://vineshgayadin.com/project/the-next-rembrandt> Access date: 02.12.2024.

Figure 3. The work “A.I. God: Portrait of Alan Turing 2024”, produced by the artist robot Ai-Da, (Haberekspres, 2024). <https://www.haberekspres.com.tr/yapay-zeka-robotu-resim-yapti-rekor-fiyata-satilabilir> Access date: 03.12.2024.

Figure 4. Ai-Da Robot, in front of their portraits of Turing, 2024. <https://www.theguardian.com/artanddesign/2024/nov/08/alan-turing-portrait-ai-da-robot-painting-sale-price-auction> Access date: 03.12.2024.

Figure 5. Ouchhhh Studio “Human Cell Atlas,” exhibition at Art Dubai, (İstanbulSanat, 2024). <https://www.istanbulsanatdergisi.com/ouchhhh-studio-aya-sanat-eseri-gonderdi/#:~:text=T%C3%BCrk%20sanat%20st%C3%BCdyosu%20Ouchhhh%2C%20dijital,ile%20Ay%20y%C3%BCzeyine%20ini%C5%9F%20ya-pt%C4%B1>. Access date: 03.12.2024.

Figure 6. The Painting Fool, Emotionally Aware Portraiture, (Medium, 2024). <https://medium.com/@griziamauro/computational-creativity-the-case-of-the-painting-fool-9dfe6acf9ec0> Access date: 02.12.2024.

Figure 7. The Painting Fool, Uneasy, (NewScientist, 2012). <https://www.newscientist.com/gallery/painting-fool/> Access date: 02.12.2024.

Figure 8. Harold Cohen, AARON KCAT, 2001. Whitney Museum of American Art, New York (ArtNewspaper, 2024). <https://www.artnewspaper.com.tr/2024/02/29/harold-cohenin-yapay-zekayla-uretilen-isleri-jeneratif-sanati-tekrar-gundeme-tasiyor> Access date: 04.12.2024.

Figure 9. Harold Cohen: AARON, Whitney Museum of American Art, New York. Untitled, 1982 (ArtNewspaper, 2024). <https://www.artnewspaper.com.tr/2024/02/29/harold-cohenin-yapay-zekayla-uretilen-isleri-jeneratif-sanati-tekrar-gundeme-tasiyor> Access date: 04.12.2024.

Figure 10. Demographic characteristics of participants by gender and class

Figure 11. Distribution of survey questions

POSTMODERN SÜREÇTE SANATTA BİÇİMSEL YAPILANMA/ SANAT VE DİL GRUBU*

FORMAL STRUCTURING IN ART IN THE POSTMODERN PROCESS/ ART AND LANGUAGE GROUP

Doç. Dr. Süleyman Özderin

Akdeniz Üniversitesi,
Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü
selekant@gmail.com

ORCID ID: 0000-0003-0838-7126

MAKALE GELİŞ TARİHİ: 5 Ekim 2024 • YAYIMA KABUL TARİHİ: 27 Mart 2025

Öz

Modernizm tarihsel dönemlerin sosyal, kültürel ve bilimsel gelişmeleri açısından sosyolojik bir teori olarak temellendirilmiştir. Bu sosyolojik teori içerisinde postmodern toplum, postmodern durum ve postmodern felsefeyle ilgili birçok eleştirel kavram üretilmiştir. Küresel boyutta sosyal bilimler tarihinde görülen tüm gelişmeler, sanatın modernleşme tarihini paralel bir biçimde etkilemiştir. Bu etkileşim kapsamında, sanatta “çağdaş” olarak adlandırılan dönem; kültürel temelleri Avrupa sanatı üzerine inşa edilen 1945 sonrası Amerikan sanatı sürecinde, soyut dışavurumculuk ve minimalizmin aşılmasıyla, modernizm sonrası ile postmodernizm öncesi olan aşama çağdaş sanat kavramının kullanılmaya başlandığı zamandır. Tarihsel akışın devamında, sanatta soyutlaşan içerik sanatta kavramsallaşan biçime dönüşerek, “kavramsal sanat adı altında” post sanat evrelerinin etkin olduğu bir ortamın temelleri atılır. Yukarıda ifade edildiği gibi; bu temellerde, “sanatta dil ve düşünce yoluyla kavramsal oluşum parametrelerini; sanatın ontolojik yapısının fenomenolojik boyutlarıyla ilişkilendiren en önemli gelişmelerden biri de Sanat ve Dil Grubudur. Bu makalede, postsanat kültürüne ait deneysel eğilimleri “felsefi bağlamda” dil ve düşünce alanına taşıyan Sanat ve Dil Grubu’nun etkinlikleri; “sanatta biçimsel yapılanma hareketlerinden biri olarak” incelenmeye çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Soyut, Sanat Ontolojisi, Fenomenoloji. Nicolai Hartmann, Roman Ingarden

Abstract

Modernism has been grounded as a sociological theory in terms of social, cultural and scientific developments of historical periods. Within this sociological theory, many critical concepts related to postmodern society, postmodern situation and postmodern philosophy have been produced. All developments in the history of social sciences on a global scale have affected the modernisation history of art in a parallel manner. Within the scope of this interaction, the period called ‘contemporary’ in art; in the process of American art after 1945, the cultural foundations of which were built on European art, with the overcoming of abstract expressionism and minimalism, the stage after modernism and before postmodernism is when the concept of contemporary art began to be used. In the continuation of the historical flow, the abstracted content in art turns into a conceptualised form in art, and the foundations of an environment in which post-art phases are active under the name of ‘conceptual art’ are laid. As stated above, one of the most important developments that relates the parameters of conceptual formation through language and thought in art to the phenomenological dimensions of the ontological structure of art is the Art and Language Group. In this article, the activities of the Art and Language Group, which carried the experimental tendencies of post-art culture to the field of language and thought in a ‘philosophical context’, are analysed ‘as one of the movements of formal structuring in art’.

Key Words: Abstract, Art Ontology, Phenomenology, Nicolai Hartmann, Roman Ingarden

* Özderin, S. (2025). Postmodern Süreçte Sanatta Biçimsel Yapılanma/ Sanat ve Dil Grubu. Sanat ve Tasarım Dergisi, (20. Yıl Armağan Sayısı | 35), 539-562.

* Bu makale, 2011 yılında Yüksek Öğretim Kurumu tarafından kabul edilen bir doktora tezinden türetilmiştir.

GİRİŞ

Dışavurumcu bir süreç içerisinde sanatta modernleşme hareketlerini oluşturan post imgeler ve bu dönüşüm kapsamında gelişen soyutlaşmış kavramsal simgeler modernizmin alt yapısını oluşturur. Bu dönüşümde çağdaş sanatın tanımlanması ve bir söylem olarak başlangıç döneminin işaret edilmesi gerekir. Çağdaş sanat olarak adlandırılan sürecin; soyut dışavurum ve minimalizm uzantısında 1950’li yıllardan sonra, modern sonrası postmodern öncesi bir döneme denk geldiği söylenebilir. Sanatta modern ve çağdaşlık arasındaki tartışmalar, çağdaş sanatın kimliğini ayrı bir yere koysa da, çağdaşlaşmanın köklerinin dayandığı gelişmeler çağdaşlaşma deyiminden ayrı bir süreç olarak düşünülmemelidir.

“Her modernist yaklaşımın içinde onu çağdaşlığa taşıyan bir boyut vardır; fakat her çağdaşlık yaklaşımının mutlaka modernist olması gerektiğini söylemek pek de mümkün değildir. Bu konuda ortaya atılan soruların daha destekli bir biçimde yanıtlanabilmesi için çağdaş sanatın ne olduğunun tanımlanması, modern ve postmodernle kurduğu ilişkinin incelenmesi daha aydınlatıcı olacaktır. Çağdaş sanat; modernle ve özellikle de son dönemin ürettiği biçimsellik- leri tanımlamanın genel kavramı olarak geçirilen postmodernle belli ilişkileri olan özgül bir olgudur”(Kahraman, 2005: 188, 189).

Burada çağdaşlığa atılan adım, sanatın giderek kavramsallaşan bir olgu olarak soyut dışavurum ve minimalizm gibi köprü görevi gören akımlar üzerinden birçok ifade biçiminin mümkün olabildiği postmodern alana geçişin sağlanmasıyla ilişkilendir. Yani çağdaşlaşma bağlamında dışavurumcu uygulamalar zincirini takip eden biçimsel arayışların farklı bir karakteristik güce dönüşmesiyle meydana gelen düşünsel kimlik, Hasan Bülent Kahraman’ın da deyimiyle “soyut dışavurum ve minimalizm aracılığıyla kavramsal sanata kadar uzanan zincirleme bir süreci oluşturmaktadır”(Russel ve Gablik’den akt. Kahraman, 2005: 131).

Yukarıda vurgulandığı gibi, sanatın çağdaşlaşmasının temelinde soyut dışavurum ve minimalizm merkezinde yapılanan, Sanat ve Dil Grubuyla, bir yüzü kavram sanatına açılan biçimsel ifade anlayışları bu makalenin asıl hareket noktasını oluşturmaktadır. Bu kapsamda, postmodern süreçte sanatta biçimsel yapılanma faaliyetlerinin önemli aşamalarından bir olan minimalizmin, Sanat ve Dil Grubu’nun ele aldığı kavramsallığa dönüşme sürecinin “hangi nedenlere bağlı olarak gerçekleştiği” bu araştırmanın “temel sorusunu” oluşturmaktadır. Bu değişim süreciyle, kavramsallaşmaya dönüşme biçiminin sonucu; Sanat ve Dil Grubu’nun düşünme yöntemlerinin ürünü olan eserler olarak ortaya çıkar.

Araştırmacının yöntemi; modern sonrası ya da geç modern süreçte, minimalizmi

ifade eden düşünce içeriklerinin açıklanarak, bunların postmodern algılamalarla ilişkilendirilmeye başlanması araştırmadaki yöntemin ana temelini oluşturmaktadır. Bu temel üzerine ise, sanatta kavramsallaşmanın başlangıç evresini oluşturan eserlerin, özellikle Sol LeWitt ve Joseph Kosuth gibi sanatçılar örneğinde açıklanmaya çalışılmasıyla, “sanat ve düşünce arasında; dile dayalı imgelerin kavramsallaşma biçimi” bir dönüşüm süreci olarak ifade edilmiştir. Bu ifade biçimiyle, kavramsallaşmanın Sanat ve Dil Grubu’nun eser üretme anlayışıyla olan ilişkisi tanımlanmaya çalışılmıştır. Bu kapsamda, minimalizmi ortaya çıkaran düşüncelerin, dilin kavramsal yönü açısından ele alınmasıyla sanatın kavramsal içeriğe kayması; izlenilen yöntemin zihinsel nedenlerini oluşturur. Veri toplama tekniği; makalenin amacı ve içeriğine uygun olan, yayınlanmış tüm literatür kaynakları kapsamaktadır.

Çağdaş sanatçıların ilgili yapıtları soyut dışavurumcular, minimalistler ve dil grubu olarak incelendiğinde, verilen eserlerdeki soyutlaşma ve kavramsallaşma kaygıları; özünde aynı ama, kimi ayrıntılarda farklı olabilmektedir. Örneğin soyut dışavurumcu sanatçılar hemen hemen ortak bir şekilde metafizik bir tavır olarak anti natüralist görüşleri benimsemelerinin yanı sıra çoğunlukla kimi filozofların varoluşçu felsefeleriyle farklı biçimlerde ilgilenmişlerdir.

Minimalistler ise, soyut dışavurumcuların tersine bir görüşle, kimi kavram alanlarının sorgulanmasıyla nesne ve mekan kullanımına dayalı yapıtlar üretmişlerdir. Minimalistlerin yapıtlarında sorgulanan kavramsallaşma çağdaş algılamaların temelinde kendiliğinden varolan olgusal bir gerçekliktir. Dolayısıyla minimalizmin kavram sanatının ilk evrelerini oluşturması, çağdaşlaşma sürecinde algılanan soyutlaşmaların kavramla doğrudan ilişkilendiğini gösteren, postmodern bir açılım sürecinde yer almaktadır.

Geç modernizmde 2. Dünya Savaşı’ndan sonra tarih, yer, zaman ve mekan açısından sanatın merkezinin Paris’ten Amerika’ya kaydığı düşünülürse, soyut dışavurum ve minimalizmle yeni ufuklara doğru ilerleyen biçimsel arayışlar kavramsallaşmanın çağdaş sanat sürecindeki etkinliğini biraz daha genişletir. Yani modernizme göre sanatta çağdaşlaşma içeriğini genişleten uygulamalar, değişim ilkesiyle sürdürülen yeni bakış açılarını içerik ve biçim açısından daha bilimsel olmaya doğru çeker ki, yukarıda belirtildiği gibi; kavramlaşma ilişkileriyle uğraşan sanatçıların çoğunun varoluşçu felsefe, ya da diğer düşünsel içeriklerle ilgilenmesi dönemin bilimsel gelişmelerine daha fazla duyarlı olduklarını göstermektedir. Yani bu çerçevede çağdaş sanatın değişimini etkileyen tüm faktörler, sanatçıların ilgilendikleri farklı konuların sanat yoluyla dönüştürülmesinden kaynaklanmaktadır.

Dada, gerçeküstücülük, pop ve Yeni Dadacı eğilimlerle elde edilen üç boyutlu açılımlar, nesnel algılayışın, minimalizmle birlikte soyutlaşma bağlamında

yalınlaşmış birtakım çağdaş geometrik simgesel objeler haline getirilmesine neden olmuştur. “Amerikan sanat ortamında henüz adı koyulmasa da soyut dışavurumculuk ve pop sanatından farklı yeni bir sanatsal anlayıştan söz edilmeye başlanmasında, 1959 yılında New York Modern Sanatlar Müzesinde açılan Onaltı Amerikalı Sanatçı sergisi etkili olmuştur. Minimalizme giden yolu açan sanatçı, bu sergide yer alan simetrik şeritli siyah resimleriyle dikkat çeken Frank Stella’dır”(Antmen, 2008: 183). (Görsel 1)

Bir başka Amerikalı sanatçı Sol LeWitt’in de ilk evre çalışmaları benzer yöndedir. (Görsel 2) Bu nedenle minimalizmin esintilerini taşıyan bu etkileşimlerde, Clement Greenberg öncülüğünde popülerleşen geç resimsel soyutlamanın ilk izlerini bulmak son derece olasıdır. 1960’lı yıllarda bir akım olarak gündeme geldiğinde ABC sanatı, redci sanat, soğuk sanat, dizisel sanat ya da temel strüktür gibi isimlerle anılan minimalizm, ABD’de pop sanatın en verimli günlerini yaşadığı dönemde sanat ortamını kitle kültürünün bir başka yüzüyle tanıştırmıştır. Minimalizm pop sanata karşı düşünsel unsurları daha çok önemsemiştir.



Görsel 1. Frank Stella, “Chocorua”, 1974.



Görsel 2. Sol LeWitt, “Kompozisyon”, 1969.

“Minimalistlerin kullandığı gündelik endüstriyel malzemenin tek örneği sadece Dan Flavin’in floresanları değildir. Temelde ABD kaynaklı bir akım olan minimalizmin, Frank Stella, Donald Judd, Carl Andre, Sol LeWitt, Richard Serra ve Robert Morris gibi öncü isimler, birlikte hareket etmedikleri gibi, ilgilendikleri biçim ve nesne anlayışlarını herhangi bir şekilde minimalist adıyla da vurgulamamışlardır. Bu sanatçıların her biri, Yeni Dadacı eğilimlerdeki gibi, aslında üç boyutlu nesneler kurgulamakla ilgilenmiş, resim ya da heykel gibi alışlagelmiş ifade biçimlerinin ötesine ulaşmayı hedeflemişlerdir. Donald Judd 1965 yılında yayınladığı bir makalede resim ya da heykel olmayan bu üç boyutlu yapıtlara spesifik nesne adını vermiştir. Ona göre; sanat yapıtının, yüzeyin geleneksel şeklinin sınırlarından kurtulması, gerçek espasın kapılarını açmıştır.

Minimalistlere göre gerçek mekânı kullanmak, başka bir deyişle espasın kendi içinde olmak, boyanın yüzey üzerinde yarattığı mekân yanılsamasından yani espas duygusundan çok daha heyecan vericidir”(Antmen, 2008: 181, 182).

1960’lı yıllarda yüksek modernizmin sanatın algılanma biçimlerini değiştirmesi, postmoderniz- min, geçiş referanslarını biçim ve içerik açısından parçalayarak tepkisel bir davranışa girdiğini göstermektedir.

Yukarıdaki açıklamalardan anlaşıldığı gibi, tasarım ve düzenleme içeriğine dayalı üç boyutlu nesne uygulamaları, sanatın algılanmasını kavramsallaştırarak geç modernizmi postmodern sürece sokan sessiz başlangıcı oluşturur. Bir başka ifadeyle yüksek modernizmle birlikte, minimal sanat nesnesel dönüşümde geç modernizmi, kavramsal örtüşümde de postmodernizmi simgelemektedir. Dolayısıyla bütün bu gelişmelerde sorgulanmak istenen temel olgu, bir sanat üretme aracı olan nesnenin, algılanma kriterlerinin değiştirilmesiyle elde edilen sonuçların; post sanat içinde konumlandırılmasıyla ilgilidir. Şimdi bu bağlamda, öncelikle imge ve simge boyutunda, nesnenin bir sanat aracı olarak kullanılma gerekçesinin “post-sanat” bakımından açıklanması gerekmektedir.

İmge ve simge kavramlarının bağlı olduğu ve kendisinden türetilen temel olgu, nesne adı verilen materyaller dünyasının varlığıyla ilgilidir. “Platon’a göre imge hakikat olarak hakikate benzetilmiş olan ötekidir”(Sayın ve Şen’den akt. Aksüt, 2002: 13). Platon’cu bir kavramsal betimlemeyle temellendirilse de, modernizmin biçimsel serüveni boyunca imge, nesnenin matematiksel parçalanışıyla ortaya çıkan dönüşümsel bir ürün olma görevini üstlenmiştir.

Sanat ve biçim arasındaki ilişkiler varolduğu sürece, sanatsal anlamda nesnenin yeniden dönüştürülmesiyle ilgili düşünceler yeni kategoriler yaratabilme potansiyeline her zaman sahip olabilir. Nesne ve sanat ediminin ilişki kurduğu her ortamda, “insan bilinci mutlaklaştırmaktan çok dönüştürmekten yanadır. Bu gerçek, daha önce de değinildiği gibi, başlangıçta onun en geniş ölçüde temas halinde bulunduğu şey olan nesneye yöneliktir. İnsan masayı, bilincinde ona ait gerçekle olduğu kadar, ona yönelik bir imgeyle birlikte yaşar. Oysa şimdilerde insan nesnenin kendisini değil nesnenin imgesini bilincinde dönüştürmek durumundadır”(Kahraman, 2005: 12).

Yukarıdaki saptamalardan da anlaşıldığı gibi; modernizmin, nesnenin yeni açılımlarıyla geldiği son nokta, her ne kadar pop sanatlarla bütünlük kazansa da, modernizmin ötesinde yani postmodern bağlamda Dada bağıntılı gerçeküstücülüğün savunduğu gerçek dışılığın tartışma- nın temelinde yer aldığı unutulmamalıdır.

Bu gerçek dışı, gerçeküstücü postmodern soyut tavırda, Dada anlayışından kopmayan gerçeküstücülüğün Duchamp’a dayanan bir madde, nesne anlayışına

bağlı olduğu görülür. Dolayısıyla gerçeküstücülüğün postmodernizmin temelinde yer almasının önemi ve gerekçesi, nesnel temsilin biçimiyle ilgili olan bu “farka” dayanır. Burada, yalnızca nesneler dünyasının postmodern değişimde sanatın artık yeni aracı olması söz konusu değildir, bunun dışında gerçeküstücülükle gelen yeni bir dil anlayışı da söz konusu olmaktadır.

Yani geç modernizmle ulaşılan çağdaşlık, nesneyi değiştirdiği kadar, sanatın nesneye bağlı kavramsal anlamını da düşünce yoluyla dili değiştirerek ortaya koymaya çalışır ki, dilin sanatla olan ilişkileri, kavramsallığı dil yönünden sorgulayan Sanat ve Dil Grubu’nun inceleneceği aşamada daha detaylı bir şekilde ele alınacaktır. Böylece, bir boyutu minimalizme dayanan kavramsal sanat anlayışı postmodern çağdaş sanat sürecinde giderek daha fazla yaygınlık kazanır.

POSTMODERN DEĞİŞİMDE “SOYUTLAŞARAK KAVRAMSALLAŞAN SANAT”

Yukarıdaki açıklamalarda da değinildiği gibi sanat ve kavram arasında kurulan postmodern bağıntı, nesneye sanatsal anlamın yüklenmesini ya da nesnenin, sanatsal anlamın o anki parçası haline getirilmesini ifade etmektedir. Kavramlar dünyasının, sanatın ifade araçlarından biri olarak kullanılmaya çalışılması, doğal olarak düşüncelerin ifade aracı olan dilin de sanat ve kavram olgularının meydana getirdiği birlikteliğe eklenmesini gerektirir. Dolayısıyla bu bağlamda sanatın kökensel olarak açılması, halihazırda bulunan dil ve buna bağlı düşünme biçiminin dönüşümüyle olanaklıdır. Dil, sanat ve kavram arasındaki ilişki kuşkusuz yeni bir keşif değildir. Kavramlarla kurulan ilişkilerin, modernizmin soyutlaşma kriterleri arasında, çok daha önce oluşmaya başladığı belirtilmişti. Ludwig Wittgenstein’e göre, “dil tümcelerin toplamıdır, düşünceyi bir örtü gibi örter ki, bu yüzden düşünce dilden bağımsız olarak algılanamaz. Felsefenin amacı; dil örtüsünün altındaki düşünceleri mantıksal olarak açık hale getirmektir” (Magee’den akt. Eygeci, 2023: 1655).

Bu anlamda dil, üretilmek istendiği kavram adı verilen olgu ya da olgularla soyutlanmak suretiyle kendisini, anlamlandırmanın aracı olarak soyutun varlık biçimlerinden biri haline getirir. Burada kavramın sanatla olan ilişkisinin yeni bir keşifmiş gibi algılanmasının nedeni; yüksek modernizmin içinde barındırdığı kuramsal içeriğin, yapının plastik bütünlüğünün hep arka planında kalmasına karşılık, postmodern sanata dayanan içerikte ise kavramın, yapıya bağlı simgesel popülerlikle aynı anda öne çıkarılmasıydı. Bu anlamda postmodern yapının nesneyle birlikte sunulması, kavramın da nesneye göre simgesel çağrışımı kuracak derecede seçilmesini gerektiriyordu.

Böylece yapıtın ön görünümünde, yapıt derin bir felsefi yaklaşıma dayansa bile, temelinde zihinsel herhangi bir derinliğe girmeyi o kadar da gerektirmeyecekmiş gibi görünen popülist ve bir o kadar da tanıdık nesne, zaten bir ölçüde kendi anlamına kavramsal çağrışım yapacak simgesel bağlantıyı kurmakta zorlanmıyor ve aynı zamanda izleyicinin dikkatini çekmeyi de başarıyordu.

Popüler sanat akımları sonrasında nesnenin keşfine bağlı güncel etkiler içerisinde, başlangıçta, düşünce sanatı, enformasyon sanatı gibi isimlerle anılan bu tür eğilimler; minimalist sanatçı Sol LeWitt'in kendi yapıtlarının kavramsallığını vurgulamak için 1967 yılında "Artforum dergisinde "Kavramsal Sanat Üzerine Paragraflar" adlı yazısından sonra kavramsal sanat adı altında toplanmış, ayrıca konseptüalizm (kavramcılık) dönemin hemen tüm alternatif ifade biçimlerini karşılayan bir genel terim haline gelmiştir"(Antmen, 2008:193). Fakat, kavramsal sanat deyimi Sol LeWitt'ten önce "1961 yılında Amerikalı felsefeci, yazar ve müzisyen Henry Flynt tarafından; postmodern içerikli sanat uygulamalarını açıklamak için kullanılmıştı.

Minimalizmin öncülerinden olan Sol LeWitt'in çalışmaları kavramsal sanatın başlama gerekçelerine oldukça yakındır. Bu süreçte "birçok yazara göre kavramsal sanat minimalizm ve postminimalizmin içinden çıkmıştır"(Giderer, 2003: 56).

"Genel olarak kavramsal sanat incelemelerinde ve özellikle Sol LeWitt, Lawrence Weiner ve Joseph Kosuth gibi sanatçıların metinlerinde, biçimden ziyade fikir üzerinde durulması ve düşünce olgusunun vurgulanması, sanatın zihinsel bir etkinlik olduğuyla ilişkilidir. Sol LeWitt, 1969'da Art-Language dergisinde yayımlanan "Kavramsal Sanat Üzerine Tümceler" başlıklı metninde şu ifadelerle yer vermektedir: Düşünüler sanat yapıtı olabilir. Sonuçta birden biçim bulabilir bir gelişim zinciri içindedirler. Her düşününün maddesel duruma getirilme gereği yoktur. (*) Sol LeWitt'e ait yalnızca düşünülerin sanat yapıtı olabileceği fikri, düalist zihin felsefesi bağlamında ele alındığında, sanatın bir öznel deneyim gerçekliği olarak kabul edilebileceği sonucuna götürmektedir. Zihinsel süreçlerin öznel deneyim gerçeklikleri olarak kabul edilmesi düalist zihin felsefesi ile ilişkilidir (*)"(LeWitt, Edelman ve Tononi'den akt. Akdemir, 2020: 32). Sol LeWitt'in bu ifadelerindeki düalist ilişkilendirme düşüncelerin içerik yapısında bulunan idelerin, sanatsal edimlerle birleşerek karşılık bulabileceğini dile getirmek- tedir.

"Kavramsal sanat, sanat yapıtında malzeme ya da biçimsel özelliklerle değil, yapıtın aktardığı anlam ve kavramla ilişkilidir. Kavramsal sanatçıların başlıca kaynağı, sanat yapıtının eşsizliğini ortadan kaldıran hazır nesneler, varolan durumu farklı bir bağlama taşıyarak sorgulatan müdahaleler, bir eylemi gösteren yazılı ya da görsel belgeler veya dilbilimsel çözümlemelerdir. Kavramsal sanat

akla seslenir, oysa seyircinin beklediği, duygusal bir katılımdır. Sanat yapıtı maddi bir varlık olarak artık ortada yoktur, kavramsal sanatçı için geleneksel sanat yapıtı yalnızca üzerinde düşünceyi taşıyan bir ara durağı betimler. Oysa kavramsal anlayışta kavram biçim üzerinde öncelik hakkına sahiptir”(erişim).

Dolayısıyla sanat olarak kavramsal olgu üretme gereksinimi kimi zaman sosyo-politik düzeni eleştirme biçimlerine dayansa da, yapıtın ele aldığı düşüncenin temelinde, soyut kurgunun kavramsal bağlantıları kendi varlığını yapıtın sosyo-politik eleştiri amacının dışında da gerçekleştirir. İşte kuramsal yaratıcılık açısından postmodern sanatın temelinde bulunan soyutlaşmanın oluşum biçimi de tam olarak burada ortaya çıkar.

Tüm yaklaşımlar düşünüldüğünde, sanatçıların kavramsal anlatıma yönelmelerinin çeşitli nedenleri vardır. Bu nedenler arasında; Duchamp damgası taşıyan anti sanat bilinciyle ilgili içerikler başta olmak üzere, 1960’lı yıllarda dönemin karşı-kültürel söylemlerinden beslenen ve estetik sorunların ötesinde politik, felsefi, sosyolojik, psikolojik ve ekolojik meselelerle çok yakında ilgilenen yeni bir sanatçı kuşağının ciddi anlamda etkinlik göstermesi oldukça önemli sonuçlar yaratmıştır.

“Duchamp’ın, öngördüğü; düşünce olarak sanat anlayışını her şeyden önce felsefeyle, dille, kimi zaman matematiksel formüllerle ilişkilendiren ilk kavramsalcular arasında: ABD’de Robert Barry, Lawrence Weiner, Joseph Kosuth, Mel Bochner, İngiltere’de; Terry Atkinson, David Bainbridge, Michael Baldwin ve Harold Hurrell’in 1968’de kurduğu Sanat ve Dil Grubu bulunur. Görsel deneyimi ve estetik hazzı dışlayan kavramsalcuların bir diğer temsilcisi olan Joseph Kosuth, sanatın sanat olma halinin zaten kavramsal bir durum olduğunu ileri sürer” (Antment, 2008: 195).

Kosuth, Sol LeWitt’in tersine, sanatla felsefenin özel bir ilişkisi olduğunu söyler. Burada kavramsal sanatın en yalın tanımı olarak sanat kavramının temellendirilmesi gösterilir. Kavramsal sanatçı kavramlara yaklaşır ve onları alımlayıcının düşünmesinde yeniden kurmaya çalışırken, aynı zamanda sanat kavramının inşasını da gerçekleştirmektedir. Kosuth’un bu düşüncelerine dayanarak, kavramsal sanatın kendisine, temellendirme işlemi nesne olarak seçtiği söylenebilir”(Acar, 2007: 22).

Yukarıdaki açıklamalarda bir kez daha görüleceği gibi; Kosuth’un, sanat yapıtını bir düşünce yapıtı haline çevirerek kavramsal olanın, anlamsal olana dönüşümündeki tek yolun, felsefi düşünce yaklaşımından geçmesine olan inancı, kavramsal sanatın felsefi boyutlarını çok daha ileri noktalara taşımaktadır. “Kosuth saf kavramsal sanatı Avusturyalı düşünür Ludwig Wittgenstein’in dilbilimsel felsefesiyle ilişkilendirir. Dilbilimsel kavramsalcılığın kuramını

oluşturmada bu ilişkilendirmenin önemi yadsınamaz ölçektedir. Avusturyalı düşünür Ludwig Wittgenstein'in: "Dilimin sınırları dünyamın sınırlarıdır." görüşüyle yola çıkarak, bilginin temelinde mantığın olduğunu ve bilginin sınırlarını da yine mantığın belirlediğini söyler. Wittgenstein'in çalışmaları küçük eskizler ve kaba çizelgelerle doludur, çünkü bu çizimler anlatılmak isteneni sözcüklerden daha iyi gösterirler. Wittgenstein dilin resimsel bir niteliği olduğunu ileri sürer ve dilin, zihnimizde resimlerin oluşmasına neden olduğunu belirtir" (Heaton'dan akt. Şengül, 2013: 5, 6).



Görsel 3. Joseph Kosuth, *Art As Idea As Idea* adlı eseri. 1968.

"Kosuth'un çalışmalarında asıl vurgu sanat yapıtının hem biçimsel hem de anlam ve görüntü- nün kavramsal olarak dönüşmesi temeline dayanmaktadır. Sanatçı, yapıtlarında yer vermiş olduğu nesnelerin yalnızca birer model olduğunu savunmaktadır. Kosuth'un amacı aslında nesnelerle birlikte ele aldığı sanatsal söylemlere; düşünsel bir zemin yaratmaktır. Temel olarak ele alındığında sanatın, Marcel Duchamp'dan önce ve sonra olarak ikiye ayrıldığını ve bu iki kategoride incelenmesi gerektiğine daima vurgu yapmıştır. Kosuth, kavramsal sanatın aslında Duchamp'dan sonra başladığını belirtmiştir. Bununla birlikte kavramsal sanatı, sanat ve dil olgularının aralarında oluşturdukları bir ifade biçimi olarak ele almaktadır. Sanat ve dil ikilisi arasında bir çeşit inceleme niteliği taşıyan, 1966 tarihli "Art As Idea As Idea" adlı serisi, nesnelerin anlam ve görüntü bağlamında nasıl ayrıştıklarına vurgu yapmaktadır (Görsel 3)" (Laletaş, 2020: 2259).

Burada saf düşüncenin ifade ettiği içeriğin, estetik form dışında, esasen dil dolayısıyla da yazı yoluyla görselleştirilmesi, aslında düşüncelerdeki yaratıcılığın sanatsal türde bir olgu olarak yazıyla görselleştirilmesi anlamına gelmektedir. Eserin kendisi; estetik algı dışında böyle bir yapıt olarak kavranmaktadır.

Bu kapsamda, “Kosuth’un, öznel bir değerlendirme olan estetiğin sanattan arındırılmasını önerdiği gibi, analitik felsefenin kurucusu olarak anılan, Alman düşünür ve matematikçi Friedrich Ludwig Gottlob Frege de psikolojik öznel yaklaşımların mantıktan arındırılmasını önermiştir. Çünkü Frege’ye göre mantık, yalnızca biçimsel bir formülasyon değil aynı zamanda bir içeriğin ifadesidir. (*) Frege “Aritmetiğin Temelleri” adlı kitabının 47. dipnotunda bir karışıklığı önlemek için en genelde öznel tasarımları, “tasarımlar”, nesnel tasarımları ise “kavramlar” olarak sınırladığını belirtir. O halde Frege’ye göre kavram nesnel bir tasarımdır. Tasarım ise bir sözcüğün zihinde uyandırdığı öznel içeriktir. Bu içerik psikolojik bir olgu durumudur. Frege tarafından dilin (mantığın) yapısında ortaya konan bu ayırım, kavramsal sanatın yapısının anlaşılması için önemlidir. Kavramsal sanatın, analitik felsefe üzerinden dil ile kurduğu ilişki; en genelde bu nedenledir. Çünkü dilin yapısı, kavramsal sanat bağlamında sanatın yapısıyla eşdeğer olasılıkları barındırır (*)”(Erol ve Gözkan’dan akt. Akdemir ve Köse, 2018: 3, 4).

Yukarıdaki açıklamalara paralel olarak, “Kosuth, sanat eserinin estetik boyutunu ortadan kaldırmak için mantıksal pozitivist dil felsefesini bir giyotin olarak kullandı. Öte yandan Art & Language, kendi kendine yeten bir kültürel pratik olarak analitik felsefenin entelektüel baştan çıkarmalarına giderek daha fazla kapıldı. Kosuth, sanatı felsefi olarak doğası gereği önermesel olarak tasavvur etse de, yine de önermelerinin iletilmesinin aracı olarak nesne-tanımlanmış çalışma üretmeye devam etti. Art & Language, dilin mantıksal yapısının içkin araştırmasına başvurarak bir adım geri çekildi. Bu bakımdan, sanat fikrine Kosuth’tan daha sadık oldukları söylenebilir”(Osborne’dan akt. Şen, 2023: 35).

Sanatçılara ait bu tür örnek düşüncelerden de anlaşıldığı gibi kavramsal sanatın yaygınlaşmış genel özellikleri nesnenin birbirinden farklı birçok anlamı üzerine, kimi zaman derinliği olan, kimi zamansa tersine basit anlamlar içeren simgelerle kurulabileceğini göstermektedir. Fakat genel anlamda değerlendirildiğinde, kavramsal sanatın çıkış nedenleri, düşüncelerin sanatın ana malzemesi haline getirilmesine dayanmaktadır.

KAVRAMSALLAŞMA KAPSAMINDA “SANAT VE DİL GRUBU”NUN ETKİNLEŞMESİ

Sanat ve kavram arasında süregelen kronolojik ilişkiler elbette çağdaş sanatın postmodern bağlamda algıladığı kavram ya da kavramlardan temel olarak aynı, fakat sonuç bakımından farklı boyutlarda betimlenmiştir. “Tarihsel olarak bakıldığında kavramsal sanat ile birlikte gelen eleştiri sanatın görsel olma koşullarına yöneliktir. Kavramsal sanat kapsamında salt duyuşsal koşullar, sanat nesnesinin özgül bir problemi değil ise, sanatın doğasına ait koşullar olamaz. Bu bağlamda kavramsal sanatçıların amacı, sanatın ilineksel niteliklerini eleyerek, onun doğasını, özünü ortaya koyma çabası olarak görülebilir. Bu türden bir yaklaşımda sanat, nesnenin duyuşsal özelliklerinin yüklemi değil, nesnede taşınan kavramsal yapının yüklemidir. Sonuç olarak, sanat nesnesinin sanat olma koşulu, sadece onun duyuşsal kılığına bakılarak doğrulanamayacak, kavramsal yapısının anlaşılmasını gerektirecektir. Kavramsal yapı, gayri-maddi bir yapıdır. Kavramsal sanatın özgül yapısı, sanatın bu gayri-maddi doğasının gösterilmesi olarak yorumlanmaktadır”(Erol ve Bayraktar’ dan akt. Akdemir ve Köse, 2018: 3).

Düşünsel olarak, Sol LeWitt’in dil ve tasarım ilişkileriyle kurduğu kavramlaştırmalar paralelinde, 1967’de İngiltere’de bir araya gelen Sanat ve Dil Grubu, kavramsal sanatı daha çok dil ve düşünceye dayalı yöntemlerle saflaştırmıştır. Postsanat sürecinde “karşı-biçimci sanatçılar, sanatın işleyiş yöntemlerini alternatif sanat malzemeleri aracılığıyla irdelerken kavramsal sanatçılar sanatı, Ludwig Wittgenstein, Ferdinand de Saussure, Claude Levi Strauss ve Roland Barthes gibi düşünürlerin geliştirdiği dilbilimsel analizler, felsefi yaklaşımlar ve göstergebilim kuramlarından yararlanarak çözümlemeye çalışmışlardır. Terry Atkinson, David Bainbridge, Michael Baldwin ve Harold Hurrell gibi İngiliz sanatçılar, iki yıl kadar süreyle, sanata ilişkin önemli sorunlar üzerine varsayımsal saptamalar yaratıp, ortak projeler gerçekleştirdikten sonra, 1968’de İngiltere’de Sanat ve Dil Grubu’nu oluşturmuşlardır”(Atakan, 2008: 46).

Yapıtlarının çoğunu 1967-1973 yılları arasında üreten Sanat ve Dil Grubu sanat çözümleme- lerini, kavramsallaştırmayı saflaştırma bakımından diğer sanatçıların yaklaşımlarına göre daha ileri boyutlara taşımışlardır. “Sanat ve Dil Grubu belgeli bir tavırla sanatsal pratiklerini ve sanatsal kaygılarını imgeler ve kavramlar üzerinden yeni bir dile dönüştürmekte zorlanmamış- lardır. Bu noktada ise, sanat izleyicisi pasif bir konumda değil tersine oldukça aktif bir konumdadır. Belge çalışmalarına tanık olan izleyiciler, o belgeleri bulundukları yerlerden alıp onları okuyup üzerinde tartışabiliyorlardı. Böylece tam sanatçıların istedikleri gibi, izleyici kavramsal ve zihinsel sürece kendiliğinden dahil olabiliyordu”(Bulduk, 2018: 245).

“Sanat ve Dil Grubu’nun etkinlik gösterdiği ülke merkez olarak İngiltere olsa da, İngiltere dışında Amerika’da da bazı sanatçılar etkinlik göstermiştir. Örneğin New York’daki Sanat ve Dil Grubu üyelerinin 1975 ve 1976’da yayımladığı “The Fox” adlı dergi yalnızca üç sayı çıkmıştır. Sanat ve Dil Grubu üyeleri kavramsal sanat doğrultusunda galerilerde sergilene- bilecek sanat nesneleri üretmek yerine, tartışmalar aracılığıyla birtakım sanat kavramlarını eleştirel olarak sorgulamışlardır. Grup üyeleri arasında, sanat yapıtı olarak tanımlanan sanat konularıyla ilgili bu tartışmalardan bazıları dergide yayınlanmıştır. Sanatçılar, ele aldıkları bu metinlerde ironik, allegorik ve göndermeli bir dil kullanarak, bilgi dağırcığı yüksek olan sanatseverlere hitap etmişlerdir”(Atakan, 2008: 46).

Grubun kavramlar üzerine bu denli eğilmesi ve tartışmaya açılan unsurların çalışılmış metinler halinde ortaya koyulması ve yayınlanması, kavramsal yapıtların kuramsal yanlarının ciddiyetini artırmış, bunlara yapıt türünde ayrıca atıfla bulunma ihtiyacını ortaya çıkarmıştır.

Örneğin İngiliz sanatçı Terry Atkinson bu giriş yazısında; kavramsal sanat üzerine yazılmış olan bir makalenin bir kavramsal sanat çalışması olarak görülüp görülemeyeceği üzerinden durmuş, verdiği örnekte; kübist bir resmin ifade ettiği görsel biçim oluşumuyla, sanat konusunda yazılı olarak ifade edilen düşüncelerin amaç bakımından aynı, fakat sadece görüntü bakımından farklı olduğunu belirtmiştir.

Bu yönde, “kavramsal sanatın kavramsal olarak adlandırılmasının temel gerekçesi, sanat ile kavram arasında kurulan ilişkiyle temellenir. Frege bağlamında kavram, kesin sınırları olan nesnel bir içeriktir, dilin mantıksal içeriğidir. Kavramsal sanat etkinliği, sanat kavramının kavramsal sınırlarını sürekli olarak sorgulama etkinliğidir. Bu sorgulama kendisi bir sanat yapıtı olarak öngörülen” sanat etkinlikleri ile gerçekleştirilir”(Akdemir ve Köse, 2018: 6,7).

Atkinson’a göre bu noktada; düşüncelerin ifadesi olan metnin sayfalarının çerçevelenerek sergilenmesi durumunda görüntünün ne olduğu o kadar önemli değildir. Zaten bu durumda Sanat ve Dil Grubu sanat nesnesi üretmekten ziyade düşüncelerin tek başına birer “sanat yapıtı” haline getirilebileceği üzerinde durmaktadır.

Bu noktada Atkinson’un ifadelerinde, sanat, kavramsal yapıt ve izleyici arasında, Sanat ve Dil Grubu’na özgü birtakım şartlı zihinsel odaklanmaların daha çözümsel olarak okunması, dahası analiz edilmesi gerekmektedir. Şöyle ki: Atkinson, aslında bilinçaltı şartlanmasına bağlı bir yaklaşımla, öncelikle sanatçının değer kriterlerinde, sanat anlamı yüklenebilecek zihinsel yapılanmaların öncelikli bir duyum olarak onaylanmasından bahsetmektedir.

Yani, Bainbridge'in "vinç" adlı çalışmasında olduğu gibi; nesneye dayanan herhangi bir oluşumu sanat yapıtı olarak tanımlama işleminde, zihinsel yapılanma için gereken şartlanma bilinci aktif bir halde olmalıdır. Bu anlamda sanatçı başlangıçta kendi dünyasında, sanat olarak niteleyebileceği düşünsel edimi şartlanma psikolojisiyle bir duyum algılaması biçiminde onaylayacak ve buradan hareketle; izleyiciyi aynı psikolojiye sokabilmenin en inandırıcı yollarını arayacaktır ki, izleyici; Atkinson'un yukarıda ifade ettiği gibi; bilhassa hazır nesnelere dayanan kavramsal sanat ürünlerine, "sanat kuramı ya da sanat eseri" etiketi yapıştırma eğili- minde olabilecek psikolojik şartlanma için gereken duyumu oluşturabilsin.

Bu durumda izleyici açısından, şartlanılmış olan bilinçaltı psikolojisine göre; sanatçı tarafından yapıt olarak sunulan ve aynı zamanda bir gösterge olan simgesel oluşum, doğal olarak anlamın izleyicideki karşılığını bulup, onu ait olduğu yere yerleştirmek ve sonuç olarak; yapıtta tamamlanma psikolojisini aktifleştirmek zorundadır.

Bu açıklamalar bağlamında, Atkinson'un 1966'dan önceki çalışmaları kavramsal sanata dahil etmemesi; yapıtlarda doğal olarak dil ve düşünce arasında bu türden ilişkilerin kurulmamış olmasına bağlamaktadır. Fakat, bu saptama daha çok Atkinson'un kendi görüşünü dile getirmekte olup çağdaş sanat literatüründe bağlayıcı bir genelleme olarak değerlendiril- memelidir. Bu anlamda 1960'lı yıllarda kavramsalcuların ilk yapıtlarında doğrudan dil ve düşünceye dayalı çıkarımlar yapılmamış olsa da, aslında bu tür bağlantılar yapıtların temelinde dil ve kavram arasında ilişki kurulmaya hazır bir veri olarak bulunabilmektedir.

Sanat ve Dil Grubu üyelerine göre; kavramsal sanat, sanat kuramı ile sanat nesnesi üretmeyi birleştirdiğinden, sanatın tanımı hem üretilen nesneyi, hem de yazılı dili içerebilecek düzeyde genişletilmelidir. Yukarıda görüldüğü gibi Atkinson'un sıraladığı unsurlar, kendi ideallerindeki kavramsal sanatın, modernizme ait geçmiş örneklerden birtakım izler içermesi temelinde ele alınmıştır. Bu anlamda grubun dergide tartıştığı ve yapıt olarak nitelediği birtakım çalışmalar ise şöyle ortaya koyulmuştur:



Görsel 4. Marcel Duchamp, *Şişe Rafı*, 1958-1959.

Bainbridge'nin "vinç" çalışmasında kısaca; "St. Martin Sanat Okulu Heykel Bölümünde yapılan bir vincin parka konulmasını Duchamp'ın hazır nesnesine (rade-made) gönderme yaparak, bu yapıtı hazır nesnenin nesnesi (made-made) olarak adlandırmışlar ve bu girişimi, nesne üzerindeki düşüncelerini daha da ilerletmek için bir fırsat olarak kullanmışlardır. Başlattıkları tartışmada sanatçılar Duchamp'ın hazır nesnesi şişe rafının (Görsel 4) sanat dışı bir amaç doğrultusunda seri üretimle yapıldığına, Bainbridge'nin ise bir hazır nesnenin nesnesi olan "vinç"i bir yüksek sanat kurumunda yaptığına dikkat çekmişlerdir.

Biri, sanat dışı bir yaklaşımla yapıp, bir sanat kurumuna konmuş, öbürü ise, bir sanat kurumunda yapıp sanat dışı bir mekana yerleştirilmişti. Her iki durumda da nesneler sanat nesneleri olarak tanımlanabilecek niteliklerden yoksundu. Bir sanat durumunun varlığının tanınması, onların yapıldığı ya da yerleştirildikleri konuma bağlıydı. Şişe rafı bir sanat müzesine yerleştirilince sanat olmuştu ama, eğer bir nalbura geri gönderilir ya da bir lokantaya konulursa, bu durumdan ötürü yalnızca işlevsel bir nesne olacaktı. Aynı şekilde "vinç" de bir sanat okulunda yapılan bir sanat nesnesiydi ama; parka konulunca bir oyun aracı olmuştu. Günün birinde Tate Galeri'sine taşınırsa yeniden bir sanat nesnesi olabilirdi"(Atkinson'dan akt. Atakan, 2008: 48).

Dolayısıyla bu tür açıklamalara bakıldığında, Sanat ve Dil Grubu'nun kavramların düşünsel yanlarıyla ilgilendikleri kadar, anlamlarla şartlandırılan bilinçaltı psikolojileriyle de ilgilendikleri, ya da bu tür tartışmaların doğrudan derinlik psikolojisinin konusu olduğu özellikle belirtilmelidir. Fakat yine de psikolojik olasılıklar üzerinden anlık ve gerçeklik idrakinden yoksun sanal şartlanmalarla, gündelik hayatın işlevsel ürünlerinin müze, galeri gibi, sadece sanat yapıtlarının yer aldığı mekanlara koyulması, onları mantık felsefelerine dayalı zihinselliklerin devre dışı bırakıldığı bu tür şartlanma psikolojilerine göre; gerçekte elbette bir sanat yapıtı haline getirmemektedir.

Yukarıdaki ifadeyle, günün birinde vinç adlı yapıtın tekrar Tate Galeri'sine koyulması durumunda, insan zihni ve mantığı arasında gidip gelen psikotik dalgalanmalar, bu sanal şartlanmalardan kurtulmakta oldukça zorlanmaktadır. Burada, aklın ancak analitik bir biçimde kullanılmasıyla, bu psikotik dalgalanmaların sürekli gidip gelen etkisinden kurtulma imkanı olabilir. Yani, herhangi bir nesne ya da araç nereye koyulursa koyulsun, o nesnenin varlık nedeni ve varlık yapısı nerede ve nasıl algılanması gerektiği, onun gerçek fonksiyonunun net bir biçimde ifade edilmesiyle ortaya koyabilir. Bunun dışındaki sanal şartlanmalar ancak yanılısma psikolojisinden öte bir anlam yaratamayacaktır.

Fakat yine bu kapsamda; olgular, nedenler ve hayata dair öyküleyici veriler insan beyninde psiko-dinamik olarak işlenirken, burada düşünce “akt”ı, gerçek bilgilere dayalı olgusal nedenlerin dışında, bir hikaye geçmişi oluşturan verilerden psiko-dinamik olarak daha fazla etkilenebilir. Dolayısıyla tüm verilerin bu psikotik pozisyonda değerlendirilmesi sırasında; insanın anlık algılamaları, lokantadan alınıp tekrar müzeye koyulan şişe rafını bir sanat eseri olarak düşünme eğilimde olabilir. Bu algılama, derinlik psikolojisiyle ortaya çıkan bir düşünsel etkilene sorununun doğal sonuçlarından biridir. Yani bu örnekte, psiko-dinamik açıdan aktif halde bulunan bir sanal şartlanma süreci yaşanmaktadır.

Şimdi, aksi durumun tekrar ele alındığını düşünüldüğünde: Bu sefer, neden ve hangi gerekçe- lerle, bir müzede olması tamamıyla tuhaf olarak karşılanan şişe rafı, hala bir sanat eseri iddiasıyla müzede sergilenmeye devam ederken, yukarıda aynı şekilde ifade edildiği biçimiyle, olgular, nedenler ve hayatın işleyişine dair gerçekleşen öyküsel veriler yine insan beyninde psiko-dinamik olarak işlenirken, düşünce “akt”ı, yaşamsal bir hikaye geçmişi oluşturan verilerden daha fazla etkilene mesinden dolayı değil, bu kez tam tersine; gerçek bilgilere dayalı olgusal nedenlere dayanarak, müzede bir sanat eseri olarak sergilenen o şişe rafını psikodinamik faktörlerin etkisi olmasına rağmen; kesinlikle bir sanat eseri olarak algılamaz. Bu durumda, sanat eseri olma ya

da olmama haliyle ilgili nihai karar, bu sefer derinlik psikolojinin doğal bir sunucuymuş gibi bir algılamayla hiçbir biçimde değerlendirilmez.

Dolayısıyla bütün olarak ele alındığında, Dil grubunun bu çalışmasında aslında verilmek istenen mesaj; normalde sanat eseri olduğu pek de düşünülmeyen materyallerin sanat yapısı yerine geçirilmek istendiğinde, bu tür düşüncelerin psikodinamik olarak her iki yönde de, “...öyle olduğu sanıldığında...”, bu noktada asıl tartışılması gereken hususu, sosyolojik ve psikolojik bir sorunsal olarak ortaya koymaktadır. Bu tür psikotik durumlar sadece sanat izleyicileri için değil, sanat kuramcıları hatta kavramsal denemelerle uğraşan tüm sanatçıları doğrudan ilgilendirmektedir.

Burada tartışmanın yanlış ya da gereksiz bir biçimde Sanat ve Dil Grubu’nu meşgul etmesi: Dadacı başkaldırının etkileri altında Duchamp’ın sanatı, yetenek, yapısı da, estetik nesne olmaktan çıkarma planlarıyla ilişkilendirilen birtakım anti-sanat eylemlerine dolaylı bir çağrışım yapmaktadır. Bu çağrışımından biraz bahsetmek gerekirse; hazır nesnenin spekülative bir saldırı biçiminde ortaya atılması zaten Duchamp’ın anti sanat bilinciyle; sanatı, yetenek, yapısı da, estetik nesne olmaktan çıkarma planlarını adım adım gerçekleştirdiğini bizzat göstermektedir.

Bir bakıma Duchamp’ı asıl ilgilendiren, sanat eserinden çok sanat eserini yaratan yaratıcı edemin, sanatı algılama ve yaratma bilincinin kendisidir; dolayısıyla buradaki asıl mesele, Duchamp’a göre bu yaratıcı edimdeki entropik bitmişlik, ya da bu yönde bitebilme ihtimalidir. Duchamp’ın bu varoluş analizinde “sanatçının eseri gerçekleştirmek için verdiği mücadele, bir dizi çaba, memnuniyet, red ve karardan oluşur”(Kuspit, 2006: 35, 36).

“Sanat ve Dil grubu başlangıçta duyuşsal algıdan kaynaklanabilecek coşkusalları anlatımları yok saymış, temel olarak mental olana yaslanmış ve keyfi olana uzaklığı benimsemiştir. Ancak bu durum ileriki dönemlerde az da olsa esneklik göstermiştir. “Jackson Pollock Biçeminde Lenin Portreleri” adlı çalışmalar, grup üyelerinin genel bir tavır olarak kullandıkları ortak yapıtlardan birkaçıdır (Görsel 5)”(Bulduk, 2018: 245).



Görsel 5. Sanat ve Dil Grubu, Charles Harrison, Jackson Pollock Tekniğinde Lenin Portresi.

Sanat ve Dil Grubu'nun diğer yapıtları kavramsal tasarım konusunda düşünce üretimine yönelik daha kurgusal özellikler taşır. Bunların en etkili olanlarından biri; dil, kavram ve kavramsallaştırma temasının en çok yansıtıldığı yapıt "Dizin-01" adlı yerleştirmedir. (Görsel 6)



Görsel 6, Sanat ve Dil Grubu, "Dizin 01", 1972, (Sekiz fiş dolabı, 48 fotostat ve çerçeveli bir metin)

Grubun bu çalışmasında tasarladığı kavramlaştırma teması, izleyicinin keşif performansı ve ilgisini de ölçmesi bakımından bilgiye dayanan profesyonel bir alt yapıyı gerektirmektedir. Bu yanıla Sanat ve Dil Grubu'nun kavramlaştırma oluşumuna yaklaşımı, doğal olarak bilginin özel biçimlerde tasarlanmasını ve

yapıtı açıklayabilecek bir biçimde dil ve anlam bakımından kurgulanmasını gerektirmektedir. Kavramsal sanat çalışmalarında, dil, düşünce ve biçimsel ifade arasında geliştirilen tema, yapıtın biçimsel ön planını kavramsal arka plana çevirir. Çünkü kavramın geliştirdiği düşünce, yapıtı hedeflenen amaca ifade edildiği biçimden kopararak taşır.

Yukarıdaki örneklerde özetlendiği gibi, Sanat ve Dil Grubu üyeleri dergi metinleri ve diyalogları için araştırma ve inceleme yaparken sanatın ilerleme olanakları, sanat paradigmasının yer değiştirmesi, sanatçı-izleyici ilişkisi, sanat kuramları-sanatçı ilişkisi, sanat kurumu ve sanat yapıtı ilişkisi gibi; kavramsala dair birçok unsuru birlikte irdelemişlerdir. Grubun, oluşturduğu yapıtlarda; içeriğin işleyişi bakımından kavramsal anlamlara dönüştürülen, simgesel unsurların, yapıtın verilmiş biçiminde asıl soyutlaşmalar haline çevrildiği, bir başka deyişle; söz konusu bu simgesel unsurların, dil ve düşünce arasındaki kavramsal dönüşümle, yapıtın verilmiş biçimini belirlediği açık bir biçimde görülmektedir.

Yani bu anlamda Sanat ve Dil Grubu'nun yapıtlarında, yapıtın görünen yüzünün işaret ettiği simgesellikte dil, düşünce ve anlamlandırma arasında kurgulanan kavramsal edim, varoluşu bakımından kendi soyut ediminin kavramsal yöntemi olmaktadır.

Kavramın içerik ve biçim arasında oluşturduğu soyut temel, bu bağlamda felsefileşen sanat içeriği bakımından, temel prensibi analitik felsefe yaklaşımını çağrıştıran bir yapısalcı yaklaşımla kurulmasını gerektirir. Burada yapısalcılığın sağladığı geniş olanaklar sanatın kavram anlayışına temelde uymakla birlikte bazı noktalarda kavramsal kurulumun yaratıcı olanakların sağladığı imkanlara göre dönüştürülmesi gerekir.

Dil yardımıyla ifade edilen her tür düşüncenin kavramsal tasarıma çevrilmesi, analitik düşünce (analitik felsefe) çatısı altında yer alan yapısalcı bütünlük içerisinde aynı zamanda kavramsal bir önermeye çevrilmesi anlamına da gelmektedir. Burada dönüşümü tasarlayan ve çağdaş sanat bağlamında, tasarımın hedefini belirleyen şey, daha bütünsel ve daha derin bir ifadeyle yapısal yapı-kavramsal olan şeye dönüşmektedir.

Yapısal yapı-kavramsal olarak adlandırılan düşünsel deyim; analitik felsefe kavrayışı altında; yapının, “yapı-kavramsal” oluşumlarla birlikte ele alınarak meydana gelmesini sağlar. Bu noktada, Analitik felsefeye ait düşünce biçimi yapısalcı düşünme biçimini temsil eder. Bu ilişkiler içerisinde dönüşen kavramsal tanımlama, olgusal bir varlık olarak elde edilmiş olur. Bu durumda analitik yaklaşım açısından “önergeler mantığına dayanan kavramsal denemeler”, felsefi düşüncedeki kurgusalılığı hem zihinselleştirecek hem de soyutlaştıracaktır.

Bu çerçevede, Joseph Kosuth'un saptamalarıyla, "sanatsal önermelerin geçerliliği şeylerin doğasıyla ilgili herhangi bir ampirik, ya da herhangi bir estetik ön varsayıma bağlı değildir. Çünkü sanatçı, bir analist olarak, şeylerin fiziksel özellikleriyle doğrudan ilgilenmez. O sanatın kavramsal büyüme yoluyla ve onun önermelerinin mantıksal olarak bu büyümeyi nasıl izleyeceğiyle ilgilidir. Başka bir deyişle, sanatın önermeleri olgusal değil, dilsel bir karaktere sahiptir (*)" (Kosuth'dan akt. Akdemir ve Köse, 2018: 5).

Bir başka açıdan da yapısalcı yaklaşım, kendisiyle ilgili çağrışımları ilgilendirdiği noktalarda farklı alanlarla ilişkilenerak "yapısalcılığın bir yöntembilime dönüşmesine yardımcı olur" (Çalışlar, 1986: 22). Bu anlamda kavramsal bilgiyi yorumsal bir yöntem olarak ele alan analitik felsefe, aynı zamanda hermeneutik yani yorumbilimsel bir değerlendirmeye de dönüşür. Bu dönüşümde "hermeneutik analitik felsefenin temelini oluşturur" (Turgut, 1997: 60). Hermeneutik olgu açısından, analitik düşünce ve soyutlaşarak kavramsallaşma arasında gerçekten çok ama çok derin boyutlar bulunmaktadır.

Felsefe açısından kavramın tanımında; onun zihinsel bir tasarım, dolayısıyla da düşünsel bir eylem olduğu vurgulanmıştır. Dolayısıyla burada eylemin, tasarım ve "hermeneutik anlamda" yorumsal bilgi yoluyla düşünsel olarak kurgulanması, aklın hükmü altında kavramı mantık, tasarım, düşünce, önerme ve bunları yansıtacak dil arasında, zihinsel bir biçimde ilişkilendirir. Kavramın bir yüzünün yapısalcı analiz bünyesinde konumlanması, doğrudan bir varlık tasarımı olarak sanatın kavramsal yaklaşımını bir önermeler mantığına çevirir.

Yani önermeler yoluyla yorumsal analize dayalı kavramsal işleyiş "hermeneutik" olarak gerçekleştirilir. Bu anlamda bir "önerme, iki terimim karşılaştırılmasıyla yapılan bir durumun anlatımıdır". Önerme doğru veya yanlış olabilen bir cümledir. Doğruluk ya da yanlışlık önermedeki bilgi yükünün olgusal ya da mantıksal bir biçimde yorumlanıp değerlendirilmesine bağlıdır. Doğru ya da yanlış olabilen düşünceleri ifade eden cümleler ise yalnızca yargı bildiren cümlelerdir. Önerme olmanın ilk koşulu dilin ifade kurallarına uygun anlamlı bir söz diziminin içerilmesine bağlıdır" (James'den akt. Çüçen, 2004: 89, 90).

Görüldüğü gibi çağdaş sanatta kavramın alt yapısıyla ilgili içerikler, nesnesi farklı olsa da bu nesneyi yapılandıran felsefi kavrayışı temel hareket noktası olarak belirler. Burada kavram ve kavram içerisinde yer alan bütün olgusal faktörler mantıksal önermeler dahil, dilin üretimsel bir biçimde aslında yapısal yapı-kavramsal (*analitik felsefe çatısı altında; mantıksal yapı, dilbilimsel yapı, göstergebilimsel yapı, psikolojik yapı*) bir temelde tasarlanmasına ve salt olarak o doğrultuda kullanılmasına bağlıdır.

Dil ve dil felsefeleriyle ilgili çağdaş gelişmeler kavram sanatını bir anlamda varlık tasarımları üreten bir önermeler sanatına dönüştürür. Kavramsal önermeler bağlamında dil, anlam ve anlamlandırma, “bir kategoriyel ayırım” olarak çağdaş sanatta dışavurumcu ve kavramsal soyutluğun varlık paradigmasını oluşturur.

SONUÇ

Postmodern sanat sürecinde, sanatta biçimsel yapılanma parametreleri modernizmin başlangıç noktasından hareket ederek; toplumsal dönüşümü, hiç duraksatmaksızın günümüze kadar sürdürmüştür. Öyle ki, bu büyük etkileşim son derece karmaşık bir geçmişten gelerek, aynı karmaşık yapı içerisinde geleceği etkilemeye devam etmektedir. İşte tüm bunların ortasında post sanat kültürü, benzeri geçmişte pek görülmemiş bir yaratıcılık bilinci içerisinde zihin, dil, anlam ve anlamlandırma kavramlarıyla geleceğe yönelik yepyeni bir varlık alanı keşfetti. Bu varlık alanında, geleneksel “sanat eseri anlayışı” bütünüyle bir “zihin eseri kavrayışına” dönüştü. Sanatta hala aranmakta olan yeni ifadeler, minimalizmin indirgeyici uygulamalarıyla, daha özelleştirilen düşünce biçimlerine doğru yönlendirildi.

Frank Stella ve Sol LeWitt’in geometriyi daha tümdengelimci bir içerikle sorgulayan çalışmaları, nesne ve mekan kullanımına geçilmeden önce tuval üzerinde uygulanan ilk modellerini oluşturdu. Burada dikkat edilirse, minimalist geometrinin ya da minimalist biçimlendirmenin tümdengelimci yaklaşımı, sanat açısından çeşitli düşünceleri taşıma görevi üstlenen nesne kavrayışının, üç boyutlu ortamda üretilmesini çağrıştıran bir geçiş evresini işaret ediyordu. Amaç; nesne üzerinde indirgenmiş biçimleri mekanla birlikte kullanarak, kavramsal ifadeyi mümkün olduğu kadar, estetiğin görsel donanımından uzaklaştırarak, “düşünceleri biçim olarak sanatlaştırmaya çalışıyordu.” Sol LeWitt bu amacı daha fazla güçlendirebilmek için, kendi çalışmalarını kavramsal sanat terimi altında özetliyordu.

Modernizmin görsel kültürünün geç modernizmin zihinsel kültürüne yansması sonucunda, sanatın içerik ve biçim dili büyük bir değişime uğradı. Yani sanat eserinin görsel boyutunu yansıtan “nesne”, kültürel bir başkalaşım sonucunda; post sanatın düşünce nesnesi haline dönüşerek, eser olarak kurgulanan içeriği post modernizm olarak adlandırılan kültürün küresel ifadesi haline getirdi. Burada, post sanat kültüründe kurgulanan zihinsel içerik, nesnenin anlamı doğrultusunda algılanan bir görsel biçim olarak ifade edilmeye başlandı. Sanatın fiziki varlığını oluşturan nesne olgusundaki bu değişim, nesneyle, onun kavramı arasındaki soyutlaşmış dönüşümle ifade edilmeye başlandı.

Duchamp'ın “nesne” devrimiyle, sanat yapıtının algılanmasına kazandırdığı perspektif, eserin görsel varlığını, nesnenin gündelik anlamı içerisinde oldukça karmaşık bir bilinçle tartışılmasına neden olmuştur. Duchamp sonrasında nesnenin kavramla olan ilişkisi, sanat eserinin algılanma biçimini daha ileri bir seviyeye taşıyarak, kavramsal olgunun anlaşılma sorununu daha da derinleştirmiştir. Böylece, sanat yapıtı ve kavramsallaşma arasında, nesnenin gündelik anlamı, sanatın gündelik kavramı olarak algısallaşmıştır. Sanatsal ifadenin kavramsal düşünceye dönüşmesi, dilin, nesnenin anlamını yapısallaştırmasıyla mümkün hale gelmektedir. Tüm bu ilişkiler içerisinde, minimalizmle sergilenerek tanıtılmış olan “nesneyi kullanma” anlayışı, sanatçılara; daha önce denenmemiş olasılıkların kapılarını aralamıştır.

Gelinen bu son aşamada, başta minimalist eğilimlerin açılımlarıyla, sanatta kavramsallaşma olgusu Amerikan ve İngiliz sanatı ortamında Sanat ve Dil Gurubu'nun da öncülük ettiği etkinliklerle artık bir “eylemsel sanat” bilincine dönüştü. Sanat ve Dil Gurubu'nun bu eylemsel sanat ruhuna kazandırmış olduğu yeni yaklaşımlar, derin ölçekli zihinsel kazanımlar, hatta görünür olmayan yaratıcı eğilimler, hızlı bir süreç içerisinde çağın kültürel değerleri olarak yansımayı başardı. Bu doğrultuda 1960'lardan sonra uzun yıllar süren dönemsel gelişmeler, özellikle Sanat ve Dil Grubu'nun içerisinde olduğu, postmodern üst kültürün alt yapısını destekleyen bir birikim oluşturabildi.

Dil grubunun, kuruluşundan hemen sora, Kosuth'un, kavramsal sanatın düşünce eğilimini, dil ve mantık açısından felsefi alana kaydırmayı tercih etmesi, post sanat kültürünün çok farklı içeriklerde olabileceğini göstermesi açısından kendine özel bir alan oluşturmaktadır. Kosuth'un, Wittgenstein'in dilbilim ve Frege'nin mantık felsefesine dayanan yaklaşımlarla ürettiği kavramsallaşmalar, sanat ve düşünce ilişkileri açısından daha derin sorgulamaların ortaya çıkarmasını sağlamaktadır. Bu yönde Kosuth ile Duchamp açısından, nesneyle düşünce arasında kurulmak istenen felsefi yaklaşımlarda, sanatın kavramsal yönünü ifade edebilecek sorgulamaların benzer nitelikte olduğu söylenebilir. Dilin, nesne ve anlam arasında kurmak istediği düşünce/ler, nesnenin genel amacını; özellikle felsefenin düşünce mantığıyla, saf “sanat” bakımından sorgular.

Kosuth ve Duchamp'ın yaklaşımları dışında, Terry Atkinson da, Baimbridge'nin vinç adlı çalışması üzerinden, nesnelerin kavramlar açısından algılanma biçimlerini psikolojik verilerin ortaya çıkarabileceği çelişkiler bakımından sorgulamaya çalışmaktadır. Atkinson kavramsal sanat eserlerinde, nesne, dil anlam ve kavram arasında; algılamaya dayalı unsurların, bir eserin sanat yapıtı olarak kabul edilip edilmemesini nasıl belirlediği, ya da nasıl belirlemesi gerektiği konusunda sorgulayıcı düşünceleri izleyiciyle karşı karşıya getirmektedir. Atkinson'un amacı, bu unsurları sanat yapıtı açısından çözümlemekten ziyade,

nesne, dil anlam ve kavramların bir araya getirildiklerinde; ne tür çelişkiler yaratabileceğini sanki daha çok göz önüne sermeye çalışmaktadır.

Atkinson, söz konusu sorgulamaları sergilerken, bu sergilemeleri çeşitli çelişkilerle donatıp, izleyici karşısında adeta ortadan bir anda kaybolma görüntüsü sergilemektedir. Bir başka ifadeyle, onun kavramsal sorgulamaları kavrayışı, “bu kavramsallaşmalar karşısında; psikolojik algılamaları çelişik bir anlayışla sergilemeyi amaçlamaktadır.” Vinç adlı eserin meydana getirdiği tartışmada aslında; uzaktan görülen algısal “perspektif” tam da bu yöndedir.

Tüm değerlendirmelerin sonucunda makalede vurgulandığı gibi, Sanat ve Dil Grubu’nun asıl amacı; post sanat sürecinde, sanatta biçimsel yapılanmayı, “sadece düşüncelerin ilke edinildiği” bir alana taşıyabilmektir. Bu bağlamda Joseph Kosuth’un, “sanatın sanat olma halinin zaten kendiliğinden kavramsal bir durum olduğunu ileri sürmesi”, dil, anlam ve kavram üçgeninde sanat yapıtının “gelecekte de mutlak biçimde kavramsal bir varlık olabileceğini bir kez daha hatırlatmaktadır.”

KAYNAKÇA

- Acar, B. (2007). "Felsefeden Önce Sanat, 40 yıl Sonra Kavramsal Sanat", Artist Dergisi, Temmuz-Ağustos, s. 20-23., İstanbul.
- Akdemir, T. ve Köse, E. (2018). Çukurova Üniversitesi II. Uluslararası Sanat Araştırmaları Sempozyumu, Adana.
- Aksüt, F. (2002). Soyut Resimde İmge, Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Ana Sanat Dalı İstanbul.
- Akdemir, T. (2020). Düalist Zihin Felsefesi Bağlamında Kavramsal Sanat Kavrayışını Anlamaya Yönelik Bir Araştırma. Yedi, (24), 29-36.
- Antmen, A. (2008). Sanatçılardan Yazılar ve Açıklamalarla 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar, 1. basım, Sel Yayıncılık 399, Sanat Kitapları I., Ankara.
- Atakan, N. (2008). Sanatta Alternatif Arayışlar, 1. basım, Karakalem Yayınları: 2, Sanat Kuramı Dizisi 2, İzmir.
- Bulduk, B. (2018). Sanat ve Dil Grubu Ya Da Nesnesi Olmayan Sanat, İdil Dergisi, cilt 7, sayı 43. s. 243-247., Doi:10.7816/idil-07-43-03
- Çalışlar, A. (1986). Gerçekçilik Estetiği, 1. basım, DE Yayınevi Genel Dizi 46, İstanbul.
- Çuçen, A. K. (2004). Klasik Mantığa Giriş, 1. basım, Asa Kitabevi 31, Bursa.
- Eygeci, K. E. (2023). Kavramsal Sanat Yapıtlarında Dilbilimsel Çözümlemeler, Winer, Kosuth ve Kawara Örneği, İdil Dergisi, 110, s.1650-1660., Doi:10.7816/idil-12-110-13
- Giderer, H. E. (2003). Resmin Sonu, 1. Basım, Ütopya Yayınları 94, Ankara.
- Kahraman, H. B. (2005). Sanatsal Gerçeklikler Olgular ve Öteleri, 3. basım, Agora Kitaplığı, İstanbul.
- Kuspit, D. (2006). Sanatın Sonu, çev. Yasemin Tezgiden, 2. basım, Metis Yayınları, İstanbul.
- Laletaş, M. (2020).20. Yüzyıl Kavramsal Sanat Deneyimiyle Joseph Kosuth'un "Bir ve Üç Sandalye" Eseri Üzerine. Journal of Social, Humanities And Administrative Sciences , 6 (34), s. 2255-2262. e-Issn:2630-6417
- Şen, B. (2023). Kavramsal Sanatta Bir Metafor Olarak Nesnelerin İzdüşümü, Yüksek Lisans Tezi. Necmettin Erbakan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Resim Anabilim Dalı, Konya.

Şengül, E. (2013). Dilbilimsele Kavramsalılıkta Anti Görsel Deneyim ve Anti ESTETİK Haz ve Joseph Kosuth, İdil Dergisi, Cilt 2, Sayı 8, Doi:10.7816/idil-02-08-01

Turgut, İ. (1997). Felsefi Sorgulama, 1. basım, Anadolu Matbaacılık, İzmir.

GÖRSEL KAYNAKLAR

Görsel 1, Frank Stella, “Chocorua”, 1974.

Görsel 2, Sol LeWitt, “Kompozisyon”, 1969.

Görsel 3, Joseph Kosuth, Art As Idea As Idea’ adlı eseri. 1968.

Görsel 4, Marcel Duchamp, Şişe Rafı, 1958-1959.

Görsel 5, Sanat ve Dil Grubu, Charles Harrison, Jackson Pollock Tekniğinde Lenin Portresi.

Görsel 6, Sanat ve Dil Grubu, “Dizin 01”, 1972, (Sekiz fiş dolabı, 48 fotostat ve çerçeveli bir metin)

WOMEN ARTISTS IN THE MURAL PAINTING ART OF TÜRKİYE

TÜRKİYE'DEKİ DUVAR RESMİ SANATINDA KADIN SANATÇILAR

Dr. Muzaffer Karaaslan

Doktora Sonrası (Post-doc) Araştırmacı, Münih Ludwig Maximilians Üniversitesi,
Yakın ve Orta Doğu Enstitüsü, Türkoloji Anabilim Dalı
muzafferkaraaslan1@gmail.com

ORCID ID: 0000-0002-6095-141X

MAKALE GELİŞ TARİHİ: 11 Ocak 2025 • YAYIMA KABUL TARİHİ: 11 Nisan 2025

Abstract

Mural paintings are an important art form that has developed with the unique aesthetic values of each period. Although there are numerous academic studies on this field, publications on wall paintings from the Republican era are relatively scarce. Moreover, existing publications generally focus on male artists. This article aims to highlight the mural painting productions of female artists in Turkey. In this context, the works of Semiha Sumer, Gülsün Karamustafa, Figen Aydıntaşbaş, Nevhiz Tanyeli, Zehra Aral, and Dilek Ulusoy will be examined. The identified artists will be discussed chronologically, and their works will be evaluated. Furthermore, the impact of the political and social events of the period on wall paintings will be analyzed through concrete examples.

Öz

Duvar resimleri, her dönemin kendine özgü estetik değerleri doğrultusunda gelişmiş önemli bir sanat dalıdır. Bu alanda birçok akademik çalışma yapılmış olmasına rağmen Cumhuriyet dönemi duvar resimleri üzerine yapılan yayınlar oldukça sınırlıdır. Mevcut yayınlar ise genellikle erkek sanatçılara odaklanmaktadır. Bu makale, Türkiye'deki kadın sanatçıların duvar resmi üretimlerini gün yüzüne çıkarmayı hedeflemektedir. Bu çerçevede, Semiha Sumer, Gülsün Karamustafa, Figen Aydıntaşbaş, Nevhiz Tanyeli, Zehra Aral ve Dilek Ulusoy'un eserlerine odaklanılacaktır. Belirlenen sanatçılar, kronolojik bir sıralama ile ele alınarak eserleri analiz edilecektir. Ayrıca, dönemin siyasi ve sosyal olaylarının duvar resimleri üzerindeki etkileri somut örnekler üzerinden incelenecektir.

Key Words: Republican era mural painting, Republican era painting art, mural painting, female artists.

Anahtar Kelimeler: Cumhuriyet dönemi duvar resmi, Cumhuriyet dönemi resim sanatı, duvar resmi, kadın sanatçılar.

Why is it that female mural painting artists in Türkiye remain largely unrecognized? Is this due to the predominance of commissions awarded to male artists, thereby limiting the opportunities for women to contribute to mural art? Or does this issue stem from the historiography of art, which has, over time, evolved into a male-dominated narrative?

This article seeks to critically examine the role of women artists in the mural art of Türkiye by identifying their contributions and analyzing their works to elucidate the extent of female artists' participation and influence within this field. While numerous studies have been conducted on murals in Türkiye, these investigations have traditionally centered on male artists or anonymous works. For the first time, this study will systematically assess murals produced by female artists, offering a novel perspective on their collective impact and presence in Turkish mural art.

The origins of women's art education in Türkiye can be traced to the late Ottoman period. During this time, affluent families often arranged for private tutors to educate their daughters at home, a practice referred to as "mansion education." This form of instruction included lessons in calligraphy, violin, piano, embroidery, and painting. Beyond private tutoring, certain female artists also received formal training in the studios of renowned painters in Istanbul. Notable early Turkish female painters include Müfide Kadri, Celile Hanım, and Mihri Hanım. Mihri Hanım, in particular, occupies a distinguished position in art history for her foundational role in establishing the İnas Sanayi-i Nefise Mektebi (School of Fine Arts for Women), an institution pivotal to the Ottoman art World (Paşalıoğlu, 1996, p. 33-35; Alp, 1999, p. 186-194; Çakır, 2013, p. 303).

Founded in 1914 under the leadership of Mihri Hanım, the "İnas Sanayi-i Nefise Mektebi" (School of Fine Arts for Women) represents the first official institution dedicated to providing women with formal art education in the Ottoman Empire. Beyond its pioneering role, the school is highly significant for its cultivation of influential female artists who would go on to shape the early art landscape in Türkiye, including figures such as Belkıs Mustafa, Güzin Duran, Nazlı Ecevit, and Hale Asaf. With the establishment of the Turkish Republic, the institution transitioned to a coeducational model, marking a transformative shift with enduring impacts on the country's artistic and cultural development (Paşalıoğlu, 1996, p. 48-49; Alp, 1999, p. 194; Seyran, 2005, p. 28).

The process by which women gained access to art education, initially through private instruction in domestic settings and later through formal educational institutions, contributed significantly to broadening their artistic practices.

Within the realm of visual arts, it is well-documented that female artists in the late Ottoman and early Republican periods predominantly worked with portable mediums such as canvas and paper, rather than engaging in mural painting. It is only from the 1940s onwards that the production of murals by female artists in public spaces can be more clearly identified and documented.

Women artists in Türkiye have produced works in a variety of media within public spaces, with ceramic and mosaic panels emerging as the most prominent artistic forms (Can, 2018, p. 46-48). While there is a significant body of research and documentation regarding women's contributions to ceramics and mosaics, their work in mural painting has received limited scholarly attention. Indeed, many of the artists selected as case studies in this article are key figures in the history of Turkish art. However, despite the detailed exploration of their other artistic productions, their mural works have either been completely overlooked or superficially acknowledged. This phenomenon has led to the systematic disregard of the mural contributions made by female artists in Türkiye.

Through archival research, field studies, and oral history investigations, evidence suggests that Semiha Sumer is among the earliest female artists to have produced works in the field of mural painting. Despite her significant contributions, no comprehensive academic study has been conducted on the artist thus far. This article represents the first systematic study of her life and oeuvre within an academic framework.

Semiha Sumer was born in Istanbul in 1919 and was admitted to the Istanbul State Academy of Fine Arts in 1934. During her time at the academy, she attended various workshops under the guidance of prominent instructors, receiving education in design and watercolor from Edip Hakkı Köseoğlu, in decoration and poster design from Philipp Ginther, and in oil painting from Feyhaman Duran. Sumer's successful academic trajectory culminated in her introduction to mural painting in 1940, following her marriage to Ayetullah Sumer.¹

Ayetullah Sumer founded the fresco workshop at the State Academy of Fine Arts in 1933 and is considered one of Türkiye's significant mural artists. Through her marriage, Semiha Sumer was introduced to mural painting, a medium in which she had limited opportunities for practical experience during her academic training. Archival documents from the family collection indicate that the artist became actively involved in mural projects from the mid-1940s onwards (Fresk Atölyesi, 1934, p.5; Sumer, 1977; Karaaslan, 2024, p. 19, 42).

¹ The information about Semiha Sumer's life was obtained through interviews conducted at different times starting from 2021 with the artist's daughter, Nazan Sumer Akpınar, and her grandson, Hasan Aslan Akpınar.

Semiha Sumer's engagement with mural production initially began through her role as an assistant to her husband, Ayetullah Sumer. Over time, the couple collaborated on numerous mural projects. Among the earliest known buildings where the artist directly contributed to mural work is the Faculty of Medicine at Hacettepe University. In 1954, she created two murals in collaboration with Ayetullah Sumer. The mural featuring the artist's portrait is believed to have been primarily executed by her. The work, which depicted children playing, has unfortunately not survived to the present day (Fig. 1) (Karaaslan, 2024, p. 184-185).



Figure 1. *Semiha Sumer While Creating a Mural at Hacettepe University (1954).
Photo: Sumer Family Archive. Courtesy of Sumer Family.*

One notable building that features murals signed by the artist, created in collaboration with her husband Ayetullah Sumer, is the General Directorate Building of the Turkish Sugar Factories in Ankara (Fig. 2). This building houses a total of four murals, depicting the sugar production process, specifically the journey from the fields to the factory. A key feature highlighting the significance of these murals is the presence of sketch studies, which are currently part of the family collection. In three of these sketches, Semiha Sumer's signature is clearly visible, indicating her involvement not only in the production phase but also in the design process. The murals exhibit a clear influence of Ayetullah Sumer's stylistic approach, suggesting that Semiha Sumer adopted his artistic style throughout the creation of these Works (Türkiye Şeker Fabrikaları A. Ş. Faturası, 1957; Türkiye Şeker Fabrikaları A. Ş. Vergi Ödemesi, 1957; Karaaslan, 2024, p. 186-189).



Figure 2. *Semiha Sumer While Creating a Mural at General Direction Building of the Turkish Sugar Factories in Ankara (1957)*

Photo: Sumer Family Archive. Courtesy of Sumer Family.

Based on documents from the family archive and oral history interviews conducted with the artist's daughter, Nazan Sumer Akpınar, it has become clear that Semiha Sumer's mural works extend beyond those previously mentioned. In collaboration with her husband, Ayetullah Sumer, she contributed to mural projects for various branches of Yapı Kredi Bank, Turkish Philips Company, Anadolu Sigorta, and Petrol Ofisi. Some of these works were executed on dry plaster, while others were applied to portable materials such as wood (Karaaslan, 2024, p. 213).

A key point to note is the omission of Semiha Sumer's contributions to mural painting in art historical writings, with these works being solely attributed to her husband, Ayetullah Sumer. However, both archival documents and the signatures present on the surviving murals demonstrate Semiha Sumer's equally significant role in these artworks. While Ayetullah Sumer is undeniably one of the most prominent figures in Turkish painting, having made substantial contributions to mural art and supported his wife in this domain, his greater recognition within the Turkish art scene has led to Semiha Sumer's contributions being overshadowed. The male-dominated narrative in art history has consequently overlooked her contributions to the collaborative murals she produced with her husband.

Although mural works by Gencay Kasapçı have not been located, archival research has identified her as a significant figure. In 1959, she was awarded a scholarship by the Turkish Embassy in Italy, which enabled her to study in Italy. A prominent representative of the Zero movement, Kasapçı is best known in Türkiye for her ceramic panels in public spaces. However, it is also documented that she received training in fresco techniques during her time in Italy (Can, 2018, p. 190-191; Şerifoğlu, 2019; Karaaslan b, 2024, p. 35-36).

The diary found in the Kasapçı Family Archive contains valuable information about both the European art scene and the practice of mural painting. The document notes that Kasapçı created a mural in a clinic in Italy, indicating that she began working in the field of mural painting in the late 1950s and early 1960s.² At present, no murals by the artist have been identified in Türkiye. Nevertheless, this brief note in the family archive is significant, as it provides evidence of the artist's involvement in mural painting.

Festivals and exhibitions have played a crucial role in the development of mural art in Türkiye. Within the context of such events, artists aimed to produce murals with the goal of bringing art closer to the public. In 1976, as part of the 13th Antalya International Film and Art Festival, a Mural and Sculpture Symposium was organized. During this event, members of the Visual Artists Association created several murals across various locations in the city. Furthermore, the participation of artists from Germany, Denmark, Iraq, Sweden, Egypt, and Pakistan lent the event an international dimension (Demirkol , 1976a, p. 8; Demirkol, 1976b, p. 10; Demirkol, 1976c, p. 9). Among the muralists involved were Gülsün Karamustafa, Figen Aydıntaşbaş, Seniye Fenmen, Nevhiz Tanyeli, and Zehra Aral. Orhan Taylan highlighted that the works created for the 13th Antalya International Film and Art Festival were designed with a “content that is oriented towards the public” (Taylan, 1976, p. 11).

Among the artists who produced murals during the festival, Gülsün Karamustafa stands out as a prominent figure. Born in Ankara in 1946, she graduated from the Istanbul State Academy of Fine Arts in 1969, where she received painting instruction in the studio of Bedri Rahmi Eyüboğlu. Karamustafa has participated in numerous national and international exhibitions and has held academic positions at various universities. She is an artist known for experimenting with a range of techniques, one of which is mural painting (Aldoğan, 2003, p. 95). In 1976, as part of the festival, she created a mural at the Antalya Regional Museum.³ Although the mural no longer exists, it is documented that in this

² This information was obtained during an interview with Gencay Kasapçı's daughter, Yasemin Kasapçı Devrimci, on June 20, 2024.

³ The building known as the Antalya Regional Museum in the 1970s is currently used as the Antalya Archaeological Museum.

work, the artist established a dialogue between architecture and painting to convey the historical, geographical, and ethnographic features of Antalya to the viewer. It can be argued that the female and child figures in the foreground represent the local population through their attire, the sculptures in the middle plane reflect the city's archaeological heritage, and the mountainous imagery in the background evokes the city's geographical context (Fig. 3-4) (Anonymous, 1984, p. 24).



Figure 3. *Gülsün Karamustafa While Creating a Mural at Antalya (1976)*
Photo: Salt Research Archive. Public Domain.



Figure 4. *The Mural Created by Gülsün Karamustafa (1976)*
Photo: Salt Research Archive. Public Domain.

Another artist who contributed a mural to the Antalya Regional Museum during the same period was Figen Aydıntaşbaş. Born in Istanbul in 1946, Aydıntaşbaş graduated from the Istanbul State Academy of Fine Arts in 1970, where she studied under Bedri Rahmi Eyüboğlu. Based on photographs obtained

through archival research, her mural features sequentially arranged, figurative representations of figures holding nails and hammers. These figures collectively form an Ionic column. In front of the column, similar figures are depicted on a larger scale. Much like Glsn Karamustafa's mural, Aydintaşbaş's work establishes a dialogue between painting and architecture. The composition's allusions to ancient periods, as well as its reference to museum collections and the city's historical context, reinforce the thematic connection to Antalya's cultural and historical heritage (Fig. 5-6) (Figen Aydintaşbaş Sergisi, 1983; Figen Aydintaşbaş Resim Sergisi 1977; Aldoğan, 2003, p. 107).



Figure 5. Figen Aydintaşbaş While Creating a Mural at Antalya (1976)
Photo: Salt Research Archive. Public Domain.



Figure 6. The Mural Created by Figen Aydintaşbaş (1976)
Photo: Salt Research Archive. Public Domain.

One of the artists who produced a mural during the festival in Antalya was Seniye Fenmen. Born in 1918, Fenmen graduated from the Istanbul State Academy of Fine Arts. Known primarily for her ceramic works, Fenmen also made significant contributions to mural art. Her ceramic panels, particularly those located at the Anafartalar Bazaar in Ankara, are among her most notable Works (Can, 2018, p. 94-101). While Fenmen predominantly focused on creating ceramic panels for public spaces, she also ventured into mural painting, with her first mural being the one executed in Antalya. This work, applied to the transformer on Güllük Street, was unfortunately subjected to a vandalistic attack shortly after its completion.

Another artist whose mural was subjected to vandalism during the same festival is Nevhiz Tanyeli. Born in Edirne in 1941, Tanyeli graduated from the State Academy of Fine Arts in 1965. She has participated in numerous national and international exhibitions and received instruction from influential figures in Turkish painting, including Bedri Rahmi Eyüboğlu, Neşet Günal, and Cemal Tollu (Aldoğan, 2003, p. 53; Ergüven, 2017, p. 352; Dastarlı, 2018, p. 102-103).

Through archival research, it has been established that the artist executed a mural on the Anıtbirlik Transformer in Antalya, as evidenced by a photograph. The inscription on the reverse of the photograph indicates that the title of the work is “Yürüyüş” (“March”) and that it was subjected to an act of vandalism. In this mural, Tanyeli employed a figurative style of representation (Fig. 7).⁴



Figure 7. *The Mural Created by Nevhiz Tanyeli (1976)*

Photo: Salt Research Archive. Public Domain.

⁴ “Nevhiz Tanyeli, Yürüyüş,” Salt Research, erişim 29.10.2024, <https://archives.saltresearch.org/handle/123456789/206916>

Another prominent female artist who created a mural during the 1976 festival in Antalya is Zehra Aral. Born in Ordu in 1945, Aral graduated from the Istanbul State Academy of Fine Arts in 1968. Throughout her career, she conducted research and produced artworks in various countries, and her mural in Antalya is of considerable significance. The mural was executed on the Pazar Pazarı Transformer and, although untitled, it depicts fishermen, emphasizing Antalya's identity as a coastal city. In this regard, the mural exemplifies the relationship between the artwork and the urban context. Similar to many other works at the festival, Aral's mural was subjected to an act of vandalism (Fig. 8) (Aldoğan 2003, p. 53-54).⁵



Figure 8. Zehra Aral While Creating a Mural at Antalya (1976)

Photo: Salt Research Archive. Public Domain.

One of the festivals in Türkiye aimed at mural production, which was also directly influenced by the political events of the period, was the 1980 Kuşadası Culture and Art Festival. This event, in which the Association of Visual Artists participated, sought to produce a variety of artistic works. Within this framework, one of the artists designated to create a mural was Dilek Ulusoy. Based on an archival sketch, it can be inferred that the artist intended to create a mural featuring interconnected children (Fig. 9).⁶

The year 1980 marked one of the most turbulent periods in Turkish political history. Political strife and the subsequent military coup profoundly impacted the country. This political climate undoubtedly had an adverse effect on the creative output of artists. Within the context of the Kuşadası Culture and Art Festival, the mural project, including the one Dilek Ulusoy had begun to

⁵ "Zehra Aral," Zehra Aral, erişim 29.10.2024, <https://zehraaral.com/biyografi/>

⁶ "Dilek Ulusoy İsimsiz," Salt Research, erişim 29.10.2024, <https://archives.saltresearch.org/handle/123456789/206828>

prepare, was banned by the governing authorities. This prohibition was met with protest by the festival's participating artists, who displayed a banner on the unfinished mural that read, "*They fear murals. No to the reactionary laws banning murals,*" as an act of defiance against the ban (Fig. 10).



Figure 9. Dilek Ulusoy While Creating a Mural at Kuşadası (1980)
Photo: Salt Research Archive. Public Domain.



Figure 10. While the Banner Was Being Hung on the Mural (1980)
Photo: Salt Research Archive. Public Domain.

EVALUATION – CONCLUSION

This article examines female artists who contributed to the development of mural painting in Türkiye between 1940 and 1980. The eight artists included in the study were identified through comprehensive archival research and

field investigations. As previously noted, there is a significant gap in scholarship specifically addressing the mural practices of female artists. This absence is primarily due to the male-dominated nature of mural painting in Türkiye, compounded by the patriarchal framework that characterizes art historical discourse. In reviewing examples, it is evident that many prominent male artists, such as Ayetullah Sumer, Naci Kalmukoğlu, Cemal Tollu, Bedri Rahmi Eyüboğlu, and Turgut Zaim, are frequently discussed alongside their respective works. The prevalence of these artists' commissions from institutional bodies, along with the prominence of their works in contemporary press and art historical writings, has contributed to the consolidation of mural painting as a predominantly male-dominated artistic domain in Türkiye. Conversely, the mural works produced by female artists during this period were largely realized either in collaboration with their husbands or through collective efforts. The artists examined in this study corroborate this narrative.

Based on our research, Semiha Sumer emerges as the earliest identified female artist engaged in mural production. As previously noted, Sumer's foray into mural art commenced following her marriage to Ayetullah Sumer. Ayetullah Sumer, a highly regarded figure within both state and private institutions, known for his extensive commission-based work, featured Semiha Sumer prominently in his mural productions. Initially assisting her husband, Semiha Sumer gradually became directly involved in the creation of mural works, as evidenced by both extant examples and archival records. Despite the availability of such documentation, Semiha Sumer's omission from the canon of art history, alongside the greater visibility afforded to her husband Ayetullah Sumer, underscores the patriarchal underpinnings of the Turkish art scene and its historiographic traditions.

Collective initiatives have provided a significant opportunity for female artists to engage in mural art production. Particularly noteworthy are the various cultural and artistic festivals held in Türkiye, which have played a pivotal role in fostering these artistic endeavors. As previously mentioned, during the 13th Antalya International Film and Art Festival in 1976, artists such as Gülsün Karamustafa, Figen Aydıntaşbaş, Seniye Fenmen, Nevhiz Tanyeli, and Zehra Aral produced mural works. Similarly, in the 1980 Kuşadası Culture and Art Festival, Dilek Ulusoy also participated in mural production. These events reflect the integral role of such festivals in providing a space for women artists to contribute to the field of muralism, despite the broader challenges they faced within the male-dominated art scene.

Festivals and cultural events, while serving as crucial platforms for artistic production, are also subject to the direct influence of the political context

in which they occur. The political climate of the 1970s and 1980s in Türkiye, marked by increasing tensions and instability, significantly impacted the artistic endeavors within these festivals. Notably, in 1976, the mural works of Seniye Fenmen, Nevhiz Tanyeli, and Zehra Aral were subjected to vandalism, as evidenced by photographs showing the artworks being defaced with paint. In response to these incidents, the Visual Artists' Association organized a collective exhibition that documented both the production process of the murals and the subsequent attacks they faced (Sanata Saldırı Kınanıyor, 1976, p.6). Similarly, during the 1980 Kuşadası Culture and Art Festival, Dilek Ulusoy's mural project was obstructed by local authorities before its completion, reflecting the political suppression that characterized this period.

The production of mural works by female artists, along with their chronological development, serves as a lens through which the internal dynamics and socio-cultural context of the period can be examined. In the early years of the Republic, the majority of artists operated within their private studios, with limited engagement in public art projects. This can largely be attributed to the patriarchal structure of the art world and the artist-patron relationship. A pivotal factor in enabling Semiha Sumer to create murals and secure commissions from state and private institutions from the 1940s onward was her collaboration with her husband, Ayetullah Sumer. This familial approach to artistic production provided Semiha Sumer with a supportive framework that allowed her to navigate and operate within the predominantly male-dominated art world of the time.⁷

It can be posited that the comfort or sense of security provided by a supportive environment directly influenced the creative output of female artists. For instance, despite Gencay Kasapçı having received mural training in Italy in the late 1950s and creating murals there, no such works have been identified in Türkiye to date. However, her ceramic panels and sculptures are present in various cities across the country. Similarly, numerous other female artists, including Füreyâ Koral, Eren Eyüboğlu, Seniye Fenmen, Jale Yılmabaşar, and others, have contributed to public spaces with their ceramic and mosaic works. This situation presents a paradox: although the works of female artists have found a place in public or architectural spaces, they are generally produced in the privacy of the artists' studios. One possible explanation for the greater prevalence of women's ceramic and mosaic works, as opposed to murals, in public spaces may lie in this discrepancy in the production context (Yılmabaşar, 1982; Sönmez, 1997, p. 6-7; Can, 2018, p. 38-39, 45, 47-48; Smith, 2022, p. 126-127).

⁷ In the interview with Nazan Sumer Akpınar, it was learned that the artist occasionally assisted her parents, the couple Semiha and Ayetullah Sumer, in their wall paintings and worked during the production process of the murals.

Female artists who contributed to mural art in festivals and cultural events in Türkiye have done so within a collective framework, characterized by a shared artistic consciousness. The works of artists such as Gülsün Karamustafa, Figen Aydıntaşbaş, Seniye Fenmen, Nevhiz Tanyeli, Zehra Aral, and Dilek Ulusoy, as previously mentioned, not only serve as important examples of collective artistic movements in Türkiye but also stand out for their significant interventions in public spaces through muralism.

In conclusion, the mural art scene in Türkiye presents a significant issue regarding the representation of female artists. While there are numerous women artists active in this field today, the historical background reveals a complex and challenging process. The patriarchal nature of both the art environment and art historical writing has had a direct impact on the recognition and production of female artists. This study has examined the works of eight artists; however, it is evident that many more female painters and their contributions to mural art remain underrepresented in the historical record. Further scholarly inquiry into this subject is essential for advancing both feminist studies and the field of art history.

REFERENCES

- “Fresk Atölyesi,” Cumhuriyet, 24 Şubat 1934, 5.
- “Sanata Saldırı Kınanıyor,” Politika, 7 Temmuz 1976, 6.
- “Türkiye Şeker Fabrikaları A. Ş. Faturası,” 17 Ağustos 1957.
- “Türkiye Şeker Fabrikaları A. Ş. Vergi Ödemesi,” 10 Ekim 1957.
- Aldoğan, S. (2003). Eğitimci kimliğiyle Bedri Rahmi Eyüboğlu [Unpublished Master Thesis]. İstanbul Technical University.
- Alp, S. (1999). Türk resminde kadın sorun/salı (1908-1923) [Unpublished Master Thesis]. Hacettepe University.
- Anonymous. (1984). Gülsün Karamusafa Görüşme, Yeni Boyut, 3/24, 24.
- Can, Ö. C. (2018). Ankara’da Kamusal Alanlardaki Seramik Duvar Panoları, [Unpublished Master Thesis]. Hacettepe University.
- Çakır, S. (2013). Osmanlı kadın hareketi. Metis.
- Dastarlı, E. (2018). Duyarlılığın Resim Hali, Desen Günce Nevhiz, Eda Sezgin (Ed.). Corpus Yayınları.
- Demirkol, A., (1976a). 13. Antalya Film ve Sanat Festivali, Milliyet Sanat, 189, 8.
- Demirkol, A., (1976b). Antalya Sanat Festivali için hazırlanan resim ve heykellere saldırı, Milliyet Sanat, 190, 10.
- Demirkol, A., (1976c). 13. Antalya Festivali: Olaylı şenlikte organizasyon bozuktu, Milliyet Sanat, 191, 9.
- Ergüven, M. (2017). Nevhiz, Locus Yayınları.
- Figen Aydıntaşbaş Resim Sergisi [Sergi Broşürü]. (1997). Türkiye İş Bankası Parmakkapı Sanat Galerisi.
- Figen Aydıntaşbaş Sergisi [Sergi Broşürü]. (1983). Beyoğlu Devlet Güzel Sanatlar Galerisi.
- Karaaslan, M, a. (2024). İzmir’den dünyaya açılan bir sanatçı Ayetullah Sumer, İzmir Kalkınma Ajansı.
- Karaaslan, M. b. Duvar Resimli Apartmanlar (19. Yüzyıldan 1960'lara) [Unpublished PhD Dissertation]. Hacettepe University.

Paşalıoğlu, H. B. (1996). İnas Sanayi-i Nefise Mektebi ve mezunları [Unpublished Master Thesis]. Marmara University.

Seyran, E. (2005). Mihri Müşfik (yaşamı ve sanatı) [Unpublished Master Thesis]. Marmara University.

Smith, S. N. (2022). Metrics of modernity art and development in postwar Turkey. University of California Press.

Sönmez, N. (1997). Füreyâ: sanatta kırk yıl, Bir Usta, Bir Dünya: Füreyâ Koral. Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık.

Sumer, A. (1977). Resim’de 60 Yıl, No Place of Publication.

Şerifoğlu, Ö. F. (2019). Noktanın sonsuzluğu: Gencay Kasapçı. Masa Yayınları.

Taylan, O. (1976). Neden duvar resmi, Festival 13. Antalya Festivali yayın organı, 11.

Yılmazbaşar, J. (1982). My Ceramics, No Publication Information.

INTERNET REFERENCES

“Dilek Ulusoy İsimsiz,” Salt Research, erişim 29.10.2024, <https://archives.saltresearch.org/handle/123456789/206828>

“Nevhiz Tanyeli, Yürüyüş,” Salt Research, erişim 29.10.2024, <https://archives.saltresearch.org/handle/123456789/206916>

“Zehra Aral,” Zehra Aral, erişim 29.10.2024, <https://zehraaral.com/biyografi/>

FIGURES REFERENCES

Fig. 1. Semiha Sumer While Creating a Mural at Hacettepe University (1954).

Photo: Sumer Family Archive. Courtesy of Sumer Family.

Fig. 2. Semiha Sumer While Creating a Mural at General Direction Building of the Turkish Sugar Factories in Ankara (1957)

Photo: Sumer Family Archive. Courtesy of Sumer Family.

Fig. 3. Gülsün Karamustafa While Creating a Mural at Antalya (1976)

Photo: Salt Research Archive. Public Domain.

Fig. 4. The Mural Created by Gülsün Karamustafa (1976)

Photo: Salt Research Archive. Public Domain.

Fig. 5. Figen Aydıntaşbaş While Creating a Mural at Antalya (1976)

Photo: Salt Research Archive. Public Domain.

Fig. 6. The Mural Created by Figen Aydıntaşbaş (1976)

Photo: Salt Research Archive. Public Domain.

Fig. 7. The Mural Created by Nevhiz Tanyeli (1976)

Photo: Salt Research Archive. Public Domain.

Fig. 8. Zehra Aral While Creating a Mural at Antalya (1976)

Photo: Salt Research Archive. Public Domain.

Fig. 9. Dilek Ulusoy While Creating a Mural at Kuşadası (1980)

Photo: Salt Research Archive. Public Domain.

Fig. 10. While the Banner Was Being Hung on the Mural (1980)

Photo: Salt Research Archive. Public Domain.

ÇAĞDAŞ TÜRK RESMİNDE ANADOLU'DAN İZLER: İHSAN ÇAKICI ÖRNEĞİ

TRACES OF ANATOLIA IN CONTEMPORARY TURKISH PAINTING: THE EXAMPLE OF İHSAN ÇAKICI

Doç. Dr. Asım Topaklı

Sakarya Uygulamalı Bilimler Üniversitesi,
Ferizli Meslek Yüksekokulu,
Tasarım Bölümü
atopakli@gmail.com
ORCID ID: 0000-0003-3850-9091

Öğr. Gör. Zehra Çolak Topaklı

Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi,
Kdz. Ereğli Meslek Yüksekokulu,
Tasarım Bölümü
zehra.topakli@beun.edu.tr
ORCID ID: 0000-0001-7004-0890

Öğr. Gör. Dr. Tahir Büyükkaragöz

Ondokuz Mayıs Üniversitesi,
Samsun Meslek Yüksekokulu,
Tasarım Bölümü
tahir.buyukkaragoz@omu.edu.tr
ORCID ID: 0000-0002-0825-2486

MAKALE GELİŞ TARİHİ: 22 Ağustos 2024 · YAYIMA KABUL TARİHİ: 27 Mart 2025

Öz

Bu araştırma, çağdaş Türk resminde Anadolu medeniyetleri temasını, sanatçı İhsan Çakıcı'nın eserleri üzerinden incelemeyi amaçlamaktadır. Türk resmindeki kimlik arayışları literatür taramasıyla ele alınmış, gösterge ve göstergebilim kavramları açıklanarak Çakıcı'nın rastgele seçilen üç eseri göstergebilimsel çözümleme yöntemiyle analiz edilmiştir. Analizler sonucunda, sanatçının Anadolu medeniyetlerinden beslenerek geçmişle günümüz arasında bir bağ kurduğunu, tarihi unsurları özgün tekniklerle çağdaş Türk sanatına kazandırdığı görülmüştür. Çakıcı'nın disiplinlerarası alıntılarla şekil ve sembolleri lirik-soyut bir üslupla yorumladığı eserleri, sanatçı ile izleyici arasındaki etkileşimi güçlendirmesi ve kültürel mirası çağdaş sanatla buluşturması bakımından büyük bir öneme sahip olduğu düşünülmektedir. Araştırma, bu eserlerin kültürel mirasın korunmasındaki rolünü ortaya koymaktadır.

Abstract

This research aims to explore the theme of Anatolian civilizations in contemporary Turkish painting through the works of artist İhsan Çakıcı. Identity searches in Turkish painting are addressed through a literature review, and the concepts of sign and semiotics are explained. Three randomly selected works by Çakıcı are analyzed using semiotic analysis. The analyses reveal that the artist draws inspiration from Anatolian civilizations, connecting the past and present, and incorporates historical elements into contemporary Turkish art with unique techniques. His works, which interpret shapes and symbols in a lyrical-abstract style with interdisciplinary references, are significant for strengthening artist-audience interaction and uniting cultural heritage with contemporary art. The research emphasizes the role of these works in preserving cultural heritage.

Anahtar Kelimeler: Çağdaş Sanat, Anadolu Medeniyetleri, Göstergebilim, Sanat Eleştirisi

Key Words: Contemporary Art, Anatolian Civilizations, Semiotics, Art Criticism

1. GİRİŞ

Sanat, yaşadığımız zaman diliminden etkilenip ondan beslenirken, aynı zamanda geçmiş ile günümüz arasında bir köprü işlevi görerek kültürel değerlerin aktarılmasında önemli bir araç haline gelmiştir. Bu bağlamda, sanat sadece estetik bir ifade biçimi değil, aynı zamanda kültürel bir hafızanın taşıyıcısı ve koruyucusudur. Anadolu toprakları, Hitit, Frig, Urartu ve Lidya gibi birçok kadim uygarlığa ev sahipliği yapmış; bu uygarlıkların derin tarihsel ve kültürel birikimi, çağdaş Türk sanatında zengin bir ilham kaynağı olmuştur. Sanatçılar, Anadolu'nun bu köklü mirasını eserlerine kimi zaman bir renk, kimi zaman bir biçim ya da sembol olarak taşımış; geçmişin izlerini çağdaş sanatın diliyle yeniden yorumlamışlardır.

Anadolu medeniyetleri, sanatçılara sadece tarihsel bir arka plan sunmakla kalmamış, aynı zamanda kültürel kimlik arayışında da güçlü bir referans noktası oluşturmuştur. Hititlerin taş kabartmaları, Friglerin geometrik desenleri, Urartuların zengin metal işçiliği ve Lidyalıların sembollerle dolu sanatsal ifadeleri, çağdaş sanatçıların eserlerinde hem estetik bir unsur hem de kültürel bir anlatı olarak kendini göstermektedir. Anadolu'nun bu derinlikli kültürel bağlam sunduğu coğrafya, sanatçılar için geçmişin izlerini geleceğe taşıyan eşsiz bir kaynak haline gelmiştir. Günümüzde birçok sanatçı, bu zengin mirası modern tekniklerle birleştirerek sadece estetik bir değer yaratmakla kalmamakta, aynı zamanda kültürel mirasın çağdaş sanat yoluyla korunmasına ve yeniden yorumlanmasına katkıda bulunmaktadır. Bu durum, sanatın sadece bireysel bir ifade aracı değil, aynı zamanda kültürel bir diyalog ortamı olduğunu vurgulamaktadır.

Bu araştırmanın amacı, çağdaş Türk resminde Anadolu medeniyetleri temasını, sanatçı İhsan Çakıcı'nın eserleri üzerinden incelemektir. Anadolu'dan izler taşıyan İhsan Çakıcı, disiplinlerarası bir yaklaşımla tarihi unsurları yorumlamış ve özgün tekniklerle eserlerine yansıtmıştır. Çakıcı'nın bu kültürel mirası çağdaş Türk resmine kazandıran eserleri, geçmiş ile günümüz arasında kurduğu bağ ve yorumlama biçiminin özgünlüğüyle dikkat çekmektedir.

Sanat eserleri incelenirken sadece sanatçının izleyiciye iletmek istediklerini değil izleyicinin de anlamlandırdıklarını analiz etmek önem arz etmektedir. Çünkü insan için her şeyin farklı anlamı olabilir. Örneğin bazı olgular basit ve yüzeysel bir anlam düzleminde açıklanabilirken, bazıları görünürün ötesinde yer alan yan ve derin anlam katmanlarıyla değerlendirilmelidir. Bireyler, bu anlam örüntülerini çözümleyerek hem diğer insanlarla hem de çevrelerindeki diğer unsurlarla etkili bir iletişim kurabilir ve bu iletişimi sürdürebilirler.

Göstergebilim göstergeleri inceleyen bilim dalı olmasının yanı sıra anlam olgusunu da araştıran ve yeniden yapılandıran bir bilim dalıdır. J. Mukorovsky

sanat eserinin göstergelerden oluştuğu anlayışını dile getirmiştir (Sladek, 2014, 172). Bu bağlamda İhsan Çakıcı eserleri göstergebilimsel çözümleme yöntemi ile incelenmiştir.

2. YÖNTEM

Bu araştırmanın amacı, sanatçı İhsan Çakıcı'nın eserlerindeki Anadolu kültürünün yansımalarını ortaya koymaktır. Sanat eserlerinin incelenmesinde nesnel bir yaklaşım benimsemek ve eserlerin işaret ettiği kavramları doğru değerlendirebilmek adına, göstergebilimsel çözümleme yöntemi kullanılmıştır. Göstergebilimsel çözümleme yöntemi, sanat eserlerinin düz, yan ve derin anlam katmanlarını sistematik bir yaklaşımla inceleme olanağı sunduğu için bu araştırma kapsamında tercih edilmiştir. Bu yöntem, eserlerde yer alan sembolik, kültürel ve disiplinlerarası referansların detaylı bir şekilde analiz edilmesine olanak tanıyarak, sanatçının eserlerindeki çok katmanlı anlam yapılarını ortaya çıkarmayı hedeflemektedir. Bu bağlamda, göstergebilimsel çözümleme, sanat eserlerinin içerik ve bağlam açısından daha derin bir şekilde değerlendirilmesine katkı sağlamaktadır.

Araştırmada, veri toplama sürecinde literatür tarama tekniğinden yararlanılmış olup, eser seçimi için seçkisiz örneklem yöntemi uygulanmıştır. Seçkisiz örneklem yöntemi, çalışma evrenindeki her bir birimin eşit seçilme olasılığına sahip olduğu bir örnekleme tekniğidir. Bu yöntem, önyargıyı en aza indirerek temsili bir örneklem oluşturmayı hedefler ve genellikle bulguların genelleştirilebilirliğini sağlamak için kullanılır (Büyüköztürk, 2020). Seçkisiz örneklem yöntemiyle, sanatçının farklı dönemlerde ürettiği eserler arasından temsili nitelik taşıyan üç eser belirlenmiştir. Bu eserler belirlenirken, Anadolu kültürüne yaptığı göndermeler, kullanılan teknikler ve biçimsel çeşitlilik gibi kriterler göz önünde bulundurulmuştur. Belirlenen eserler, sanatçının taş kabartmalardan ilham aldığı bir kompozisyon, geometrik formların ön planda olduğu bir çalışma ve disiplinlerarası sembolik öğeler içeren bir soyut kompozisyon olarak çeşitlilik göstermektedir.

Araştırma, konu olan sanatçının üç eseri ile sınırlandırılmıştır. Bu sınırlandırma, çalışma kapsamının derinlemesine analiz yapılmasına olanak tanımaktadır. Fakat, sanat eserlerinin anlamlandırılmasında bireysel ve kültürel farklılıkların etkili olabileceği göz önüne alınarak, elde edilen bulguların izleyici bağlamındaki tüm yorumları kapsayamayacağı kabul edilmiştir. Buna rağmen, çalışma, İhsan Çakıcı'nın eserlerindeki Anadolu kültürünün yansımalarını anlamak ve çağdaş Türk sanatındaki kültürel mirasın korunmasına katkı sağlamak adına önemli bir adım sunmaktadır.

3. ÇAĞDAŞ TÜRK RESMİNDE ANADOLU MEDENİYETLERİ

Dünyanın hemen hemen her ülkesi, geçmişten günümüze egemen bir kültürün izlerini miras olarak almıştır. Bu kültür taşıyıcısı uluslardan Mısır, Yunanistan, Hindistan, Çin ve Japonya gibi ülkelerde, tek bir monokültürün izleri görülmektedir. Bu durum, Avrupa ya da Afrika'daki kültürel örüntülerle benzerlik göstermektedir. Ancak Anadolu coğrafyasında bu durum tamamen farklıdır. Çünkü bu coğrafyada yaşamış uygarlıklar, farklı kültürleri yok etmek yerine, her birine yaşam alanı tanımışlardır. Bu sayede Anadolu, beslediği tüm kültürel mirasları kendisinden sonraki nesillere aktarmayı başarmıştır. Anadolu, kelimenin tam anlamıyla farklı kültürlerin buluştuğu ve kaynaştığı bir “ortak alan”dır (Candan, 2006, s.14). Bu coğrafyada hüküm süren Selçuklu ve Osmanlı da bu ortak alana kendine özgü birçok sanatsal zenginlik katmıştır. Ayrıca, Osmanlı'nın Batı'yı örnek alma politikaları sayesinde bu zenginlik tamamen bir senteze dönüşmüştür.

Bu bağlamda 1950'lere kadar geçen süreç içerisinde Türk resminde ise özgün bir devinim yaratma ideolojisi ve sanatı evrensel boyutlara taşıma fikri gelişmiştir. Bu temel fikir çerçevesinde de Osmanlı Ressamlar Cemiyeti, Müstakiller, Çallı Kuşağı, D grubu, Yeniler Grubu, Onlar Grubu gibi gruplaşma hareketleri ortaya çıkmıştır. Ancak çok partili döneme geçiş ile birlikte kültür, sanat, bilim ve teknoloji alanlarındaki değişiklikler sanatı gruplaşma eğilimden uzaklaştırdığı ve sanatçıların daha çok bireysel olarak çalışmalarına devam ettikleri görülmektedir (Köken, 2014, s.85). 1980'li yıllara gelindiğinde ise kimlik ve özgünlük amacıyla eski Anadolu uygarlıkları sanatçıların perspektifine girmiş ve birçok sanatçının üzerinde yoğunlaştığı önemli bir konu olmuştur (Germaner, 2006, s.5).

Cumhuriyet dönemi hükümetleri, Atatürk'ün Türk toplumuna “Çağdaş uygarlıklar düzeyine ulaşmak, hatta bu düzeyi aşmak” yönündeki öğüdünü esas alarak kültür politikalarını şekillendirmiş ve sanatın milli bir kimlik taşıması gerektiği düşüncesini ülke genelinde yaygınlaştırmayı temel hedeflerinden biri haline getirmiştir (Limon, 2008, s.44). Bu düşünce doğrultusunda çağdaş Türk ressamaları, eserlerinde hat, minyatür, çini, halı ve kilim motiflerini çağdaş bir yorumla ele alarak Anadolu kültürünü, sanatını ve hatta yaşam felsefesini resimlerine yansıtmayı başarmışlardır (Elmas, 2000, akt. Köken, 2014, s.85).

21. yüzyıl çağdaş Türk resminde, Anadolu medeniyetleri temasını sanatlarında ustalıkla yansıtan birçok sanatçı, bu kültürel mirası çağdaş sanat anlayışıyla yeniden yorumlayarak dikkat çekici eserler üretmiştir. Süleyman Saim Tekcan'ın “Uygarlıklar,” “Uygarlıklardan Atlara” ve “İdoller” serileri; Özdemir Yemenicioğlu'nun figüratif kompozisyonları; Halil Akdeniz'in “Kültür İmleri” serisi; Hüsamettin Koçan'ın Anadolu uygarlıklarına ait semboller içeren

çalışmaları; Mehmet Ali Doğan'ın "Anadolu Uygarlıkları Çeşitlemeleri" serisi ve İhsan Çakıcı'nın eserleri bu bağlamda öne çıkmaktadır. Ayrıca, Arzu Karcı, Ayşin Cebeci, Burhan Doğançay, Arif Özakça, Söbütaş Özer, Bedri Rahmi Eyüboğlu, Hamit Görele ve Selma Gürbüz gibi sanatçılar da Anadolu kültürel mirasını çağdaş Türk resmine kazandıran özgün çalışmalarlarıyla dikkat çekmiştir. Bu değerlendirmeler, modern ve çağdaş Türk sanatı üzerine yapılan akademik araştırmalarda ortaya konulan tematik ve biçimsel eğilimlere dayanmaktadır (Yağcı, 2023, s.259-267; Mercan, 2017, s.37-67).

Bu bağlamda sanatçıların ortak noktası tarihsel öğeleri esin kaynağı olarak kullanıp, özgün bir tarz ile harmanlayıp eşsiz yorumlar ortaya koymuş olmalarıdır.

4. GÖSTERGEBİLİM

İnsan, çevresinde gösterge, simge ve imgelerin yer aldığı bir ortamda yaşamaktadır. Sığirci'ya (2017, s.47-48) göre, göstergeler; insan zihninde ya da kavramlar dünyasında yer alan her şeyin ses, biçim ve işaretler aracılığıyla ifade edilmesidir. Göstergeler, görsel odaklı olarak insanlar tarafından üretilmiş ve iletişim kurma amacıyla kullanılmaktadır. Göstergebilimin iletişim işlevini içermesi, bu alanı toplumbilimleriyle daha yakın bir ilişkiye taşımıştır. Göstergeler, dil ve dil dışı olmak üzere iki grupta sınıflandırılabilir. Dil göstergeleri, konuşma ve yazı dilini kapsarken, dil dışı göstergeler; doğal göstergeler (örneğin, güneşin doğmasının sabahı işaret etmesi), bilinçli şekilde iletişim amacıyla düzenlenmiş göstergeler (örneğin, trafik lambaları), görsel göstergeler ve uzmanlaşmaya dayalı semboller ya da simgeler gibi alt gruplardan oluşmaktadır (Soylu, 2021, s.30-34). Bu bağlamda, göstergelerin doğru algılanması, yorumlanması ve uygun bağlamlarda kullanılması büyük önem taşımaktadır.

İlk insandan itibaren, iletişim kurma amacıyla hem sözlü hem de yazılı kavramlara anlam yüklenmiştir. Bu kavramları incelemek adına Saussure, dil bilimin yanı sıra doğa, tarih gibi bilimlerle birlikte göstergeleri inceleyen bir bilim dalı olarak göstergebilimin de bir inceleme alanı olması gerektiğini vurgulamış ve göstergebilimin "gösterge," "gösteren" ve "gösterilen" kavramlarından oluştuğunu belirtmiştir (2014, s.257-258). Peirce göstergebilim tanımında bu kavramların yorumlayan olmadığında bir şey ifade etmediğini, anlam kaybına uğradığını savunmuştur (Akerson, 2006, s.120-150). Göstergebilim, temellerinin dilbilimciler tarafından atılıp geliştirilmesi nedeniyle daha çok edebiyat alanında uygulanmış olsa da, sanat eseri inceleme yöntemi olarak da kullanılmış ve bu alandaki önemini koruyarak uygulanmaya devam etmektedir.

Bir sanat eseri, sanatçının yaşadığı toplumdan, hayat deneyimlerinden, duygularından, etkileşimde bulunduğu kültürden ve kişisel üslubundan izler taşıyan pek çok gösterge barındırabilir. Örneğin Van Gogh'un patates yiyenler tablosundaki renk seçimleri, kurgusu, fırça darbeleri, seçtiği figürler gibi göstergeler onun ruh halini, sanat anlayışını, içinde bulunduğu toplum özellikleri gibi konularda fikir sahibi olmamıza yardımcı olmaktadır.

Eco, sanat eserlerinin sonsuz yorumlara açık olduğunu ve eserlerdeki göstergelerin görünenin ötesinde anlamlar barındırdığını, bir başka deyişle bu göstergelerin açık uçlu bir yapıya sahip olduğunu ifade etmiştir. Ayrıca, bir sanat eserine anlam zenginliğini, eseri yaratan sanatçıdan ziyade ona maruz kalan izleyicinin kattığını ve bu durumun eserin farklı boyutlarda yorumlanmasına olanak sağladığını vurgulamıştır (1992, s.18-34).

20. yüzyılda göstergebilimin gelişmesine en çok katkı sağlayan bilim adamlarından Greimas'ın göstergebilimsel dörtgen şeması ve eyleyenler modeli, Chomsky derin yapı çözümlemesi, Hjelmslev'in anlatım-içerik düzlemi, Prop'un masal çözümlemek için geliştirdiği kahramanlar modeli ve Barthes'ın göstergebilim çözümlemesi, göstergebilimin sanat eleştirisi için geliştirilmiş en iyi örneklerdir (Soylu, 2018, s. 33-54). Ayrıca göstergebilim sanat eseri çözümleme çalışmalarında, düz anlam, yan anlam ve derin anlam çözümleme şeması, karşıt anlamlar şeması, eyleyenler şeması ve göstergebilimsel dörtgen şeması en çok kullanılan göstergebilim yöntemi olmuştur (Soylu, 2021, s.2227).

5. İHSAN ÇAKICI VE SANAT HAYATI

1944 yılında Konya'nın Akşehir ilçesinde dünyaya gelen sanatçı, sanat eğitimini Gazi Eğitim Enstitüsü Resim-İş Eğitimi Bölümü'nde tamamlamıştır. Meslek hayatına Tunceli Erkek İlköğretim Okulu'nda öğretmen olarak başlayan Çakıcı, 1972 yılında Gazi Eğitim Enstitüsü'nde görev almış ve 1999 yılında Gazi Eğitim Fakültesi'nden emekli olmuştur. Çakıcı, eserlerini karışık teknikler kullanarak oluşturmuş ve bunun yanı sıra kendine özgü teknikler geliştirerek özgün baskılar üretmiştir.

Sanatçı eserlerinde, tarih ve kültür geleneklerine anlamlı göndermelerde bulunurken, basit ve sıradan bir yorum olmanın ötesine geçerek, tarih ya da tarihselliğe günümüz perspektifinden bakan bir sanatçı kimliği geliştirmek istemektedir (Özsezgin, 2000, s.3 akt. Köken, 2014, s.101).

Çakıcı'nın soyut yorumuyla birleşen Anadolu da var olmuş halı-kilim motifleri yine Anadolu Medeniyetlerinin ürettikleri yazıtlar, kabartma eserler ve bu eserlerdeki figüratif öğeleri ön plana çıkaran kompozisyonlarla sanatçı tarafından başarılı kurgulamalar yapılmıştır. Eserlerine ilk bakıldığında gravür etkisi veren dokular göze çarpmakta fakat detaylı bir şekilde incelendiğinde gravürün ötesinde bu yanılgıya düşüren farklı bir uygulama olduğu görülmektedir.

Çakıcı Anadolu kültürünün barındırdığı tarihsel zenginliği etkili şekilde kullanıp, belleğinde yer edenleri ise günümüz perspektifinden resmetmenin ötesine geçerek sadece tarihi zenginliğimize işaret etmiş olmakla kalmayıp çağdaş sanat anlayışına da yeni bir yorum getirmiştir.

6. BULGULAR

Bu bölümde araştırmaya konu olan İhsan Çakıcı'nın üç adet eserinin göstergebilimsel çözümlemelerine yer verilmiştir.

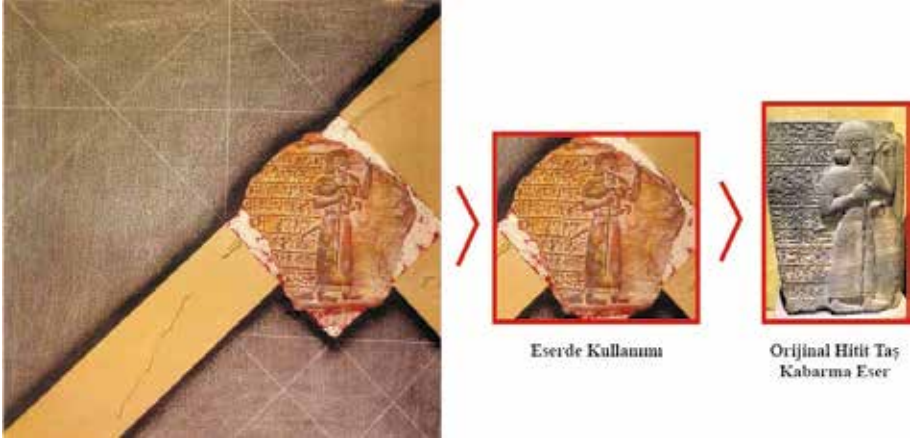
6.1. İhsan Çakıcı'nın Resminin Göstergebilimsel Çözümlemesi, Eser-1



Görsel 1. İhsan Çakıcı, Tuval üzerine karışık teknik, 100x100 cm (Url:1)

İhsan Çakıcı'nın Görsel 1'de yer alan, 100x100 cm boyutlarındaki eseri, karışık teknikle oluşturulmuş bir çalışmadır. Eserin kompozisyonunun merkezinde, Hitit dönemine ait figüratif bir görüntü bulunmaktadır. Bu figür, orijinal Hitit

taş kabartması görüntüsünün karışık malzeme tekniğiyle, boyut farklılıkları dikkate alınarak kopyalanmasıyla oluşturulmuş ve eserde yorumlamaya gidilmeden yer almıştır (Görsel 2). Figüratif anlatım, izleyicide tarihsel bir duyumsama yaratmakta ve geçmiş zamanlarla günümüz arasında duygusal bir bağ kurulmasına olanak tanımaktadır.



Görsel 2. İhsan Çakıcı Eser Analizi (Url:1, Url:2)

Bunun yanı sıra tuvalin genelinde geometrik bir parçalama görülmektedir. Bu parçalamaların üzerinde kullandığı figürlerin kabartılarak kullanılması figürlerin ön plana çıkmasını sağlamıştır. Resimdeki tüm konu anlatımının tuvalin içerisinde verilmesiyle resmin kapalı bir kompozisyona sahip olduğu söylenebilir.

Renk seçimlerinde kontur çizgileri kontrast etkileri desteklemektedir. Açık ve koyu kontrastlıklar resmin genelinde kullanılmıştır. Merkezde bulunan figürdeki kabartma aynı zamanda açık koyu kontrastlığıyla da desteklenmiştir. Bu açık ve koyu değerlerin keskin ayrımı ve kırmızı lekenin kullanımı resimde baskı etkileri oluşturduğu söylenebilir.

Resimdeki Göstergeler

Görsel 1'de yer alan renkler ve biçimler birer gösterge olarak ele alınabilir. Bunun yanı sıra stilize edilmiş figürler, keskin çizgiler ve hatlar birer gösterge olarak kabul edilip incelenebilir.

Anlam Çözümleme Şeması

Her gösterge görünen ve bilinen düz anlamı yanı sıra mecaz ve metaforik yan anlamlar ve mitolojik ve ideolojik derin anlamlar içerir.

Düz Anlam Gösteren ve Gösterilen İlişkisi	Düz Anlam Göstergeleri	Düz Anlam Gösterilenleri
	Figürler	İnsan
	Kahverengi	Renk
	Kırmızı	Renk
	Okra Sarısı	Renk
	Eşkenar Dörtgen, Üçgen	Geometrik şekil
Yan Anlam Gösteren ve Gösterilen İlişkisi	Yan Anlam Göstergeleri	Yan Anlam Gösterilenleri
	Figürler	Tarihsel kişilikler
	Kahverengi	Karanlık, kapalılık, bilinmezlik, gizem
	Kırmızı	Enerji, sıcaklık, şiddet, coşku
	Okra Sarısı	Işık, Aydınlık, Melankoli,
	Eşkenar Dörtgen, Üçgen	Bölümleme, Sınırlandırma,
Derin Anlam Gösteren ve Gösterilen İlişkisi	Derin Anlam Göstergeleri	Derin Anlam Gösterilenleri
	Figürler	Mitoloji, tarih, kültür
	Kahverengi	Mitoloji, ideoloji, Psikoloji
	Kırmızı	Mitoloji, ideoloji, Psikoloji
	Okra Sarısı	Mitoloji, ideoloji, Psikoloji
	Eşkenar Dörtgen, Üçgen	Matematik, Geometri, Kültür

Tablo 1. Düz Anlam, Yan Anlam ve Derin Anlam Gösteren Gösterilen İlişkisi

Yukarıda yer alan Tablo 1'den de anlaşıldığı üzere Görsel 1'de sanatçı İhsan Çakıcı eserinin göstergebilim çözümlemesi izleksel düzeyi 5 adet görüntüsel gösterge ifadesi üzerinden incelenmiştir. Bu göstergeler: figürler, kahverengi, kırmızı, okra sarısı ve eşkenar dörtgen, üçgendir. Göstergelerin düz anlam gösteren ve gösterilen ilişkisini irdelenecek olursak, eserin ana unsuru olan arkaik figürlerin insan betimlemesi, eserde genel renk hâkimiyetine sahip olan kahverenginin, lekesel olarak eserde yer alan kırmızının ve bloklar halindeki okra sarısının renk ifade unsuru olduğu, eserin genel hâkimiyeti içerisinde parçalamalara gidilirken kullanılan eşkenar dörtgen ve üçgenin ise düz anlam gösterileni geometrik şekil olduğu görülmüştür. Yan anlam gösteren ve gösterilen ilişkisine bakıldığında ise eserdeki figürlerin aslına uygun şekilde kullanımı tarihsel kişi ve dönemleri çağrıştırdığı; renk unsuru olan kahverenginin, karanlık/kapalılık/bilinmezlik/gizem yan anlam gösterileni olduğu; kırmızı rengin kendi doğasında da var olan enerji/sıcaklık/şiddet/korku yan anlam gösterileni olduğu; Okra sarısının eserdeki diğer renklerin aksine eserdeki renk kullanımında denge sağlayarak ışık/aydınlık/melankoli gibi gösterilenleri ifade ettiği, eşkenar dörtgen ve üçgenin ise yarattığı yüzeyi parçalara ayırma etkisi

bölümleme/sınıflandırma olarak ifade edildiği görülmüştür. Diğer gösteren ve gösterilen ilişkisi olarak derin anlama bakıldığında figürler, mitolojik/tarih/kültür gibi geçmiş ile günümüz arasında bağ oluşturan imge olarak karşımıza çıkmaktadır. Renk kullanımında kahverengi, kırmızı, okra sarısı mitolojik, ideolojik ve psikolojik derin anlamlara işaret etmektedir. Eşkenar dörtgen ve üçgen eserde matematik, geometri derin anlam gösterilenlerini ifade etmesinin yanı sıra Anadolu halı ve kilim kültüründe yer alan geometrik şekilleri de işaret etmektedir. Tüm bunların ışığında esere geniş perspektiften baktığımızda Çakıcı'nın konu olan eserin birçok noktada bazen birebir kesitler alıp eserine yerleştirdiği bazen de yorumlamalar yaptığı görüntüsel göstergeler içerdiğini ifade etmek mümkündür.

6.2. İhsan Çakıcı'nın Resminin Göstergebilimsel Çözümlemesi, Eser-2



Görsel 3. İhsan Çakıcı, pleksiglas malzeme karışık teknik, 100x100cm. (Url:3)

İhsan Çakıcı'nın Görsel 3'te yer alan, 100x100 cm boyutlarındaki eseri, pleksiglas malzeme ile karışık teknik kullanılarak oluşturulmuştur. Eserin odağında, orijinal Hitit taş kabartma eserinde yer alan, belinde kalın kemer bulunan ve saçları bukleli üç savaşçı figürü bulunmaktadır. Bu figürlerden en öndeki, elinde bir ucu kırık mızrak ve diğer elinde yapraklı bir dal tutan kesit, yanındaki tablet yazı ile birlikte esere yerleştirilmiştir (Görsel 4). Figür kesiti, geometrik parçalamalarla desteklenerek esas ortamından çıkarılmış ve çağdaş bir yoruma ulaşmıştır. Bu yaklaşım, eski ile yeniyi kaynaştırarak eserin özgün

bir form kazanmasını sağlamıştır. Ayrıca, kullanılan figür kesitinin kabartma tekniği ile vurgulanması, eserin odak noktasını daha belirgin hale getirmiştir.



Görsel 4. İhsan Çakıcı Eser Analizi (Url:3, Url:2)

Kullanılan gümüş yaldız ana temadaki tarihselliğe atıf yaparak eserde görsel bir zenginlik sunmuştur. Odak figürün arka planına bakıldığında yüzey 4 parçaya bölünerek her parçada sembollere yer verilmiştir. Bu semboller Anadolu halı kilim motiflerinden soyutlanarak üretilmiş olup, sadece plastik değer katmayıp aynı zamanda eserdeki anlam bağını da güçlendirmiştir. Örneğin, Görsel 5'te yer alan eser analizinde kullanılan koçboynuzu motifi, anlam bakımından erkekliliği ve kahramanlığı sembolize etmektedir. Bu bağlamda bakıldığında sadece plastik değer olarak kullanılmayıp merkez noktadaki savaşçı figürüne de gönderme yapmaktadır.



Görsel 5. İhsan Çakıcı Eser Analizi (Url:3, Url:4)

Bunların yanı sıra eserde açık koyu tonlamalarından da faydalanılmış ve yer alan üçgen formlar hem zaman ve mekân periyotları olarak hem de bir denge, hareket unsuru olarak göze çarpmaktadır. Resimdeki konunun tümü kapalı

kompozisyon olarak verilmiştir. Merkezde bulunan figürdeki kabartma aynı zamanda açık koyu kontrastlığıyla da desteklenmiştir. Geometrik ve lirik-soyut anlayışla çok boyutlu bir anlatım söz konusudur.

Resimdeki Göstergeler

Görsel 3'te yer alan renkler, şekiller, arkaik figür kesiti, semboller birer gösterge olarak ele alınabilir.

Anlam Çözümleme Şeması

Düz Anlam Gösteren ve Gösterilen İlişkisi	Düz Anlam Göstergeleri	Düz Anlam Gösterilenleri
	Figür	İnsan
	Taş rengi	Renk
	Yıldız	Renk
	Üçgen	Geometrik Şekil, Dekoratif Kompozisyon
	Semboller	Geometrik Şekil,
Yan Anlam Gösteren ve Gösterilen İlişkisi	Yan Anlam Göstergeleri	Yan Anlam Gösterilenleri
	Figür	Tarihsel Kişilikler, Savaşçı Anadolu Uygarlıklarına Gönderme
	Taş Rengi	Karanlık, Kapalılık, Bilinmezlik, Gizem
	Yıldız	Zenginlik
	Üçgen	Bölümleme, Sınırlandırma
	Semboller	Kültürden Kesitler
Derin Anlam Gösteren ve Gösterilen İlişkisi	Derin Anlam Göstergeleri	Derin Anlam Gösterilenleri
	Figür	Mitoloji, Tarih, Kültür
	Taş Rengi	Mitoloji, İdeoloji, Psikoloji
	Yıldız	Mitoloji, İdeoloji, Psikoloji
	Üçgen	Matematik, Geometri
	Semboller	Tarih, Kültür

Tablo 2. Düz Anlam, Yan Anlam ve Derin Anlam Gösteren Gösterilen İlişkisi

Yukarıda yer alan Tablo-2'den de anlaşılacağı üzere, Görsel 3'te yer alan İhsan Çakıcı eserinin göstergebilimsel çözümlemesi, beş farklı görüntüsel gösterge üzerinden incelenmiştir. Bu göstergeler; figürler, taş rengi, yıldız, üçgen ve semboller olarak belirlenmiştir. Düz anlam gösteren ve gösterilen

ilişkileri incelendiğinde, eserin çarpıcı noktası olan arkaik figürün düz anlam gösterileninin insan olduğu, merkezde yer alan taş kabartma formundaki taş renginin ve yaldızın düz anlamının “renk” olduğu görülmektedir. Benzer şekilde, üçgenin düz anlam göstergesinin “geometrik şekil” veya “dekoratif kompozisyon,” sembollerin ise “geometrik şekil” olduğu düşünülmektedir. Yan anlam gösteren ve gösterilen ilişkisine bakıldığında ise figür göstergesinin elinde mızrak tutması savaşçı kimliği ile ilgili ipucu vermekte olup figürlerin arkaik olması Anadolu Uygarlıklarına gönderme yapmaktadır. Kullanılan taş rengi göstergesi karanlık/kapalılık/bilinmezlik/gizem gösterilenlerini ifade etmektedir. Yıldız yan anlam gösterileni; Hititlerin var olduğu ilk çağdaki bronz, bakır ve demir gibi madenlere vurgu yaparak zenginliği ifade ettiği, üçgen formdaki şekiller ile bölümleme/sınırlandırma, semboller ile de Anadolu'daki kültürden kesitleri ifade ettiği düşünülmektedir. Diğer gösteren ve gösterilen ilişkisi olarak derin anlam gösterilenlerine bakıldığında figürler, mitoloji/tarih/ kültür, renk kullanımında taş rengi ve yaldız mitoloji, ideoloji ve psikoloji derin anlamlara işaret ettiği, üçgenin matematik/geometri derin anlam gösterilenlerini ifade ettiği, semboller Anadolu halı ve kilim kültüründe yer alan geometrik şekilleri de işaret ederek tarih ve kültürümüzün yansıması olmuştur.

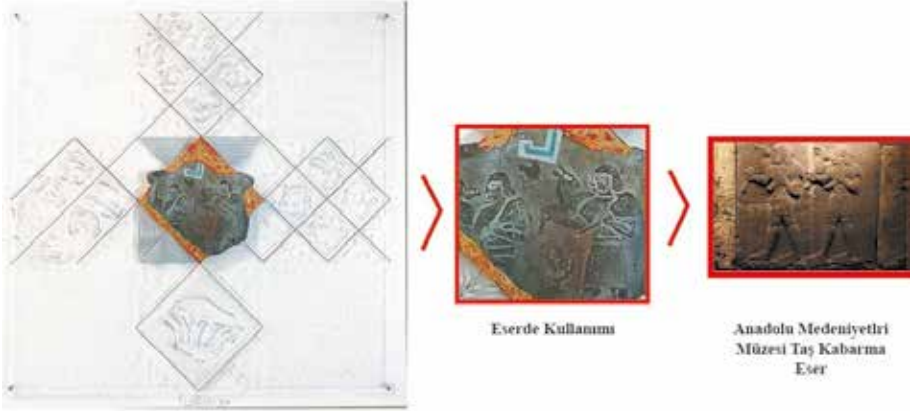
6.3. İhsan Çakıcı'nın Resminin Göstergebilimsel Çözümlemesi, Eser-3



Görsel 6. İhsan Çakıcı, Tuval üzerine karışık teknik (Url:5)

İhsan Çakıcı'nın Görsel 6'da yer alan eseri tuval üzerine karışık teknikle oluşturulmuş bir çalışmadır. Eserin odak noktasında Görsel 3'te yer alan eserden farklı olarak daha küçük boyutta sırtında hayvan taşıyan iki arkaik figürün bulunduğu kabartma yer almaktadır. Bu figürlerin avcı olup av hayvanlarını sırtında taşıdığı düşünülmektedir. Bu ayrıntı Görsel 7'de detaylı olarak sunulmuştur.

Yüzeyde geometrik parçalamalar yapıp her parçalamanın içerisine semboller yerleştirilmiştir. Bu semboller eserin yüzeyindeki alanın büyük çoğunluğunu kaplamakta ve kurguyu desteklemektedir. Eserin dört köşesinde tablet yazıyı betimleyen tipografik öğelere yer verilerek bu unsur bulunduğ ortamdan koparıp, plastik bir değer olarak esere kazandırılmıştır.



Görsel 7. İhsan Çakıcı Eser Analizi (Url:5, Url:2)

Resimdeki Göstergeler

Görsel 6'da yer alan renkler, semboller, arkaik figürler, tablet yazı ve harfleri birer gösterge olarak ele alınabilir.

Anlam Çözümleme Şeması

Düz Anlam Gösteren ve Gösterilen İlişkisi	Düz Anlam Göstergeleri	Düz Anlam Gösterilenleri
	İnsan figürü	Canlı, Yetişkin birey
	Hayvanlar	Canlı
	Taş Rengi	Renk
	Yıldız	Renk
	Eşkenar Dörtgen	Geometrik şekil, Dekoratif kompozisyon
	Tablet Yazısı	Geometrik şekil, Eski yazılara gönderme
	Semboller	Şekilsel Anlatım
Yan Anlam Gösteren ve Gösterilen İlişkisi	Yan Anlam Göstergeleri	Yan Anlam Gösterilenleri
	İnsan figürü	Avcı, tarihi çağlara gönderme
	Hayvanlar	Beslenme, İnsanın yaşamını kolaylaştıran varlıklar, Av hayvanı, tarihi çağlara gönderme
	Taş Rengi	Karanlık, kapalılık, bilinmezlik, gizem
	Yıldız	Parlaklık, Işık, zenginlik, maden
	Eşkenar Dörtgen	Bölümleme, Sınırlandırma,
	Tablet Yazısı	Kültürden kesitler,
	Semboller	Tarihe Gönderme
Derin Anlam Gösteren ve Gösterilen İlişkisi	Derin Anlam Göstergeleri	Derin Anlam Gösterilenleri
	İnsan figürü	Mitoloji, tarih, kültür
	Hayvanlar	Mitoloji, Tarih
	Taş Rengi	Mitoloji, ideoloji, Psikoloji
	Yıldız	Mitoloji, ideoloji, Psikoloji
	Eşkenar Dörtgen	Matematik, Geometri
	Tablet Yazısı	Sanat Tarihi, mitoloji
	Semboller	Tarih, kültür

Tablo 3. Düz Anlam, Yan Anlam ve Derin Anlam Gösteren Gösterilen İlişkisi

Yukarıda yer alan Tablo-3'te Görsel 6'daki sanatçı İhsan Çakıcı eserinin göstergebilim çözümlemesi 5 adet görüntüsel gösterge ifadesi üzerinden incelenmiştir. Bu göstergeler: insan figürü, hayvanlar, taş rengi, yıldız, eşkenar dörtgen, tablet yazısı ve sembollerdir. Düz anlam gösteren ve gösterilen ilişkilerine bakıldığında eserin merkez noktasında yer alan insan figürünün yetişkin bir birey olarak canlı varlığı, hayvan figürlerinin canlılığı, tablet görünümünü vermeye yardımcı olan taş rengi ve yıldızın renk, eşkenar dörtgenin geometrik şekil ve dekoratif kompozisyonu, eserin dört köşesinde de geniş bir alan kaplayan tablet yazılarının geometrik şekil olup eski yazılara gönderme yaptığı ve sembollerin şekilsel bir anlatım olduğu düşünülmektedir. Yan anlam gösteren ve gösterilen ilişkisine bakıldığında; insan figürünün sırtında taşıdığı bir hayvanla betimlenmiş olması bulunduğu dönem içerisinde avcı insan figürü olarak değerlendirilmesi gerektiği, aynı zamanda tarihi çağlara da bir gönderme yapmakta olduğu düşünülmektedir. Hayvan göstergesine bakıldığında ceylan figürünü andıran bir figür olduğu ve her iki hayvan figürünün de sırtta taşınıyor olması av hayvanı olduğu ve orijinal tabletin yapıldığı zaman dilimi göz önüne alınarak düşünüldüğünde eserde bu formda kullanılışı tarihi çağlara bir gönderme olarak düşünülmektedir. Taş renginin karanlık/kapalılık/bilinmezlik/gizem, yıldızın ise eserde tablet kullanımının sanatçının çağdaş yorumlaması ile kaynaştığı noktada parlak leke kullanması Anadolu uygarlık tarihinin zenginliğini bugünlere aktardığını aynı zamanda o dönemde kıymetli bir madde olan bakır demir gibi maddelere bir atıf olduğu düşünülmektedir. Eşkenar dörtgeni kendini tekrarlayan biçimde eserde kullanarak yüzeyde bölümleme ve sınırlandırma yapmıştır. Tablet yazısını betimleyen tipografik unsurlarla kültürden kesitler vererek sembollerle bu plastik unsurları destekleyip tarihe gönderme yaptığı düşünülmektedir. Bir diğer gösteren-gösterilen ilişkisi olarak derin anlama baktığımızda ise, insan figürünün mitoloji/tarih/kültür, hayvanların, mitoloji/tarih, taş rengi ve yıldızın mitoloji/ideoloji/psikoloji, eşkenar dörtgenin matematik/geometri, tablet yazısının sanat tarihi/mitoloji ve son olarak kullanılan sembollerin tarih/kültür derin anlam gösterilenini ifade ettiği düşünülmektedir.

SONUÇ

Araştırmamıza konu olan sanatçı İhsan Çakıcı, eserlerinde Anadolu'dan izler taşıyarak Anadolu medeniyetlerine dikkat çekmiş ve bu medeniyetlerin tarihsel mirasını çağdaş Türk sanatına kazandırmayı amaçlamıştır. Araştırmanın başlangıçta belirlenen amacı, Çakıcı'nın eserlerindeki Anadolu medeniyetlerinin yansımalarını ortaya koymak ve bu yansımaların geçmişle günümüz arasında kurduğu bağı incelemek olarak ifade edilmiştir. Araştırmanın sonuçları, bu

amacın gerçekleştirilmesine yönelik önemli bulgular sunmuştur. Sanatçının eserlerinde kullanılan özgün teknikler, geometrik kurgular ve disiplinlerarası yaklaşımlar, Anadolu'nun kadim kültürüne yaptığı vurgu ve tarihi unsurların güncel bir sanat anlayışıyla yorumlanmasıyla örtüşmektedir.

Göstergebilimsel analizler, Çakıcı'nın halı ve kilim motiflerini geometrik düzenlemelerle birleştirerek çağdaş bir estetik anlayış oluşturduğunu ortaya koymuştur. Örneğin tuvallerin merkezinde yer alan arkaik insan ve hayvan figürlerinin orijinaline uygun şekilde kabartılarak işlenmesi, izleyicide adeta bir zaman tüneli etkisi yaratmakta ve tarihsel bağlamı yeniden canlandırmaktadır. Bu göstergeler, sanatçının geçmişe atıflar yaparak tarihi eserlerin güncelliğini koruma çabasını yansıtmaktadır.

Bu araştırma, literatüre hem içerik hem de yöntem açısından özgün bir katkı sunmaktadır. İhsan Çakıcı'nın eserleri, Anadolu kültürüne dayalı çağdaş sanat eserlerinin incelenmesinde göstergebilimsel analizlerin sağladığı derinlemesine bakış açısını sergilemekte; böylece sanat tarihi, kültürel miras çalışmaları ve göstergebilim alanlarına disiplinlerarası bir bağ kurma olanağı sağlamaktadır.

Gelecek çalışmalarda, Anadolu kültürünün farklı sanatçılar üzerindeki etkilerinin benzer yöntemlerle incelenmesi, kültürel mirasın çağdaş sanat yoluyla korunmasına yönelik daha geniş perspektifler sunabilir. Ayrıca, sanat eserlerinde izleyici deneyiminin daha ayrıntılı bir şekilde ele alınması, eserlerin farklı bağlamlarda nasıl anlamlandırıldığını inceleyen çalışmalara olanak sağlayabilir.

Sonuç olarak, bu araştırma, sanat eğitimi alan öğrenciler ve eğitimciler için hem yöntemsel hem de içeriksel olarak önemli bir kaynak sunmaktadır. Sanat eserlerinin analizine yönelik sistematik bir yaklaşımın örneği olarak, hem Anadolu'nun kültürel mirasını görünür kılmakta hem de çağdaş Türk sanatındaki özgün eserlerin incelenmesine yeni bir boyut kazandırmaktadır. Bu bağlamda, araştırmanın sanat eğitimine, kültürel mirasın korunmasına ve disiplinlerarası çalışmalara anlamlı katkılar sağlayacağı düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

- Akerson, F. E. (2006). Göstergebilime giriş. İstanbul: Multilingual Yayınları.
- Büyüköztürk, Ş. (2020). Sosyal Bilimler için Veri Analizi El Kitabı: İstatistik, Araştırma Deseni SPSS Uygulamaları ve Yorum (27. baskı). Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Candan, E. (2006). Türklerin Kültür Kökenleri. İstanbul: Sınır Ötesi Yayınları.
- Eco, U. (1992). Açık yapıt (Y. Şahan, Çev.). İstanbul: Kabalcı Yayınları.
- Germaner, S. (2006). Süleyman Saim Tekcan Retrospektifi. Süleyman Saim Tekcan 45. Sanat Yılı (ss. 9–27). İstanbul: Mas Matbaacılık.
- Köken, M. (2014). Hitit Uygarlığının Çağdaş Türk Resmine Etkisi (Yüksek Lisans Tezi). Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Limon, B. (2008). Çağdaş Türk Resminde Örgütlü Sanat Hareketlerinin Türk Toplumunda Sanat Alt Kültürünün Oluşmasına Etkisi (Yüksek Lisans Tezi). Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Mercan, A. (2017). Çağdaş Türk Resim Sanatında Kültürel İmge Kullanımı Bağlamında Sabri Berkel (Yüksek Lisans Tezi). Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Antalya.
- Özsezgin, K. (2000). İhsan Çakıcı Resimleri Üzerine. İhsan Çakıcı Sergi Katoloğu. Emlak Sanat Galerisi.
- Sığircı, İ. (2017). Göstergebilim Uygulamaları (2. baskı). Ankara: Seçkin Yayınevi.
- Sladek, O. (2014). Prag Ekolünün Yapısalcı Poetikası ve Geçirdiği Dönüşüm (B. Dervişcemaloğlu, Çev.). İstanbul: Dergâh Yayınları.
- Soylu, R. (2018). Göstergebilim sanat eseri çözümleme şemaları. P. Karabaş (Ed.), Güzel Sanatlarda Örnek Araştırmalar El Kitabı (s. 31–56). İstanbul: Nobel Yayıncılık.
- Soylu, R. (2021). Mehmet Başbuğ resimlerinde hayvan imgelerinin göstergebilim çözümlemesi. Manas Sosyal Araştırmalar Dergisi, 10 (4), 2226–2242.
- Yağcı, U. (2023). Anadolu motiflerinin çağdaş Türk sanatına yansımaları. The Journal of Social Sciences, 7(3), 45–67.

İNTERNET KAYNAKLARI

Url-1: http://www.turkishpaintings.com/index.php?p=37&l=1&modPainters_artistDetailID=297 (Erişim Tarihi: 20.11.2023)

Url-2: Hitit eserleri. Erişim adresi: <https://www.123rf.com/stock-photo/hitit.html>
(Erişim Tarihi: 20.11.2023)

Url-3: Ankara Kültür Sanat. (2018). İhsan Çakıcı resim sergisi. Erişim adresi: <https://www.ankarakultursanat.com/ihsan-cakici-resim-sergisi> (Erişim Tarihi: 28.11.2023)

Url-4: Halı kilim desenleri ve anlamları. Erişim adresi: <https://www.apexhali.com/blogs/blog/hali-kilim-desenleri-ve-anlamlari>

Url-5: Gazi Resim İş Sanat Sergisi. (2020). Erişim adresi: <https://gaziresimissanalsergi.gazi.edu.tr/19mayis2020> (Erişim Tarihi: 15.11.2023)

ANKARA SULTAN ALÂEDDİN (MUHYİDDİN MESUD) CAMİSİ GEOMETRİK DESEN ANALİZ ÖRNEKLERİ VE ARTIRILMIŞ GERÇEKLİK UYGULAMASI

ANKARA SULTAN ALÂEDDİN (MUHYİDDİN MESUD) MOSQUE GEOMETRIC PATTERN ANALYSIS EXAMPLES AND AUGMENTED REALITY APPLICATION

Özgün Devrim

Milli Eğitim Bakanlığı, Çubuk Bilim ve Sanat
Merkezi Teknoloji ve Tasarım Öğretmeni
ozgundeirim2@gmail.com
ORCID ID: 0000-0002-6167-0046

Dr. Güven Meral

Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi, Mimarlık ve Güzel
Sanatlar Fakültesi, Görsel İletişim ve Tasarım Bölümü
guvenmeral@aybu.edu.tr
ORCID ID: 0000-0002-0744-2165

MAKALE GELİŞ TARİHİ: 12 Şubat 2025 · YAYIMA KABUL TARİHİ: 11 Nisan 2025

Öz

Ankara Sultan Alâeddin Camii, Anadolu Selçuklu dönemine ait taş işçiliği ve geometrik desenleri ile dikkat çekmektedir. Yapının minber ve mihrabında bulunan desenler, estetik ve kültürel açıdan önemli unsurlar arasında yer almaktadır. Bu çalışmada, tarihi eserlerdeki geometrik desenlerin artırılmış gerçeklik (AG) teknolojisi ile dijitalleştirilmesi ele alınmaktadır. AutoCAD ile desenlerin analiz edilmesi ve Vuforia AG ile Unity oyun motoru kullanılarak sanal ortamda görselleştirilmesi sağlanmaktadır. AG destekli mobil uygulama, desenlerin interaktif bir şekilde incelenmesine imkân tanımakta, sanatsal ve mimari algıyı geliştirmektedir. Geleneksel sanat ve tasarım anlayışını dijital teknolojilerle birleştiren bu yaklaşım, akademik ve uygulamalı araştırmalara katkı sunmaktadır.

Abstract

The Ankara Sultan Alaeddin Mosque draws attention with its stonework and geometric patterns from the Anatolian Seljuk period. The patterns on the pulpit and mihrab of the structure are among the important elements in terms of aesthetics and culture. This study examines the digitalization of geometric patterns in historical artifacts with augmented reality (AR) technology. The patterns are analyzed with AutoCAD and visualized in a virtual environment using Vuforia AG and Unity game engine. The AR-supported mobile application allows the patterns to be examined interactively and develops artistic and architectural perception. This approach, which combines traditional art and design with digital technologies, contributes to academic and applied research.

Anahtar Kelimeler: Anadolu Selçuklu Mimarisi, Sultan Alâeddin Cami, Artırılmış Gerçeklik, Geometrik Desen Analizi, Polygonal Teknik

Key Words: Anatolian Seljuk Architecture, Sultan Alâeddin Mosque, Augmented Reality, Geometric Pattern Analysis, Polygonal Technique.

GİRİŞ

Anadolu Selçuklu mimarisi, bölgedeki kültürel etkileşimlerin ve zanaatkârlığın bir ürünü olarak, zengin ve çeşitli bir mirasa sahip bulunmaktadır. Bu mimari tarz, günümüzde hâlâ ayakta kalan birçok tarihi eserde gözlemlenebilmektedir. Mimari, uygar bir toplumun pratik ihtiyaçlarını karşılamakla kalmayıp aynı zamanda kendini ifade etme amacıyla uygulanan bir yapım tekniği ve sanatı olarak teknik bir perspektiften ele alınabilir (Mülayim, 1982). Kültürel deneyimleri arasında oluşturdukları mimari geleneği, genel olarak İslam Mimarisi olarak adlandırılmaktadır. İslam Mimari eserleri dünya genelinde hangi coğrafyada ve hangi millete ait sanatçılar tarafından yapılsa yapılsın, aynı aileye mensup bireyler gibi birbirine benzemektedir. Bu eserlerin birlikteliğini sürdüren faktörler, zaman ve mekân değişikliklerine rağmen, İslam dininin belirlediği kurallardan oluşmaktadır. İslam sanatı, İslamiyet'i benimseyen her topluluğun sanatsal öğelerinden, yetenekli sanatçılarından ve zanaatkârlarından yararlanarak değişim geçirmiş ve bu süreçte karakter farklılıkları ortaya çıkmaktadır (Bektaşoğlu, 2009).

Selçuklu mimari eserlerinde, yalnızca yerli ustaların bulunmadığı, aynı zamanda Kafkasya, Mezopotamya ve Şam gibi bölgelerden gelen sayıları azımsanamayacak kadar çok yabancı ustanın da görev aldığı görülmektedir. Kuzey Suriye, Sultan I. Alâeddin Keykubad döneminde mimarlık ve sanatsal üretimin merkezi olarak görev almıştır. Bu bölgeden, ustaların Mısır'a, Mezopotamya'ya ve Asya'ya gitmeleri oldukça yaygındır. Konya'daki Selçuklu anıtlarında, Suriye ekolünün izlerinin belirgin bir şekilde yansıdığı gözlemlenmektedir. Sanata değer veren Selçuklu medeniyeti, bu şekilde yetenekli insan güçlerini kendi saflarında yoğunlaştırarak, Asya'da Müslüman kültürünün yücelmesine katkıda bulunmuştur (Gordlevski, 1988).

Cami ve medreselerin iç mekanlarında yer alan kemerler, kubbeler, kubbe geçmeleri, eyvanlar ve mihrap kısımlarında kullanılan çini ve mozaikler, firuze, lacivert ve patlıcan moru renkli sırlanmış tuğlalarla oluşturulan geometrik düzenlemelerle dikkat çekmektedir. Anadolu Selçuklu döneminde ilk kez sırlı tuğlalar, bitkisel geometrik desenler ve yazı harfleri şeklinde kesilmiş ufak çini parçacıklarından oluşan çini mozaik bezemeleri görülmektedir. Bu tür bezemeler, İslam sanatında yer alan yapı mihraplarının gelişimine önemli bir katkı sağlamış ve örnek oluşturmuştur. Selçuklu dönemi camilerinde geometrik desenlerin yoğunluğunun mihrap ve minber üzerinde olduğu gözlemlenmektedir.

Geometrik desenlerle ilgili çalışmaların cüzi olmasına rağmen, günümüzde bu konuya olan ilgi ve çalışmalar çoğalmaktadır. Dünya genelinde, tarihi eserlerde bulunan geometrik desenlerin çözümlenmesi ve analizi için çalışan araştırmacılar

ve uygulayıcılar, çoğunlukla ızgara, poligon ve nokta birleştirme gibi üç yöntemle geometrik desenlerin analizini gerçekleştirmektedirler (Ekizler Sönmez, 2017). Çalışmamızda; geometrik desenlerin çözümlenmesinde bu yöntemler arasından poligonal yöntem (Temas halinde çokgenler) tercih edilmiştir. Oluşturulan desen çözümlmeleri videolar dönüştürülmüş ve Artırılmış Gerçeklik (AG) teknolojisi desteği ile bir mobil uygulama geliştirilmiştir.

ANKARA SULTAN ALÂEDDİN (MUHYİDDİN MESUD) CAMİ (H. 574 / M. 1178)

Caminin Tanıtımı

Sultan Alâeddin Cami, Ankara'nın Altındağ ilçesinde, Hisar semtinde yer alan tarihi bir yapı olarak yer almaktadır. İç Kale Mahallesi, Ali Taşı Sokak'ta konumlanmış olan cami, Anadolu Selçuklu Dönemi'nden günümüze kadar varlığını sürdüren, ibadete açık bir anıt eserdir (Görsel 1). Camiye, kale içerisinde bulunan Hisar Kapısı'ndan girilerek ve Kale Kapısı Sokak'ı geçerek Zindan Kapı 'ya kadar yürüyerek ulaşılabilir. Aynı zamanda, Alâeddin Cami (Muhyiddin Mesud), Ankara çevresindeki ilk Cuma Cami olarak bilinmektedir ve tarihi süreç içinde birçok onarım ve tadilat geçirmiştir (İşçen, 2019, s.29).



Görsel 1. Sultan Alâeddin Cami.

Caminin tarihine dair bazı ihtilaflar bulunmaktadır. Kitabenin tarih bölümü yıpranmış durumda olduğu için farklı araştırmacılar tarafından farklı şekillerde okunmuş ve yorumlanmıştır. Kitabede yer alan tarih, Hicri 574 ve Hicri 594 olarak iki farklı şekilde okunmuş ve yorumlanmıştır. Çoğu araştırmacı, kitabede yer alan tarihi H. 594 olarak değerlendirmektedir (Eskici, 2001, s.303-304). Caminin minber kapısı üzerinde yer alan kitabede ise minberin cami ile birlikte yapıldığı belirtilmekte ve Hicri Safer H. 594 (Miladi Kasım 1197) tarihi yer almaktadır. Ancak bazı araştırmacılar, bunun H. 574 (M. 1178) olarak da okunabileceğini belirtmişlerdir ve caminin girişine 1178 tarihi yazılmıştır (Ersay ve Çam, 2012, s.38). Ahşap minberin kitabesinde ise Sultan Kılıç Aslan b. Mesud ifadesi bulunmaktadır. Bu ifade, Selçuklu Sultanı II. Kılıç Aslan'ın oğlu Muhyiddin Mesud Şah tarafından H.594/M.1197-1198 tarihinde, caminin hemen batı cephesinde bulunan eski bir kilise yerine yapıldığını göstermektedir (Erdoğan, 2013, s.29).

Ankara'daki mescit ve camiler, form ve planları itibariyle genellikle bulundukları mahalledeki halkın günlük dini ihtiyaçlarını karşılamak üzere tasarlanmış küçük çaplı ve sade yapılar olarak dikkat çeker. Bu camiler arasında en eski olanı olan Alâeddin Cami (Muhyiddin Mesud), Ankara'da yer alan diğer mescit ve camilerin tipolojilerini belirleyen bir üslupla başlamış ve farklı yüzyıllarda ve coğrafyalarda benzer bir tarzda devam etmiştir. Ankara'daki mescit ve camilerin çoğunun dikdörtgen planlı olduğu gözlemlenmektedir (Apa Kurtişoğlu, 2015, s.53; Erdoğan, 2013, s.145).

Bu planların, bir bölümü uzunlamasına, bir bölümü kibleye dik, bazıları bazilikal, bir bölümü ise kareye yakın dikdörtgen biçiminde olmasına rağmen, genellikle birbirlerine benzer bir görünüme sahiptir. Minare bölümü çıkarıldığında, bu camiler büyük oranda sıradan tek katlı Anadolu evleriyle benzerlik gösterir (Ersay Yüksel, 2016, s.160-161).

Sultan Alâeddin Cami ise meyilli bir arazi üzerine inşa edilmiştir ve kuzey bölümü taş setlerle yükseltilmiştir. Kuzey set duvarında, kitabesi bulunmayan iki kurnalı mermer çeşme ve birçok eski döneme ait devşirme malzeme bulunmaktadır. Vakıflar Genel Müdürlüğü tarafından gerçekleştirilen onarım ve çevre düzenlemesi sonrasında, avlu çevresi demir korkuluklar ile korunaklı hale getirilmiştir.

Camiye batı girişinden avluya adım atıldığında, iki devşirme sütun üzerine yerleştirilmiş olan ve mahfilin devamını oluşturan bir sundurma dikkat çeker. Girişin sağ yanında, andezit taşından yapılmış ve üzerinde kitabe bulunmayan bir mezar görülmektedir. Sol yan koridorda ise antik döneme ait kalıntıların yer aldığı yeşil bir alan bulunmaktadır (Erdoğan, 2013, s.141). Caminin kuzey yönündeki son cemaat bölümünde ise antik döneme ait İonik ve Dorik tarz

başlıklara sahip sekiz adet devşirme sütun bulunmaktadır. Bu sütun başlıkları, birbirinden farklı yapıda bezeme özellikleri sergilemektedir (Kurttaş, 2015, s.13-14). Koridorun güneyinde yer alan mihrap, hisar duvarına gömülmüş ve kiremitli bir sundurma ile koruma altına alınmıştır. Üst yarısı tamamen yıkılmış olan mihrap, iki kademe halinde derinleşmektedir. Selçuklu Dönemi'ne ait bu mihrap Alâeddin camisinin ilk mihrabı olduğu araştırmacılar tarafından kabul görmektedir (Erdoğan, 2013, s.142). Bahçede yer alan bu mihrabın, Sultan Muhyiddin Mesut tarafından inşa ettirilen ilk camiye ait olduğu düşünülmektedir. 1970'li yıllarda, çevre düzenlemesi sırasında kaldırılan gecekonduların ardından ortaya çıkarılan mihrap, ilk camiye ait olup, tuğladan yapılmış herhangi bir süslemeye sahip değildir (İşçen, 2019, s.30).

Dikdörtgen planlı mihrap nişinin üst kısmında mukarnas kavsaralı bir tasarım görülmektedir. İç bölümünde ise daha küçük bir mihrabiye ve mihrabın iki yanındaki zar başlıklı sütunçeler dikkat çekmektedir. 1985 yılındaki tamir sırasında, mihrabın üzerine kiremit kaplı bir örtü yerleştirilmiştir. Hisar duvarına oyulmuş olan bu niş, eski cami bölümüne ait tavanı taşıyan kirişlerin yerleştirildiği oyukları da içermektedir. Ayrıca, Hisar surları üzerinde, Roma Devri'nden kalma açık alanda sütun parçaları ile Osmanlı dönemine ait H.1000 (M. 1591) tarihini taşıyan kırık mermer mezar taşları bulunmaktadır (Ersay ve Çam, 2012, s.14; Erdoğan, 2013, s.145).

Doğu bölümünde yer alan boşluğun, Osmanlı Vakıf risalelerine göre; es-Seyyid Şeyh İbrahim Efendi'nin oğlu Abdülkerimzâde el-Hac Mehmed Emin Efendi tarafından 11 Şubat 1742 tarihinde beş odalı bir medrese yaptırıldığı belirtilmektedir. Ayrıca, 28 Kasım 1783 tarihli bir başkabelgede, Abdülkerimzâde Seyyid el-Hac Mehmed Emin Efendi Medresesi müderrisliğinin Ankara'da Sultan Alâeddin Cami yanında tevcihi kaydının bulunduğu ifade edilmektedir. Bu şahsın aynı zamanda İstanbul Tahtakale çarşısında Haseki Cami yanında Emîniye isimli başka bir medresesinin olduğu, ancak 1928 yılında çıkan bir yangında yok olduğu bilinmektedir. Aynı zamanda, caminin doğu kısmındaki boşlukta Attarzadeler'e ait küçük bir aile mezarlığı da bulunmaktadır (Konyalı, 1978, s.47-48).

Sultan Alâeddin Cami'nin dış görünüşü, Selçuklu geleneğini yansıtan sade ve süssüz bir yapıya sahiptir. Yapının özgün karakteristik özellikleri, 14. ve 15. yüzyıllardaki tamir ve tadilatlarla birlikte kaybedilmiştir. Cami, 15,15 m x 21,78 m ölçülerinde geniş bir alanı kaplayarak, boyuna dikdörtgen bir yapı şeklinde inşa edilmiştir. Yapı, kale duvarına bitişik konumda olup, diğer duvarları su basman kısmına kadar devşirme malzemelerin yoğun olarak kullanıldığı kesme ve moloz taşlarla kerpiç malzeme ile kaplanmıştır (Erdoğan, 2013, s.145). Cami haziresinin eskiden, günümüzde caminin doğu cephesinde bulunan bahçe

bölümünde olduğu düşünülmektedir. Ancak günümüzde bahçede, çevreden toplanan çeşitli antik taşların sergilendiği ve eskiden var olan Arapça yazıtlı bazı mezar taşlarının yerinde bulunmadığı gözlemlenmektedir. Cami girişinin sağ tarafında ise Osmanlı Dönemi'ne tarihlenen, kitabesi olmayan andezit taşından yapılmış bir mezarın, hazirenin bir parçası olduğu anlaşılmaktadır (İşçen, 2019, s.31).

Mihrap

Erken İslam mihraplarının biçim değişiklikleri, tercih edilen malzeme türüne bağlı olarak çeşitlilik göstermektedir. Özellikle alçı, diğer malzemelere göre daha kolay işlenebilir özelliği nedeniyle 960 tarihli Nayin Mescid-i Cuma'sı gibi eserlerde ilk defa kullanıldığı görülmektedir. Bu dönemde alçının mihraplarda kullanımı, genellikle iç içe iki niş düzeni şeklindeki tasarımlarla öne çıkmış ve 15. yüzyıla kadar devam etmektedir. Alçı, İran bölgesi başta olmak üzere batıda da özellikle Fatımi devri yapılarında yoğun bir şekilde kullanılmıştır. Samarra alçısıyla yapılan eğri kesimli mihraplar ve Fatımi ile İran mihraplarında kullanılan ajur yöntemi, süsleme sanatı açısından büyük önem taşımaktadır (Renda, 1977, s.312). Anadolu Selçuklu Devri'ne ait alçı mihraplar ise genellikle "kalıplama" ve "oyma" tekniklerini temel alarak farklı bir sanatsal estetiği ortaya koymaktadır (Eskici, 2006, s.62).

Orta Anadolu coğrafyasındaki mihraplar hem biçim hem de bezeme açısından özgün bir Anadolu Selçuklu üslubu geliştirmiştir (Renda, 1977, s.312). Anadolu Selçuklu mihraplarında, köşelik, mukarnas yuvaları, sütunçeler, alınlık, bordürler ve tepelik gibi öğeler, restore edilen yeni mihrapta da görülmektedir. Mihrap, farklı boyutlardaki levhaların yan yana ve üst üste monte edilmesiyle, fayans kaplamalarda olduğu gibi ayrı ayrı kalıplardan çoğaltılan levhalardan oluşmaktadır.

Alâeddin Camisi'nin doğu cephesindeki 150 m2'lik alanda bulunan ilk mihrap hakkında daha önce detaylı bilgiler paylaşılmıştır. Ancak cami içindeki mihrap, yaşanan savaşılar ve benzeri nedenlerle değişikliklere uğramıştır. Günümüzdeki mihrap, caminin ilk inşa edildiği döneme ait değildir (Çetintaş, 2019, s.195).

İlk yapılan minberin durumu ilgili net bir bilgi bulunmamaktadır. Ancak II. Abdülhamit döneminde, mihrabın sökülerek yerine barok mizaçlı ve yarım daire nişe sahip olan, yanlarında ikişer sütunçe üstünde yazı panosu bulunan alçıdan yeni bir mihrap inşa edilmiştir. Yazı panosunda "Şüphesiz mescitler, Allah'ındır halde Allah ile birlikte hiçbir kimseye kulluk etmeyin (Cin Suresi Ayet 18) ve 1311 tarihi yazmaktadır. Mihrap, en üstte bir sıra Akantus yaprağı dizisiyle sona ermektedir. Bu tarihten itibaren mihrabın M.1893/1894 yıllarında ve Sultan II. Abdulhamid Han döneminde yenilendiği anlaşılmaktadır (Erdoğan, 2013,

s.153; Çetintaş, 2019, s.198; VGM, 1983, s.343). Cumhuriyet Dönemi'nde Sultan Alâeddin Camisi, Vakıflar Genel Müdürlüğü tarafından 1956, 1960, 1984, 2008, 2017 yıllarında yenileme çalışmalarına tabi tutulmuştur. Mihrap, arkasına denk gelen kale duvarından kaynaklanan nem nedeniyle zamanla bozulmuştur. Vakıflar Genel Müdürlüğü tarafından 2017-2018 yıllarında başlatılan restore çalışmasında, ilk kalıntılardan elde edilen geometrik desenlere sadık kalınarak alçıdan yeni bir mihrap yapıldığı görülmektedir.

Günümüzde yenilenen mihrap, kalıntılarında yer alan geometrik desenlerin özgün parçalarını temsil etmektedir. Bu parçalarda kullanılan geometrik desenler ve motifler, genel kompozisyon üzerinde Selçuklu mihrap üslubuna uygun bir şekilde düzenlenmiştir. Mihrap bölümündeki stalaktitli niş, iç bölgeden dışa doğru alçı malzeme kullanılarak oluşturulmuştur. En dış bordürde, Arapça olarak "Kelime-i Tevhid" tekrarlı bir şekilde yazılmıştır. İç bordürlerde ise sekiz kollu ve on iki kollu Selçuklu yıldızı geometrik desenleri ile örüntü oluşturacak motifler yer almaktadır. Mihrap kavsara altında sağ ve sol tarafta, orijinal kaide üzerindeki sütunçeler bulunmaktadır. Yeni mihrabın boyutları tavana kadar geldiği için Güney cephesindeki mihrap üstünde yer alan üç pencerenin kapatıldığı görülmektedir.



Görsel 2. Sultan Alâeddin Cami Mihrap.

Mihrap nişi altı bölümünde yer alan on iki kollu Selçuklu yıldızın analiz çizimleri desen çözümlemesi bölümünde detaylı bir şekilde incelenmiştir. Caminin ibadet mahalli olarak adlandırılan harim bölümü, oldukça sade bir yapıya sahiptir. Harim bölümünde, Selçuklu camilerinde sıkça rastlanan ahşap direk sütunlar bulunmamakta; ahşap tavan doğrudan duvarların üzerine oturmaktadır (Erdoğan, 2013, s. 147). Caminin orijinal haline dair kesin bilgilere ulaşılamayan alçıdan yapılmış mihrabı bulunmaktadır. Ahşaptan yapılmış minber günümüzde hâlâ kullanılmaktadır. Yapı küçük olmasına rağmen içinde ahşaptan yapılmış bir kadınlar mahfili bulunmaktadır.

Minber

Minber kelimesi, Arapça kökenli olup “yükseltmek” ve “kaldırmak” anlamına gelen nebr kökünden türetilmiştir. İslam dünyasında, cuma günleri imamların hutbe okumak için kullandıkları merdivenli yüksek kürsüye “Minber” denilmektedir (Oral, 1962, s.51-52).

Minber, yapım dönemi ve günümüze kadar korunabilmiş nadide sanat eserleri arasında öne çıkmaktadır. Orta ölçekte (3.82m x 3.3m) olan bu minber, büyük ölçüde korunarak günümüze ulaşmıştır (Apa Kurtişoğlu, 2015, s.53). Taç, külah ve kaide kısımları dışında diğer bölümleri özgün bir yapıya sahiptir. Ceviz ağacından yapılan minber, Ahi Şerafettin Cami’ndeki gibi taklit künde-kârî tekniği ve bazı yerlerde oyma tekniği kullanılarak süslenmiştir (Bozer, 2007, s.538). Minberin kapı kanatları, günümüze kadar ulaşmış olup taklit künde-kârî içi arabeski beşgenlerle doldurulmuştur. Kapı kemerinin şekli, Ahi Elvan ve Ahi Şerafettin camilerinde olduğu gibi dilimlidir. Taç kısmı ise daha sonraki dönemde yapılmış olup üzerinde kelime-i tevhid yazılı bulunmaktadır.



Görsel 3. Sultan Alâeddin Cami Minber.

Minber giriş üst kısmında bulunan aynalıkta üç satırlık Arapça bir kitabe yer almaktadır. Minberin külah ve âlem bölümlerinde restorasyon çalışması yapılmıştır (Öney, 1971, s.17-18). Minberin yan aynalıkları, hendese ilminin temsilcileri olan poligonal şekillerle bezemeli ve iç kısımları Rumi ve bitkisel motiflerle süslenmiştir. Taklit künde-kârî tekniği kullanılarak oluşturulan bu bezeme, uyumlu ve etkileyici bir kompozisyon sunmaktadır. Köşk kısmının alt bölümünde, Mushaf-ı Şerif, Sakalı Şerif gibi kutsal ve kıymetli eşyaların konulduğu alan, aralarında dört kollu yıldızlar ile örüntü oluşturan çokgenlerle süslenmiştir. Köşk altında ise sekizgen ve yıldız desenleri bulunmaktadır (Görsel 3). Korkuluk kısmında ise sekiz kenarlı yıldız desenleri dikkat çekmektedir (Erdoğan, 2013, s.151).

Minberin çevresi, iki yönde rumi geometri kompozisyonu içeren zemin oyma tekniğiyle işlenmiş, bitkisel bir bordürle sınırlandırılmıştır. Minberin mihrap tarafındaki korkuluğun üzerinde, kıvrım dallı bitkisel zemin üzerinde usta bir kitabe bulunmaktadır (Apa Kurtişoğlu, 2015, s.57). Motif oymalarında ve kapı kitabesi motiflerinde düz satırlı sığ oyma, kitabedeki yuvarlak satırlı sığ oyma, korkuluklarda kafes ve kapı kitabesinde çift katlı rölyef yöntemleriyle büyüleyici bir etki yaratılmıştır. Selçuklu yapılarında, ahşap süsleme sanatı olan Selçuklu Stili adı verilen geometrik kompozisyonlar, büyük bir ustalıklarla kullanılmıştır (Akgül, 1992, s.50).

DESEN ÇÖZÜMLEMESİ

Ankara Sultan Alâeddin Camisi Minber Örnek Desen Çözümlemesi

Ankara Sultan Alâeddin Camisi'ndeki ceviz ağacından yapılmış minber, Ahi Şerafettin Camisi'ndeki örneklerle benzerlik gösterir. Minberin yan aynalıkları, hendese ilminin temsilcileri olan poligonal şekillerle süslenmiş ve iç kısımları Rumi ve bitkisel bezemelerle taklit künde-kârî tekniği kullanılarak etkileyici bir kompozisyon oluşturulmuştur. Köşk bölümünün alt kısmında dört kollu yıldızlarla örüntü oluşturulmuş çokgenler dikkat çekmektedir (Görsel 4).

Minberin yan aynalıklarındaki poligonal şekiller, altıgen, yıldız, çokgen ve baklava dilimi gibi figürleri içermekte, Rumi ve bitkisel motiflerle bezenerek uyumlu bir kompozisyon oluşturulmaktadır. Köşk altında ise sekizgen ve yıldız desenleri özenle işlenmiştir. Bu desenler, Mushaf-ı Şerif, Sakalı Şerif gibi değerli eşyaların konulduğu köşk kısmına estetik bir dokunuş sağlamaktadır.

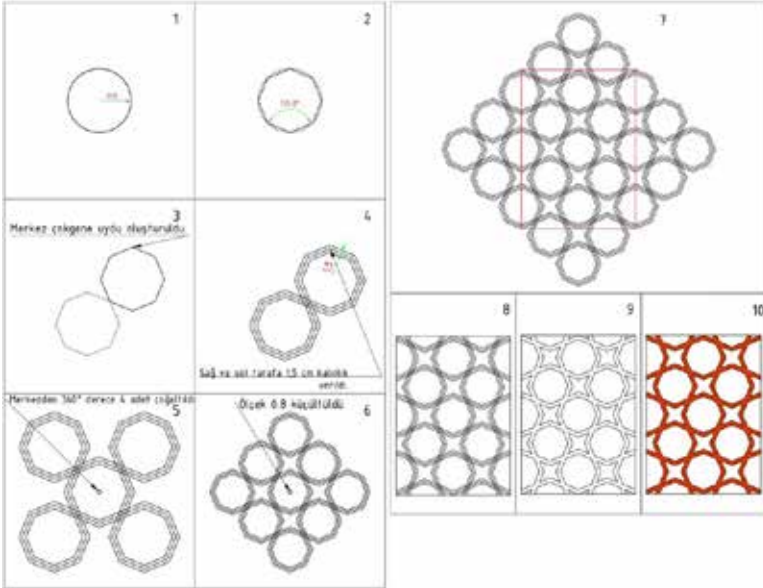
Köşk altında yer alan sekizgen ve yıldız desenleri detaylı bir şekilde incelenmiş, aynı zamanda köşk altındaki desenin 10 aşamada nasıl oluştuğu gösterilmiştir (Görsel 5). Bu aşamalar, daire çizimi ile başlayıp içerisine yerleştirilen

sekizgenin çoğaltılması, kalınlaştırma işlemi ve son olarak kesilme ve silinme adımlarını içermektedir. Elde edilen sekizgen, merkezdeki sekizgene uyacak şekilde kopyalanır. Bu kopyalama işlemi sırasında merkezde ve uydu olarak yer alan sekizgen çizgilerine sağ ve sol taraflarında 1,5 cm'lik bir kalınlık eklenir. Ardından, uydu, merkezdeki sekizgenin 360 derecesini kaplayacak şekilde dört kez çoğaltılır. Çoğaltma işlemi sırasında merkezdeki sekizgenin 90° , -90° , 180° ve -180° bölümlerinde kalan boşluklar da doldurulur. Son olarak, kalınlaştırma aşamasında, kılavuz merkez çizgileri ve birleşim noktaları kesilip temizlenir.

Ankara Sultan Alâeddin Camisi minberinin detaylı desen analizi, Selçuklu dönemi ahşap süsleme sanatının inceliklerini ve zanaatkârlığını ortaya koymaktadır (Devrim, 2022).



Görsel 4. Sultan Alâeddin cami minber köşk altı geometrik desen.

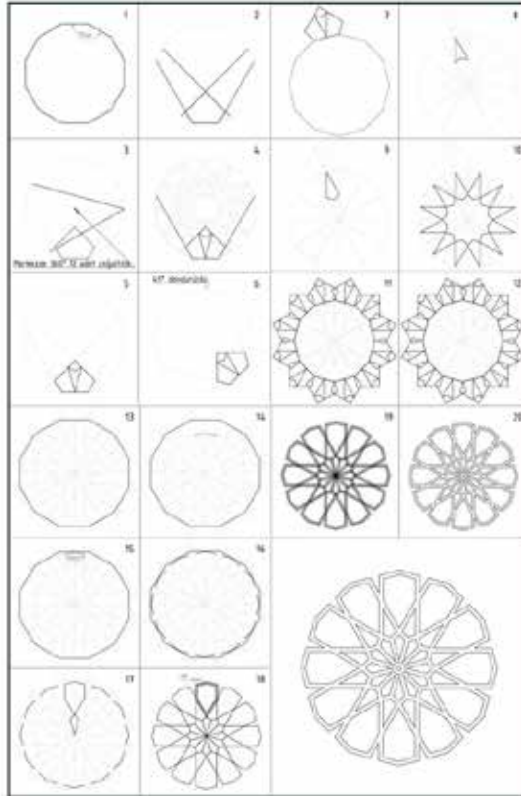


Görsel 5. Sultan Alâeddin cami minber köşk altı geometrik desen analizi.

Ankara Sultan Alâeddin Cami Mihrap Örnek Desen Çözümlemesi

Günümüzde restore edilen mihrap, üzerinde belirgin koyu renkli olan kısımlar aracılığıyla geometrik desenlerin özgün parçalarını ortaya koymaktadır. Bu parçalarda yer alan geometrik desenler ve motifler genel kompozisyon içinde Selçuklu mihrap üslubuna uygun bir şekilde yapılandırılmıştır. Mihrap bölümünde yer alan stalaktitli niş, iç bölümden dışa doğru alçı malzeme kullanılarak oluşturulmuştur. Mihrap nişinin altında bulunan 12 kollu Selçuklu yıldızı deseni detaylı bir çözümleme ile incelenmiştir.

On iki kollu Selçuklu geometrik desenin oluşturulmasına onikigen çizimi ile başlanmıştır. Onikigenin üst sağ ve sol ikinci köşeleri ile beş ve sekizinci köşelerin yanlarına çizgiler eklenmiştir. Aynı şekilde sağ ve sol tarafta üçüncü köşelerden taban köşelerine çizgiler çizilerek iç kısımda düzgün olmayan bir beşgen elde edilmiştir. Düzgün olmayan beşgen içerisindeki kenar çizgileri, merkezde 360° on iki adet çoğaltma işlemi ile tabanı kırık bir üçgen oluşturacak şekilde genişletilmiştir. Çizilen ana sekizgen şekil iç kısımda yer alan diğer şekillerle birlikte 45° (Görsel 6) döndürülmüştür (Devrim, 2022).



Görsel 6. Cami mihrap niş altı geometrik desen analizi.

Düzgün olmayan beşgen, sekizgen şeklin dışına taşınarak iç kısımda yer alan kırık tabanlı üçgenle aynalanmıştır. Merkezde 360° on iki adet çoğaltma işlemi uygulanmıştır. Dış kısımda bulunan düzgün olmayan beşgen de merkezde 360° on iki adet çoğaltma ile genişletilmiştir. Çoğaltılan düzgün olmayan beşgen içerisinde yer alan kırık köşeler birleştirilerek çizgi oluşturulmuş ve merkezden on iki adet çoğaltma ile genişletilmiştir. Analiz basamağında on iki kollu yıldızın üst kısmı için 150° ve alt kısmı için 60° olan bir kol elde edilmiştir. Elde edilen yıldız kolunun merkezde 360° on iki adet çoğaltma işlemi ile genişletilmiştir. Yardımcı çizgiler tamamen silinmiştir. Ana çizgilere iki taraflı kalınlık verilmiş, iç ana çizgiler silinmiştir. Temas noktasında bulunan çizgiler silinerek iç kısımlar boşaltılmış, bu şekilde on iki kollu yıldız deseni elde edilmiştir (Devrim, 2022).

GEOMETRİK DESEN ANALİZ YÖNTEMLERİ

Grid Yöntemi

Altıgen biçimli desenler için genellikle eşkenar üçgenlerden oluşan bir ızgara kullanılırken, kare biçimli desenler için ise genellikle kare ızgara tercih edilmektedir. Ancak bu oluşturulan ızgara üzerinde bazı noktaları referans olarak deseni oluşturmak, her kompozisyon için uygulanabilir bir yöntem olarak görülmemektedir.

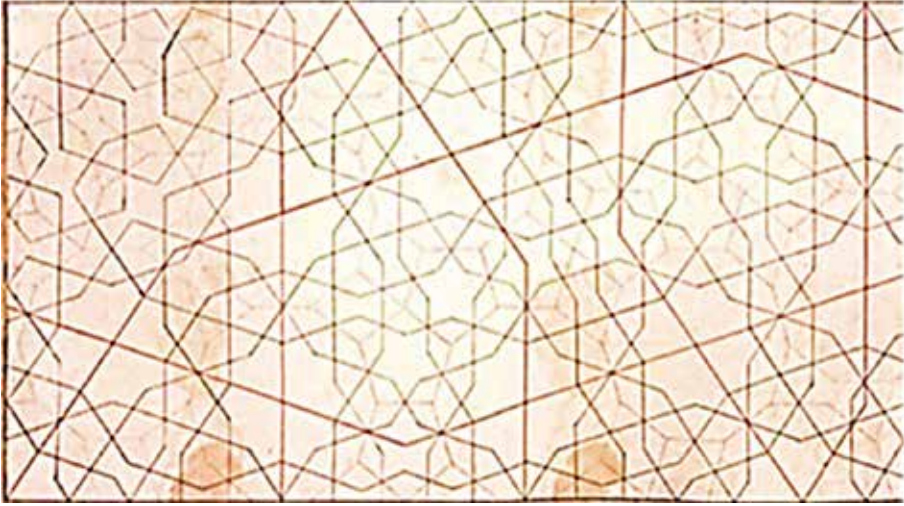
Nokta Birleştirme Yöntemi

Yardımcı çizgiler içerisinden asıl desenin seçilip belirginleştirilerek çıkarılması, her çizginin bir sonraki çizgi için örnek olmasını sağlamaktadır (Sönmez Ekizler ve Doğanay, 2015, s.93). Altıgen desen ve kare desen için nokta birleştirme yöntemi örnekleri görülmektedir.

Poligonal Yöntem

Temas halinde çokgenler (poligonal) tekniği, geometrik desenlerin oluşturulmasında kullanılan yöntemlerden biridir. İki tabakalı bir uygulama söz konusudur. Bu teknikte, desenin alt kısmında yer alan poligonların kenarları, üstte yer alan desenin oluşturulmasına rehberlik etmek amacıyla kullanılır. Jay Bonner'a göre, poligonal yöntem özellikle karmaşık kalıpların üretimi için etkili bir yöntemdir ve özellikle sistematik tasarımlarda tasarımın doğruluğunu sağlama konusunda büyük bir öneme sahiptir (Bonner, 2003, s.1-10). Örneğin, 9 ve 11 kollu yıldızlar, 11 ve 13 kollu yıldızlar, 9, 10, 11 ve 12 kollu yıldızlar gibi çeşitli desenler verilebilir. Bu karmaşık ikili düzlemdeki kalıplar, XII. yüzyılda Fas ve İspanya'da, XIV. ve XV. yüzyılda İran ve Orta Asya'da, Anadolu Selçukluları döneminde Anadolu coğrafyasında üretilmiştir.

Bu kalıpların oluşturulması, yalnızca temas halinde çokgenler (poligonal) tekniği kullanılarak sağlanabilmektedir. J. Bonner, çalışmasında poligonal tekniğin en önemli argümanının geometrik desenlerle ilgili birincil kaynaklardan biri olan Topkapı Sarayı'ndaki tarihi parşömenler olduğunu belirtmektedir. Bu parşömenler, poligonal tekniğin geometrik desenlerin oluşturulmasında nasıl kullanıldığına dair önemli kanıtlar sunmaktadır. Bu kaynakta ikili düzlemde kompleks kompozisyonlar bulunmaktadır (Görsel 8). Topkapı Sarayı'nda bulunan parşömen, poligonal tekniğin en açık göstergesi olarak kabul edilebilir (Sönmez Ekizler ve Doğanay, 2015, s.93; Necipoğlu, 1995, s.300-305).



Görsel 7. Topkapı parşömeninden bir desen ve poligonal tekniğin varlığı.

Poligonal yöntem, son yıllarda önerilen diğer model oluşturma tekniklerine göre büyük bir değere sahiptir. Sanat tarihi perspektifinden bakıldığında, geleneksel tasarımcıların bu sistemi, İslam Dünyası'nda yaygın olarak kullanılan belgelenmiş bir yöntem olarak görmekte ve bu alandaki önemli bir araştırma konusu olmaktadır. Bu teknik, geometrik desenlerin geliştirilmesinde uzun bir geçmişe sahip olup, sanat ve tasarım alanında zengin ve çeşitli kompozisyonların oluşturulmasına olanak sağlamaktadır.

Geleneksel geometrik desenlerin oluşturulmasında en yaygın olarak kullanılan yöntem poligonal tekniktir (Temas halinde çokgenler). Bu teknik, model çizgilerinin türetilebileceği temel bir çokgen matrisi veya alt ızgarayı kullanır. Poligonal teknik hem basit geometrik desenlerin hem de en karmaşık bileşik desenlerin yaratılmasına izin veren tek yöntemdir. Geometrik modelin oluşturulması tamamlandıktan sonra, ilk poligonal alt ızgara atılır. Bu, tarihsel olarak iyi bilinen örneklerden oluşan dört modeli içeren, en yaygın kullanılan

5 katmanlı alt ızgara ile yapılandırılmış bir tasarımıdır. Dar, orta ve geniş açılı desenlerin çizgileri, altta yer alan çokgenlerin kenarlarını orta noktalarından geçer ve bu üç tasarımın her birinin farklı karakteri, bu geçiş deseni çizgilerinin açısındaki değişiklikten kaynaklanmaktadır. Dar açılı desende, geçiş çizgilerinin açısı 36°'dir; geniş açılı desende açı 108°'dir; orta açılı desende ise açı 72°'dir. Bu açısal farklılıklar, geometrik desenlerin estetik özelliklerini ve karakterini belirlemede önemli bir rol oynar. Bu örnekler, poligonal tekniğin esnekliğini ve farklı tasarım sonuçlarını nasıl elde edebileceğini göstermektedir.

Bu genel değerlendirme doğru bir noktaya işaret etmektedir. Poligon sayısının artması, alt ızgara üzerinde daha fazla referans noktası sağlar ve bu da daha karmaşık ve detaylı geometrik desenlerin oluşturulmasına olanak tanır. Bu durum, tasarımın zenginliğini ve karmaşıklığını artırarak daha çeşitli ve estetik açıdan ilginç desenlerin ortaya çıkmasına katkı sağlamaktadır (Bonner, 2017, s.325).

ARTIRILMIŞ GERÇEKLIK

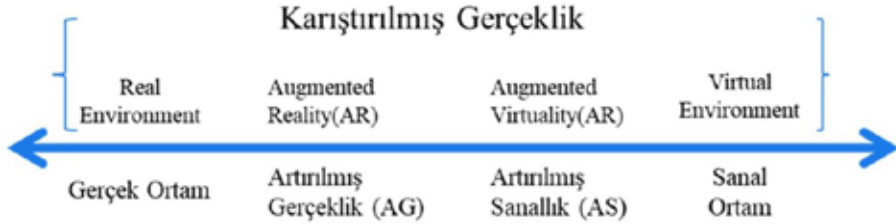
1960'lı yılların sonlarına doğru Morton Heilig tarafından tasarlanan "Sensorama," sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik konseptlerine temel oluşturan bir cihazdır. Bu cihaz, üç boyutlu, geniş görüşlü, sesli, renkli, titreşim özellikleri ve hoş kokular içeren bir deneyim sunmayı amaçlamaktadır (Abdüsselam ve Karal, 2015, s.155). Sensorama, kullanıcıyı etkileyerek, duyuusal deneyimleri zenginleştirmeyi hedeflemiştir.

Sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik teknolojilerinin temelini atan bu çalışma, başa takılan bir ekranı içermekte ve bu ekran, kullanıcının etrafındaki ortamı değiştiren özelliklere sahiptir. 1968 yılında Harvard Üniversitesi'nde bilgisayar bilimi profesörü Ivan Sutherland ve Utah Üniversitesi'nden öğrencisi Bob Sproull tarafından geliştirilen "Demoklesin Kılıcı" isimli cihaz, bu dönemde sanal gerçeklik teknolojisinin ilk örneklerinden biri olarak kabul edilir. "Demoklesin Kılıcı" ismi, tasarımındaki görünüşünden esinlenmiştir. İlk örnek olması nedeniyle cihaz hantal ve ağırdı; aslında "giyilebilir" olması için birinin kafasına asılması gerekiyordu. Ancak zamanla, teknolojinin gelişmesi ve fikrin evrilmesiyle, bugün Google Glass gibi ince ve hafif cihazlar ortaya çıkmıştır. Bu modern cihazlar, normal gözlüklerden daha ince ve hafif olmalarıyla dikkat çekerler (Tabusca, 2014, s.314).

Thomas P. Caudell tarafından 1990'lı yıllarda dijital terminolojiye kazandırılan artırılmış gerçeklik kavramı, yeni bir kavram olarak algılsa da ilgili alanyazında bu konuyla ilgili birçok araştırma çalışmasının yer aldığı gözlemlenmektedir.

Ancak, kavram ve terminoloji bakımından farklılıklar ortaya çıkmaktadır (Erbaş ve Demirer, 2015, s.9). Artırılmış Gerçeklik (AG); gerçek yaşam içerisindeki nesnelerin dijital ortam ürünleriyle bütünleştirildiği bir gerçeklik ortamı olarak tanımlanmaktadır. Bu kavram, gerçek yaşamdaki çevre ve içindeki objelerin bilgisayar tarafından üretilen görüntü, ses, grafik ve küresel konumlama sistemi (GPS) verileriyle çoğaltılarak oluşturulan canlı veya dolaylı fiziksel görünüşü içermektedir (Milgram ve Kishino, 1994, s.11). Artırılmış gerçeklik, bilgisayar tarafından gerçekliğin artırılması ve değişimi anlamına gelmektedir.

Artırılmış gerçeklik (AG), geleneksel sanal gerçeklik teknolojisinin bir türüdür. Bu teknoloji, gerçek dünya objelerinin üzerine eklenen sanal objelerle birleştirilerek kullanıcıya sunulmaktadır. Bu sayede gerçek dünya ile sanal dünya arasında etkileşim sağlanmakta ve kullanıcıya daha zengin bir deneyim sunulmaktadır (Azuma, 1997, s.356). Artırılmış gerçeklik, bilgisayar tarafından oluşturulan görüntülerin, kullanıcının gerçek dünya görünümüyle birleştirilerek sunulduğu bir teknolojidir. Bu sayede kullanıcı, gerçek dünya ile sanal objeler arasında bir etkileşim deneyimi yaşamaktadır (Singh ve diğerleri, 2021, s.14-26). AG teknolojisi, sanal gerçeklik teknolojisinin bulunduğu gerçek yaşam ortamıyla bütünleşik faaliyetler yapılmasını sağlayan bir ortam olarak düşünülebilir. Aynı zamanda güvenlik ve maliyet gibi nedenlerle mümkün olması güç olan durumların tecrübe edilmesi için uygun bir imkân sunmaktadır (Erbaş ve Demirer, 2015, s.9).



Görsel 8. Gerçeklik sanallık süreci.

Artırılmış Gerçeklik (AG), karma gerçekliğin bir parçası olarak görülmektedir (Görsel.9). Bu teknoloji, fiziki bir ortama sanal nesnelerin entegre edilmesi yoluyla gerçek yaşamı desteklemekte ve bu sayede sanal nesneler, gerçek yaşamla bütünleşmiş bir yapı kazanmaktadır (Milgram ve Kishino, 1994, s.11). Artırılmış Gerçeklik (AG) teknolojisi, Sanal Gerçeklik (SG) teknolojisinden esinlenerek geliştirilmiş olup, gerçek yaşam ortamında etkinliklerin gerçekleştirilmesini ve güvenlik, maliyet gibi nedenlerle mümkün olmayan durumları tecrübe etme imkânı sunarak, kullanıcılara interaktif bir ortam sağlamaktadır (Erbaş ve Demirer, 2015, s.9).

Artırılmış gerçeklik teknolojisinin üç temel bileşeni bulunmaktadır (Azuma, 1997, s.357):

1-Sanal ve Gerçek Yaşam Ortamının Bileşimi:

Artırılmış gerçeklik, sanal dünyanın ve gerçek dünyanın birleştirilerek entegre edilmesini içerir. Bu, sanal nesnelerin gerçek yaşam ortamında doğal bir şekilde varmış gibi algılanmasını sağlar.

2-Yaşadığımız Dünya ile Etkileşim Sağlaması:

Artırılmış gerçeklik teknolojisi, kullanıcının gerçek dünyayla etkileşim kurmasını sağlar. Bu etkileşim genellikle kullanıcının çevresindeki nesnelerle veya bilgilerle doğrudan etkileşimde bulunma şeklinde gerçekleşir.

3-Üç Boyutlu Gerçek ve Sanal Ortamların Oluşturulması:

Artırılmış gerçeklik, üç boyutlu gerçek ve sanal ortamların oluşturulmasını içerir. Bu, sanal nesnelerin derinlik algısıyla gerçek dünya objeleriyle bir araya getirilmesini sağlar. Artırılmış gerçeklik uygulamalarının çeşitli sektörlerde yaygın olarak kullanıldığı gözlemlenmektedir. Bu sektörler arasında sinema, alışveriş, pazarlama, emlak, turizm, sanat, eğitim, inşaat, sağlık, spor, oyun ve askeriye gibi alanlar bulunmaktadır (Boz, 2019, s.7-47). Artırılmış gerçeklik (AG) ortamının oluşturulmasında sıkça kullanılan yöntemlerden biri, videoların arka planlarının kaldırılmasını sağlayan yeşil perde (chroma key) platform efektidir. Bu teknik, özellikle hava durumu yayınlarında sıkça gözlemlenen bir uygulamadır. Hava durumu sunucusu, mavi veya yeşil renkte bir perde önünde dururken, arka planda konuyla ilgili bir görsel veya bilgi ekranı bulunur (Etwinning, 2024).

Artırılmış gerçeklik (AG), oluşturulan mekânlarda sadece alışlageldik bir video izleme deneyimini aşarak, ortamda gerçek canlılar ve objelerin varmış gibi görünmesini sağlar. Artırılmış gerçeklik (AG), kullanıcıların istedikleri konularla etkileşimde bulunmalarını ve kameralar aracılığıyla gerçekleştirilen işlevsel deneyimlere katılmalarını mümkün kılar. Bu teknoloji, yaşadığımız gerçek ortamlarda dijital resimler, sesler ve videoların çoğaltılmasına olanak tanıyarak, sahada faaliyet gösteren öğretmenler için etkili ve etkin bir eğitim aracı olarak kullanılabilir (Taşkıran ve diğerleri, 2015, s.6).

Artırılmış gerçeklik uygulamaları dört farklı çevre biriminin birleşimine ihtiyaç duymaktadır. Bu birimlerin ilkinin kamera oluşturmakta, ikincisini bilgisayar alt yapısı, üçüncüsünü bir işaretleyici ve dördüncüsünü yaşadığımız gerçek yaşam oluşturmaktadır. Artırılmış gerçeklik (AG) dört farklı birimin, 3B olarak gerçek yaşamda konumlandırılması olarak görülmektedir (Çakal ve Eymirli, 2012, s. 1-10).

GEOMETRİK DESEN ANALİZİ İÇİN ARTIRILMIŞ GERÇEKLİK TABANLI MOBİL UYGULAMA

Mobil Uygulamanın Oluşturulma Aşamaları

Bu bölümde, Sultan Alâeddin Camisi'nde yer alan mihrap ve minber üzerindeki poligonal teknikte oluşturulmuş geometrik desenler, artırılmış gerçeklik teknolojisi kullanılarak mobil uygulamaya dönüştürülmüştür. Artırılmış gerçeklik tabanlı mobil uygulamanın tasarım aşamaları şematik olarak özetlenmiştir (Görsel. 9).



Görsel 9. Mobil uygulama tasarım aşamaları.

Referans Belirleme ve Video İçeriğinin Hazırlanması

Arttırılmış gerçeklik uygulamalarında genellikle karekod teknolojisi işaretleyici olarak kullanılmaktadır. Ancak, bu yöntem görsel açıdan kullanıcıya içerik hakkında net bir ön izlenim verememekte ve temsil ettiği içeriği açıkça ifade edememektedir. Bu çalışmada, bu olumsuzluğu gidermek ve kullanıcıya metin içerisindeki akıştan kopmadan daha zengin bir deneyim sunmak temel amaçlardan birisidir. Her bir geometrik desene ait temsili bir fotoğraf, işaretleyici olarak seçilmiş ve mobil uygulama içerisinde geometrik desenlerin konumlandırılacağı yerleri belirlemek için kullanılmıştır. Mobil uygulama içerisinde Camide yer alan her bir bölüm ayrı sahneler oluşturularak kullanıcının istediği cami içerisindeki geometrik desene kolayca ulaşabilmesi sağlanmış, bu sayede uygulama içerisindeki karmaşıklığın önüne geçilmiştir. Mihrap ve minber örneklerine ait görseller, poligonal teknik kullanılarak yapılan geometrik desen analizleri temel alınarak Microsoft video düzenleyici aracılığıyla videolaştırılmıştır. Oluşturulan bu videolar, mobil uygulama içinde kullanıma hazır hale getirilmiştir ve işaretçilerle ilişkilendirilmiştir.

Mobil uygulamanın çalışma prensibi aşağıdaki şekilde planlanmıştır: Uygulama, Android tabanlı bir cihazla uyumlu olarak geliştirilecektir. Mobil uygulama, Android tabanlı bir cep telefonu veya tablete yüklendikten sonra ilgili bölüme erişilerek cihazın kamerası aktif hale getirilecektir. Kamerası açılan ekran üzerinde, işaretleyici olarak seçilen fotoğraf görseli gösterilecek ve bu görselle eşleşen geometrik desen analiz videosu ortaya çıkacaktır. Video, işaretleyicinin

bulunduğu konuma bağlı olarak kamera bakış açısına entegre edilecek ve gerçek ortamda görüntülenecektir (Devrim, 2022).

Unity3D Programı ve Vuforia Eklentisi Kurulumu

Mobil uygulama geliştirme sürecinde, dijital içerik oluşturmak için çeşitli programlara ihtiyaç duyulmaktadır. Birçok artırılmış gerçeklik platformu arasında yapılan incelemeler sonucunda, Unity3D'nin en yaygın platformlardan biri olduğu tespit edilmiştir. Unity3D, güçlü bir oyun motoru olup, geliştiricilere program kodu yazma esnekliği sunan önemli bir avantaja sahiptir. Diğer oyun motorlarından farklı olarak Unity Programı, grafik ve kodun birlikte çalışmasına olanak tanır. Bu çalışma mantığı, geliştiricilere esneklik sağlayarak geliştirme süreçlerini kısaltmaktadır. Son senelerde, Unity Programı, mobil oyunların yaklaşık yarısını ve artırılmış gerçeklik ile sanal gerçeklik içeriğinin yüzde 60'ını oluşturmak için yaygın bir şekilde tercih edilmiştir (Kim ve diğerleri, 2014, s.21-26). Unity3D programı, kişisel kullanımlar için resmî web sitesi üzerinden ücretsiz olarak temin edilebilmektedir. Bu çalışmada, Unity3D programının 2020.3.38f1 sürümü indirilmiş ve bilgisayara başarıyla yüklenmiştir.

UnityHUB arayüzü üzerinden yeni bir proje dosyası oluşturulmuştur, adı "Geometrik Desen" olarak belirlenmiştir. Oluşturulan bu proje dosyası, 3D arayüzle uyumlu bir şekilde yapılandırılmıştır. Vuforia, kameranın yönlendirildiği konumda bulunan işaretçiyi algılayarak, Unity3D içinde yerleştirdiğimiz nesnelerin o noktaya konumlandırılmasını sağlayan bir yazılımdır. Vuforia eklentisini kullanabilmek için resmî web sitesi üzerinden bir kullanıcı hesabı oluşturulmuş ve oturum açma işlemi gerçekleştirilmiştir. Vuforia'yı Unity3d'ye bütünleşme elde etmek için SDK kurulum dosyasına ihtiyaç bulunmaktadır. Bu SDK dosyasına web sitesi üzerindeki download sekmesinden ulaşılmış, Unity uyumlu sürüm seçilerek indirmiştir. Daha sonra indirilen bu dosyanın Unity3d yazılımı içerisine kurulumu gerçekleştirilmiştir. Unity3D ortamında tasarım esnasında herhangi bir aşamada oluşturduğumuz projemizin içerisine Vuforia SDK dosyasını eklemek için Asset>Import Package>Custom Package yolu izlenmiş ve indirdiğimiz sdk dosyası seçilerek projemize uygulanmıştır (Devrim, 2022).

İşaretçilerin Vuforia Arayüzüne Aktarılması

Kamera açıldığında tanımlanan nesne işaretçidir ve fiziksel bir karşılığa sahip olmalıdır. Basitçe ifade etmek gerekirse, kameramız bir işareti algılar ve tanır, ardından ekranda bu işarete atanmış bir nesne görüntülenir. Bu nesne bir fotoğraf veya üç boyutlu bir nesne olabilir. İşaretçi tanımlamaları, Vuforia'nın resmî web sitesindeki geliştirici menüsüne girilerek Target Manager içinde gerçekleştirilir. "geometrikdesen" adı verilen bir veri tabanı oluşturulmuş ve

bu dosya içerisinde, Alâeddin cami minber ve mihrap desen örneği için birer adet olmak üzere toplam iki adet işaretçi eklenmiştir.

İstenilen fotoğrafların kullanılacağı işaretçi olarak, görüntü çözünürlükleri ve kameranın takibi için oluşturdukları takip noktalarının sayısı, artırılmış gerçeklik deneyiminde kamera ile işaretçi arasındaki bağlantının güçlü ve sürekli olmasını sağlamak açısından son derece kritiktir. Çalışmamızda, özellikle düşük çözünürlükte ve sınırlı takip nokta sayısına sahip işaretçilerin seçilmesi dikkat çekmektedir. Bu seçim, benzer uygulamalarda sıkça karşılaşılan kopma sorununu vurgulamak ve bu soruna çözüm önerilerini tartışmak amacıyla taşımaktadır. Rating bölümünde, işaretçi olarak seçilen görsellerin kamera takibi için uygunluğu bir derecelendirme ile sıralanmaktadır. Üç yıldız ve üzeri rating değerine sahip olan görsellerin takip noktaları belirgin olduğundan, kamera hareketleri sırasında kopma durumu neredeyse hiç yaşanmamaktadır.

Vuforia arayüzünde işaretçi olarak tanımlanan görsellerin Unity3D içine aktarılması için, “develop” menüsü altındaki “target manager” sekmesinde ekranın sağ tarafında yer alan “Download Database (All)” butonuna tıklanmıştır. Ardından gelen popup ekranında, Unity Editor kısmı seçilerek download işlemi gerçekleştirilmiştir. İndirilen işaretçi dosyası, Unity3D projenize eklenmek üzere, program arayüzünde üst menüde bulunan “Assets > Import > New Assets” dosya yolunu izleyerek eklenmiştir. Aktarım işlemi tamamlandıktan sonra, işaretçilere video tanımlamaları eklenerek Unity3D proje dosyası kullanıma hazır hale getirilmiştir (Devrim, 2022).

Unity3D Programında Mobil Uygulamanın Yapılması

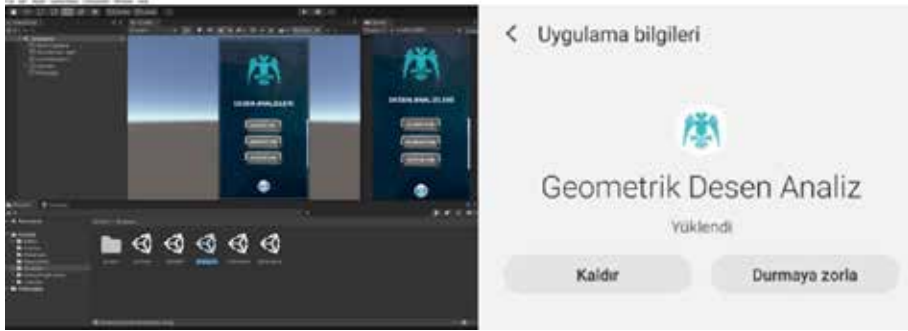
Unity3D oyun motorunu kullanarak, artırılmış gerçeklik mobil uygulamasını oluşturmak amacıyla önceden hazırlanan geometrik desenlere ait videolar ve program arayüzünde kullanılacak işaretçiler entegre edilmiştir. Bu entegrasyon sayesinde, kullanımı kolay bir mobil uygulama arayüzü oluşturulmuş ve uygulamaya “Geometrik Desen Analiz” adı verilmiştir. Mobil uygulamanın yükleme işlemi sonrasında cep telefonu ayarlar menüsü içinde uygulama bilgisi bölümü oluşmaktadır (Görsel 10).

Uygulamanın geniş kullanıcı kitlesine hitap etmesi nedeniyle, mobil uygulama yalnızca Android işletim sistemine uyumlu olacak şekilde oluşturulmuştur. Unity3D program arayüzünde, bu uyumluluğu belirtmek amacıyla “File -> Build Settings” yolunu izleyerek Android’i seçmiş ve ardından “Switch Platform” butonuna tıklanarak proje Android platforma çevrilmiştir. Gerekli oynatıcı (player) ayarları da yapıldıktan sonra, uygulama Android platformuyla tam uyumlu hale getirilmiştir.

Ekranın sol bölgesindeki Hierarchy (hiyerarşi) penceresine sağ tıklanarak “Vuforia -> ARCamera” seçeneği seçilmiş ve bu öge projeye eklenmiştir. Mevcut olarak gelen “Main Camera” objesine ihtiyaç olmadığından dolayı, hiyerarşi penceresinde bulunan bu obje silinmiştir.

Sahne ayarı ve ışıklandırma düzenlemeleri, artırılmış gerçeklik kamerasının modellemeleri etkili bir şekilde algılayabilmesini sağlamak için yapılmıştır. Mobil uygulamanın cep telefonu ekranında tam boyutta görünebilmesi için, uygulamanın aktarılacağı cep telefonunun ekran çözünürlüğüne uygun (1440 x 2560 piksel) bir canvas oluşturulmuştur. Oluşturulan bu canvas, tüm sahnelerde kullanılarak ekran boyutları için sabit bir en-boy oranı sağlanmıştır (Devrim, 2022).

Başlangıç sahnesinde, uygulama hakkında genel bilgilerin verildiği basit bir arayüz tasarlanmıştır. Bu arayüzde, yerleştirilen başlat butonu sayesinde ana sayfaya geçiş sağlanmaktadır. Ana sayfa sahnesinde, örnek olarak seçilmiş ve desen analizleri yapılmış cami bölümlerine ek olarak, sonradan cami ismi ve bölümlerinin eklenmesine olanak sağlayacak şekilde boş butonlardan oluşan kayar bir menü tasarlanmıştır. Her bir butona tıklanarak AG kamerası yardımıyla cep telefonu kamerası aktifleştirilmiştir. Cep telefonu kamerası, işaretçi olarak belirlenen desene odaklandığında, ilgili geometrik desene ait desenin analiz videosu cep telefonu ekranında görülmektedir (Devrim, 2022).



Görsel 10. Ana sayfa sahnesi genel görünümü.

Sahne geçişlerinin düzgün bir şekilde gerçekleşebilmesi için, Visual Studio ortamında C# programlama dili kullanılarak Unity3D'ye entegre edilmiş kodlar oluşturulmuştur. Kodlama işlemi tamamlandıktan sonra, Unity3D arayüzünde test edilen uygulama dosyası sorunsuz bir şekilde çalışmıştır. Test işlemi başarıyla tamamlandıktan sonra, kullanıma hazır hale getirilen uygulama dosyası, APK oluşturulma aşamasıyla Android tabanlı cep telefonlarına yüklenebilir bir mobil uygulamaya dönüştürülmüştür (Devrim, 2024).

Mobil Uygulamanın APK Dosyasının Oluşturulması

Mobil uygulamaya yönelik kurulum dosyası, istenilen herhangi bir platforma uygun şekilde oluşturulabilir. Android Paket Kiti (APK), mobil uygulamaların Android işletim sistemi üzerinde dağıtımı ve kurulumu için kullanılan paket dosyası formatıdır. Bu çalışmada, uygulama sadece Android işletim sistemine uyumlu olacak şekilde tasarlanmıştır.

Oluşturulan sahneleri, Build Settings ekranında bulunan “Scene in Build” kısmına sürükleyerek eklemeniz gerekmektedir. Bu işlem, sahnelerin mobil uygulamaya entegre edilmesini ve sahnelerin uygulama içerisindeki görüntülenme sıralamasını belirler. Bu nedenle oluşturulan sahnelerin, proje ayar sekmesinden sisteme tanıtılması büyük önem taşımaktadır (Devrim, 2022).

Uygulamanın dışa aktarımı için öncelikle File (dosya) menüsünden Build Settings (çıkış ayarları) parametreleri belirlenmelidir. Build Settings penceresinde iki seçenek bulunmaktadır: Build (Oluştur) ve Build and Run (Oluştur ve Çalıştır). Her iki seçenek de etkinleştirildiğinde, çıktı paketleri (APK ve OBB dosyaları, varsa) belirlenen yola kaydedilir. Bu paketleri daha sonra Google Play Store’da yayımlayabilir veya Android Debug Bridge (ADB) aracılığıyla manuel olarak cihaza yüklenebilmektedir (Devrim, 2022).



Görsel 11. Uygulamanın yüklenmiş hali.

Uygulamayı build ederek APK dosyası olarak çıktı almadan önce yapılması gereken bir diğer önemli adım, player settings kontrolüdür. Bu bölümde,

mobil uygulamanıza bir isim belirleyebilir, cep telefonu ekranında görünecek uygulamaya bir logo ekleyebilir, oynatma ekranının boyutları ve ekranın yatay mı yoksa dikey mi kullanılacağı gibi birçok farklı ayarı düzenleyebilirsiniz.

APK dosyasını çalışma kapsamında Google Drive üzerinde saklamayı ve paylaşmayı düşünüldüğü için, mobil uygulama bilgisayarımıza çıktı alınmış ve cep telefonunuza manuel olarak yükleme tercih edilmiştir. Cep telefonu ana sayfasında uygulamanın başarıyla yüklenmiş hali görülmektedir (Görsel 11). Google Drive üzerinde depolanan APK ve işaretçi dosyaları sayesinde, internet bağlantısı olan her yerden bu dosyalara erişim sağlanabilir (Devrim, 2024).

SONUÇ VE ÖNERİLER

Selçuklu dönemi mimarisinin belirleyici özellikleri ve kültürel değeri, geometrik desenlerin bu mimari tarzın önemli bir parçası olduğu ve Selçuklu sanatının temel unsurlarından biri olarak kabul edildiği vurgulanmaktadır. Anadolu Selçuklu mimarisinin özgün örneklerinden biri olan Ankara Sultan Alâeddin Cami'nin minber ve mihrabında yoğun olarak yer alan geometrik desenlerden örneklemeler üzerinde Auto-CAD programı ile çözümlemeler gerçekleştirilmiş, çözümlemeler Artırılmış Gerçeklik teknolojisi mobil uygulama tasarımı yapılarak son kullanıcıları erişimine açılmıştır. Tarihi eserlerde yer alan geometrik desenlerin anlaşılmasını ve değerlendirilmesini kolaylaştıracak Artırılmış Gerçeklik (AG) mobil uygulamaları tasarımlarının geliştirilmesine katkıda bulunmak çalışmanın amacını oluşturmaktadır.

Literatür taraması, geometrik desenlerin analizi, Artırılmış gerçeklik (AG) teknolojisinin kullanımı ve mobil uygulama tasarımı içermektedir. Çalışmanın yöntemi olarak Poligonal Çizim yöntemi benimsenerek detaylı geometrik desen analizi ve bu desenlerin Artırılmış gerçeklik (AG) Mobil uygulaması üzerinden görselleştirilmesini içermektedir. Artırılmış gerçeklik (AG) teknolojisi, tarihi eserlerin görselleştirilmesinde kullanmanın yeni ve yenilikçi bir yolunu sunmaktadır. Uygulama, Artırılmış Gerçeklik teknolojisinin, tarihi eserlerin anlaşılmasını ve değerini artırma potansiyeline sahip olduğunu göstermektedir. Bu yöntemlerin bir araya gelmesi, tarihi eserlerin modern teknolojiyle nasıl daha iyi anlaşılacağı ve tanıtılacağı konusunda önemli bir kılavuz niteliği oluşturmaktadır.

Artırılmış gerçeklik (AG) uygulaması hala geliştirme aşamasındadır, daha fazla kullanıcı testi ve geri bildirimine ihtiyaç duyulmaktadır. Uygulama, Türkçe ve İngilizce gibi birden fazla dilde kullanılabilir hale getirilmelidir. Uygulama, caminin tarihi ve geometrik desenleri hakkında daha fazla bilgi içeren ek metin ve görsellerle zenginleştirilmesi uygulamayı daha etkili hale getirecektir.

Görsel tasarım, mimarlık ve sanat tarihi disiplinleriyle teknolojinin entegrasyonunun, kültürel mirasımızın gelecek nesillere aktarılmasında önemli bir rol oynayabileceğini vurgulamaktadır. Sonuç olarak, Sultan Alâeddin Cami üzerine yapılan bu araştırma, Artırılmış Gerçeklik teknolojisinin kültürel miras alanında uygulanabilirliğini kanıtlamakta ve bu alandaki gelecek çalışmalar için bir temel oluşturmaktadır. Selçuklu sanatı ve mimarisinin dijital dönüşümü alanındaki bilimsel literatüre önemli bir katkı sunmaktadır.

Gelecekte, benzer çalışmaların farklı tarihi eserler üzerinde uygulanarak bu alandaki araştırmaların genişletilmesi önem arz etmektedir. Bu tür çalışmaların, tarihi eserlerin kültürel mirasımızın korunması ve anlaşılması açısından büyük önem taşıdığına inanılmaktadır.

KAYNAKÇA

- Abdüsselam, M. S., & Karal, H. (2015). Artırılmış gerçeklik. Eğitim Teknolojileri Okumaları El Kitabı (pp. 150-174). Ankara.
- Akgül, K. Ö. (1992). Ankara Arslanhane ve Ankara Alaeddin Cami Minber Süslemeleri (Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi).
- Apa Kurtişoğlu, G. (2015). Anadolu Selçuklu Dönemi Ahşap Minberleri. Konya: Selçuklu Belediyesi Yayınları.
- Azuma, R. T. (1997). A survey of augmented reality. Presence: Teleoperators and Virtual Environments, 6(4), 355–385. <https://doi.org/10.1162/pres.1997.6.4.355>
- Bektaşoğlu, M. (2009). Anadolu'da Türk İslam Sanatı. Ankara: Diyanet İşleri Başkanlığı Yayınları.
- Bonner, J. (2003). Three traditions of self-similarity in fourteenth and fifteenth century Islamic geometric ornament. ISAMA The International Society of the Arts, Mathematics, and Architecture. <https://archive.bridgesmathart.org/2003/bridges2003-1.pdf>
- Bonner, J. (2017). Islamic geometric patterns: Their historical development and traditional methods of construction. New York: Springer.
- Boz, M. S. (2019). Eğitimde artırılmış gerçeklik uygulamalarının değerlendirilmesi. Milli Eğitim Bakanlığı Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü, 7-47. http://yegitek.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2020_03/26132150_egitimdeartirilmisgerceklikuygulamalarinindegerlendirilmesi.pdf
- Bozer, R. (2007). Ahşap Sanatı, Anadolu Selçukluları ve Beylikler Dönemi Uygarlığı II. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları.
- Çakal, M. A., & Eymirli, E. B. (2012). Artırılmış gerçeklik teknolojisi. Kuzeydoğu Kalkınma Ajansı, 1-10.
- Çetintaş, Ö. (2019). Ankara Alaeddin Cami kitabelerinin hat sanatı yönünden incelenmesi. Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi, 193-199. <https://doi.org/10.32547/ataunigsed.598225>
- Devrim, Ö. (2022). Mimari eserlerin geometrik süslemelerinin analizi: Ankara ili Anadolu Selçuklu dönemi artırılmış gerçeklik uygulama örneği (Yüksek lisans tezi). Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Devrim, Ö. (2024). Sanat ve tasarım eğitiminde AR teknolojisi: Tarihi yapılarda geometrik desen incelemesi. In G. Meral & B. Keskin (Eds.), Tasarım, Teknoloji ve Sürdürülebilirlik Üzerine Akademik Yaklaşımlar (pp. 118-156). Serüven Yayınevi.

Ekizler Sönmez, S. (2017). Mimar Sinan Camileri ve İslam Sanatında Geometrik Desenler. İstanbul: Klasik Yayınları.

Erbaş, Ç., & Demirer, V. (2015). Eğitimde artırılmış gerçeklik uygulamaları: Google Glass örneği. *Journal of Instructional Technologies and Teacher Education*, 3(2), 8-16.

Erdoğan, A. (2013). Ankara Kalesi ve Alaaddin Cami. Ankara: Ankara Büyükşehir Belediye Başkanlığı Yayınları.

Ersay Yüksel, A., & Çam, N. (2012). Ankara Muhyiddin Mesud (Alâeddin) Cami'nin ilk şekli ve Türk mimarisindeki yeri. *Vakıflar Dergisi*, 2(38), 9-43.

Ersay Yüksel, A. (2016). Ankara cami ve mescitlerinde "Ankara üslubu." *Tarih ve Gelecek Dergisi*, 2(1), 160-161. <http://dx.doi.org/10.21551/jhf.v2i1.5000180332>

Eskici, B. (2001). Ankara Mihrapları. Ankara: T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları.

Eskici, B. (2006). Anadolu Selçuklu ve Beylikler dönemlerinde alçı mihraplar. *Sanat Tarihi Dergisi*, 15, 57-75.

Gordlevskiy, V. A. (1988). Anadolu Selçuklu Devleti. Ankara: Onur Yayınları.

İşçen, İ. Y. (2019). Cumhuriyet Öncesi Ankara'da Cami ve Mescitler. Ankara: Cadde Anafartalar Kuyumcuları Yayınları.

Kim, S. L., Suk, H., Kang, H., Jung, J. M., Laine, T., & Westlin, J. (2014). Using Unity 3D to facilitate mobile augmented reality game development. In *IEEE World Forum on Internet of Things (WF-IoT)* (pp. 21-26). Seoul, Korea (South). <https://doi.org/10.1109/WF-IoT.2014.6803110>

Konyalı, İ. H. (1978). Ankara Camileri. Ankara: Vakıflar Genel Müdürlüğü Yayınları.

Kurttap, H. (2015). Ankara'daki Selçuklu ve Osmanlı Dönemi Camilerinin Süslemelerinin İncelenmesi (Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi).

Milgram, P., & Kishino, F. (1994). A taxonomy of mixed reality visual displays. *IEICE Transactions on Information and Systems*, 77(12), 1-15.

Mülayim, S. (1982). Anadolu Türk Mimarisinde Geometrik Süslemeler: Selçuklu Çağı. Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları.

Necipoğlu, G. (1995). The Topkapı Scroll: Geometry and Ornament in Islamic Architecture. Getty Center.

Oral, M. Z. (1962). Anadolu'da sanat değeri olan ahşap minberler, kitabeleri ve tarihçeleri. *Vakıflar Dergisi*, 5, 23-77.

Öney, G. (1971). Ankara'da Türk Devri Yapıları. Ankara: Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih Coğrafya Fakültesi Yayınları.

Renda, G. (1977). Anadolu'daki mihrapların dili. ODTÜ Mimarlık Fakültesi Dergisi, 311-315.

Singh, D., Banerjee, A., & Nath, I. (2021). Artırılmış gerçeklik ve sanal gerçekliğin eğitimde uygulanması. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-4222-4.CH005>

Sönmez Ekizler, S., & Doğanay, A. (2015). Mimar Sinan camilerinde kare ve altıgen kurgulu geometrik desenler ve analiz yöntemleri (Şehzade, Süleymaniye ve Selimiye camileri örneği). Sanat Tarihi Dergisi, 10, 87-108.

Tabusca, A. (2014). Augmented reality – need, opportunity or fashion. Romanian Economic Business Review, 8(2), 314.

Taşkıran, A., Koral, E., & Bozkurt, A. (2015, February). Artırılmış gerçeklik uygulamasının yabancı dil öğretiminde kullanılması. XVII. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri, 1-6.

Vakıflar Genel Müdürlüğü. (1983). Alaeddin Cami. Türkiye'de Vakıf Abideler ve Eski Eserler. Ankara: Vakıflar Genel Müdürlüğü Yayınları.

GÖRSEL KAYNAKLAR

Görsel 1. Sultan Alâeddin Cami (Devrim, 2022).

Görsel 2. Sultan Alâeddin Cami Mihrap (Devrim, 2022).

Görsel 3. Sultan Alâeddin Cami Minber (Devrim, 2022).

Görsel 4. Sultan Alâeddin cami minber köşk altı geometrik desen (Devrim, 2022).

Görsel 5. Sultan Alâeddin cami minber köşk altı geometrik desen analizi (Devrim, 2022).

Görsel 6. Cami mihrap niş altı geometrik desen analizi (Devrim, 2022).

Görsel 7. Topkapı parşömeninden bir desen ve poligonal tekniğin varlığı, (Necipoğlu, 1995).

Görsel 8. Gerçeklik sanallık süreci, (Milgram ve Kishino, 1994).

Görsel 9. Mobil uygulama tasarım aşamaları (Devrim, 2022).

Görsel 10. Ana sayfa sahnesi genel görünümü (Devrim, 2022).

Görsel 11. Uygulamanın yüklenmiş hali (Devrim, 2022).

KAMUSAL SANATIN EVRİLMESİ ÜZERİNE BİR DEĞERLENDİRME

AN ASSESSMENT OF THE EVOLUTION OF PUBLIC ART

Doç. Dr. Devrim Yücel Besim

Uluslararası Kıbrıs Üniversitesi, Güzel Sanatlar,
Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü
dbesim@ciu.edu.tr

ORCID ID: 0000-0003-0435-5194

Doç. Dr. Elif Songür Dağ

Uluslararası Kıbrıs Üniversitesi Güzel Sanatlar, Tasarım
ve Mimarlık Fakültesi, Grafik Tasarım Bölümü
elifsongur@gmail.com

ORCID ID: 0000-0002-8854-2757

MAKALE GELİŞ TARİHİ: 14 Mayıs 2024 • YAYIMA KABUL TARİHİ: 27 Kasım 2024

Öz

Çalışma, çevreyle ilişkili tasarım alanlarını ilgilendiren “kamusal alanda sanat” kavramının değişimi üzerinedir. Çok disiplinliği beraberinde getiren yenilikleriyle bu kavram farklı disiplinlerden gelen yazarlar (mimar ve grafik tasarımcı) tarafından incelenmektedir. Çalışmada ‘kamusal sanattan kamusal alanda tasarım’ kavramına dönüşen değişimin tartışılması hedeflenmekte; bu konularda kullanılan kavramlara netlik kazandırılmaktadır. Çalışmada “kamusal olma ve sanat olanın” günümüzdeki farklılaşmış anlamlarına bakılmış; kavramlara ait bilgiler, “kent, kentsel mekân ve kamusal alan ilişkisi, sanat ve çevre ilişkisi” gibi anahtar kelimeler üzerinden aktarılmıştır. Çalışmanın bu altyapı birikimine dayanarak uluslararası platformda ses getiren farklı ölçekteki örnekler üzerinden önce “kamusal alanda sanat” ile ilişkili ortak nitelik ve hedefler belirlenmiş; sonra kamusal alanda sanatın farklı biçimlerinin müşterekliklerine dayanarak bir sınıflandırma yapılmıştır. Çalışma, araştırmacıların mesleki deneyimleriyle ilişkili gözlemlerine ve yorumlamalarına dayanmaktadır.

Abstract

This study is on the evolution of the concept of “art in the public sphere”, which concerns all areas of design related to the environment. With its multidisciplinary innovations, the idea has been re-examined by authors from two different disciplines (architect and graphic designer); the change from public art to the concept of design in the public space has been discussed through examples. The aim is to give clarity to the concepts used in this area. The study includes definitions and the differentiated meanings of “being public and what is art” in our time.. The qualifications of “public (space) art” have been compiled on different scale cases from international platforms. The study uses keywords such as “urban, urban space and public space relations, art and environment relationship”. A classification is established by determining the common qualities and objectives of art in the public space. The study is based on the observations and professional interpretations of the researchers.

Anahtar Kelimeler: Kamusal sanat,
Kamusal alanda sanat, Çevre ve sanat, Kent
ve sanat.

Key Words: Public art, Art in public space,
Environment, and art, City and art.

GİRİŞ

Çevremizde örnekleri sürekli artan “kamusal alanda sanat”, çevreyle ilişkili tüm tasarım alanlarını ilgilendiren bir konu olarak pek çok farklı akademik çalışmaların da ilgi alanıdır. Bu alanda gerçekleşen gerek uygulamadaki gerek literatürdeki birçok çalışmada “kamusal sanat”, “kamusal alanda sanat” ve günümüzde kullanılmaya başlayan bir kavram olarak “kamusal alanda tasarım” kavramlarının bir arada oluşları aslında tanımlarındaki farklılıklarla önem kazanmaktadır.

Kamusal olma ve sanat gibi tanımlanması ve anlaşılması zor iki kavramın bir araya geldiği kamusal alanda sanat çok disiplinliği beraberinde getiren yeniliklerle evrilmektedir. Bu değişimin aktarıldığı derleme niteliğindeki bu çalışmada konu, iki farklı disiplinden gelen yazarlar (mimar ve grafik tasarımcı) tarafından yeniden ele alınmıştır. Çalışmada, kamusal sanattan kamusal alanda tasarım kavramına dönüşen gelişim örnekler üzerinden irdelenmiştir. Çalışmanın temel amacı, kent yaşamını doğrudan etkileyen ve bir yandan kentsel mekân tasarımını diğer yandan çağdaş sanatın ilgisi olan konu içeriğindeki kavramlara netlik kazandırmaktır.

Çalışmada önce tanımlara yer verilmekte, “kamusal olma ve sanat olanın” günümüzdeki farklılaşmış anlamları irdelenmektedir. “Kamusal alanda sanatın” nitelik ve amaçları uluslararası platformlarda gerçekleşen ve ses getiren farklı ölçekteki örneklerle açıklanmakta, belirlenen ortaklıklarla bir sınıflandırma yapılmaktadır. Temelinde literatür taraması ve gözlemlere dayalı olan çalışma, araştırmacıların kendilerine ait fotoğraf ve grafik gibi görsellerle desteklenmektedir. Çalışma sonunda araştırmacıların yorumlarıyla değerlendirme yapılarak özellikle pandemi sonrasındaki gelişmelerle bu alandaki gelişimin ne olacağı sorgulanmaktadır.

KAMUSAL SANAT VE KAMUSAL ALANDA SANAT KAVRAMLARI

İngilizcede ‘Public Art’ olarak karşılık bulan ancak Türkçede iki farklı şekilde ifade edilen “kamusal sanat” ve “kamusal alanda sanat” kavramları birçok çalışmada (bir arada) yer almaktadır. Örneğin 2009’da düzenlenen IX. Ulusal Sanat Sempozyumunun tema başlığı olarak “kamusal alanda sanat” başlığı kullanılırken etkinlik içinde yer alan sunumlarda ‘kamusal sanat’ başlığı da görülmektedir (Anonim, 2009). Öte yandan farklı biçimlerin bir arada karma olarak uygulanabildiği kamusal sanatı, genel bir başlık olarak kabul eden akademik çalışmalar yanında, Sokak sanatı (Street art), Arazi sanatı (Land art), Performans sanatı (Performance art) gibi konuları özel olarak ele alan çalışmalar bulunmaktadır (Alparslan, 2009) ve (Yıldırım, 2009).

“Kamu kurumları için devlet tarafından sipariş edilen kalıcı sanat çalışmaları” olarak tanımlanabilen kamusal sanat, günümüzde “kamusal alanda sanat” kavramına dönüşmektedir. Küratör Fulya Erdemci (Alat, 2020) bir röportajda bu kavramların dönüşümünü “Kuzey ülkeleri, İngiltere gibi sosyal refah seviyesi yüksek ülkelerin eğitim, sağlık, sanat ve kültür alanlarında yatay bir erişilebilirlik yaratma çabasının sonucu” olduğunu aktarmaktadır:

“... özellikle 1989’dan sonra, küresel çaptaki büyük ölçekli değişimler (“yerel”den “küresel”e, “analog”tan “dijital”e, “nasyonel”den “transnasyonel”e, “sosyal refah anlayışı”ndan “neo-liberal yaklaşımlar”a uzanan mega dönüşümler), yönetim, ideoloji ve kamu kavramlarında da dönüşümlere yol açtı. Bununla birlikte sanat ve kültür kurumlarının işlevleri değişirken, “kamusal sanat” da bu dönüşümden payını aldı. Dahası, “kamusal alanda sanat”, “sivil alanda sanat” (Okwui Enwezor) veya “kamusal alan olarak sanat” (Hou Hanru) gibi yeni geliştirilen terminolojinin de işaret ettiği gibi, “kamusal sanatın” kavranışı, varoluş nedeni ve hedefi değişti” (Alat, 2020).

Erdemci’nin bu yaklaşımına göre kamusal sanat ve kamusal alanda sanat farklılaşmıştır (Alat, 2020). “Kamusal sanat, vatandaşların mutluluk ve yaşam koşullarının geliştirilmesinde sanatın bir araç olarak kullanılabileceğine inanan refah devletinin mirasıdır.” Oysa “kamusal alanda sanat”, 1950’lerde sanatçıların müze ve galeri gibi sergi yapılarından ayrılarak meydan, sokak gibi kentsel alanlara taşmasıyla sanatı yaşamın içine, odağına yerleştiren, daha özgürleşmiş, özerk, çağdaş bir biçimdir.

Kamusal Alanda Sanatın İlk Gereği: Kamusal Olma ve Kamusal Alan

Kamusal alanda sanat içerikli çalışmaların ortaklığı, özellikle Habermas’ın yaklaşımındaki kamusal alan tanımı ile başlıyor olmalarıdır (1). 1950’li yıllardan beri üzerinde durulan ‘kamusal alan’ (*Public Sphere*) kavramı, modern toplum kavramlarında toplumun ortak yararını belirlemeye ve gerçekleştirmeye yönelik düşünce, söylem ve eylemlerin üretildiği ve geliştiği toplumsal etkinlik alanına işaret etmek için kullanılmaktadır (Habermas, 2003). Daha farklı bir deyişle kamusal alan “*kişilerin kendilerini ilgilendiren ortak bir sorun etrafında akıl yürüttükleri, rasyonel bir tartışma içine girdikleri ve sonucunda o sorun hakkında ortak düşünceyi, kamuoyunu oluşturdıkları araç, süreç ve mekânların tanımladığı hayat alanıdır*” (Alankuş, 2009).

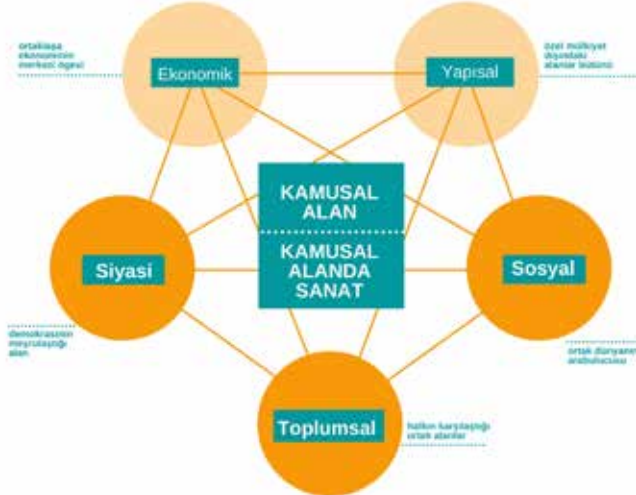
Kamusal alanın sınırlarının belirlenmesi güçtür. Mimarlık sözlüğünde bu belirsizliğe netlik kazandırma açısından kamusal alan iki farklı ölçekte kullanılan bir terim olarak açıklanmaktadır. İlki “*Park, meydan, sokak gibi halka açık olan*

yer” (bunlar genellikle kente ait dış mekânlardır), diğeri “kamuya ait yapılarda kamu işlerinin yapıldığı yer” (bunlar da genellikle büyük ölçekli yapıların iç mekânlarıdır) (Hasol, 2020, s.236).

Öte yandan Birsal (2021), kamusal alanın annenin karnından çıkma anı ile başladığını; bireyin -aile, okul, iş gibi- hayat akışı içinde var olduğu çevresini ‘kamusal’ olarak kabul eder. Bazı kamusal alanlarda -ki bunlar yapılar da olabilir- doğrudan gösterilen ya da görülmeyen ama hissedilen, içine girilemeyen alanlar, sınırlar, kompartımanlar olabileceğini ve bu seçilmiş alanların kurallarından bahseder. Dolayısıyla ‘kamusal alanı kullanıcı mı yoksa yetki sahibi mi belirler?’ sorusuyla kamusal alan tanımında fiziksel bir sınırlandırmanın yetersizliğine yeniden işaret eder (Birsal, 2021).

Benzer bir anlayışla Kahvecioğlu (2020) kamusal mekân tasarımı üzerine verdiği bir seminerde kamusal olmanın ancak aidiyet hissedip “sahiplenme” ile mümkün olacağını belirtir. Kenti fiziksel bir yapıdan çok günlük deneyimlerin birikimi olarak tanımlar ve Lynch’in Kent İmgesi’ndeki yaklaşımına benzer biçimde (Lynch, 2010) kenti oluşturan kentsel mekânları da ‘fiziksel, deneyimsel ve duysal’ haritalanmada yeterli olması gereken kamusal alanlar olarak eşleştirir.

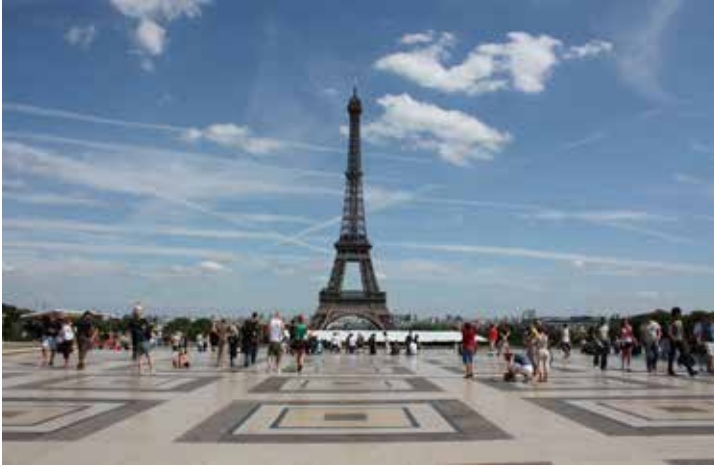
Sonuçta, kamusal alan tanımı birçok yönden ele alınan bir kavramdır: yapısal olarak özel mülkiyet dışındaki alanlar bütünü, toplumsal olarak halkın karşılaştığı ortak alanlar, sosyal olarak ortak dünyanın arabulucusu; politik olarak demokrasinin meşrulaştığı alan ve ekonomik olarak ortaklaşa ekonominin merkezi ögesidir (Gökgür, 2006; Akkaya, 2009; Gürdere Akdur, 2016). Birbiriyle sürekli iletişim içindeki bu beş unsur bir bütün olarak ele alındığında ‘kamusal alan’ daha anlamlı tanımlanabilir (Görsel 1).



Görsel 1. Kamusal Alan Tanımı: Yapısal/Toplumsal/Sosyal/Politik/Ekonomik (İkinci Yazar, 2021).

Kamusal Alanda Sanat İçin Kısa Bir Geçmiş

Kamusal alanda sanat kavramının kökeni 17. yüzyıl Avrupası'na ve sonrasında 18. yüzyılda Fransa'daki kafeler gibi politik sorunların tartışıldığı kamusal mekânlara dayanmaktadır (Akkaya, 2009). Asıl olarak kentleşmenin ortaya çıkışı olan Endüstri Devrimi, 19. yüzyılda 'kamusal' tanımının ve algının değişmesine sebep olurken yine bu yıllarda Fransa'da Eyfel Kulesi üzerine yapılan tartışmalar konunun tarihsel zeminini hazırlamış (Görsel 2); böylelikle kamusal alan ve sanat kavramlarının değişimi başlamıştır (Ölmez, 2020) (2).



Görsel 2. Eyfel Kulesi ve Çevresi, Paris (Birinci Yazar, 2009).

20. yüzyılda yaşanan dünya savaşları arkasından 1950'lerde, beyaz küp sorgulamaları ve izleyicinin sürece dahil edilmesi, müze ve galerilerin varoluşundaki sorgulama, sergileme biçimlerindeki değişimle 1960lı yıllardan sonra kamusal sanat kavramı olgunlaşmıştır (Erbay, 2011; Berger, 2019). Daha sonra yerleştirme, performans gibi sanattaki yeni dil arayışlarıyla birlikte farklı mekânlarda gerçekleşen sanat biçimleri gelişmiştir. Bunların arasında 'Arazi sanatı (*Land art*)' önce Amerika'da daha sonra Avrupa'da gelişen, dış mekân odaklı bir biçimdir (Tandoğan ve Erel Es, 2018) (3). Bu dönem örneklerinde sergi mekânı ve izleyici ilişkisi değişirken sanatın etkisi fiziksel sınırları aşmıştır (Gombrich, 1986).

Aynı yıllarda kamusal alanda sanatın gerçekleşmesini sağlayan destekçileri de artmıştır. Ölmez (2020), kamusal sanatın ilgi çekici örneklerini verdiği çalışmasında 1969 yılında yapılan ve heykeltıraş Alexander Calder'a ait Yüksek Hız (*La Grande Vitesse*) çalışmasını özel bir sanat kurumu tarafından karşılanan ilk örnek olarak önemli bulmaktadır (İsimsiz, 2024). Öte yandan yurtdışındakilerle karşılaştırıldığında Türkiye'deki kamusal sanat çalışmalarının

-kamu tarafından yaptırılan ve kamu tarafından kabul görülen bile olsa- yerleri değiştirilen, zarara uğrayan ve bir direniş yaratmış olduklarından dolayı çok tartışılan örnekler oldukları görülmektedir. İstanbul'daki Akdeniz heykeli, Kars'taki İnsanlık heykeli, Ankara Garı'ndaki yerleştirme çalışmaları bu tür örneklerdir (Birsell, 2021).

1980li yıllarda teknoloji ve bilişim devrimiyle gelişen sergileme biçimlerindeki farklılaşma hem çağdaş sanata yenilikler getirmiş hem de sanatın üretim ve erişimini artırmıştır. Bu yıllarda 'grafiti, mural ve kaldırım sanatı' gibi Sokak sanatı (Street art) içinde alt kollar olarak yer alabilecek; kentsel mekânların yer döşemesi, yapı cephesi, sokak duvarı gibi farklı yüzeylerinde iki boyutlu olarak gerçekleşen dışavurumcu biçimlerden bahsedilebilir (Taşcıoğlu, 2013). Bu türün içine girebilecek birçok örnek, gelişmiş ya da gelişmemiş birçok ülke kentinde gözlemlenebilir (Görsel 3). Aynı dönemde bunların yanında anıt, heykel gibi yerleşik formlarla birlikte (Görsel 4) gösteri, dans, tiyatro veya enstalasyonlar gibi geçici ama daha etkileyici sanatsal dışavurumlarla iç içe olan "karma" örnekler kentsel mekânlarda yer almaya başlamıştır (Tate 2021).



Görsel 3. Paris ve Sienna Kentlerinden Örnekler (Birinci Yazar, 2009, 2011).



Görsel 4. Paris ve Prag Kentlerinden Örnekler (Birinci Yazar, 2009, 2014).

2000’lerde küreselleşme ve iletişim yöntemlerindeki değişimle paylaşım hızla artarken (Parlakkalay, 2020) kamu kullanımının fazlaştığı kent mekânlarıyla paralel gelişerek örnekler çoğalmıştır. ‘Kamusal alanda sanat’ neredeyse ‘sanattan’ çok, ‘politikaya’ ait bir kavram niteliğinde gelişmiştir. Ayrıca dijital uygulamaların gelişmesi ve internet kullanımındaki artışla farklı, daha da evrensel bir boyut kazanmıştır. 2015’te ‘En İyi Kamusal Dış Mekân Yerleştirilmesi’ (*The Global Fine Art Award for the Best Public Outdoor Installation*) ödülünü alan İspanyol sanatçı Jaume Plensa’nın çalışmaları ve internet sayfasındaki paylaşımları buna örnek verilebilir (Insideout, t.y.) ve (Plensa, J. t.y.). Bu çalışmalar, esere yoğunlaşma ve sergileme kaygısından öte herkese yönelik, “katılımcı ve kapsayıcı projelere” dönüşmüştür. Ayrıca ismi bilinmeyen Fransız JR’nın çalışmaları da bu açıdan iyi örneklerdir (JR, t.y.).

Kamusallaşan Sanatla Gelen Değişim

Kamusal alanda sanat kavramının gelişimi “kamusal alan ve sanat” kavramlarının değişimiyle ilişkilidir (Susuz ve Eliri, 2017). Bir yandan kamusal alanın hem fiziksel hem kavramsal tanımı genişler diğer yandan sınırları silikleşirken sanatın anlamının değişmiş olması da önemlidir. Daha önceleri ‘plastik ve uygulamalı sanatlar’ olarak ikiye ayrılan ve daha yaygın olarak ‘güzel sanatlar’ şeklinde kullanılan sanat kavramı, genel olarak “*güzellik karşısında duyulan heyecan ve hayranlığı uyandırmak için insanın kullandığı yaratıcılık*” (Hasol, 2020, s.195; 491) olarak açıklanabilir (4). Ancak bu tanım, günümüz için yetersiz kalabilir.

Gerçekleşme yöntemleri, gerçekleştikleri mekânlar ve formal eğitimleri farklılık gösterdiği için çeşitli sınıflandırmalar yapılmakla birlikte günümüzdeki sanat anlayışında birçok biçim (tek, grup ya da karma halde) bir araya gelebilir. Artık sanat ürününün etkisinden çok, “sürecin toplum üzerindeki etkinliği” önem kazanmıştır (Glaser, 2000). Kamusal alanda sanatın değişiminde de bu gözlemlenebilir.

Bielefeld ve El Khouli (2010), sanatın son yıllardaki değişen tanımını; “sanat, kişiyi, giderek de toplumu duygusal, tinsel yönden etkileyebilecek dürtüler yaratmak üzere ortaya konan hayal gücü ve beceriler” olarak daha geniş bir çerçeveye taşımıştır. Böylelikle sanatçıya toplum üzerinde verilen sorumluluğa vurgu yapılmaktadır. Çoğu sanat yapıtının yalnızca gözlemlenerek anlaşılamayacağı, bu durumda çalışmanın sanatçı ve izlenimci tarafından birlikte değerlendirilerek geliştirilmesinin beklendiği belirtilmiştir. Bu açıklamalarda “eser” yerine “çalışma”; “etki” yerine “etkileşme” terimlerinin kullanılması dikkat çekicidir. Benzer biçimde Milton Glaser da çağımızda sanat eserinin “çalışma” olarak adlandırılmasının terimsel olarak daha doğru olacağını öne sürmüştür (Glaser, 2000).

Bielefeld ve El Khouli'nin (2010) vurgusuna benzer sanatın sorumluluk anlayışına katkıda bulunan bir başka görüş de Türkiye'deki ilk kamusal alanda sanat örneklerini gerçekleştirmiş olan Selim Birsell'e aittir. Birsell'e göre (2021) sanat yapmak, kişisel politik bir eylemdir. 'Çizme eylemi nedir?' sorusunun ardından, heykeli fiziksel bir müdahale olarak örnek vererek kamusal alanda sanatla geçiciliğin, (zihinde) nasıl kalıcı bir etki yaratmaya dönüşebileceğini belirtir. Yapılan müdahalenin geçici olma durumuna (yani bir süre var olması ve kalkması) karşılık sürekli var olma (*afemilarity*) haline dönüştürme, kamusal alanda sanatın 'Siz ne eylersiniz?' sorusunu soran bir etki yaratma işi olduğunu vurgular.

Habermas'ın tanımındaki (2003) 'kamuoyu oluşturma' ile ilişkili vurguya dayanarak aynı bakış açısıyla kamusal alanda sanatın "ortak toplumsal etki" ile ilişkili bir çalışma çerçevesi olduğu söylenebilir. Kamusal alanda yapılan sanat etkinliğinde kullanıcıların bilincini artırmak önemlidir. Toplumun ortak yararını belirlemeye ve gerçekleştirmeye yönelik düşünce, söylem ve eylemlerin üretildiği ve geliştirildiği kamusal alan tanımı ile paralel olarak kamusal alanda sanatın içinde sanat aracılığıyla otoriteye, baskıya ve sermaye egemenliğine bir başkaldırı söz konusudur (Birsell, 2021).

KAMUSAL ALAN VE SANATIN BULUŞMASI İÇİN GEREKLİ MEKÂNSAL NİTELİKLER: KAMUSAL, YASAL VE EŞİTLİKÇİ OLMA DURUMU

Kamusal alanda sanat, kısaca kamusal alan ve sanatın buluşmasıdır. Kamusal alanda sanatın "paylaşım" niteliği, gerçekleştiği mekânla ilişkilidir. Bu mekânların en büyüğü kent, daha sonra kenti oluşturan kentsel mekânlar ve sonra kentsel mekânların bütünleyicisi olan yapılarıdır.

Kentsel Mekân ve Kamusal Olma

Fiziksel olarak" nüfusunun çoğu ticaret, sanayi ya da hizmet alanında çalışan, tarımsal etkinliklerin olmadığı büyük yerleşim alanı" olarak tanımlanan kent (Hasol, 2020, s.250) tarihsel, coğrafi, ekonomik niteliklerinin yanında "kültürel" bir olgudur (Parlakalay, 2020). Kent kültürünün en iyi yansıdığı ve kentliler tarafından en çok kullanılan yerleri ise kentin fiziki oluşumundaki yapı(sal) lar kadar önemi olan 'yapılar arasındaki boşlukları', yani kentsel mekânlardır (Lynch, 2010). Ancak her kentsel mekân bir kamusal alan olmayabilir. Kişilere ait olan yapıların dış mekânları (örneğin, bir konut avlusu) ya da halka kısmi açık olan yapıların dış mekânları (örneğin, orduevi bahçesi) kamusal değildir.

Toplumla doğrudan ilişkili olması beklenen kamusal alanda sanatın gerçekleşmesinde genellikle kentlilerin en çok deneyimlediği park, meydan,

sokak gibi kentsel mekân türleri tercih edilir. Habermas’a göre de (2003) “tüm toplumu etkileyen sorunları algılama, belirleme ve iyileştirme” alanı olarak iletişim, medya, politika gibi sosyal bilimlerle ilişkili kamusal alan kavramının yapısal dönüşümü “kamusal kullanımı yoğun olan” kentsel mekânlardır.

Bu durumda kamusal alanda sanat için kullanılan alanın kentsel mekân olması beklenirken asıl olan mekânın “kamusal” nitelikte olmasıdır. Kamusal alanda sanatın gerçekleşmesinde genellikle dış mekânlar tercih edildiği görüldüğü de yer seçiminde mekânın kapalılıkla ilişkili niteliğinden çok “kullanılabilirliği ve görünürlüğü” önemlidir. Çünkü asıl beklenti gerçekleşen sanat olayının bireysel etkiden öte kamusal ölçekte güçlü bir etki yaratmasıdır.

Mülkiyet ve Kullanım Açısından Yasal Olma

Kamusal alanda sanatın uygulandığı yerin -mülkiyet ve kullanım açısından- yasal olması hem sanatçıyı koruma açısından hem de etkileşim içinde bulunan diğer kişilerin haklarının korunması açısından önemlidir. Örneğin uygulandıkları yüzey ve etkiledikleri mekânlarda izin alınmamış olunmasından dolayı birçok grafiti, yasadışı kabul edilebilecek birer ‘aktivist’ eylem olarak görülür (Görsel 5). Hatta bazı durumlarda vandalizm olarak bile tartışılmaktadır (5).



Görsel 5. Kopenhag ve Sofya Kentlerinden Grafiti Örnekleri (Birinci Yazar, 2014, 2017).

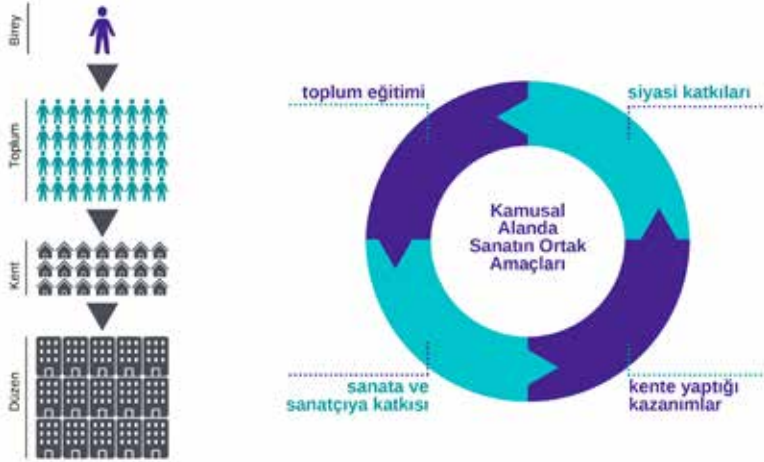
Kamusal alanda sanatta resmi girişimlerin sonucu ortaya çıkan, heykel gibi önceden planlanmış eserler yerine, toplumun içinden gelen, sosyo-kültürel yapının yansıması olarak, kentteki gündelik yaşamla birlikte gelişen, daha olağan gerçekleşmiş yapıtlar olabilir. Ölmez’e göre (2020) bunlar çizgi dışında kalan, özgür ruhlu, anıtsal biçimde gösterilmeye çalışılardan daha etkili ve kamusal alanın ne olduğu sorgulamasını yaptıran işlerdir. Öte yandan kamusal alanda sanat çalışmalarının gerçekleşmesine destek olan kurumsal bir yapının varlığı (yerel yönetim, sivil toplum örgütü, sanat derneği gibi) işlerin yasal açıdan daha güvenli ve kolaylaştırıcı olmasını sağlar (EMAA, 2021).

Erişilebilirlik ve Kullanımda Eşitlik

Kamusal alanda sanatın gerçekleştiği yerlerin kolay erişilebilir ve kullanım açısından eşitlikçi olması başka bir gerekliliktir. Günümüzde herhangi bir kentsel mekânın sahip olması zaten şart olan Evrensel Tasarım İlkeleri (*Universal Design Principles-UDP*) doğal olarak kamusal alanda sanat çalışmaları dâhilinde uygulanmalıdır (Indrisek, 2019). Kamusal alanda sanat çalışmaları yaş, cinsiyet, engel anlamında farklılık gösterebilecek alımlayıcıların tümünün güvenli, sağlıklı ve konforlu iletişimini sağlamalı ve erişilebilirlik açısından farklılık hissettirmeyen bir yaklaşımda olmalıdır (6).

KAMUSAL ALANDA SANATIN AMACI VE FARKLI KATKILARI

Sanatsal herhangi bir eylemin temel amacı “bilgi alışverişine dayalı toplumsal iletişimi ve sosyal bütünleşmeyi sağlamaktır” (Parlakalay, 2020). Evrensel bir boyutu olan kamusal alanda sanat olgusunun bireyden başlayıp topluma, kente ve düzene kadar iletişimi gerektiren ve etkileşimi sağlayan hedefleri vardır (Görsel 6). Bunların içinde en önemlisi “toplum eğitimi” olmakla birlikte “kente yaptığı kazanımlar (fiziki ve ekonomik değil-kolektif bilinç)”, “sanata ve sanatçıya katkısı” ve “siyasi katkıları” başlıklı ortak hedefler şöyle açıklanabilir:



Görsel 6. Kamusal Alanda Sanatın Ortak Amaçları (İkinci Yazar, 2021).

Toplum Eğitimi Açısından

Kamusal alanda sanatta sanatın kitlelerle buluşturulması sağlanmakla birlikte sanatın yaygınlaştırılması değil; asıl olarak toplumun gelişmesi amaçlanır. Burada tek başına bir sanat ürününün etkisinin yeterli olmadığı gibi tek başına

bir alımlayıcının etkilenmesi de yeterli değildir; mümkün olduğunca çok kişi tarafından izlenmeli ve algıları farklı olabilecek kitlelerle etkili etkileşim içine girilmelidir. Kamusal alanda sanat ile toplumun beğeni düzeyinin artırılmasının yanında asıl amaç, toplumsal bilinci yaratmak, artırmak ve sürdürmektir.

Kamusal alanda sanatın en önemli niteliklerinden bir diğeri ise alımlayıcının ve de sanatçının aktif olmasıdır. Dolayısıyla öğrenme biçimi pasif değil, deneyseldir. Seferoğlu'na (2020) göre yüzeysel olmayan bu tür eğitim, kalıcı bir eğitimidir.

Kente Yaptığı Katkı Açısından

Kent ve sanat arasında birbirini olumlu etkileyen ve günümüzde giderek güçlenen ilişki önemlidir. Sanat eserleri ve gerçekleşen sanatsal etkinlikleriyle bilinen, ünlenen yapılar, kamusal alanlar ve kentler vardır. Teması, kapsamı ve ölçeğine göre farklı birçok kamusal alanda sanat çalışmasını da içeren organizasyonlar, ekonomik anlamdaki katkılarının yanında mekânların tanınmasına, hatta o yeri görmeden belleklerde yer edinmelerine olanak verir (7).

Kamusal alanda sanata ilişkin yapıtların varlığı kentsel mekânların estetik değerlerinin artmasını sağlar. Kentlerin fiziki yapıları ve dolayısıyla da ekonomileri gelişir. Kentin az kullanılır alanlarındaki yaşamı zenginleştirmek, kent parçasına hareket ve devinim katmak da bir başka amaç olabilir. Kentteki yaya kullanımının ve dolayısıyla yaya dostu alanların artmasını mümkün kılabilir (Parlakalay, 2020). “Özellikle tarihi kent içindeki kamusal mekânlarda mikro ölçekli müdahaleler olarak kamusal sanat, tarihi mekânların kimliğini korumaya, kent imajını güçlendirmeye, gündelik hayat ve kentin mevcut sorunlarına sürdürülebilir çözümler bulmaya yardımcı olur” (Çalışır Âdem ve diğeri, 2019).

Bu olumlu katkıların yanında Behiç Ak (2012) dekonstrüktivist mimar Frank Gehry tarafından yapılan müze yapısıyla Bilbao kentinin yaşadığı değişimi aktarırken ‘kent, kamusal ve sanat ilişkisine’ farklı bir eleştiri getirmektedir. Yapının, kullanımıyla ilişkili olarak değil de bir ‘obje’ gibi kendisinin merak konusu olduğunu belirterek “özgürce üretilmiş eserleri sergilemekten çok, siparişle sanat üreten bir fabrika haline dönüşen” günümüz sanatını da “kültür endüstrisi üretmesi” açısından eleştirmektedir. Bu eleştiri sonrasında Guggenheim Bilbao Müzesi’nde olduğu gibi sergileme yapılarının içindekilerle yetinmeyip yakın çevresinde sergilenen kalıcı sanat ürünlerinin ya da sürekli değişen sanat etkinliklerinin, kamusal alanda sanat örneği olarak görülmemesi gerektiğini de vurgulamaktadır. Bunlar düzenlenmiş olan sergiye ya da yapıya olan ilgiyi artırmak amaçlı, pazarlama yöntemleri olarak nitelendirilebilecek ekonomi odaklı girişimlerdir.

Ak'ın (2012; 2016) müze yapıları üzerinden yaptığı eleştiri sonucunda kamusal alanda sanatta kentin ve kentsel mekânlarının fiziksel ve ekonomik kazanımlarının öncelikli olmadığı belirtilmelidir. Kamusal alanda sanat eylemleriyle -ki geçici olarak başlayıp kalıcı esere dönüşenler de vardır- bu etkinliklerin gerçekleştiği mekânlarda paylaşım arttığı için 'yere ait aidiyet duygusu' oluşur. Dolayısıyla ortak olma hissi, sorumluluk duygusu artar; kentin ve kentsel mekânların sahiplenilmesi sağlanır, kentin/kent parçasının kullanımı etkinleşir, kentlinin bölgeye ait (mimari, tarihi, vb.) özgün nitelikleriyle ilişkili farkındalığı gelişirken bu tür değerlerin kaydedilmesi de mümkün kılınır.

Sanata ve Sanatçıya Katkıları Açısından

Kamusal alanda sanatın amaçları içinde sanatın kitlelerle buluşmasını sağlayarak toplumsal alanda yaygınlaştırılması ve giderek anlaşılır olmasını sağlamak vardır. Kasıtlı bir amaç dâhilinde olmasa da kamusal alanda sanat etkinlikleri sürecinde ve/veya sonunda bir tartışma da gerçekleşir. Bu aşama, sanatsal tartışmalardan beslenen sanat ve sanatçı için oldukça önemlidir (Birsell, 2021).

Bununla birlikte kamusal alanda sanatın çok disiplinli yapısından kaynaklı sanatçıların birbiriyle olan iletişimi güçlenir. Farklı sanat türlerinin arasındaki sınırları görünmez kıldığı için sanatçıların kendileri arasında ve alımlayıcılarıyla etkileşimlerinde kolaylık sağlar. Mekânsal olarak verilen esneklik alımlayıcı açısından erişimi çoğaltır, kolaylaştırır ve sanatçıyı daha özgür kılar (Parlakkalay, 2020).

Politik (düzene) Katkı

Kamusal alanda sanatın kent insanını özlemlerine yaklaştırması (ki bu bazen doğa, bazen yapıli bir çevre, bazen geçmiş olabilir) bireysel bir terapi gibi kentliler arasında ortak bir anlayış (*sensus*) oluşturur. Kamusal diyalogu artırır, uzlaşmacı paylaşım ortamları sunar. Kamusal farkındalığı artırmak demokratik anlayışın gelişimini sağlar. Genellikle politik düzene karşı bir duruşa vurgu yapılsa da aslında sanat aracılığı ile dışavurumun gerçekleştiği daha barışçıl zeminler yaratılması amaçlanır (EMAA, 2021).

KAMUSAL ALANDA SANATIN ORTAK NİTELİKLERİ VE FARKLI BİÇİMLERİ

Sanata erişimdeki engelleri azaltarak aktif katılımı artıran ve sanatla iletişimi güçlendiren kamusal alanda sanatın (Alat, 2020), farklı ölçek ve biçimlerinin olmasıyla birlikte birçok ortak niteliği vardır. Bu özellikler “ekonomik, politik, sosyal, yapısal ve toplumsal” başlıklı ortak amaçlarla ilişkilendirilebilir (Görsel 7):

- Çoklu ve esnek bir anlatım biçimi olması (sanat eseri sanatçı, alımlayıcı, sergileme yeri açısından)
- Disiplinler arası ve çok disiplinli olması
- Bireysel değil, kitlesel ve kolektif olması
- Erişilebilir ve eşitlikçi kullanıma açık olması
- Amacı doğrultusunda mesajı net olarak vermesi
- Eklektik ve etkileşimli bir zemin oluşturması
- Eserin kalıcı olmasından çok kamusal yaşamda tüketilmesi
- İzleyicinin alımlayıcı olarak kabul edilmesi (yani zihinsel algılama ve kalıcılaştırma)
- Alımlayıcıyla kurulan ilişkinin rastlantısal olmasının tercih edilmesi
- “Niyetsiz” (izlemeye gelmemiş, yoldan geçen) izleyiciye ulaşma kapasitesinin olması
- Doğuracağı karşılaşmaların öngörülemez olması
- Nesneden sürece geçişli olması
- Fiziksel, duygusal ve düşünsel olarak kamusal mekânla bağ kurabilmesi
- Yaratıcı, özgün ve çağdaş bir dil içinde olması
- Sanat eserinin meta olmaması, anıt(sal) olmaması, insan ölçeğini kollaması
- Yerleşik /geleneksel heykel/ anıt mantığından uzak olması
- Toplumsal çelişkileri tartışmaya açarak ilişkilendirmesi
- Bağlama duyarlı ol(un)ması
- Yer(el)e ait olması ve aidiyet duygusunu artırması
- Çevresi ve etrafındaki (canlı-cansız) tüm varlıklarla iletişimde olması
- (Her ne kadar genellikle geçici de olsa) yapısal olarak iklimsel koşullar gibi dış etkenlere dayanıklı ve güvenlik koşullarına uyumlu olması

Kamusal alanda sanatın ortak amaçları ve katkıları açısından güçlü olan nitelikleri

E Eklektik ve etkileşimli bir zemin oluşturması	Fiziksel, duygusal ve düşünsel olarak kamusal mekân, çevre ve insanlarla iletişim ve bağ kurabilmesi	Nesneden sürece geçişli olması
P İzleyicinin alımlayıcı olarak kabul edilmesi	Toplumsal çelişkileri tartışmaya açarak ilişkilendirmesi	Bağlama duyarlı ol(un)ması
S Disiplinler arası ve çok disiplinli olması	Çoklu ve esnek bir anlatım biçimi olması (sergileme yeri herhangi bir kentsel veya sosyal mekânlar olabilir)	“Niyetsiz / Tesadüf” (izlemeye gelmemiş, yoldan geçen) izleyiciye ulaşma kapasitesinin olması
A Alımlayıcıyla kurulan ilişkinin rastlantısal olmasının tercih edilmesi	Çevresindeki canlı-cansız tüm varlıklarla iletişim içinde olması	Doğuracağı karşılaşmaların öngörülemez olması
Y Erişilebilir olması; eşitlikçi kullanıma açık olması (bireysel-kamusal alanlar arasında ayırtımlı olması)	Yaratıcı, özgün ve çağdaş bir dil içinde olması	Yapısal olarak iklimsel koşullar gibi dış etkenlere dayanıklı ve güvenlik koşullarına uyumlu olması
Y Yerleşik /geleneksel heykel/ anıt mantığından uzak olması	Sanat eserinin meta olmaması, anıt(sal) olmaması, insan ölçeğini kollaması	B Bireysel değil, kitlesel ve kolektif olması
Y Yerleşik /geleneksel heykel/ anıt mantığından uzak olması	Eserin kalıcı olmasından çok kamusal yaşamda tüketilmesi	A Amacı doğrultusunda mesajı net olarak vermesi

E: EKONOMİK, P: POLİTİK, S: SOSYAL, Y: YAPISAL, T: TOPLUMSAL

Görsel 7. Kamusal Alanda Sanatın Ortak Amaçları ve Katkıları Açısından Güçlü Nitelikleri (İkinci Yazar, 2021).

Bu ortak amaç, katkı ve nitelikler içinde günümüz sanat anlayışındaki değişimle birlikte kamusal alanda sanatın çeşitlenmesi doğaldır. Kamusal alanda sanatı sınıflandırmak güç, hatta belki de gereksizdir. Çünkü sanat ve sanatçının doğasında olan yaratıcı ve yenilikçi tavır, temsil biçimlerinin çeşitlilik kazanmasını da doğurmaktadır. Yine de kamusal alanda sanat örneklerinin ortak nitelikleri irdelendiğinde “ölçeğine, örgütlenmesine, süresine, katmanına, boyutuna ve paylaşım biçimine” göre bir sınıflandırma yapılabilir (Görsel 8):



Görsel 8. Kamusal Alanda Sanatın Ortak Niteliklerine göre Sınıflandırılması (İkinci Yazar, 2021).

- **Ölçeğine göre:** Uygulandıkları yer ve etkileşim alanının fiziksel büyüklüğüne göre değişiklik gösterebilir. Kamusal mekânı tanımlayan birkaç parça, kamusal alanda sergilenen tek bir sanatsal öge veya birbiriyle etkinlikler dizisi olabilir.
- **Örgütlenmesine göre:** Düzenleyicisinin (Bireysel/yarı kamusal/kamusal olabilir) kimliğine bağlı, organizasyonun ulusal/uluslararası olması farklılaşabilir.
- **Süresine göre:** Kalıcı ya da geçici olması tercih edilebilir. Ayrıca geçici olarak yapıp sonra kamunun kararına göre kalıcı hale dönüşebilir.
- **Katmanına göre:** Tek bir hamlede gerçekleştirilebilir ya da çok katmanlı tasarlanarak alımlayıcının etkileşimiyle farklı katmanları ortaya çıkabilir.
- **Boyutluluğuna göre:** İki, üç veya çok boyutlu uygulamalar olabilir.
- **Paylaşım biçimine göre:** Teknolojinin verdiği olanaklarla fiziki, dijital veya karma bir paylaşım biçimi olabilir.

SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Kamusal alan ve sanat kavramları insanoğlunun var oluşundan beri değişim göstermektedir. İki kavramın bir araya geldiği “kamusal sanat” ve günümüzde “kamusal alanda sanat” kavramına evrilmiş haliyle bu çalışmanın odağını oluşturan olgu, kentleşme ve çağdaş sanat anlayışındaki gelişmelerle çeşitlenmiş ve ‘karma’ bir biçim almıştır. Küreselleşme ve bilişim olanaklarıyla niceliksel artış ve niteliksel gelişme gösteren kamusal alanda sanat, ‘paylaşım ve etkileşim’ nitelikleriyle önem kazanmıştır. “Toplum-kent-kültür” arasındaki ilişkinin oluşması ve güçlenmesi için var olan kamusal alanda sanatın tanımı, ortak amaç ve katkıları çerçevesinde “paylaşım, katılım, etkileşim ve iletişim” açısından güçlü olma nitelikleri ile örtüşür.

Öte yandan kamusal alan kavramının birden ve zorunlu olarak değiştiği günümüzde kamusal alanda sanat yöntemi de farklılaşmıştır. COVID-19 salgınıyla 2020 yılının sonundan beri tüm dünyada yaşanan dönemde sağlık nedeniyle uygulanan sosyal kısıtlamalarla kamusal alan kullanımı azalmış, kamusal alan ve sosyal iletişim ortamlarıyla ilişkili pek çok alan gibi sanat da olumsuz etkilenmiştir. Dolayısıyla sanat eylem biçimlerinin dijital paylaşımlara dönüşmesi ve sanal ortamdaki yeni “kamusal alan” tanımıyla artık çevrimiçi bir kamusal alanda sanattan bahsedilmektedir. Salgının etkilerinin halen sürdüğü ve yaşam koşullarının zorlaştığı salgın sonrası dönemde kamusal alanda sanatta esnek ve karma yöntemlerin önceliği artacaktır.

Bu beklenmedik ve zorlu döneme ait dönüşümün içinde aslında kamusal alanda sanat için olumlu bir durum vardır; “mekânsal kaygıların azalması ve sınırların kalkması”. Paylaşım biçimi, alımlayıcının katkı ve tepkisi değişse de sanatçının yaklaşımı yani sanatın çoğulcu bir anlayış içinde sunulan çağdaş bir iletişim dili olma gerekliliği değişmeyecektir. Sanat ve çevre ilişkisi açısından sanatın erişilebilirliği artacak ve sınır tanımaz niteliği öne çıkacaktır. Ancak bir yandan “bakmak yerine algılamak”; “izlemek yerine deneyimlemek” niteliklerinin öne çıkması beklenen kamusal alanda sanat, niceliksel olarak daha çok paylaşılırken diğer yandan bellekte yer edinmesi ve etkisinin kalıcılığı açısından niteliksel olarak değer kaybedebilecektir.

Bu çalışmada örneklemelerle desteklenerek ortak amaç ve nitelikleri ortaya konan “kamusal alanda sanat”, “kamusal alan” kavramının yaşadığı bu hızlı değişime bağlı olarak karmaşılaşabilecektir. Güney’in 2007’de bildirdiği Türkiye’de kamusal alan kavramı net tanımlanamadığı için farklı bakış açılarına göre farklı anlamlar kazanmakta olduğu durum sürecektir. Öte yandan Ak (2016) sanat ve kamu kavramlarının birbirinin zıttı, birbirini sorgulatan bir durumu olduğunu işaret etmekte ve sanatçının özgürlüğünün üzerindeki kamusal koruyuculuğun kalktığını belirtirken sanatın kamusalının

ortadan kaldırılmasıyla, sanatın tasarım haline dönüştürülmeye çalışıldığını belirtmektedir. Bu tartışmalar yeni bir kavrama evrilmekte olduğunu işaret etmektedir: “Kamusal alanda tasarım”, insanoğlunun içinde var olan yaratıcılık dürtüsü ve sosyalleşme isteği ile kendine bulduğu yeni bir yol olabilecek ve bu yeni olgunun içinde de yer alan “kamusal olma” durumu önemini koruyacaktır.

DİPNOTLAR

1 Habermas’ ın ilk Almanca olarak 1962’de yazılmış, 1989’da İngilizce’ye, 1999’da Türkçe’ye çevrilerek yayınlanmış kitabı birçok çalışmaya kaynak olmaktadır.

2 Dünya Fuarı için geçici olarak yapılan, günümüzde Paris’in sembolü haline dönüşmüş Eyfel Kulesi’nin 1909’da Fransız halkı tarafından artık benimsenmiş olması ve yeni haberleşme sistemleri için uygun yüksekliğe sahip olması nedeniyle kalıcı olmasına karar verilmiştir (Walsh, 2019).

3 En eski Land Art çalışmalarından biri Robert Smithson’a ait; ABD Utah’ taki Büyük Tuz Gölü’nde 1970’te gerçekleştirilen, 4,6 metre genişliğinde ve yaklaşık 460 metre uzunluğundaki “Spiral Jetty” adlı çalışmadır (İsimsiz, t.y.).

4 Özer’e göre sanat biçimleri “Mekân sanatları, Hacim sanatları, Yüzey sanatları, Ses sanatları, Eylem sanatları, Dil sanatları, Hareket sanatları, Tat sanatları, Konu sanatları, Dokunma sanatları olarak on gruba ayrılır (Hasol, 2020, s. 405).

5 Gerçek adı bilinmeyen Banksy, birçok şehirde yaptığı duvar resimlemeleriyle gündeme gelmiş, eserlerinde çevreci, savaş ve tüketim kültürü karşıtı mesajlarıyla dikkat çekmiştir. Örneğin 2003’te Filistin’de yaptığı duvar şekilleriyle kamusal sanatın, bulunduğu coğrafya ve psikolojik atmosferi ifade etmede ne denli etkili olabileceğini göstermiştir (Indrisek, 2019).

6 Burada bahsedilen fiziki mekânların yanında özellikle COVID 19 salgını ile çevrimiçi dönüşen sergilemeler ve değişen kamusal olma durumu yeniden düşünülmelidir. Sosyal bir alandan söz edildiğinde kamusal alanda sanatın gerçekleşmesi dijital bir ortamda da çok mümkündür (Caner, 2021; Plümer Bardak, 2021).

7 En son 58.si yapılan ve 19. yüzyıldan beri gerçekleşen Venedik Bienali ve 1987’den beri düzenlenen İstanbul Bienali uluslararası sanatsal organizasyon örneklerdir (NDA, 2021) ve (Labiennale, t.y).

KAYNAKÇA

- Ak, B. (2012) Kültür Endüstrisi Kamusal Alan ve Sanat, Mimarlık Dergisi 364: Mart Nisan 2012. [<http://www.mimarlikdergisi.com/index.cfm?sayfa=mimarlik&DergiSayi=378&RecID=2902/>] Erişim Tarihi: (15.09.2021).
- Ak, B. (2016) Kamusal Alan, Sanat ve Distopya, Dosya 37, TMMOB Mimarlar Odası, Ankara Şubesi Yayını, s. 24-29.
- Alankuş, S. (2009) Yeni Bir Kamusal Tecrübesi için Sanat. Hacettepe Üniversitesi IX. Ulusal Sanat Sempozyumu 'Kamusal Alanda Sanat' 18-20 Kasım 2009, Bildiriler Kitabı, s. 20-25.
- Alat, M. (2020) Fulya Erdemci ile Röportaj: Kamusal Alanda Sanat. [<https://www.unlimitedrag.com/post/kamusal-alanda-sanat/>] Erişim Tarihi: (20.10.2021).
- Alparlan, C. (2009) Sanatın Sınırları ve Kamusal Alanda Sanat, Hacettepe Üniversitesi IX. Ulusal Sanat Sempozyumu 'Kamusal Alanda Sanat' 18-20 Kasım 2009, Bildiriler Kitabı, s. 26-35.
- Anonim (2009) "İçindekiler", IX. Ulusal Sanat Sempozyumu Bildiri Kitabı, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi.
- Bilefeld, B., El Khouli, S. (2010) Kentsel Planlama ve Mimari Bağlam. Adım Adım Tasarım Fikirleri, çev. Volkan Atmaca, Yem Yayınları, İstanbul, s. 20-38.
- Birsel, S. (2021) Seminer Notları, Herkes için Sanat Çalıştayı, 26 Nisan-3 Mayıs 2021, EMAA, Lefkoşa. <https://emaa-cyp.org/herkes-icin-sanat/kamusal-sanat-atolye-calistayi-2/>
- Caner, G. (2021) Yeni Bir Bellek Mekânı: Dijital Pandemi Belleği, Mimarca, Yıl:33, Sayı:91, s. 46-52.
- Çalışır, Adem. P., Şimşek İlhan, B., Aytaç D., Ö., Birer, E. (2019) Tarihi Dokuda Kentsel Müdahale Biçimi Olarak Kamusal Sanat: Amasya Örneği, SDÜ ART-E Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi, Aralık'19 Cilt: 12, Sayı: 24, s. 650-676.
- EMAA (2021) Herkes için Sanat Projesi, Lefkoşa. <https://emaa-cyp.org/>
- Erbay, M. (2011) Müzelerde Sergileme ve Sunum Tekniklerinin Planlanması, Beta Yayınları.
- Glaser, M. (2000) Art is Work. The Educators Symposium, NY.
- Gombrich, E. H. (1986) Sanatın Öyküsü, Remzi Kitabevi Yayınları.
- Gökğür, P. (2006) Kamusal Alanın Temel Nitelikleri, Mimar.ist Dergisi, Sayı: 6, TMMOB İstanbul Mimarlar Odası Yayını, İstanbul, s. 62-66.

Güney, Z. (2007) Kamusal Alan Nedir? Kamusal Mekân Nedir? [<https://v3.arkitera.com/haber/21487-kamusal-alan-nedir-kamusal-mekân-nedir.html>] Erişim tarihi (15.09.2021)

Gürdere Akdur, S. (2016) Kamusal Sanat ve Kamusalılık Kavramı, (n) Beyin Dergisi, Mayıs- Haziran 2016, Sayı: 3, s. 56-60.

Habermas, J. (2003) Kamusalılığın Yapısal Dönüşümü, İletişim Yayınları.

Hasol, D. (2020) Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü, YEM Yayın. s. 195, 236, 323, 405, 491.

Kahvecioğlu, H. (2021) KTMMOB SMGM 2021: Kamusal Mekânın Planlaması ve Tasarım- Hüseyin Kahvecioğlu 6.5.2021, SMGM Eğitim Semineri, Lefkoşa. [<https://www.youtube.com/watch?v=PtLFDVHIDK4>] Erişim tarihi (18.09.2021)

Lynch, K. (2010) Kent İmgesi, İş Bankası Kültür Yayınları.

Ölmez, H. (2020) Kamusal Alan ve Sanat, [<https://www.unlimitedrag.com/post/kamusal-sanat-ve-mek%C3%A2n>] Erişim tarihi (28.09.2021)

Parlakalay, H. (2020) Kamusal Alanda Sanat ve Sanat Eserleri, Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi / Cilt: 22, Sayı: 4, Aralık 2020, s. 1157-1172.

Plümer Bardak, E. (2021) 2021'de Sanata Bakmak: Yeni Normaller ve Çevrimiçi Sergiler, Mimarca, Yıl: 33, Sayı: 91, s. 90-99.

Susuz, M. ve Eliri, İ. (2017) Kamusal Alanda Sanat Olgusu ve Görsel Kültür, Turkish Studies, Vol: 12, Sayı: 13, s. 531-546.

Seferoğlu, S. (2020) Çevrimiçi Eğitim Seminerleri Notları, Uluslararası Kıbrıs Üniversitesi, Lefkoşa.

Tandoğan, O. ve Erel Es, B. (2018) Dünya'da ve Türkiye'de Arazi Sanatı, İdil, 2018, cilt / Vol: 7, Sayı: 51, s. 1359-1368.

Taşcıoğlu, M. (2013) Bir Görsel İletişim Platformu Olarak Mekân, Yem Yayınları.

Yıldırım, Ö. (2009) Kamusal Alanda Sanat Projeleri ve Sokak Sanatı Eylemleri, Hacettepe Üniversitesi IX. Ulusal Sanat Sempozyumu 'Kamusal Alanda Sanat' 18-20 Kasım 2009, Bildiriler Kitabı, s. 277-281.

İNTERNET KAYNAKLARI

Walsh, N. P. (2019, 23 Mayıs) Arch Daily Database https://www.archdaily.com/917727/gustafson-porter-plus-bowman-wins-competition-to-redesign-eiffel-tower-site/5ce69123284dd19f3200008c-gustafson-porter-plus-bowman-wins-competition-to-redesign-eiffel-tower-site-photo?next_project=no

İsimsiz, (t.y.) Yurt Dışından Türkiye'ye Örneklerle, "Doğa"nın Başrolde Olduğu Bir Sanat: Land Art (Arazi Sanatı) Nedir? Türk Ekonomi Bankası Kurumsal Blogu <https://www.blogteb.com/yurt-disindan-turkiyeye-orneklerle-doganin-basrolde-oldugu-bir-sanat-land-art-arazi-sanati-nedir/#:~:text=T%C3%BCrkiye'de%20bu%20sanat%C4%B1n%20%C3%B6nemli,resmi%20de%20bir%20ilk%20niteli%C4%9Finde>

İsimsiz (2024, 25 Nisan) La Grande Vitesse at Calder Plaza <https://www.experiencegr.com/articles/post/calder/>

Tate (2021, 10 Ekim) Art Term: Public Art. Tate <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/p/public-art>

8026434&usg=AOvVawIw0z7wq6vE8RIVHeFYInUi

Insideout (t.y.) Insideout Project <https://www.insideoutproject.net/en>

Plensa, J. (t.y) Public Space - Works and Projects <https://jaumeplensa.com/works-and-projects/public-space>

JR. (t.y.) About Junior, Junior Web Sitesi. <https://www.jr-art.net/about>

Indrisek, S. (2019) The 6 Most Iconic Works by Banksy. Art Sy Web Sitesi. <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-6-iconic-works-banksy>

NDA (2021) The Seven Principles. NDA / The National Disability Authority Web Sitesi <https://universaldesign.ie/what-is-universal-design/the-7-principles>

Labiennale (t.y.) La Biennale di Venezia <https://www.labiennale.org/en>

IKSV (2019) İstanbul Bienali Anasayfası <https://bienal.iksv.org/tr>

GÖRSEL KAYNAKLAR

Görsel 1. Kamusal Alan Tanımı: Yapısal/Toplumsal/Sosyal/Politik/Ekonomik (İkinci Yazar, 2021).

Görsel 2. Eyfel Kulesi ve Çevresi, Paris (Birinci Yazar, 2009).

Görsel 3. Paris ve Sienna Kentlerinden Örnekler (Birinci Yazar, 2009, 2011).

Görsel 4. Paris ve Prag Kentlerinden Örnekler (Birinci Yazar, 2009, 2014).

Görsel 5. Kopenhag ve Sofya Kentlerinden Grafiti Örnekleri (Birinci Yazar, 2014, 2017).

Görsel 6. Kamusal Alanda Sanatın Ortak Amaçları (İkinci Yazar, 2021).

Görsel 7. Kamusal Alanda Sanatın Ortak Amaçları ve Katkıları Açısından Güçlü Nitelikleri (İkinci Yazar, 2021).

Görsel 8. Kamusal Alanda Sanatın Ortak Niteliklerine göre Sınıflandırılması (İkinci Yazar, 2021).

TEKSTİL VE MODA SEKTÖRÜNDE SÜRDÜRÜLEBİLİR VEGAN MODA

SUSTAINABLE VEGAN FASHION IN TEXTILE AND FASHION INDUSTRY

Dr. Öğr. Üyesi Merve Balkış

Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi,
Güzel Sanatlar Fakültesi, Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü
balkismerve@gmail.com

ORCID ID: 0000-0003-3635-1542

MAKALE GELİŞ TARİHİ: 2 Eylül 2024 • YAYIMA KABUL TARİHİ: 27 Mart 2025

Öz

Dünya genelinde bilinçli tüketimin artmaya başlaması, moda sektöründe vegan moda, etik moda, yavaş moda, sürdürülebilir moda gibi kavramları daha çok karşımıza çıkarmaya başlamıştır. Bu kavramların kapsadıkları faaliyetler arasında farklılıklar olsa da temelinde yaşam döngüsünü sürdürmek, kaynakları bilinçli kullanarak doğaya ve yaşama saygı duymak hedeflenmektedir. Çalışmanın amacı vegan moda ve sürdürülebilir vegan moda kavramlarını ve bu kavramların teknolojik gelişmelerle günümüze yansıttığı durumu araştırmaktır. Bilinçli tüketime katkı sağlayabilmek için vegan lifler ve kumaşlar listelenmiş; tekstil ve moda sektöründe kullanılan vegan sertifikalara örnekler verilmiştir. Vegan moda kavramı ve tarihçesi, sektördeki örnekleri ile açıklanmıştır. 'Sürdürülebilir vegan moda' kavramı, etik moda çerçevesinde incelenmiş ve şematize edilmiştir. Sürdürülebilir vegan moda kavramının yakın gelecekte biyobozunur materyallerin daha çok kullanımı ile gündemdeki yerinin artacağı düşünülmektedir.

Abstract

Increasing awareness of conscious consumption worldwide has led to the emergence of concepts such as vegan fashion, ethical fashion, slow fashion and sustainable fashion in the fashion industry. Although there are differences between the activities covered by these concepts, the main purpose is to maintain the life cycle, contribute to nature by using resources consciously, and respect life. The aim of the study is to investigate the concepts of vegan fashion and sustainable vegan fashion and the situation these concepts reflect today with technological developments. The study focused on the concept of veganism, listed vegan fibers and fabrics in order to contribute to conscious consumption, and gave examples of vegan certificates used in the textile and fashion industry. The concept of vegan fashion and its history are explained with examples from the industry. The concept of 'sustainable vegan fashion' has been examined and schematized within the framework of ethical fashion. It is thought that the concept of sustainable vegan fashion will become more popular in the near future with the use of biodegradable materials.

Anahtar Kelimeler: vegan, moda, tekstil, sürdürülebilirlik, etik moda

Key Words: vegan, fashion, textile, sustainability, ethic fashion

Giriş

Endüstri devrimleri ile her geçen gün gelişen tekstil ve moda sektörü, tüketicinin ürüne ulaşımını kolay kılarak, ucuz ve hızlı alternatifler sunmakta; fakat çevreye ve insanlara kalıcı hasarlar bırakmaktadır. Sürdürülebilirliği destekleyen farkındalığı yüksek tüketiciler, tekstil ve moda sektörünün doğaya verdiği zararı aza indirmek ve karbon ayak izlerini küçültmek amaçlı bireysel tüketim tercihlerinde değişiklikler yapmaktadırlar. Tekstil ve Moda sektörünün çevreye bıraktığı ayak izi düşünüldüğünde, sürdürülebilir üretim ve tüketim sürecinin yaygınlaşması bir zorunluluk haline gelmektedir. Çevresel farkındalığı yüksek olan tüketicilerin, giyim tercihlerini sürdürülebilir kıyafetlerden yana kullanmaya çalışması, markaların da sürdürülebilirlik üzerine farklı stratejiler geliştirmesini sağlamıştır (Akdeniz ve Dursun, 2022, s.8).

Çevreye verilen hasarların etkisini minimuma düşürmek isteyen tasarımcılar, üreticiler ve tüketicilerin pratikleri ve talepleri yeni kavramları gündeme getirmektedir. Hayvan haklarını korumak isteyen tüketicilerin sayılarındaki hızlı artış, moda dünyasında yeterli derecede ses getirmeye başlayınca 2019 Yılında ilk defa Vegan Moda Haftası yapılmış ve vegan moda kavramı gündeme gelmiştir. Bilinçli tüketim çerçevesinde hayvansal kökenli ürünleri tercih etmeyen veganlar, bu ürünlerin üretiminde ve tüketiminde meydana gelen karbon salınımının azalmasını sağlamak ve sürdürülebilirliğe katkı sağlamaktadırlar. Oxford Üniversitesi'nden Joseph Poore, vegan yaşam biçiminin, insanlığın Dünya üzerindeki olumsuz etkilerini azaltmanın muhtemelen en büyük yolu olduğunu belirtmiştir (Guardian, 2018).

Markaların hayvansal kökenli olmayan ürünlerini 'vegan' olarak belirtmesi, markaya değer katan bir öge olarak sunulmaktadır. Bu sebeple Çalışma kapsamında öncelikle, vegan yaşam biçiminin anlaşılabilmesi için veganizm kavramı açıklanmış, vegan ürün sertifikası veren şirketlere ait logo örnekleri verilmiştir. Vegan tekstil lifleri ve vegan kumaşlar sıralanmış, vegan moda kavramı üzerinde durulmuştur. Üretim süreçlerinde; insan sağlığı, insan hakları, çevrenin korunması ve hayvan hakları göz önüne alındığında, tekstil ve moda sektörünün sunduğu etik moda, sürdürülebilir vegan moda ve vegan moda kavramları arasındaki fark şematize edilerek açıklanmaya çalışılmıştır.

Yöntem

Çalışmanın yöntemi nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması olarak belirlenmiştir. Durum çalışması araştırmacının gerçek yaşam, güncel bir durum ya da belli bir zaman içerisindeki çoklu durumlar hakkında çoklu bilgi kaynakları

aracılığı ile detaylı ve derinlemesine bilgilerin toplandığı, bir durum betimlemesi ya da durum temaları ortaya koyduğu nitel bir yaklaşımdır. Durum çalışması araştırmasında veri toplama aracı olarak gözlem, mülakat, dokümanlar, görsel ve işitsel materyaller gibi veri toplama araçları kullanılabilir (Creswell, 2018, s.96-105).

Dünya’da veganların sayısındaki hızlı artıştan dolayı tekstil ve moda sektöründe de sürdürülebilir vegan moda kavramı ortaya çıkmıştır. Güncel bir durumun incelendiği bu çalışma bir durum çalışmasıdır. Çalışma kapsamında, öncelikle veganizm daha sonrasında da vegan tekstiller ile ilgili dokümanlar incelenerek, hayvansal kökenli olmayan (yün, ipek vb.) ve üretimin herhangi bir aşamasında hayvansal kaynak (yağ, süt vb.) kullanılmayan tekstil lifleri ve kumaşlara dair örnek liste oluşturulmuştur. Vegan moda kavramı güncel moda dergileri, gazete ve haber kaynakları, trend raporları ve ilgili diğer literatür çalışmaları (kitap, makale vb.) yapılarak; geçmiş ve güncel örnekleri ile açıklanmış, vegan moda, sürdürülebilir vegan moda kavramları etik moda kavramı bağlamında irdelenmiş ve bu kavramların ortak ve ayrışan yönleri de göz önünde bulundurularak şematize edilmiştir.

Veganizm nedir?

Veganlık ya da veganizm son yıllarda dünya çapında sıkça gündeme gelen kavramlardır. ‘Vegan olmak’ temel anlamda yemek yeme biçimine bağlı bir diyet olarak anlaşılabilir, tüm yaşam biçimi ve tüketim alışkanlıklarını içine alan diyetten çok daha öte bir kimliktir. Veganlığın dünya çapında popülaritesi son yıllarda yaygınlaşsa da, doğadaki canlıların korunması, yaşama saygı duyulması pratiği aslında çoğu dini uygulamada da insanlık tarihinin başından beri farklı şekillerde sürdürülmektedir (Newton, 2019, s.7-16). Vegan beslenme tanımı, 1944’te ‘The Vegan Society’ tarafından yapılmıştır fakat bu tanım 1949’da güncellenmiş; hayvanların insan tarafından sömürülmesini içeren diğer tüm kullanımlar da kapsamıştır. ‘Veganizm’ mümkün ve uygulanabilir olduğu ölçüde, yiyecek, giyecek veya başka herhangi bir amaç için hayvanlara yönelik her türlü sömürü ve zulmü dışlamayı amaçlayan bir yaşam biçimi’ olarak tanımlanmıştır (Griffin, 2017, s.6; Newton, 2019, s.1; The Vegan Society, 2024). Veganlık ve vejetaryenlik karıştırılabilen iki kavramdır. Vejetaryenler et tüketimi yapmazlar fakat hayvan kaynaklı yoğurt, süt gibi gıdaları tüketmekte ve yün ipek gibi giyim ürünlerini kullanmakta sakınca görmezler. Veganlık ise hayvan kaynaklı tüm kaynakların yerine başka alternatiflerin bulunmaya çalışıldığı hayvan içermeyen alternatiflerin geliştirilmesini ve kullanımını destekleyen felsefe ve yaşam biçimidir (TVD/Vegan Derneği Türkiye, 2023). Veganlık ve buna bağlı deneyimler felsefe, sosyoloji, gastronomi, turizm,

sanat gibi disiplinlerin çalışma alanlarına giren konuları içermektedir (Tekten Aksürmeli ve Beşirli, 2019, s. 224; Gök, 2019, s.95-114). Veganların bu yaşam biçimini benimseme etkenlerinde, genel olarak hayvanları koruma eylemi yatsa da sağlıklı bir yaşam sağlama, sürdürülebilir bir yaşamı destekleme, vegan olmayan ürünlerin tadını sevmeme, hayvanların et olarak tüketilme fikrini sevmeme, hayvan kaynaklı yiyecek ve malların maliyetinin fazla olması, bazı dini inançlarda hayvansal beslenmenin yasak olması, dünyadaki kaynakların adil dağıtılmaması durumuna bireysel olarak bir eylemde bulunmak ya da trend bir beslenme biçimini takip etmek gibi fikirler de bulunmaktadır (Vegan Bits, 2023; Vice, 2020; Kaytez ve Tunçay, 2020, s.216). ‘Vegan Kimliğin Tüketicilerin Satın Alma Davranışlarına Etkisi’nin incelendiği bir çalışmada, 23 Vegan ile görüşme yapılmış ve katılımcıların %52’si vegan kimliğinin kendilerine kişisel marka değeri kattığını düşündüğünü ifade etmiştir (Başbozkurt ve Baş, 2022, s.168). Bireyleri vegan tüketime yönlendiren ana motivasyonlar genel olarak; etik, bilişsel ve sosyal, sağlık ve ekolojik nedenler olarak dört başlık altında toplanabilir (Güler ve Çağlayan, 2021, s. 298).

Son yıllarda vegan sayısında ciddi oranlarda artış gözlemlenmektedir. WAF-World Animal Foundation (Dünya Hayvan Vakfı)’a göre 2023 yılında Dünya’da yaklaşık 88 milyon insanın vegan yaşam biçimini uyguladığı bilinmektedir (WAF-World Animal Foundation, 2023). Veganların demografik yapıları incelendiğinde; 2017 yılında İngiltere ve Amerika’da yapılan bir çalışmaya göre veganların %67’si kadındır ve %78’i 16-34 yaşları arasındaki gençlerden oluşmaktadır (Veganbits, 2023). Sia Insight’ın 2020 yılı Kasım ayında üç büyük uluslararası şirket sponsorluğunda 15–55 yaş grubu kentli 806 tüketici ve 205 vegan nezdinde gerçekleştirdiği ‘Türkiye’de Beslenme Alışkanlıkları ve Veganizm’ araştırması bulgularına göre Türkiye’de bulunan vejetaryen ve veganların toplam oranı yüzde 5’in altındadır ve veganların sayısı da 80.000 civarındadır (Tapınç, 2021).

Çin’de yapılan bir çalışmada Z kuşağının sürdürülebilir tüketime daha büyük bir eğilim gösterdiğini tespit etmiştir. Bunun sebebi ise genç nesillerin yeni şeyler öğrenmeye ve yeni pratiklere uyumlanmalarının daha kolay olması ve yaşlı kesimin yıllardır süregelen alışkanlıklarını değiştirmekte zorlanmaları ve buna isteksiz olmalarıdır (Zhang vd., 2023, s.1).

Veganlar arasında çeşitli görüş farklılıkları vardır. Bu görüş farklılıkları veganizm ve sürdürülebilirlik çerçevesinde, tüketicinin önceliğine aldığı değerler ile bütünleşmektedir. Örneğin palm yağının bitkisel kökenli bir yağ olduğu için kullanan veganlar bulunmakta; fakat palm yağının üretiminde yağmur ormanlarının ve burada yaşayan canlıların zarar görmesine karşı durmak adına bazı veganlar bu yağın kullanımını tercih etmemektedir. Veganlar arasında,

esnek veganlık ve ilkesel veganlık olarak iki farklı görüş ayrılığı vardır. Esnek veganlar zaten önceden alınmış olan yün, ipek gibi giysileri sürdürülebilirlik için kullanmaya devam eder. İlkesel veganlar için ise amaç her şeyden önemlidir ve hayvansal kökenli hiçbir eşyayı kullanmazlar. Yine aynı şekilde pamuk elyafının bitkisel bazlı olduğu bilinmekte, ancak pamuk üretiminde kullanılan tarım ilaçlarının hayvanlara verdiği zararlar düşünüldüğünde veganların bir kısmı sadece organik pamuk tercih etmektedir (Tunçay Son, 2016, s.80-81). Tüketici davranışlarını inceleyen Twentify şirketi, Türkiye’den 1010 katılımcı ile Bounty adı verilen mobil uygulama ile toplumun veganlığa bakış açısını incelemiştir. Araştırma sonuçlarına bakıldığında tüketicilerin vegan ürün tercih ettiği kategorilerde, kozmetik ve gıdadan sonra 3. en büyük sektör giyim ve aksesuar olarak açıklanmıştır (Önder, 2021).

Veganların tekstil ve giyim ürünlerindeki tüketimleri gıda veya kozmetik sektörlerine göre farklılık göstermektedir. Özellikle gıda sektöründe vegan sertifikası ve logosu marka değerini arttırmaktadır. Vegan logoları ürün ve/veya hizmetlerde uygunluk değerlendirmesine tabi tutularak sertifika alımı ile kullanılmaktadır. Tekstil ve moda sektörlerinde de vegan sertifika kriterlerinde, tüm üretim sürecinin hayvanlara zarar vermeyecek biçimde olması gerekmektedir. Zirai ilaçların kullanılmadığı, hayvanların yaşam haklarına ve yaşam alanlarına saygı duyan organik üretim şartları aranmaktadır.

Çoğu bitkisel bazlı hazır giyim ürününün etiketine markalar, vegan sertifikası almadan ‘vegan kullanıma uygundur’ veya ‘vegan’ ibaresini kendileri yazabilmektedir. (Örneğin poliüretan bir deri ceketin üzerinde markanın ürün etiketine ‘vegan deri’ yazması gibi...) Her sertifika şirketi de tekstil ve moda ürünlerinin tamamında sertifika sürecine başlayamamaktadır. Uygun şirketlerin inceleme yapabildiği ürün ve laboratuvar şartları incelenmeli ve buna göre başvuru yapılmalıdır. Örneğin ‘The Certified Vegan’ markasının değerlendirdiği tekstil başlığı ürün gamında sadece ayakkabı ve terlik ürünleri incelenmekte ve sadece belirli ürün için başvurulabilmektedir. Görsel 1’de tekstil ve moda sektöründeki markalara veya ürünlere vegan sertifika veren şirketler ve logoları yer almaktadır.

	Eve Vegan		V-Label
	The Vegan Society		The Certified Vegan Logo
	V-Mark		BeVeg

Görsel 1. Vegan sertifikalara ait logo örnekleri (V-Label, 2024; V-Mark, 2024; The Certified Vegan Logo, 2024; Eve, 2024; The Vegan Society, 2024; BeVeg, 2024)

Ayrıca hayvanlara olan zulüme karşı ‘cruelty free (zulümsüz)’ sertifikaları da mevcuttur. Bu sertifikalar daha çok kozmetik sektöründe kullanılmaktadır. Cruelty free logosuna sahip ürünler hayvan testlerine karşı çıkar, ama üründe hayvansal kökenli yağ vb. maddelerin kullanımı olabilir. Bir ürünün ‘cruelty free’ logolu olması o ürünün vegan olduğu anlamına gelmemektedir. ‘H&M’ gibi kozmetik ürünleri bulunan markalar, kozmetik ürünleri için ‘Zulümsüz (Cruelty Free)’ logoları almaktadır. Görsel 2’de zulümsüz (cruelty free) üretime ait logo örnekleri yer almaktadır.

	PETA (People for the Ethical Treatment of Animals/ Hayvanlara Etik Muamele İçin Mücadele Edenler)
	Cruelty Free (Zulümsüz) International logosu

Görsel 2. Zulümsüz (Cruelty Free) Üretime ait logo örnekleri (PETA, 2024; Ekolojist, 2024)

PETA (People for the Ethical Treatment of Animals-Hayvanlara Etik Muamele İçin Mücadele Edenler), vegan markalara ya da bazı markaların özel vegan koleksiyonlarına onay vermektedir. Örneğin H&M’in 2021 yılındaki Co-exist Story Koleksiyonu PETA onaylı vegan bir koleksiyondur. Koleksiyondaki şişme montlarda kaz tüyü yerine kır çiçekleri kullanılmış, suni deri pantolonlar üzüm derisinden yapılmıştır (H&M, 2024).

Vegan Tekstiller

Hayvan haklarının gözetilmesi ve ekolojik kaygıların artması tüketici ve üreticiyi sürdürülebilir, vegan ürünleri kullanmaya ve üretmeye teşvik etmiştir.

Tüketicilerin kişisel sağlık, sürdürülebilirlik, doğal yaşam ve hayvan refahı konularındaki farkındalığının artması, niş niteliğindeki ‘vegan pazarına’ olan ilgiyi de arttırmıştır (Akkan ve Bozyiğit, 2020, s.101). Vegan pazarı en çok gıda ve kozmetik sektörü üzerine yoğunlaşmış olsa da artan vegan sayısı ve farkındalığı yüksek tüketici sebebiyle tekstil sektöründe de vegan üretim ivme kazanmıştır. Sürdürülebilirliğe destek olmak, hayvan haklarının korunması konularında yeni, çevre dostu liflerin, kumaşların geliştirilmesi önem arz etmektedir.

Görsel 3’ de tekstil lifleri geleneksel sınıflandırması ele alınarak hayvansal kökenli lifler çıkarılmış; vegan tekstil lifleri genel olarak sınıflandırılmıştır. Teknolojik gelişmelerin ve lif teknolojileri alanındaki ARGE çalışmalarının etkisi ile her geçen gün yeni vegan lifler de geliştirilmektedir (Kahve artıklarından üretilen S.Café® isimli tescilli markanın lifleri buna örnek verilebilir). Bu sebeple Görsel 3’te yer alan liste güncellenebilir.

Doğal-Vegan Tekstil Lifleri	Pamuk, Bambu, Keten, Kenevir, Mantar, Deni yosunu, Hindistan cevizi, Mantar, Jüt, Sisal, Rami, Kapok vd.	
Yapay-Vegan Tekstil Lifleri	İnorganik Lifler	Cam, Karbon vd.
	Sentetik Lifler	Polyester ve Türevleri,
		Poliamid (Naylon) ve türevleri
		Poliüretan ve türevleri (Spandex vb.)
		Polivinil türevi lifler(Akrilik vb.)
		Poliolefin türevi lifler
		Geri Dönüştürülmüş sentetikler (Örn. Econyl, geri dönüştürülmüş poliamid) vd.
	Rejenere Lifler	Selüloz esash rejenere Lifler Viskon lifleri (Viskoz, Cupro) Modifiye Selüloz Lifleri (Modal vb),Lyocel lifleri (TENCEL) vd.
		Protein Esash (Bitkisel proteinden elde edilen rejenere lifler) Zein (mısır),Ardil (yer fıstığı) Soya fasulyesi vd.
		Diğer Rejenere Lifler Alginat vd.

Görsel 3. Vegan Tekstil Lifleri (Misonon vd., 2014, s.361; Houck, 2009, s. 9-14, Textilecoach, 2021; Yıldırım vd, 2014, s.31, Tekstil Sayfası, 2015, Gate, 2022; David and Pailthorpe; 1999. s.2)

İnsanların Dünya’ya verdiği zararı indirmek için her geçen gün çeşitli üretim ve tüketim yöntemleri gündeme gelmektedir. Yeryüzündeki karbon ayak izinin düşmesi, hayvanlara ve çevreye olan zulümün azalması için tasarımcılar, biyologlar ve mühendisler çeşitli malzeme ve üretim teknikleri arayışı içindedir. Bu bağlamda doğada çözünebilir ‘Biodegradable’ yani Biyobozunur malzemelerin kullanımı ve doğaya zarar vermeyen ürün tasarımları önemli bir rol oynamaktadır (Arif vd. 2022, s.108159). Mısır, şeker kamışı ve pekmez

gibi yenilenebilir kaynaklardan türetilen biyo-bazlı polimerler doğada biyolojik olarak parçalanmayan polyester ve türevi sentetik liflere de ekolojik alternatif oluşturmaktadır (Li vd., 2022, s.235). Doğal kaynaklı biyopolimerlerin kullanımının gelecekte artacağı düşünülmektedir (Andrew and Dhakal, 2022, s.1). Biyomateryal teknolojileri ile üretilen ‘Vegea®’ adlı tescilli markanın kumaşlarında, şarap yapımından arta kalan üzümlerden kullanılmaktadır. Üretimde hayvansal içerikli malzeme kullanmayan Vegea® markasının H&M, Tommy Hilfiger, Stella Mc Cartney, Calvin Klein, Diadora gibi markalar ile işbirlikleri bulunmaktadır (Vegea,2023).

Çevre dostu ürün tasarımlarında sektörde öncü rol oynayan Adidas 2016’da tamamen biyolojik olarak parçalanabilen yüksek performanslı bir elyaf olan %100 Biosteel® elyaflardan yapılmış bir ayakkabı tasarlamıştır. Ayrıca kullanılan malzeme ayakkabının geleneksel sentetik elyaflardan yapılan ayakkabılara göre %15 daha hafif olmasını sağlamıştır (Adidas, 2016).

Görsel 4’de vegan tüketicilerin sıklıkla karşılaşılan kumaş türlerinin içeriklerine dair bilgi sahibi olabilmeleri için bir liste hazırlanmıştır. Görselde tekstil ve moda sektöründe en çok kullanılan veya duyulan hayvansal kökenli olmayan kumaşlar ve vegan moda markalarının tercih ettiği yeni nesil kumaşlar ve vegan deriler listelenmektedir. Lif ve kumaş teknolojilerindeki gelişmeler sayesinde bu liste güncellenebilir.

Kumaş Türü	Hammade	Vegan/Vegan Değil
Pamuk	Pamuk	Vegan
Poplin	Pamuk	Vegan
Denim	Pamuk	Vegan
Müslin	Pamuk	Vegan
Vual	Pamuk/Pamuk-Keten karışımı	Vegan
Amerikan bezi	Pamuk	Vegan
Pazen- Divitin	Pamuk	Vegan
Keten	Keten bitkisi	Vegan
Bambu	Bambu bitkisi	Vegan
Jüt	Corchorus bitkisi	Vegan
Kenevir	Kenevir sapı	Vegan
Paraşüt kumaş	Pamuk/Sentetik/Pamuk-Sentetik karışımı	Vegan
Fisto	Pamuk/Pamuk-Sentetik karışımı	Vegan
Likra	Naylon	Vegan
Viskoz	Selüloz	Vegan
Mikrofiber	Sentetik lifler	Vegan
Mantar derisi	Mantar	Vegan
Mylo™	Miselyum mantarı	Vegan
Maya Derisi	Kombucha mantarı	Vegan
Elma derisi	Elma sapı ve kabukları	Vegan
Ananas derisi	Ananas yaprakları	Vegan
Modal	Kayın ağacı	Vegan
Lyocell/TENCEL™	Okaliptus ağacı	Vegan
Cupro	Pamuk	Vegan
Econyl®	Geri dönüştürülmüş sentetik	Vegan
Vegea®	Üzüm	Vegan

S Cafe	Kahve	Vegan
Kaşe	Yün veya pamukla sentetik karışımı	Pamuklu karışımı vegandır. Yünlü karışım vegan kullanıma uygun değildir.
Gabardin	Yün / Pamuk	Pamuklu olanı vegandır. Yün içereni vegan kullanıma uygun değildir
Saten	İpek /Pamuk / Yün	Pamuklu olanı vegandır. Yün ve ipek içereni vegan kullanıma uygun değildir.
Şifon	Suni ipek / İpek/ Pamuk/ Polyester	İpek içereni vegan kullanıma uygun değildir
Kadife	İpek/Polyester/Naylon/ pamuk	İpek içereni vegan kullanıma uygun değildir

Görsel 4 . En Çok Kullanılan Vegan Kumaş ve Vegan Deriler (Fletcher, 2008, s. 19-38; Animal Save Turkey,2022; Econyl, 2024; Filofibra, 2023; NanoLab, 2023)

Suzan Lee, 2004'den beri üzerinde çalıştığı fakat 2011 Yılındaki TED konuşmasından sonra daha geniş kitlelere duyurma şansı bulduğu tasarımlarını, Kombucha çayından elde etmektedir. Tasarımcı, selülozik deri benzeri bir malzeme elde ederek 'Bio Couture' markasını kurmuş ve çeşitli tasarımlar yapmıştır (Biocouture,2011).



Görsel 5. Suzan Lee Kombucha çayından üretilen ceketler (Biocouture, 2024)

Türk Tasarımcı Ece GÖZEN, biyo çözümler hemde vegan olan Lunaform™ adını verdiği deri alternatifi kumaşı ile 2023'de ELLE Green Awards & Aveda'da 'Yılın Sürdürülebilir Tasarımcısı' ödülünü alarak, BALENCIAGA işbirliği ile 2023 Paris Moda haftasında ismini duyurmuştur (ELLE, 2023; Gözen, 2023). Tarihi süreci Osmanlı'ya dayanan İpeker tekstil, vegan ipek olarak anılan cupro kumaşını üreterek; 2019 yılında Dünyadaki ilk V-Label sertifikasını alan ilk kumaş üreticisi olmuştur. Üretimde kullanılan elyaflar, kimyasallar, boya maddeleri ve diğer solventler Vegan Tekstil Prosesi için özel olarak seçilmiştir. Cupro, Bambu, Akrilik ve Geri Dönüşümlü Premium Polyester gibi özel elyafları bir araya getiren İpeker, bu yeni zulümsüz üretim tekniğiyle ipeğe en

iyi alternatifleri sunmaktadır (İpeker, 2019). Boyteks firması ilk vegan yatak kumaşını üreterek European Vegan Union tarafından tescil almıştır (Boyteks, 2021).

Vegan Moda

Veganların tüketim tercihleri sadece gıda ve kozmetiklerle sınırlı değildir. Veganizmin bütüncül bir hareket olması ve Dünya çapında vegan sayısında gerçekleşen hızlı artışında bu faktörü tetiklemesi üzerine vegan moda kavramı karşımıza çıkmıştır. Vegan moda, hayvan sömürsüne ve zulmüne karşı olan, hayvansal kökenli lif, kumaş, deri vb. tüm malzemelerin ya da aksesuarların üretimini ve tüketimini kabul etmeyen bir moda hareketidir. Vegan moda denilince ilk olarak ‘kürk’ ve ‘deri’ ürünlerinin kullanılmadığı tasarımlar gelmektedir. Ancak hayvansal kökenli hiçbir maddenin kullanılmadığı ürünler vegan olarak nitelendirilir.

Her geçen yıl veganların sayılarının hızla artması ve çoğu sektörde vegan ürünlerin sayı ve çeşitliliklerinde artış gözlenmesi sebebi ile The Economist muhabiri John Parker, 2019’u “Vegan Yılı” ilan etmesi üzerine (Forbes, 2019) farklı sektörlerden trend avcıları da 2019 trend öngörü raporlarında ‘veganizm’ teması ile katkıda bulunmuştur (Sokolowski, 2019). Vegan moda endüstrisinin genişlemesi ve vegan ürünlere artan tüketici ilgisiyle ilk Vegan Moda Haftası (Vegan Fashion Week®) Ethical Luxury Group tarafından 2019’da Los Angeles’ta düzenlenmiştir (Jeong ve Chun, 2022, s.357). Vegan Fashion Week®’in amacı ‘modayı’ sosyal adalet, hayvan hakları ve sürdürülebilirliğin keşiştiği noktada tanımlayabilmek ve dolayısı ile sürdürülebilirliğin gücüne sahip tasarımcı ve markaların yaratılmasına katkı sağlamaktır. Vegan moda haftası kurucusu ‘Ethical Luxury Group’, Vegan Moda pazarının 2030 yılına kadar 835 milyar dolara ulaşması beklediğini belirtmiştir. Sürdürülebilir tüketimi daha hızlı benimseyen Z kuşağının da endüstrideki bu değişikliği hızlı bir şekilde yönlendireceğini vurgulamışlardır (Vegan Fashion Week, 2019).

The Economist’in 2019 yılını Vegan Yılı ilan etmesi, 2019 yılındaki Met Gala’ya katılan tasarımcıların ve ünlülerin veganizm konusuna yönelmesini sağlamıştır. “Camp: Notes on Fashion” teması ile düzenlenen Met Gala’da, Saint Laurent’in ilk vegan ayakkabı tasarımı, hayvan haklarını savunan Miley Cyrus tarafından Gala’da giyilmiştir. Benedict Cumberbatch bambu liflerinden dokunmuş beyaz smokini ile, Katy Perry ise vegan burger şeklindeki kostümüyle Met Gala’nın vegan moda destekleyicilerinden olmuştur. Ayrıca 2018 yılında Miley Cyrus ve Converse’in vegan üretim için iş birliği yapmışlardır. Vegan moda hareketinin etkisinde Versace, Ralph Lauren, Tommy Hilfiger ve Jimmy Choo gibi markalar

ise yeni ürünlerinde hayvan kürkü kullanmamaya başlamıştır (ELLE, 2019; ELLE, 2018).

PETA (People for the Ethical Treatment of Animals-Hayvanlara Etik Muamele İçin Mücadele Edenler)'nın açıkladığı vegan üretim yapan giyim ve aksesuar markalarından bazıları aşağıda listelenmiştir.

- Susi Studio, Hipsters for Sisters, Native Shoes, Insecta Shoes, Rombaut, In The Soulshine, Della, Brave GentleMan, Planet Guests, Matt & Nat, Reformation, Alabama Chanin, Loomstate, Doshi, Wully Outerwear, Beyond Skin, Neuaura, Wesland Jewelry, Olsenhaus, Delikate Rayne, Bourgeois Boheme, Miomojo, Aitzia, Sydney Brown, Rewilder, Stella McCartney, Gunas, Groceries Apparel, WAMA Underwear (ELLE, 2019).

Vegan moda hareketi, yeni ve çevreci malzeme arayışlarına yönelilmesini sağlamıştır (Choi ve Lee, 2021, s.13). Sektörde kendini çevre ve hayvan dostu olarak kendini konumlandıran Stella McCartney, yine çevre ve hayvan dostu olan yeni lif ve kumaş teknolojilerini yakından takip ederek iş birlikleri yapmaktadır. 'Microsilks', Miselyum mantarından elde edilen 'Mylo', üzüm artıklarında elde edilen 'Vegea' gibi kumaşlar Stella McCartney'in koleksiyonlarında yer almaktadır. Görsel 6'da bu tasarımlardan örnekler yer almaktadır.

		
Stella McCartney'in Microsilks kumaş kullanılarak üretilen tasarımı MOMA'da sergilenmiştir. (Boltthreats, 2023)	Stella McCartney'in miselyum mantarından üretilen Mylo™ ile tasarladığı koleksiyonuna ait tasarım.(Vogue, 2021;Wannart, 2023)	Stella McCartney ve Veuve Clicquot'a ait Vegea® 'dan üretilen çanta tasarımı (Stella McCartney, 2023)

Görsel 6. Stella McCartney'in vegan tasarımlarından örnekler

H&M, Zara, Topshop, Urban Outfitters, Nordstrom, Asos, Adidas, Nike, Converse gibi markalar vegan koleksiyonlar hazırlamıştır. Üretimde hayvansal içerikli malzeme kullanmayan Vegea® tescilli markası H&M, Tommy Hilfiger, Calvin Klein, Diadora gibi markalar ile de işbirlikleri yapmış ve tasarlanan giysiler, ayakkabı ve çanta gibi aksesuarlarda vegan olan bu kumaşları kullanmışlardır (Vegea, 2023).

		
Lufyen, mantar ve kaktüs lifleri (Lufyen, 2023)	DOGO, vegan deri (DOGO, 2024)	WAMA, kenevir ve pamuk karışımı çamaşır (WAMA, 2023)

Görsel 7. Vegan üretim yapan markaların tasarımlarına ait örnekler

Türkiye’de de Wishing Green adlı bir vegan marka kurulmuş ancak 2022 ‘de marka faaliyetlerine son vermiştir. Tüketici davranışlarını inceleyen Twentify şirketi, Türkiye temsili 1.010 katılımcı ile yaptığı araştırmada, en çok vegan ürün alışverişlerini marka bazında incelemiş; vegan tüketicilerin %48’lük oranla en çok Adidas’ın vegan serisini tercih ettiğini ve sonrasında sırayla , % 44’ünün Penti’yi ve %42’sinin H&M’i tercih ettiği raporlanmıştır (Önder, 2021).

Sürdürülebilirlik Kapsamında Etik ve Vegan Moda İlişkisi

Corona virüs salgını sonrası Dünya genelinde oluşan üretim ve tedarik problemlerinin etkisi devam etmesine rağmen, 2020 yılı Dünya tekstil sektörü ihracatı 361 milyar dolar, Dünya hazır giyim sektörü ihracatı 420 milyar dolar ve Dünya deri/deri ürünleri sektörü ihracatı 218 milyar dolardır (SANAYİ ve TEKNOLOJİ BAKANLIĞI, 2021, s.33-34). Tekstil sektörü pamuk, yün gibi ihtiyaç duyulan doğal lifler nedeniyle tarım ve hayvancılık sektörüyle, sentetik elyaflar nedeniyle petro-kimya sanayii ile etkileşim halindedir (Uyanık ve Çelikel, 2019,s.34) Tekstil ve moda sektörünün rolü ekolojinin sürdürülebilirliği konusunda, mevcut kaynakların büyük bir kısmını kullanıyor olması sebebi ile oldukça yüksektir (Yücel ve Tiber, 2018, s.371).

Çevreye verilen tahribatlar ve kaynakların bilinçsizce kullanımı, önlenemeyen problemlere yol açmaya başlayınca tüketicilerin kaynakları daha verimli kullanmak, sonraki nesillere aktarmak ve etik tüketim uygulamak için sürdürülebilir çözümler aramaya başlaması, üreticilerin de bu yönde konumlandırma stratejilerine başvurmasını sağlamış; ‘sürdürülebilir moda, vegan moda, ekolojik moda, eko moda, yeşil moda’ gibi birçok kavram gündeme gelmiştir. Bu kavramların ortak noktasının, sürdürülebilirliğe atf yaparak farkındalık ve bilinç oluşturmak ve sektörü üretim süreçlerini gözden geçirmeye teşvik etmek olduğu açıkça görülebilmektedir (Berber ve Keskin, 2021, 144; Koca, 2019, s.663; Koca ve Ünal, 2022, s.113, Gürcüm ve Tanyer,

2021, s.559; Göklüberk Özlü ve Saatçi, 2015, s.90). Sürdürülebilir moda, tekstil ve hazır giyim sektöründe hammaddeden ürüne kadar olan süreçleri ve üretim sonrası, üretim atıkları ve ürün kullanım sürecini de içine alan geniş bir tanımlı kapsamaktadır (Enes, 2024, s.94; Yücel ve Tiber, 2018, s.378). Erdem ve Doğan (2020), sürdürülebilirliği, bugünün ihtiyaçlarını; gelecek nesillerin ihtiyaçlarına zarar vermeden karşılayabilmek olarak tanımlamışlardır. Tekstil ve moda endüstrisi sürdürülebilirlik açısından en fazla tartışılan alanlardan biridir. Moda, tanımı gereği sürekli yeniliği talep eder fakat sürdürülebilirlik kavramı ile bu noktada çelişmektedir. (Koca ve Ünal, 2022, s.113). Otto Von Bush yayınlarında, dünyadaki nesnelerin azaltılması için nesne üretiminin aslında çelişkili bir tutum olabileceğini belirtmiştir (Von Bush, 2017, s.95; Von Bush, 2015, s.33).

WGSN 2024-2025 İlkbahar/Yaz ve Sonbahar/Kış trend raporları incelendiğinde, trendlerin sürdürülebilirliğe daha çok atıf yapacak şekilde belirlendiği görülmektedir. Kültürlerin sürdürülebilirliği, ekolojinin sürdürülebilirliği gibi konulara daha çok yönelilmiş; geri dönüştürülmüş kumaşların kullanımı, ekolojiye zara vermeyen baskı yöntemlerinin kullanımı pek çok trend raporunda yer almıştır (WGSN, 2023).

Etik moda hareketi, çevresel kirliliğe, tüketime yönelik üretim anlayışına, iş gücü sömürüsüne, adil olmayan ticarete karşı geliştirilen uygulamaların tümünü kapsar. Tasarımın hangi koşullarda yaratıldığı, üretildiği ve tüketildiğinin sorgulanmasıyla ilgilidir. Etik moda, yalnızca sürdürülebilirlikle kısıtlı olmayıp, sosyal, kültürel ve ekonomik faktörleri de göz önünde bulundurur (Kipöz ve Atalay, 2015, s.102-112). Etik moda markaları; hayvan zulmüne ve çocuk işçilerin kullanımına karşı duran, adaletli bir üretim sürecini ve sürdürülebilirlik konularını gündemine alan yaklaşımlar izlemektedir (Wijeratne ve Manel, 2023, s.194). James (2015, s.30-32) tüketicinin giysi üretim sürecine dair belirli düzeyde bilgisinin olmasına rağmen, satın alma davranışında fiyat, konumlandırma, stil gibi faktörlerden sonra etik üretime dikkat ettiğini belirtmektedir (Kipöz, 2015, s.134; James, 2015, s.30-32).

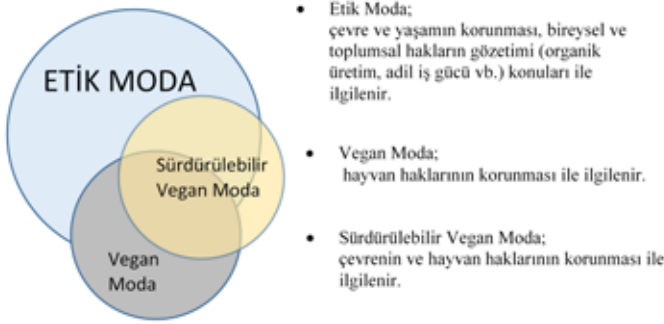
Sürdürülebilir Vegan Moda

Üretim sürecinin herhangi bir aşamasında hiçbir hayvansal ürün kullanılmaması, hayvan içeren testlerin yapılmaması ve hayvanların yaşamını etkileyebilecek kimyasalların kullanılmaması yönündeki tüm süreçleri kapsayan vegan moda, etik üretim ve sürdürülebilirliğe katkı sağlamaktadır. Hayvan zulmüne karşı duran vegan moda, doğal kaynakların kullanımı ile çevreye destek olmakta; ancak doğada çözünmeyen (polyester, poliüretan, naylon vb.) kaynakların

kullanımı ile de hayvanları korurken, çevreye ve deniz canlılarına zarar veren üretim ve tüketim uygulamalarını da beraberinde getirmektedir. Vegan kullanıma uygunluk için seçilen Polyester, mikrofiber ve poliüretan gibi malzemeler, hayvan zulmüne ve sömürüsüne karşı destekleyici olabilir fakat ‘Sürdürülebilir Vegan Moda’ doğrudan ve dolaylı olarak Dünya’daki tüm canlıların geleceğini koruyacak uygulamaları içermektedir. Naylon vb. liflerin kullanımı hayvan haklarını korumakta fakat, doğada zor çözünmeleri sebebiyle deniz ve okyanuslar için de tehlike oluşturmaktadır (Fletcher, 2008, s.9). Doğada çözünmeyen atıklar yüzünden her yıl 100.000’den fazla deniz canlısı ölmektedir (ELLE, 2019). Ayrıca dolaylı yoldan deniz ürünleri tüketen kişiler de mikro yapıdaki bu atıkları vücuduna almaktadır. Bu sebeple vegan üretimde doğal kaynaklı veya biyobozunur liflerin, kumaşların (Mylo™, Vegea® vb.) ve aksesuarların kullanımı ve bu alandaki teknolojik gelişmeler önem taşımaktadır.

Sürdürülebilir vegan moda, etik moda hareketini destekleyen, biyobozunur hammaddelerin kullanımı ile üretilen giysi, ayakkabı ve aksesuarları içine alır. Vegan moda olarak bahsedilen ürünler ise, hayvansal kökenli olmayan ancak doğada çözünmesi çok uzun yıllar alan plastik türevi malzemeleri de içermektedir.

Görsel 8’da etik moda, vegan moda ve sürdürülebilir vegan moda ilişkisi şematize edilmiştir.



Görsel 8. Sürdürülebilir Vegan moda, Vegan Moda ve Etik Moda ilişkisi

Etik moda, vegan moda ve sürdürülebilir vegan moda ilişkisi incelendiğinde, bu kavramların belirli noktalarda kesiştiği fakat belirli noktalarda ayrıştığı görülmektedir. Etik moda, çevrenin, yaşamın korunması ve gelecek nesillere aktarılabilmesi, bireylerin ve toplumların haklarının gözetilmesi gibi eylemleri barındıran geniş bir kavramdır. Geçmiş, şu an ve gelecek arasında yeryüzünde var olmuş, var olan ve var olacak her şeye ve herkese karşı olumlu dinamikleri sağlamaya çalışır (Örneğin geçmiş kültürlerin, doğal boyama gibi geleneksel üretim yöntemlerinin korunması vb.). Vegan moda, hayvan haklarının

korunması bakımından etikdir denilebilir fakat hayvan kökenli kaynakların yerine doğaya zarar veren kaynakların kullanımının (polyester, poliamid vb.) etik moda ile kesişmediği noktalar bulunmaktadır. Sürdürülebilir vegan moda bu açıdan bakıldığında daha etik yaklaşımlar içerir. Sürdürülebilir vegan olan her ürüne etik diyebilmek için, ürün üretim ve sonrası tüm süreçlerde yer alan tüm ihtimallerin de etik olması gerekmektedir (çalışanların durumları, adil üretim vb.).

Sonuç

Vegan sayısının hızla artması ve veganizm hareketindeki ihtiyaçların gıda ve kozmetikte sınırlı kalmayıp, tekstil ve moda sektöründe karşılanabilmesi ve bu yaşam biçiminin desteklenmesi için tekstil ve moda sektöründe de birtakım girişimler ve gelişmeler meydana gelmiştir. 2019 yılından beri Vegan moda haftasının düzenlenmeye başlaması, biyobozunur liflerin, kumaşların üretilmesi, bu girişim ve gelişmelere verilecek örnekler arasındadır.

Vegan kullanıma uygun olan ancak doğada çözünmesi zor olan tekstil ürünlerine, sürdürülebilirlik ve etik başlıkları altında bakıldığında kendi içerisinde çelişen bir sistem oluşmaktadır. Bu sebeple 'sürdürülebilir vegan moda' kavramı gündeme gelmiş, üretim, tüketim ve sonrasındaki süreçlerin yeryüzüne ve yeryüzü canlılarına zararını indirgenmesi amaçlanmıştır. Sürdürülebilir Vegan moda, hayvansal kökenli olmayan, doğaya ve insanlara zarar vermeyen tekstil, giyim, ayakkabı ve aksesuarları kapsamına alır.

Günümüzde, hazır giyim markalarının üretmiş oldukları hayvansal kökenli olmayan giysilerin büyük bir çoğunluğunda sertifikalı vegan logoları bulunmamakta fakat 'vegan kullanıma uygundur' ibaresi yer almaktadır. Tüketici zihninde güvence veren vegan logoları, tekstil ve moda sektöründe henüz çok fazla kullanım alanına sahip değildir. Ayakkabı ve çanta sektörüne sertifika veren şirketler çoğunlukta yer almaktadır. PETA, markalara veya markaların özel vegan koleksiyonlarına vegan onayı vermektedir. Stella McCartney, Adidas, Balenciaga, H&M, Tommy Hilfiger, Converse gibi markalar vegan koleksiyonları hazırlamışlar ve çeşitli üretim veya pazarlama işbirlikleri ile bu girişimlerini yaygınlaştırmışlardır. Üreticilerin bir kısmı sürdürülebilirlik, vegan moda gibi kavramları temelde pazarlama stratejisi olarak kullanıyor olsa da, daha geniş kitlelere bu kavramların duyurulmasını sağlamaktadır. Genç nesillerin bu stratejiler ve kavramlar ile daha bilinçli tüketiciler olacağı düşünülmektedir. Ayrıca literatürde de belirtildiği üzere sayıları hızla artan vegan kitlesinin büyük bir kısmını Z kuşağı oluşturmaktadır. Bu kuşağın yeni olanı deneyimleme becerilerinin ve pratiklerinin fazla oluşu ve sürdürülebilir

tüketime olan ilgileri ve göz önüne alındığında tekstil ve moda sektörü kapsamında vegan ürünlerin üretim ve tüketim sürecine dair pratiklerinin artacağı öngörülebilir.

KAYNAKÇA

- Akdeniz, P. C., Dursun, Y. (2022), Sürdürülebilir Tüketim Motivasyonunda Sürdürülebilir Moda Kavramının Etkisi. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi. 4(1). 79-110.
- Akkan, E., Bozyiğit, S., (2020), Bir Niş Pazar Olarak Vegan Ürünler: Tüketici Bakış Açısını Keşfedici Bir Araştırma, Tüketici ve Tüketim Araştırmaları Dergisi= Journal of Consumer and Consumption Research 12(1). 101-149.
- Andrew, J. J., Dhakal, H. N. (2022), Sustainable biobased composites for advanced applications: recent trends and future opportunities – A critical review. Composites Part C: 7 (2022). 100220.
- Arif, Z. U., Khalid, M. Y., Sheikh, M. F. Zolfagharian, A., Bodaghi, M. (2022), Biopolymeric sustainable materials and their emerging applications. Journal of Environmental Chemical Engineering. 10(4). 1-24.
- Başbozkurt, N., Baş, M. (2022), Vegan Kimliğin Tüketicilerin Satın Alma Davranışlarına Etkisi. Fiscaeconomia International Journal of Social Sciences. 7(1). 161-178.
- Berber, G. Ş., & Keskin, E. (2021). Sürdürülebilir Modada Güncel Bir Yaklaşım: Vegan Deri A Current Approach in Sustainable Fashion: Vegan Leather. Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi, 7(2), 143-157.
- Choi, Y. H., Lee, K. H., (2021), Ethical Consumers' Awareness of Vegan Materials: Focused on Fake Fur and Fake Leather. Sustainability. 13.436. 1-16.
- Creswell, J. W. 2018. Nitel Araştırma Yöntemleri: Beş Yaklaşımına Göre Nitel Araştırma ve Araştırma Deseni. Ed. Mesut Bütün, Selçuk Beşir Demir. 4. Baskı. Siyasal Kitabevi. Ankara.
- Enes, E. (2024). Sürdürülebilir Moda Tasarımı Stratejisi Olarak "Döngüsel Moda Tasarımı" H&M İş Modeli Örneği, Sanat ve Tasarım Dergisi 2024(33). 93-118.
- Erdem, M. B., Doğan, N. Ö. (2020), Tekstil Sektöründe Sürdürülebilirliğin Analizi: Kahramanmaraş'ta Faaliyet Gösteren Bir Tekstil İletmesinde Damatel Uygulaması. Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi. 13(36).571-598.
- Griffin, N.S. (2017) Understanding Veganism Biography and Identity. Cham: Springer International Publishing.
- Gök, Ö. (2019), Türkiye'de Vegan Sanat. Cumhuriyet Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi, 43 (1) , 85-119.
- Göklüberk Özlü, P., Saatçioğlu, K. (2015). Etik Moda Kavramı ve Tasarımcılar. 4(15). İdil. 87-110.

- Güler, O., Çağlayan, G. D. (2021). Nasıl Vegan Oldum? Fenomolojik Nitel Bir Araştırma. *Güncel Turizm Araştırmaları Dergisi*. 5(2). 287-304
- Gürcüm, B. H. Tanyer, S. (2021), Moda Tasarımında Sürdürülebilirlik ile Yeniden Doğuş. *İdil*. 10(80). s.549-563.
- James, A. M. (2015). Influencing Ethical Fashion Consumer Behaviour A Study of UK High Street Retailers. Northumbria University. PhD Thesis.
- Jeong, J., Chun, J. (2022), Sustainability Practices and Implicationsa of Fashion Brands at the Vegan Fashion Week. *Fashion & Text. Res. J.* 24(4). 357-371.
- Kaytez, N: Tunçay, G. Y. (2020), Effect of Being Vegan/Vageterian on Social Relations. *ÇAKÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*. 11(1). 210-231.
- Kipöz, Ş. (2015), Sürdürülebilir Moda. Yeni İnsan Yayınevi. Ekoloji Serisi. İstanbul
- Kipöz, Ş., Atalay, D., (2015), Etik Modanın Temsiliyeti Bağlamında Vaatleri ve Çelişkileri: 'Etik Moda' Ne Kadar Etik Sunuluyor? Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi. 2015(14). 101-115.
- Koca E., Koç, F. (2023), Sürdürülebilirlik Bağlamında Kumaş Artıkları İle Döngüsel Tasarımlar: Kolaj Ceket Örnekleri. 21. YY. 'da Sanat Yorumları. Ed (Tahsin Bozdağ, Levent İskenderoğlu). İKSAD Publishing House. Ankara. Türkiye
- Koca, E. (2019), Artistic Studies on Design Development with Fabric Scraps in The Context of Sustainable Fashion. *The Research Journal of The Costume Culture*. 654-665.
- Koca, E., Ünal, N. (2022), Tekstil ve Hazır Giyim İşletmelerinin Sürdürülebilirliğe Yönelik Yaklaşımlarının Değerlendirilmesi: Denizli İli Örneği. *Sanat ve İnsan Dergisi*. 6(1). 111-127.
- Li, Z., Chen, C., Xie, H. et al. (2022), Sustainable high-strength macrofibres extracted from natural bamboo. *Nat Sustain* 5, 235–244
- Newton. D. E. (2019). Vegetarianism and Veganism : A Reference Handbook. ABC-CLIO.
- SANAYİ VE TEKNOLOJİ BAKANLIĞI, (2021), Tekstil, Hazır Giyim ve Deri Ürünleri Raporu 2021. Sanayi Genel Müdürlüğü.
- Tekten Aksürmeli, Z. S., Beşirli, H. (2019), Vegan Kimliğin Oluşumu: Vegan Olmak Ve Vegan Kalmak, Akademik Hassasiyetler, 6 (12) , 223-249.
- Tunçay Son, G. Y. (2016), Biyoetik Çerçevesinde Vegan ve Vejetaryenlik. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Sosyal Çevre Bilimleri Anabilim Dalı Doktora Tezi. 181s.

Uyanık, S., Çelikel, D. C. 2019, Türk Tekstil Endüstrisi Genel Durumu. Journal of Technical Science. 9(1). 32-41.

Von Busch, O. (2015), Tasarlanacak Ne Kaldı?. Sosyal Tasarım Üzerine Acil Sorular. (Çev. H. Ertas, T. Yasak, G. Öztok): Puna Yayın. İstanbul.

Von Busch, O. (2017), Moda Praksisi. (Çev. D. Kılıç). İstanbul: Yeni İnsan Yayınevi.

WGSN. (2023). World Global Style Network. 2023 Trend Forecast Reports. London.

Wijeratne, P. A. D. N.N., Manel, D. P. K. (2023), Factors affecting the Gender-based Consumer purchase intention towards Ethical Fashion (A case study on undergraduates of the University of Sri Jayewardenepura). Vidyodaya Journal of Humanities and Social Sciences. 8(2). 193-210.

Yücel, S., Tiber, B. (2018), Hazır Giyim Endüstrisinde Sürdürülebilir Moda, Tekstil ve Mühendis. 25: 112, 370-380.

Zhang, Y. Liu, C., Lyu, Y. (2023), Profiling Consumers: Examination of Chinese Gen Z Consumers' Sustainable Fashion Consumption. Sustainability, 15, 8447

İNTERNET KAYNAKLARI

Adidas.(2016).Biosteelfiber. <https://news.adidas.com/running/adidas-unveils-futurecraft-biofabric---world-s-first-performance-shoe-made-from-biosteel-fiber/s/1c2ea0f1-abcf-4f88-a528-ef82e6ea348c> Erişim Tarihi:30.10.2024

BioCouture. (2011). Suzan Lee. <https://www.iconeye.com/design/biocouture-by-suzanne-lee> Erişim Tarihi: 30.10.2024

Boyteks. Vegan Yatak Kumaşı (2024). <https://www.boyteks.com/blog/dunyada-bir-ilk-vegan-yatak-kumasi> Erişim Tarihi: 30.10.2024

ELLE, (2018). 2018'de Kürk Kullanmayı Bırakan Markalar. <https://www.elle.com.tr/moda/moda-haberleri/2018de-kurk-kullanmayi-birakan-markalar/2> Erişim Tarihi: 30.10.2024

ELLE. (2019). Modada Yeni Çağ: Vegan Kıyafetlerin Yükselişi. <https://www.elle.com.tr/moda/moda-haberleri/modada-yeni-cag-vegan-kiyafetlerin-yukselisi> Erişim Tarihi: 30.10.2024

ELLE.(2023) Yılın Sürdürülebilir Tasarımcısı Ödülü. <https://www.youtube.com/watch?v=yfARd8sMugM> Erişim Tarihi:20.01.2024

Forbes. (2019) Everything Is Ready To Make 2019 The “Year Of The Vegan”. Are you? <https://www.forbes.com/sites/davidebanis/2018/12/31/everything-is-ready-to-make-2019-the-year-of-the-vegan-are-you/?sh=550cec0d57df> Erişim Tarihi: 30.10.2024

Guardian. (2018). Year of the vegan? Record numbers sign up for Veganuary. <https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2018/dec/31/year-of-the-vegan-record-numbers-sign-up-for-veganuary> Erişim Tarihi:30.10.2024

Gözen.(2023). Material World. <https://www.gozen.world/> Erişim Tarihi:30.10.2024

H&M. (2024). PETA approved https://www2.hm.com/tr_tr/life/culture/inside-h-m/co-exist-peta-approved.html Erişim Tarihi:20.01.2024

Sokolowski, T. (2019). Is 2019 the year of the vegan? Carl's Jr and others are betting on it. <https://outsideinsight.com/insights/is-2019-the-year-of-the-vegan-carls-jr-and-others-are-betting-on-it/> Erişim Tarihi:20.01.2024

Tapınç, H. Vegan Sayısı Artacak. Marketting Türkiye. (2021). <https://www.marketingturkiye.com.tr/koseyazilari/vegan-sayisi-artacak/> Erişim Tarihi:16.01.2024.

The Vegan Society, (2024), <https://www.vegansociety.com/go-vegan/definition-veganism> adresinden 27.07.2023 Erişim Tarihi:31.08.2024.

TVD Vegan Derneği Türkiye, (2023), <https://tvd.org.tr/veganlik-nedir/> Erişim Tarihi:16.01.2024.

Vegan Bits. How Many Vegans in The World? In the USA? (2023). <https://veganbits.com/vegan-demographics/> Erişim Tarihi:16.01.2024.

Vice. (2020). 2019 Was the Year of the Vegan. What About 2020? <https://www.vice.com/en/article/bv8ppd/impact-of-coronavirus-on-veganism-popularity> Erişim Tarihi:16.01.2024.

WAF (World Animal Foundation). (2023). <https://worldanimalfoundation.org/advocate/how-many-vegans-are-in-the-world/#:~:text=According%20to%20Stats%20of%202023,world%2C%20that's%20around%201.1%25.> Erişim Tarihi:21.01.2014.

Vegan Fashion Week. (2019). <https://www.veganfashionweek.org/> Erişim Tarihi:20.01.2024

Vegea. (2023). Innovative Bio materials. <https://www.vegeacompany.com/sustainability/> Erişim Tarihi:20.01.2024

GÖRSEL KAYNAKLAR

Görsel 1: V-Label.(2024). Gıda dışında. <https://www.v-label.com/tr/branches/non-food/> Erişim Tarihi:16.01.2024.

V-Mark.(2024). Vegan Tekstil Sertifikası. <https://www.v-mark.org/vegan-sertifika-programlari/vegan-tekstil-sertifikasi/> Erişim Tarihi:16.01.2024

The Certified Vegan Logo, 2024 .<https://vegan.org/certification/> Erişim Tarihi: 31.08.2024

Eve.(2024). <https://www.certification-vegan.org/en/certification-vegan-product.html#> Erişim Tarihi:20.01.2024

The Vegan Society, (2024). <https://www.vegansociety.com/go-vegan/definition-veganism> adresinden 27.07.2023 Erişim Tarihi:31.08.2024.

BeVeg, (2024). <https://www.beveg.com/> adresinden 08.12.2024 tarihinde alınmıştır.

Görsel 2: Ekolojist. (2024). Cruelty Free Logo. <https://ekolojist.net/cruelty-free-logolari/> Erişim Tarihi:20.01.2024

PETA. (2024). Cruelty Free. <https://support.peta.org/page/1405/petition/1?locale=en-US> Erişim Tarihi:20.01.2024

Görsel 3: David, S. K., Pailthorpe, M. T. (1999), Classification of Textile Fibres: Production, Structure and properties, Forensic Examination of Fibers. Taylor&Francis . Ed. James Robertson, Michael Grieve.Second Edition.

Gate. (2022). Classification of Textile Fibers. <http://gpktt.weebly.com/classification-of-textile-fibers.html> Erişim Tarihi:30.10.2024

Houck, M. M., (2009), Identification of Textile Fibers. Cambridge: Woodhead Publishing Ltd.

Misnon, M. I., Islam, M., Epaarachchi, J. A., Lau, K. (2014). Potentiality of utilising natural textile materials for engineering composites applications. Materials & Design. 59(2014). 359-364.

Tekstil Sayfası. (2015). Tekstil Liflerinin Sınıflandırılması. https://tekstilsayfasi.blogspot.com/2015/12/tekstil-liflerinin-siniflandirilmasi.html#google_vignette Erişim Tarihi:20.01.2024

Textilecoach. (2021). Textile Fibers and it's Classification. <https://www.textilecoach.net/post/textile-fibers-and-it-s-classification> Erişim Tarihi:20.01.2024

Yıldırım, F., Avin., O., Yavaş, A. (2014), Soya Fasüyesi Protein Lifleri Bölüm 1: Soya Fasüyesi Protein Liflerinin Genel Yapısı, Üretimi Ve Çevresel Etkileri. Uludağ Üniversitesi Mühendislik Fakültesi Dergisi, 19(2), 29-50.

Görsel 4: Animal Save Turkey. (2022). Vegan Kumaş Giyim Rehberi. <https://animalsaveturkey.org/2022/10/29/vegan-kumas-giyim-rehberi/> Erişim Tarihi:20.01.2024

Econyl. (2024). <https://www.econyl.com/> Erişim Tarihi:20.01.2024

Filofibra. (2023). Sürdürülebilir Doğa Dostu Kumaşların Sınıflandırılması. <https://filofibra.com.tr/tr/blog/surdurulebilir-doga-dostu-kumaslarin-siniflandirilmesi> Erişim Tarihi:20.01.2024

Fletcher, K. (2008). Sustainable fashion and textiles: design journeys. London ; Sterling, VA, Earthscan.

NanoLab.(2023) Vegan Tekstil Analizleri. <https://www.nano-lab.com.tr/tr/blog/detay/vegan-tekstil-analizleri> Erişim Tarihi:20.01.2024

Görsel 5: Biocouture. (2024). http://xsead.cmu.edu/uploads/media/path/365/biocouture_1.jpg Erişim Tarihi: 10.10.2024

Görsel 6: Boltthreads. (2023). Microsilk. <https://boltthreads.com/technology/microsilk/> Erişim Tarihi:20.01.2024

Stella McCartney. (2023). <https://www.stellamccartney.com/it/it/stellas-world/veuve-clicquot-grape-based-vegan-alternative.html> Erişim Tarihi:20.01.2024

Vogue. 2021. Stella McCartney'in Sürdürülebilir Dünyasında Miselyum Dönemi. <https://vogue.com.tr/haber-moda/stella-mccartneyin-surdurulebilir-dunyasinda-miselyum-donemi>. Erişim Tarihi:20.01.2024

Wannart. (2023). Vegan kıyafet markaları. <https://wannart.com/icerik/25606-bilmeniz-gereken-vegan-kiyafet-markalari> Erişim Tarihi:20.01.2024

Görsel 7: Dogo. (2024). <https://www.dogostore.com/vegan-kadin-ayakkabi> Erişim Tarihi:20.01.2024

Lufyen. <https://www.lufyen.com/london-mantar-ve-yesil-kaktus-derisi-ayakkabi> Erişim Tarihi:20.01.2024

WAMA.(2023). <https://wamaunderwear.com/collections/women/bralette> Erişim Tarihi:20.01.2024

YENİ TESPİTLER IŞIĞINDA MİMAR APOSTOLOS PİSTİKAS VE ESERLERİ

ARCHITECT APOSTOLOS PISTIKAS AND HIS WORKS IN LIGHT OF NEW FINDINGS

Dr. Öğr. Üyesi Müjde Dila Gümüş

İstanbul Üniversitesi,
Edebiyat Fakültesi, Sanat Tarihi Bölümü
dilagumus@hotmail.com

ORCID ID: 0000-0003-0978-4924

MAKALE GELİŞ TARİHİ: 21 Ağustos 2024 • YAYIMA KABUL TARİHİ: 21 Nisan 2025

Öz

Bu yazı, yeni tespitler ışığında mimar Apostolos Pistikas'ın (1889-1981) hayatı ve eserlerine odaklanmaktadır. Pistikas'ın eserleri, iki gruba ayrılarak ele alınmıştır. İlk grubu 1920'lerin sonlarında ve 1930'ların başlarında inşa edilmiş olan Constantinidi, Pistikas, Yeşil Palas ve Marmara Apartmanları ile Meşrutiyet Caddesi No: 108 meydana getirir. Hepsi Beyoğlu bölgesinde bulunan bu yapılarda Art Deco, Art Nouveau ve Neo-Klasizm üsluplarının etkileri görülür. İkinci gruptakiler Uluslararası Üslup'u yansıtan Atabek Han ve Tepebaşı Palas'tır. Makalede incelenen yapılar temel olarak cephe tasarımları bağlamında ve inşa edildikleri bölgenin mimari çehresi ile ilişkilendirilerek ele alınmıştır. Görsel ve yazılı birincil kaynaklar aracılığıyla Pistikas'ın daha önceki araştırmalarda yer almayan üç eseri tespit edilmiş, ayrıca çeşitli eserlerine ilişkin yeni bilgilere ulaşılmıştır.

Abstract

This article focuses on the life and works of architect Apostolos Pistikas (1889–1981) in light of new findings. His works are examined in two groups. The first includes structures from the late 1920s and early 1930s: Constantinidi, Pistikas, Yeşil Palas, Marmara Apartments, and Meşrutiyet Caddesi No: 108. All located in the Beyoğlu district, these exhibit Art Deco, Art Nouveau, and Neoclassical influences. The second group, Atabek Han and Tepebaşı Palas, reflects the International Style. The buildings examined are primarily analyzed in terms of their façades and in relation to the architectural character of their surroundings. Using periodicals and visual documents as primary sources, three previously unknown works by Pistikas have been identified, along with new details on several others.

Anahtar Kelimeler: Erken Cumhuriyet Dönemi Mimarlığı, Beyoğlu, Art Nouveau, Art Deco, Uluslararası Üslup

Key Words: Early Republican Era Architecture, Beyoğlu, Art Nouveau, Art Deco, International Style.

GİRİŞ

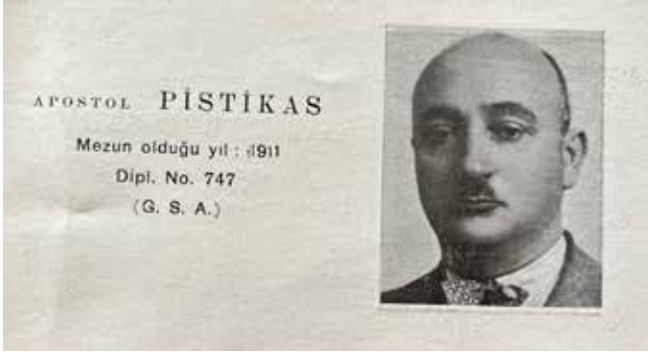
Apostolos Pistikas (1889-1981) kariyeri Osmanlı Devleti'nin son yıllarından 1950'lere kadar uzanan, üretimi İstanbul'da yoğunlaşan bir mimardır. Mimarın adı, bu çalışmada yer verilen çeşitli kaynaklarda Apostol Pistikas, mezar taşında ise Apostolos Pistikas olarak geçmekte olup makalede mezar taşında yazan kullanım esas alınmıştır. Erken Cumhuriyet yıllarında İstanbul'un önde gelen mimarlarından olduğuna ve Beyoğlu bölgesinde çok sayıda apartman inşa ettiğine çeşitli kaynaklarda değinilmiş (Güneçikan, 2000, s.18; Stilyanos, 2012, s.163) ve kimi eserleri tespit edilmişse de (Şenyurt, 2012, s.202) Apostolos Pistikas üzerine detaylı bir çalışma bulunmamaktadır. Pistikas'ın hayatı ve eserlerine odaklanan bu makale kapsamında öncelikle mimarın yaşamı ve kariyerine ilişkin yeni tespitlerle zenginleştirilmiş bilgilere yer verilmiştir. Sonrasında Pistikas'ın tespit edilebilen eserleri, iki gruba ayrılarak ele alınmıştır. İlk grubu 1920'lerin sonlarında ile 1930'ların başlarında inşa edilen; Art Deco, Art Nouveau ve Neo-Klasisizm üsluplarından mimari form ve süsleme öğeleri görülen Constantinidi Apartmanı, Pistikas Apartmanı (Şenyurt, 2012, s.202), Yeşil Palas (Şenyurt, 2012, s.202), Marmara Apartmanı (Barillari ve Godoli, 1997, s.166; Colonas, 2005; Şenyurt, 2012, s.202) ve Meşrutiyet Caddesi No: 108 oluşturmaktadır. İkinci gruptaki yapılar Uluslararası Üslup'u yansıtan Atabek Han (Şenyurt, 2012, s.202) ve Tepebaşı Palas'tır.

Makalede incelenen yapılar temel olarak cephe tasarımları bağlamında ve inşa edildikleri bölgenin mimari çehresi ile ilişkilendirilerek ele alınmıştır. Bununla beraber kesin inşa tarihleri, banileri ve yapım tekniklerine ilişkin ulaşılabilen veriler de sunulmuştur. Pistikas'ın günümüze gelebilen yapılarının çoğunluğu özel mülk statüsünde olduğundan plan şemaları araştırmaya dahil edilememiştir. Bu kapsamda yalnızca Atabek Han'ın 1941'de Arkitekt dergisinde yayınlanmış olan özgün planları bir istisna oluşturmaktadır.

Çalışmanın kaynakları arasında, Pistikas'ın ölümünden yirmi yıl kadar sonra mirası konusunda yaşanan dava sürecinin basındaki yansımaları (Güneçikan, 2000, s.18-19; Kazancı, 2009) önemli yer tutmuştur. Bu sürece ilişkin haberler, Pistikas'ın daha önceki yayınlarda değinilmemiş yapılarını tespit etmeyi mümkün kılmıştır. Bununla beraber, çeşitli görsel arşivlerin ve dönem süreli yayınlarının taranmasıyla, Pistikas'ın günümüze gelebilmiş ve gelememiş eserlerinin inşa tarihleri ile özgün tasarım özelliklerine ilişkin yeni bilgilere ulaşılmıştır. Constantinidi Apartmanı, Meşrutiyet Caddesi No: 108 ve Tepebaşı Palas'ın Pistikas'a aidiyeti kendisine değinen geçmiş akademik araştırmalarda yer almamakta olup bu çalışma kapsamında mimarla ilişkilendirilmişlerdir. Bununla beraber, mimarın diğer yapılarına ilişkin yeni tespit ve gözlemler de makalede sunulmuştur.

APOSTOLOS PİSTİKAS'IN YAŞAMI VE KARIYERİNE İLİŞKİN TESPİTLER

Apostolos Pistikas, mimarlık eğitimini Sanayi-i Nefise Mektebi'nde almış, bu kurumdan 1911'de 747 numaralı diploma ile mezun olmuştur (Anonim, 1940) (Görsel 1).¹ Mimarlık Şubesi'ndeki eğitimin azami tamamlanma süresi dört yıl olduğundan, okula 1907 civarında girerek Alexandre Vallaury, Vedad (Tek) Bey ve Guilio Mongeri atölyelerinden bir veya ikisine devam ettiği, ayrıca Vedad Bey'den çeşitli dersler anlaşılmaktadır (Ürekli, 1997, s.177, 202-203). Kendisiyle birlikte 1911'de mezun olan mimarlardan tespit edilebilenler Hrانت Kuyumcu ve Vangel Ronos'tur (Anonim, 1940).



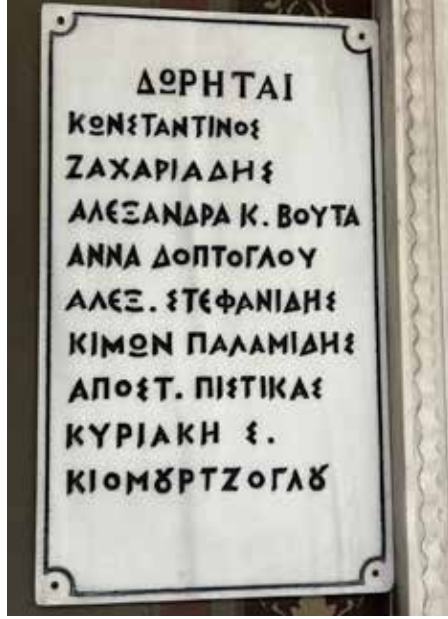
Görsel 1. Apostolos Pistikas'ın Türk Mimarlar Birliği üye kitapçığındaki kaydı. (Türk Yüksek Mimarlar Birliği Azaları ve Yüksek Mimarlık Mesleği ile Alâkadar Mevzuat, 1940)

Şark Ticaret Yıllıklarındaki kayıtlar, 1914'te, yani mezuniyetinden kısa süre sonra, Pistikas'ın bürosunun Pera Camcı Sokak No:18'deki apartmanda olduğunu gösterir. (Anonim, 1914, s.650, 1064) 1931'deki adresi Cibali'dir (Anonim, 1931, s.27). 1930'larda Beyoğlu Meşelik Sokak No:22'de (günümüzde No: 12) kendi tasarladığı apartmana taşınmış ve vefat ettiği 1981'e kadar ailesiyle burada yaşamıştır (Güneşikan, 2000, s.18).

1930'lara gelindiğinde Pistikas'ın İstanbul'da serbest mimarlık yaparak iyi kazanç elde etmekte olduğunu gösteren veriler mevcuttur. 1935'te serbest mimarların önceki yıllarda ödedikleri vergiler ve mevcut mali durumlarına göre yapılan sınıflandırmada, Pistikas, dört grup arasında baştan ikinci grupta yer almıştır. Bir karşılaştırma yapılacak olursa, Vedad (Tek) üçüncü grupta, Pistikas'ın Sanayi-i Nefise'den aynı yıl mezun olduğu Vangel dördüncü gruptadır (G.S. Birliği Mimari Şubesi, 1935, s.278). Bu liste, Pistikas'ın Erken Cumhuriyet yıllarında İstanbul'un tanınmış ve tercih edilen mimarlarından olduğunu gösterir. Aynı yıl Hava Kurumu'na yüklü miktarda bağış yaparak

¹ Mimarın adı, Türk Mimarlar Birliği'nin kitapçığında Apostol Pistikas, mezar taşında ise Apostolos Pistikas olarak geçmektedir. Makalede mezar taşında yazan kullanım esas alınmıştır.

madalya almaya hak kazanan toplamda 115 Rum ve Yahudi Türkiye vatandaşının arasında yer almıştır (Anonim, 1935, s.1-7). Mimarın adına ayrıca Ayakapı'daki Ayios Nikolaos Kilisesi'nin duvarındaki kilise bağışçıları gösteren ve içinde yalnızca on yedi kişinin kaydı bulunan kitabelerde de rastlanmaktadır (Görsel 2).



Görsel 2. Ayakapı Ayios Nikolaos Kilisesi'nin duvarında bağışçıların listesini gösteren kitabe. Apostolos Pistikas'ın adı üstten yedinci sırada yer almaktadır.

1948'de Lozan'da toplanan Uluslararası Mimarlar Kongresi'ne Sedat Hakkı Eldem, Emin Onat, Paul Bonatz, Kemali-Harika Söylemezoğlu ile birlikte Pistikas da katılmıştır (Anonim, 1948, s.140; Şenyurt, 2012, s.202). Dönemin önde gelen eğitimcilerini barındıran bu grup içinde yer alması, 1930'lardaki parlak kariyerinin ilerleyen yıllarda da devam ettiğine işaret eder. 1940 ve 1950'lerin etkin mimarlarından olduğuna ve çok sayıda projenin tasarım ve/veya uygulamasını gerçekleştirdiğine çeşitli yayınlarda kısaca değinilmiştir. (Güneçikan, 2000, s.18; Stilyanos, 2012, s.163). Yoğun inşa faaliyetlerine ek olarak 1945'te Nureddin Cerrahi Tekkesi'nin yenileme projesini gerçekleştirmiş olması (Tanman, 2007, s.253) restorasyon alanında da çalışmalar yapmış olabileceğini düşündürür.

Apostolos Pistikas ile eşi Elisavit 1954'te Drama'daki bir yetimhaneden Polikseni isimli bir kız çocuğunu evlat edinmişlerdir (Güneçikan, 2000, s.18). Apostolos Pistikas 1981'de, eşi Elisavet 1987'de vefat etmiştir. Şişli Rum Ortodoks Mezarlığı'na, Elisavet'in ailesine ait olan Cazapulu aile mezarına

gömülmüşlerdir. (Görsel 3) Kızları Polikseni Türk vatandaşı olmadığı için anne ve babasının vefatından sonra Pistikas'ın mirası dava konusu olmuştur (Güneçikan, 2000, s.18).



Görsel 3. Şişli Rum Ortodoks Mezarlığı'nda Apostolos Pistikas'ın gömülü olduğu Cazafulu Aile Mezarı.

APOSTOLOS PİSTİKAS'IN MİMARİ ÜRETİMİ I: ERKEN CUMHURİYET DÖNEMİ'NDE ÜSLUP ÇEŞİTLİLİĞİ

Apostolos Pistikas'ın Sanayi-i Nefise Şubesi'nden mezun olduğu 1911 yılı ile 1920'lerin sonları arasındaki mesleki faaliyetlerine ilişkin herhangi bir bilgiye ulaşılamamıştır. Söz konusu dönemle ilgili tek veri, yukarıda da değinildiği gibi 1914'te Pera'da bir bürosu olmasıdır. Pistikas, 1920'lerin sonları ile 1930'lar arasında Beyoğlu'nun çeşitli semtlerinde bir grup apartmanın tasarımını üstlenmiş, bunlardan iki tanesinde kendisi de ikamet etmiştir.

Constantinidi Apartmanı, Pistikas Apartmanı, Yeşil Palas, Pistikas/Marmara Apartmanı ve Meşrutiyet Caddesi No:108 olmak üzere toplam beş eserden meydana gelen bu yapı grubunda Art Deco, Neo-Klasisizm ve Art Nouveau üsluplarının etkilerinin göze çarpmaktadır. 19. yüzyılın sonlarında canlandırmacı

sanat akımlarına karşı bir yenilik arayışı olarak Avrupa’da doğan Art Nouveau, ilhamını büyük ölçüde doğadan ve Avrupa dışı kültürlerden almıştır. Yüzyıl dönümünden 1920’lere kadar İstanbul konut mimarlığında gerek özgün gerekse kataloglardan seçilen motiflerin kopyalanması ile oluşturulmuş pek çok Art Nouveau örneği inşa edilmiştir (Barillari ve Godoli, 1997, s.140). Art Nouveau’nun bitkisel formlardan ilhamlı kıvrımlı hatlarının geometrize edildiği, güçlendirilmiş beton teknolojisinin de gelişmesinin daha keskin hatların uygulandığı Art Deco estetiği, Avrupa’da doğuşundan kısa süre sonra, 1920’lerin sonlarında, Beyoğlu ve Şişli başta olmak üzere Boğaziçi kıyıları, Fatih ve Kadıköy bölgelerinin konut dokusunda tercih edilmiştir. Söz konusu semtler, özellikle Beyoğlu ve Şişli, 19. yüzyılın ortalarından itibaren Osmanlı modernleşme hareketlerinin getirdiği yaşam tarzının görüldüğü bölgeler olarak öne çıkmaktadırlar (Kayaalp, 2018, s. 80, 106-111).

Constantinidi Apartmanı

Constantinidi Apartmanı, Pistikas’ın bu çalışma kapsamında ulaşılabilen en erken tarihli mimari yapıtıdır. Bu apartman, 2000’li yıllardaki miras davası ile ilgili haberlerde adı geçen üç binadan biri olmasından yola çıkılarak tespit edilebilmiştir. Haberlerde, “Taksim Lisesi’nin köşesinde 19 parseldeki kagir bina” olarak tanımlanmıştır (Güneçikan, 2000, s.18). Hem bu tarife hem de parsel numarasına uygun apartman, Beyoğlu’nda Abdullah Sokağı ile Kuyu Sokağı arasındaki yapı adasının en ucunda konumlanır. Bu iki sokakla beraber Küçükparmakkapı Sokak’a da cephe veren bir köşe binadır. Söz konusu bina, 1927 tarihli ve 35 paftalı Pervititch Haritası’nda Constantinidi Apartmanı olarak görülür. Dolayısıyla inşa tarihi 1927 öncesidir. Yapı bir dönem Kutlu Apartmanı adını almıştır (Kazancı, 2009), günümüzde ise otel olarak kullanılmaktadır. (Görsel 4, 5)



Görsel 4. 1927 tarihli ve 35 paftalı Pervititch Haritası’nda Constantinidi Apartmanı’nın konumu (1 ile gösterilmiştir) ile Pistikas Apartmanı’nın arazisi (2 ile gösterilmiştir).



Görsel 5. Apostolos Pistikas, 1927 öncesi, Constantinidi Apartmanı.

İstiklal Caddesi ile Siraselviler Caddesi arasında, Constantinidi Apartmanını da barındıran yapı adalarında, Pervititch Haritası'ndan da takip edilebileceği üzere Aya Triada Rum Ortodoks Kilisesi ile birlikte gayrimüslim cemaatlere ve yabancılara ait çok sayıda okul ve konut bulunuyordu. Constantinidi Apartmanı da isminden anlaşıldığı üzere, Rum bir bani için inşa edilmişti.

Bodrum ve giriş üzerine beş katlı ve kagir bir yapı olan Constantinidi Apartmanı'nın iki girişi bulunur. Bunlardan biri Abdullah Sokak'tan, ötekisi Küçükparmaklı Sokak'a bakan pahlı köşedendir. Köşe dönüşü üst katlarda dairesel biçimde düzenlenmiştir. İki farklı girişin olması, giriş katın dükkân, üst katların konut olarak düzenlendiğine işaret eder. Apartmanın cephe tasarımı sade özellikler taşır. Birinci ve üçüncü katların pencere kemerlerinin üstünde üç cephe boyunca kesintisiz biçimde dolaşan silmeler ile ikinci kat pencerelerinin altına apartmanı çepeçevre dolaşan meander motifli silmelerle cephe hareketlendirilmiştir. Yapı, saçaklı bir kırma çatı ile sonlanır.

Pistikas Apartmanı

Apostolos Pistikas'ın kendisi için projelendirdiği ve yaşamının son yıllarına kadar yaşadığı Pistikas Apartmanı, Meşelik Sokak ile İpek Sokak'ın kesiştiği noktada konumlanan bir köşe binadır (Görsel 6). Eski kayıtlara göre Meşelik Sokak No:22'de (Anonim, 1940, s.79), günümüzde ise aynı isimli sokakta No:12'dedir. 1927 tarihli ve 35 paftalı Pervititch Haritası'nda sokağın adı Rum Kabristanı Sokak olarak geçmektedir, Pistikas Apartmanı'nın arazisinde ise yarı harap (*a demi ruiné*) ahşap bir yapı ile bir yakıt deposu (*depot de combust*) yer almaktadır (Görsel 4). Dolayısıyla apartmanın 1927'den sonra inşa edildiği anlaşılmaktadır. Apartmanın İpek Sokak'a açılan kapısının yanında bulunan restorasyon kitabesinde 1932'de inşa edildiği bilgisi bulunmakla beraber bu araştırma kapsamında söz konusu tarihi farklı kaynaklardan teyit etme imkânı olmamıştır. Eski fotoğraflarında Meşelik Sokak'a bakan kapının sol üst köşesinde "Mimar A. Pistikas" şeklinde imza kitabesi olduğu görülür (SALT Araştırma, Eleonora Arhelaou Koleksiyonu, ELARH015218). Bu kitabe günümüze gelememiştir.



Görsel 6. Apostolos Pistikas, 1932 c., Pistikas Apartmanı.

Pervititch Haritası, Rum Kabristanı Sokak'ın 1927'de Aya Triada Rum Ortodoks Kilisesi'nin yanı sıra Zapyon Rum Kız Okulu'nu, Ermeni Okulu'nu, Balıklı Rum Cemaatine ait Hrisovergi Apartmanı'nı barındırdığını ve bu yapı grubunun sokağın çok büyük kısmını kapladığını ortaya koyar. Dolayısıyla Pistikas'ın kendi evini yapmak üzere ağırlıklı olarak Rum cemaatine ait yapıların bulunduğu bir sokağı seçtiği anlaşılmaktadır.

Pistikas Apartmanı, kagir bir yapı olup bodrum ve giriş üzerine beş katlıdır. Beşinci katının sonradan eklenmiş olması muhtemel görünmektedir. Sade bir cephe tasarımına sahip olan apartman, Constantinidi Apartmanı'ndan farklı olarak pahlı bir köşe dönüşüne sahiptir. Giriş katında, Meşelik Sokak yönündeki kapıda ve üçüncü kat pencerelerinde, İstanbul'daki Art Deco üslubu etkili konutlarda sıklıkla görülen pahlı kemerler (Hasbora, 1999, s.121-130) tercih edilmiştir. Geri kalanlar pencereler düz sövelidir. Birinci kattaki çıkmanın altına yerleştirilmiş konsollarda hafif bir zigzag formu kullanılmıştır. Art Deco mimarlığında en fazla tercih edilen motiflerden zigzag (Bayer, 1992, s.7, 18, 39-40), üslubun Beyoğlu bölgesindeki pek çok örneğinde de görülmektedir (Gümüşeli, 2016, s.66). Pencerelerin arasına yerleştirilmiş ve ikinci kattan üçüncü kata uzanan dikey çizgilerden meydana gelen kalın bordür, ikinci kat ile üçüncü kat arasındaki ince yatay şeritli silmeler ve dördüncü kat pencerelerinin arasını dolaşan yatay çizgilerden oluşan bordür, cephede dengeli bir yatay-dikey karşıtlığı yaratmaktadır. Yatay ve dikey eksenlere dizili çizgilerin sağladığı dinamik anlatım, Art Deco üslubunun yaygın kullanımlarındandır (Kayaalp, 2018, s.71). Art Deco ilhamları apartmanın Meşelik Sokak'a açılan giriş kapısının geometrik motiflere sahip demir aksamında da karşımıza çıkar.

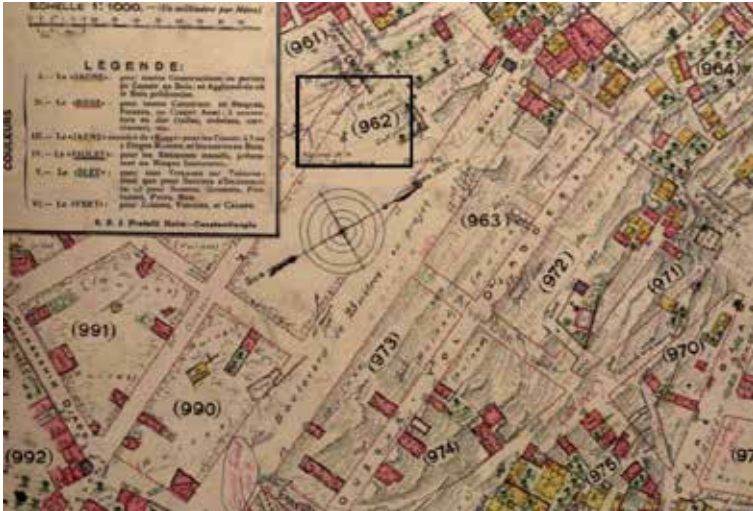


Görsel 7. Nihat Tek, 1932, Pertev Apartmanı.

Pistikas Apartmanı'ndaki Art Deco uygulamalarının benzerleri Cihangir, Talimhane ve Ayaspaşa bölgelerindeki çeşitli apartmanda görülebilmektedir. Bunlara örnek olarak Talimhane'de bulunan Pertev Apartmanı verilebilir (Görsel 7). Mimar kitabesinde 1932 tarihi ve Vedat Tek'in oğlu Nihat Tek'in adı bulunan apartman bir köşe bina olup pahlı kemerleri, dikey eksenlerde sıralanan çizgilerden oluşan bordürleri ve kademeli olarak içe çekilen girişi ile Pistikas Apartmanı'yla benzerlikler taşımaktadır.

Yeşil Palas

Cihangir Mahallesi'nde Güneşli Sokak No: 34'te konumlanan Yeşil Palas, Pistikas'ın imza kitabesini taşımaktadır. Girişin sağ üst köşesinde bulunan kitabedeki Latin harfleriyle yazılmış "Mimar A. Pistikas F. Partalis" ifadesi, Harf Devrimi'nden (1928) sonraya tarihlendiğini gösterir. Son Posta gazetesinde 1936'da Yeşil Palas'ta yaşanan bir kazaya ilişkin haber ise (Anonim, 1936, s.4) yapının inşasının 1936'dan önce tamamlanmış olduğunu belgeler. Mimar kitabesinde adı geçen Partalis'in tasarım veya inşa sürecine nasıl bir katkısı olduğu hakkında bilgiye ulaşılamamıştır.



Görsel 8. 1926 tarihli ve 31 paftalı Pervititch Haritası'nda Yeşil Palas'ın arazisinin görünümü.



Görsel 9. Apostolos Pistikas, 1928 sonrası, Yeşil Palas.

Cihangir’de 1916 yılında büyük bir yangın gerçekleşmiş ve bölgenin mimari çehresi büyük bir değişim yaşamıştır. 1926 tarihli Pervititch Haritası (31. pafta), Yeşil Palas’ın arazisi de dahil olmak üzere yangın sonrasında Cihangir Mahallesi’nin durumunu gösterir (Görsel 8). Güneşli Sokak, paralelindeki Cihangir Caddesi ve Uzun Yol Sokak’taki (günümüzde Başkurt Sokak) pek çok konutun metruk durumda olduğu, haritada “ruines” ifadesiyle belirtilmiştir. Yangının ardından gerek belediyenin yangın önlemlerini ciddi biçimde denetlemesi gerekse bölgede yaşayan Osmanlı ricalinin mali gücünü yitirmesiyle Cihangir Mahallesi’nin fiziksel ve demografik özellikleri değişmiştir. Buna bağlı olarak, öncesinde ahşap konutlardan meydana gelen doku 1920’lerden itibaren yerini kagir apartmanlara bırakmıştır (Tanman, 2012, s.173). Bu süreçte yukarıda sayılan üç sokak/caddede de Art Deco üslubunu yansıtan çok sayıda apartman inşa edilmiştir (Gümüşeli, 2016, s.66, 80, 87, 92, 93, 101, 106-7). Yeşil Palas, 1916 Cihangir Yangını’nı takiben 1920 ve 1930’larda oluşan mimari dokunun bir parçasıdır.

Yeşil Palas’ın girişi asimetrik biçimde apartmanın sağ köşesine yerleştirilmiştir. Pistikas Apartmanı’nın girişine benzer biçimde kademeli olarak içeri çekilmiştir ve köşeleri pahlı bir tepe penceresine sahiptir. Girişin üzerindeki aksta Fransız

balkonlar bulunur. Girişin solunda yarım altıgen biçimli çıkma üç kat boyunca uzanır. Pistikas Apartmanı'nı gibi Yeşil Palas'ta da giriş kat penceresi ile üçüncü kat pencerelerinde, Art Deco üslubunda köşeleri pahlı kemerler kullanılmıştır. Cephede, kat aralarını vurgulayan silmeler dışında herhangi bir hareketlilik yoktur.

Pistikas/Marmara Apartmanı

Gümüşsuyu'nda, İnönü Caddesi No: 45'te bulunan Marmara Apartmanı'nın, giriş kapısının sol üstünde "Mimar A. Pistikas" kitabesi bulunur. Apartmanın bulunduğu yapı adası 1920'lerin ikinci yarısına kadar mezarlık olduğundan ve kitabede Latin alfabesi ile "Mimar" ifadesi bulunduğundan, 1928 sonrasına tarihleniyor olmalıdır. Yapıya ilişkin bu çalışma kapsamında ulaşılabilen erken tarihli kayıtlar 1932 ve 1935 tarihli birer gazete ilanıdır. *Stamboul* gazetesinin 2 Mayıs 1932 ve 10 Eylül 1935 sayılarının reklam/ilan sayfalarında, Grand rue d' Ayas Pacha No:55'teki bina Pistikas Apartmanı olarak tanımlanır. Dolayısıyla, Apostolos Pistikas'ın Meşelik Sokak'taki apartmana taşınmadan önce bir süre burada yaşadığı düşünülebilir. Yapı, 1944 tarihli ve 30A paftalı Pervititch Haritası'nda ise Gümüşsuyu Caddesi No:55'te, Marmara Apartmanı adıyla yer alır.

İsmet İnönü Caddesi'nin Gezi Parkı tarafındaki apartman yapılaşması, Ayaspaşa Mezarlığı'nın Taksim Kışlası ile Gümüşsuyu Hastanesi arasında kalan kısmının 1920'lerin ikinci yarısında ortadan kaldırılmasının ardından gerçekleşmiştir (Cezar, 1991, s.137). Cadde boyunca Art Deco, Art Nouveau ve Neo-Klasisizm gibi çeşitli üslupların kimi örneklerde seçmeci bir tutumla beraberce kimi örneklerde ise belirli bir tanesini ağırlıklı olarak yansıtacak biçimde kullanıldığı apartmanlar yer alır. Marmara Apartmanı, 1920'lerin sonları ile 1930'lara tarihlenen söz konusu dokunun bir bileşenidir.

Bodrum ve giriş üzerine beş katlı olan Marmara Apartmanı'nın orta aksında, birinci kattan dördüncü kata uzanan bir çıkma yer alır. İçeri çekilmiş ve basamaklarla ulaşılan giriş sol köşeye yerleştirilmiştir. Giriş kapısının üzerinde köşeleri yuvarlatılmış bir tepe penceresi yer alır. Orta akstaki çıkmanın sağ ve solundaki pencereler dört kat boyunca Fransız balkonlu olarak düzenlenmiştir (Görsel 10).

Marmara Apartmanı'nın cephesi, Pistikas'ın incelediğimiz diğer yapılarına göre çok daha yoğun bir süsleme programına sahiptir. Art Nouveau ile tarihselci öğelerin bir arada kullanıldığı cephede (Barillari ve Godoli, 1997, s.166) çıkmayı ve Fransız balkonları destekleyen konsollarda ve pencere aralarında bitkisel bezemeler, kat aralarında yumurta friz ile dendanlı friz kullanılmıştır. Cephedeki süsleme, dördüncü katın tam orta noktasına yerleştirilmiş olan insan

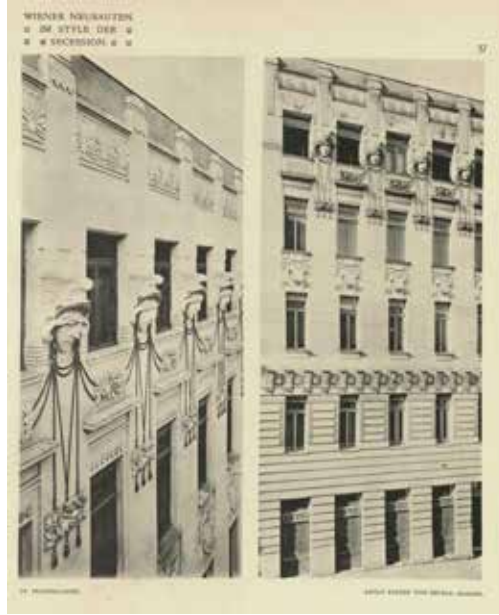
başı ve çevresinde şekillenen kompozisyonda yoğunlaşır. (Görsel 11) Kanatlı şapkasıyla mitolojik bir karakter olan Hermes'i andıran figürün şapkasından sarkan zincirlere bağlanan dallar, üçüncü kat pencerelerinin üst hizasında gül motifleriyle birleşir. Aynı bitkisel bezemeler, dördüncü kat pencerelerinin altında ve iki yanındaki sarkıtların sonunda da kullanılmıştır. Hermes figürü ve etrafında şekillenen bitkisel bezemelerden meydana gelen Art Nouveau çizgisindeki bu kompozisyon, Adolf Ritter von Inffeld'in Viyana'da Trappelgasse'de bulunan ve fotoğrafları *Wiener Neubauten im Style der Secession* albümlerinin 1902 tarihli ilk cildinde yayınlanmış olan binası ile neredeyse birebir aynıdır (Görsel 12). Viyana'da 1902 civarında inşa edilmiş bir apartmanın süsleme programını yaklaşık otuz sene sonra İstanbul'da tekrar etmesi, söz konusu albümlerin 1920-30'larda İstanbul'da halen dolaşımda olduğunu gösterir. (Gümüş, 2023, s.68). Art Nouveau'nun İstanbul'da 1920'lerin sonlarında tercih edilirliğini kaybettiği ve yerini Art Deco'ya bıraktığı (Batur, 2005, s.141-164); Pistikas'ın aynı yıllardaki diğer üretimlerindeki sade yaklaşımı düşünüldüğünde, İstanbul bağlamında geç sayılabilecek bu uygulamanın baninin talebiyle -yapının ilk adının Pistikas Apartmanı olduğundan belki de mimarın talebiyle- gerçekleştirildiği öne sürülebilir.



Görsel 10. Apostolos Pistikas, 1928-1932 arası, Pistikas/Marmara Apartmanı



Görsel 11. Pistikas/Marmara Apartmanı cepheden detay.



Görsel 12. Adolf Ritter von Inffeld, 1902 c., Viyana Trappelgasse'de Apartman. (Wiener Neubauten im Style der Secession, 1902)

Meşrutiyet Caddesi No: 108

Apostolos Pistikas'ın bir diğer yapısı, Meşrutiyet Caddesi ile Sadi Konuralp Caddesi'nin kesişiminde, Meşrutiyet Caddesi No:108'de konumlanmaktadır. Şişhane Meydanı'na cephe veren yapının giriş cephesinde Pistikas'ın imza

kitabesi bulunmaktadır. 1932 tarihli Pervititch Haritası'nda (51. Pafta) yapının arazisi boş görüldüğünden bu tarihten sonra inşa edildiği kesindir. Köşe parselde yer alan yapı, bodrum ve giriş üzerine beş katlı olup cepheleri kesme taş görünümü verilmiş taraklı sıva kaplıdır.

Yapı, içeri doğru çekilmiş köşe dönüşü ile Pistikas'ın incelenen diğer eserlerinden ayrılır. 1905 tarihli Goad Haritası'nda Şişhane Karakol Meydanı'nın etrafındaki parsellerin köşelerinin bu meydanı daire biçiminde çevreleyecek şekilde düzenlendiği görülür. Söz konusu tarihte gerek Pistikas'ın tasarladığı yapının parseli gerekse yan parselleri boştur. Aynı meydan düzenlemesi, 1932 tarihli Pervititch Haritası'nda da karşımıza çıkar (Görsel 13). Dolayısıyla, Pistikas'ın iç bükey tasarımlı köşe cephesinin araziye uyma çabasından kaynaklandığı anlaşılmaktadır (Görsel 14).



Görsel 13. 1932 tarihli ve 51 paftalı Pervititch Haritası'nda Meşrutiyet Caddesi No: 108'deki yapının arazisinin görünümü.



Görsel 14. Apostolos Pistikas, 1932 sonrası, Meşrutiyet Caddesi No: 108'deki yapı.

Üç cephesi de sade düzenlenmiş yapının girişi, meydana bakan köşe cephede bulunur. İyon düzeninde sütun başlıklarına sahip ve akroterlerle taçlandırılmış yuvarlak kemerli düzenlemesiyle giriş Neo-Klasik üsluptadır. Mimarın imzası “A. Pistikas. Mimar” biçiminde girişin sağ tarafında yer alır. Girişteki düzenleme haricinde yapıdaki nadir bezeme öğeleri arasında üçüncü kat pencerelerinin altına yerleştirilmiş meanderi andıran geometrik düzenlemeler sayılabilir. Ayrıca, yapının giriş katının zaman içerisinde değişikliğe uğradığı, özgün halinde pencerelerinin daha küçük ölçekli oldukları yapıya ait eski bir fotoğrafta görülmektedir (Görsel 15).



Görsel 15. Meşrutiyet Caddesi No: 108'deki yapının 1970-1998 arasına ait fotoğrafı.

APOSTOLOS PİSTİKAS'IN MİMARİ ÜRETİMİ II: ULUSLARARASI ÜSLUP UYGULAMALARI

Apostolos Pistikas'ın üslubu, 1940'larda, dönemin modasına da uygun olarak değişir. Bundan sonra ele alınacak iki örnek, Tepebaşı Palas ile Atabek Han, Pistikas'ın Türkiye'de 1940'lardan itibaren tanınırlık kazanan Uluslararası Üslup'u benimsediğini gösterir. Bu dönemde, Le Corbusier, Mies van der Rohe, Walter Gropius ve Frank Lloyd Wright'ın tasarımları başta olmak üzere Amerika ve Avrupa'daki örnekler Türk mimarlarca mercek altına alınmış, prizmatik kitlelerden meydana gelen sade tasarımlar tercih edilmeye başlanmıştır. (Sözen ve Tapan, 1973, s.81; Alsaç, 1976, s.42-43) Türkiye'de

Uluslararası Üslup'un kimi ilk örneklerinin 1947 tarihli İstanbul Adalet Sarayı yarışmasında sunulduğu kabul edilmektedir (Özorhon ve Uraz, 2009, s.95). İstanbul'da inşa edilmiş örnekler arasında, Amerikalı bir mimarlık bürosu olan Skidmore, Owings & Merrill ile Sedad Hakkı Eldem tarafından tasarlanmış ve 1952-1955 arasında inşa edilmiş Hilton Oteli yer alır. Bu yapı, prizmatik kitlesi ve kaset cephesiyle Uluslararası Üslup'un nitelikli bir temsilcisidir. Dönemin öne çıkan bir diğer örneği İstanbul Belediye Sarayı olup 1953 yılında açılan yarışma sonucunda mimar Nevzat Erol tarafından projelendirilmiştir. Açık planlı zemin katı, pencerelerin duvar yüzeylerine oranla fazlalığı, prizmatik forma üst yapıda eklemelenen eğrisel düzenlemesiyle bu yapı, üslubun İstanbul'daki en yetkin uygulamalarından biri olarak kabul edilmektedir (Tapan, 2005, s.109-122).

Atabek Han

Pistikas'ın Uluslararası Üslup çerevesinde değerlendirilebilecek, inşa tarihi bilinen ilk eseri, Bahçekapı'da konumlanan Atabek Han'dır. Birinci Vakıf Han ve Germanyana Han'ın (Deutsche Orient Bank) baktığı meydana cephe veren han, prestijli bir konuma sahiptir. Pistikas'ın tasarımı, Bahçekapı'da aynı konumda bulunan Atabek Han'ın 1939'da yanması sebebiyle inşa edilmiştir. Mimarın imza kitabesi, Fındıkçılar Sokağı'na bakan ve büro katlarının girişinin bulunduğu yerdedir.

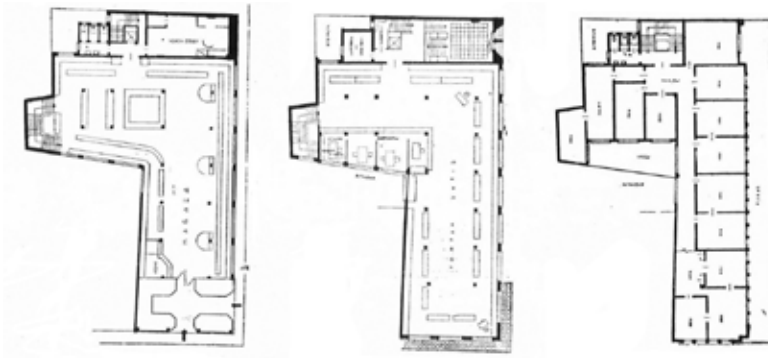
İnşası 1941'de tamamlanmış olan Atabek Han'ın fotoğrafları, planı ve hanı tanıtan bir metin Arkitekt dergisinde yayınlanmıştır. Yoğun bir ticaret bölgesinde yer alan han, barındırdığı kırk adet büro ile Eminönü Meydanı'nın genişletilmesinden sonra doğan büro ihtiyacına kısmen karşılık vermiştir (Pistikas, 1941, s.151-153) (Görsel 16, 17). Tanıtım yazısına göre betonarme iskelet sistemiyle inşa edilen Atabek Han'ın duvarları dolgu tuğladır ve bodrum üzerine beş katlıdır. Kuzeydoğu güneybatı doğrultusunda konumlanan ve L biçimli bir plana sahip hanın mağaza girişi, meydana bakan kuzeydoğu yönündedir. Zemin kat kumaş ve manifatura, birinci kat ise toptan satış mağazası olarak düzenlenmiştir. Eski handan farklı olarak Fındıkçılar Sokağı'na bakan cephede zemin katın üzerindeki katlar 3,5 metre geri çekilerek diğer katlardan daha geniş bir mağaza kısmı elde edilmiştir (Pistikas, 1941, s.151-153). Planda da görülebildiği gibi bu kısmın üstü teras olarak düzenlenmiştir. Büro katları, katı dolaşan L biçimli bir koridora açılan yan yana yerleştirilmiş odalardan meydana gelmektedir.



Görsel 16. *Apostol Pistikas, 1941, Atabek Han.*



Görsel 17. *Apostolos Pistikas, 1941, Atabek Han*



Görsel 18. *Atabek Han kat planları*

Hanın güncel durumu ile Arkitekt'te yayınlanan 1941 tarihli fotoğrafları karşılaştırıldığında, zaman içerisinde yapıya bir kat eklendiği anlaşılmaktadır. Özgün halinde Atabek Han'ın kütle tasarımı, farklı ölçeklerdeki iki prizmatik kütlelerin, dükkân ve büro birimlerinin uyumlu birlikteliği dikkat çekmektedir. Mağaza katları işlevleri ile bağlantılı olarak geniş cam yüzeylere sahiptir. Büro katlarında ise eşit büyüklük ve aralıklı pencere dizilerinin aralarına yerleştirilmiş düşey bordürlerle düşey bir etki yaratılmıştır. Arkitekt'teki tanıtım yazısında, aynı meydanı paylaştığı binalardan daha alçak olduğu için basık bir görünümünden kaçınılma düşüncesiyle söz konusu düzenlemenin yapıldığı belirtilmiştir.

Tepebaşı Palas

Tepebaşı Palas, Apostolos Pistikas'ın miras davasına konu olan üç yapıdan sonuncusudur. Günümüze gelememiş ve inşa tarihi tespit edilememiş olan yapı, Akarca Sokak No:33'te bulunmaktaydı (Görsel 19). 2000 yılındaki gazete haberlerine eşlik eden fotoğraflarda ayakta olduğu görülürken (Güneçikan, 2000, s. 18), 2008'deki haberlerde yıkılarak yeniden yapıldığı belirtilir (Kazancı, 2009).



Görsel 19. Apostolos Pistikas, t.y., Tepebaşı Palas

Akarca Sokak, Beyoğlu Mezarlığı'nın 19. yüzyıl ortalarından itibaren peyderpey kaldırılmasını takiben (İşli, 1992, s.80) konut dokusunun geliştiği Tepebaşı'nda, Tepebaşı Caddesi'nin güneybatı yönünde bulunmaktadır. 1980'lerde Tarlabası Bulvarı'nın açılması için gerçekleştirilen yıkımlar sonucunda bölgenin dokusu bir dönüşüm daha geçirmiştir (Cezar, 1991, s.258-260). Kesin inşa tarihi tespit edilemese de yapının Uluslararası Üslup'taki görünümü, olasılıkla 1940-1950'lerde tarihlendiğini düşündürmektedir. Tarlabası Bulvarı açılmadan önce Akarca Sokak ve sokağın Şişhane yönündeki dokusu, Salt Araştırma Arşivi'ndeki bir grup fotoğraf üzerinden takip edilebilmektedir (SALT Araştırma, Söylemezoğlu Koleksiyonu, TSOH476009, 10, 11). Bunlarda, henüz inşa edilmemiş olan Tepebaşı Palas'ın arazisi ile arazinin yan parselinde bulunan ve günümüzde halen ayakta olan Krespi Apartmanı görülebilmektedir. Apartmanların önünde üst kotta yer alan alanın ise ağaçlandırılmış bir gezinti alanı olarak düzenlendiği anlaşılmaktadır (Görsel 20).



Görsel 20. Tepebaşı Palas inşa edilmeden önce Akarca Sokak ve civarının görünümü. Apartman arazisinin yan parselindeki Krespi Apartmanı "A" ile belirtilmiştir.

Görsel belgelerin sınırlılığı sebebiyle hakkında az veriye ulaşılabilen Tepebaşı Palas, bodrum ve giriş üzerine beş katlı ve her katta sekiz pencereye sahip geniş bir cepheye sahipti. Orta aksı birinci kattan itibaren dik açılı konsolların desteklediği bir çıkmayla öne çıkarılmıştı. Sağ ve sol köşelerde kalan birer sıra pencere, Fransız balkonu biçiminde düzenlenmişti. Cephede eşit aralıklı olacak şekilde yerleştirilmiş pencere dizileri kullanılmış, pencere altlarından yatay ve aralarından düşey olarak geçen bordürlerle katı simetri vurgulanmıştı. Yapının bezemeden tamamen arınmış cephesinde, cam yüzeyler Pistikas'ın Erken Cumhuriyet yıllarına ait eserlerine kıyasla daha fazla yer kaplamaktaydı. Bütün bu özellikleri ile Tepebaşı Palas, Uluslararası Üslup'un İstanbul'daki örneklerinden biriydi.

DEĞERLENDİRME VE SONUÇ

Apostolos Pistikas'ın Erken Cumhuriyet yıllarına tarihlenen üretimi Beyoğlu'nda yoğunlaşmış, Gümüşsuyu gibi yeni imara açılan veya Cihangir gibi büyük bir yangının ardından yeniden yapılandırılan bölgelerinde eserler vererek bölgenin yeni çehresinin oluşmasına katkıda bulunmuştur. Pistikas'ın söz konusu döneme ait yapıtları genellikle ufak müdahalelerle hareketlendirilmiş sade cephe tasarımlarına sahiplerdir. İyon düzeninde sütun başlıkları, akroterler, meander motifli silmeler, yumurta ve dendanlı firzler tespit edilebilen Neo-Klasik öğeler arasındadır. Art Deco çizgisi, pahlı kapı ve pencere düzenlemeleri ile geometrik motifli demir aksamlarda takip edilebilmektedir. Marmara Apartmanı ise Art Nouveau üslubunda yoğun bezeme programı ile Pistikas'ın üretimi bağlamında istisnai bir yer tutar. Adolf Ritter von Inffeld tarafından projelendirilmiş ve Viyana'da Trappelgasse'de inşa edilmiş apartmanının süsleme kompozisyonunu tekrarlayan Marmara Apartmanı, mimari katalogların 1930'larda İstanbul'daki kullanımını örneklemesi bakımından önem taşır.

Erken Cumhuriyet yıllarında, devletin de teşviki ile oluşturulan yeni görsel kültürün önemli bir parçası, dönem yayınlarında “küçük” olarak adlandırılan Avrupa modernizmi etkili yaklaşımdı. Bu yaklaşıma göre tasarlanmış yapılarda, süslemeden arınmış cepheler, geometrik formlara indirgenebilen kütleler, şerit pencereler ve teras çatılar (Aslanoğlu, 1980; Bozdoğan, 2002) sıklıkla tercih edilir. Mimar/Arkitekt dergisinin 1930'lara tarihlenen sayılarında, bu çizgideki konutların çok sayıda örneği bulunmaktadır. Öte yandan, söz konusu dönemde özellikle İstanbul'da Art Deco da dahil olmak farklı mimari eğilimler de revaçtaydı (Batur, 2005, s.87-88). Uğur Tanyeli, genellikle birbirinden farklı üslupsal yönelimleri bir araya getiren bir tavrın 1900-1940 arasında İstanbul sivil mimarisini tanımladığını belirterek bu mimari yaklaşımı “yeni İstanbul vernaküleri” olarak adlandırmayı önermiştir. 1930'lar özelinde Talimhane, Cihangir ve Nişantaşı gibi semtlerde yerli Art Deco eğilimli ve İstanbul'a özgü morfolojik bir cephe tasarımı ve bezeme programı ile şekillendiğini öne sürer (Tanyeli, 2012, s.216-217). Tanyeli'nin önerdiği “yeni İstanbul vernaküleri” kavramı, Piskias'ın Art Deco başta olmak üzere Art Nouveau ve Neo-Klasisizm etkileri taşıyan Erken Cumhuriyet Dönemi yapıtlarını da kapsar niteliktedir.

Apostolos Pistikas'ın yukarıda sayılan, mimari dekorasyon yönleriyle öne çıkan üsluplardan 1930'ların sonlarında uzaklaştığı anlaşılmaktadır. 1941'te tamamlanan Atabek Han, Uluslararası Üslup'un İstanbul'daki erken örnekleri arasına yer alır. Dolayısıyla Pistikas'ın dönemin mimari gelişmelerini yakından takip eden, yeni trendleri hızlı biçimde uygulayacak donanımda sahip bir mimar olduğunu ortaya koyar. 1948'de Lozan'da gerçekleştirilen Uluslararası Mimarlar Kongresi'ne Sedat Hakkı Eldem ve Emin Onat gibi dönemin öne

ıkan figürleri ile birlikte katılmış olması da yenilikleri takip etme konusundaki eğilimine işaret eder.

Mimar olarak alıştığı dönemin uzunluğu ve bu dönemde İstanbul'daki tanınırlığı göz önünde bulundurulduğunda, yeni araştırmalar doğrultusunda Apostolos Pistikas'ın kariyerine ve yapı dökümüne ilişkin tespitlerin zenginleşmesi muhtemeldir.

KAYNAKÇA

Alsac, Üstün. (1976) “Türkiye’deki Mimarlık Düşüncesinin Cumhuriyet Dönemindeki Evrimi.” Doktora Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi.

Anonim. (1902). Wiener Neubauten im Style der Secession. Wien: Kunstverlag Anton Schroll & Co.

Anonim. (1914). Annuaire Oriental du Commerce de L’industrie, de L’administration et de la Magistrature. Constantinople: Cervati Freres & Cie.

Anonim. (11 Mart 1927). “İnhidamdan kim mesul?” Cumhuriyet.

Anonim. (1931). Mimar Adresleri. Mimar, 1, s.27.

Anonim. (2 Mayıs 1932). Petites Annonces. Stamboul.

Anonim. (13 Haziran 1935) “Hava Kurumu’na Yardım Edenler. 115 Kişiyi Törenle Madalya Verildi.” Kurun, s. 1, 7.

Anonim. (10 Eylül 1935). Petites Annonces. Stamboul.

Anonim (3 Mayıs 1937). “Bir Yavru Pencereden Düştü.” Son Posta, s.4

Anonim. (1940). Türk Yüksek Mimarlar Birliği Azaları ve Yüksek Mimarlık Mesleği ile Alâkadar Mevzuat, İstanbul: Cumhuriyet Matbaası.

Anonim. (1945). Haberler. Arkitekt, 197-198, s.140-141.

Aslanoglu, İnci. (1980). Erken Cumhuriyet Dönemi Mimarlığı 1923-1938. Ankara: ODTÜ Mimarlık Fakültesi Basım İşliği.

Barillari, Diana ve Ezio Godoli. (1997). İstanbul 1900: Art Nouveau Mimarisi ve İç Mekanları. İstanbul: Yapı Endüstri Merkezi Yayınları.

Batur, Afife. (2005A). Art Nouveau Mimarlığı ve İstanbul/Art Nouveau Architecture and Istanbul. Yıldız Salman (Ed.). Avrupa’dan İstanbul’a Yeni Sanat, 1890-1930/ Art Nouveau from Europe to Istanbul, 1890-1930, 141-164. İstanbul: Tarih Vakfı Yayınları.

Batur Afife. (2005B). To Be Modern. Search For A Republican Architecture. Suha Özkan (Ed.) Modern Turkish Architecture 1900-1980, 71-96. Ankara: TMMOB Mimarlar Odası Yayınları.

Bayer, Patricia. (1992). Art deco architecture: Design, Decoration, and Detail from the Twenties and Thirties. New York: H.N. Abrams.

Bozdoğan, Sibel. (2002). Modernizm ve Ulusun İnşası, Erken Cumhuriyet Türkiye'sinde Mimari Kültür. Çev. Tuncay Birkan. İstanbul: Metis Yayınları.

Cezar, Mustafa. (1991). XIX. Yüzyıl Beyoğlusı. İstanbul: Akbank Ak Yayınları.

Colonas Vassilis. (2005). Greek Architects in the Ottoman Empire (19th- 20th centuries). Atina: Olkos.

Gümüş, Müjde Dila. (2023). İstanbul'un Art Nouveau Mimarisine Bir Bakış: Yapılar, Mimarlar ve Baniler. Müjde Dila Gümüş (Ed.) İstanbul Art Nouveau'su, 25-116. İstanbul: Albaraka Yayınları.

Gümüşeli, Naz. (2016). Cihangir Mahallesi ve Art Deco. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. İstanbul Teknik Üniversitesi.

Güneçikan, Berat. (16 Nisan 2000). "Polikseni'nin Suçu Ne?" Cumhuriyet Dergi, s.18-19.

G.S. Birliği Mimari Şubesi. (1935). Serbest Mimarların maktu kazanç vergilerinin tayininde nazarı dikkate alınan hususat hakkında esbab-ı mucibe raporu. Arkitekt, 57, s.278.

Hasbora, Hatice. (1999). İstanbul Art Deco Mimarisinde Apartman Cephe Tipolojisi. [Yayımlanmamış doktora tezi]. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi.

İşli, Necdet. (1992). Beyoğlu Mezarlığı. Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi, 6, s.80-81.

Kayaalp, Ali. (2018). Asrileşen İstanbul: 1923-1940 Yılları Arasında İstanbul'da Güzel Sanatlar ve Mimarlık Alanında Art Deco. [Yayımlanmamış doktora tezi]. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi.

Özorhon, İlker Fatih ve Türkan Ulusu Uraz. (2009). "1950-60 Arası Türkiye Mimarlığı'nda Özgünlük Arayışları," İTÜdergisi/A, 8/2, s. 89-100.

Pistikas, A. (1941). "Ata Atabek Hanı." Arkitekt, 127-128, s.151-153.

Sözen, Metin ve Mete Tapan. (1973). 50 Yılın Türk Mimarisi. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Stilyanos, Rodis. (2010). 20. Yüzyılda da Süren Bir Gelenek: İstanbullu Rum Mimarlar ve Şehre Katkıları. Hasan Kuruyazıcı, Eva Şarlak (Ed.) Batılılaşan İstanbul'un Rum Mimarları, s.158-163. İstanbul: Zoğrafyon Lisesi Mezunları Derneği.

Şenyurt, Oya. (2012). İstanbul Rum Cemaatinin Osmanlı Mimarisindeki Temsiliyeti. İstanbul: Doğu Kitapevi.

Tanman, Baha. (2007). Nûreddin Cerrâhî Tekkesi. Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi, 33, s.253-256.

Tanman, Baha. (2012). “Yok Olan Bir İstanbul Mahallesinin İzinde: Tophane ile Cihangir’in Sırtlarında Sakabaşı Mahallesi.” İstanbul Araştırmaları Yıllığı, 1, s. 171-191.

Tanyeli, Uğur. (2012). “Erken Cumhuriyet İstanbullu Bir Mimari Direnme Odağı Mı?” İstanbul Araştırmaları Yıllığı, 1, s. 205-218.

Tapan, Mete. (2005). “International Style: Liberalism in Architecture,” Modern Turkish Architecture, ed. Renata Holod, Ahmet Evin, Suha Özkan, Ankara: Chamber of Arc. of Turkey Pub., 109-122.

Ürekli, Fatma. (1997). Sanayi-i Nefise Mektebi’nin Kuruluşu ve Türk Eğitim Tarihindeki Yeri. [Yayımlanmamış doktora tezi]. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi.

İNTERNET KAYNAKLARI

Murat Kazancı, “Pistikas’ın Mirası Çocuk Evi ve İş Merkezi Oldu. Hürriyet, 11 Ekim 2009. Erişim: 18.05.2023 <https://www.hurriyet.com.tr/gundem/pistikas-in-mirasi-cocuk-evi-ve-is-merkezi-oldu-12664972>

GÖRSEL KAYNAKLAR

Görsel 1: Anonim. (1940). Türk Yüksek Mimarlar Birliği Azaları ve Yüksek Mimarlık Mesleği ile Alâkadar Mevzuat, İstanbul: Cumhuriyet Matbaası.

Görsel 2: Kişisel Arşiv.

Görsel 3: Kişisel Arşiv.

Görsel 4: SALT Araştırma, APLPEPERA35.

Görsel 5: Kişisel Arşiv.

Görsel 6: Kişisel Arşiv.

Görsel 7: Kişisel Arşiv.

Görsel 8: SALT Araştırma, APLPECIHA31.

Görsel 9: Kişisel Arşiv.

Görsel 10: Kişisel Arşiv.

Görsel 11: Kişisel Arşiv.

Görsel 12: Anonim. (1902). Wiener Neubauten im Style der Secession. Wien: Kunstverlag Anton Schroll & Co., s.37.

Görsel 13: SALT Araştırma, APLPEBEYO51.

Görsel 14: Kişisel Arşiv.

Görsel 15: SALT Araştırma, Eleonora Arhelaou Koleksiyonu, ELARH004928.

Görsel 16: Pistikas, A. (1941). “Ata Atabek Hanı.” Arkitekt, 127-128, s.151.

Görsel 17: Kişisel Arşiv

Görsel 18: Pistikas, A. (1941). “Ata Atabek Hanı.” Arkitekt, 127-128, s.151-152.

Görsel 19: SALT Araştırma, Eleonora Arhelaou Koleksiyonu, ELARH0052.

Görsel 20: SALT Araştırma, Söylemezoğlu Koleksiyonu, TSOH476009.

ERİŞİLEBİLİR İKON PROJESİNİN GRAFİK TASARIMDA DUYGUSAL TASARIM KAPSAMINDA İNCELENMESİ

ANALYZING THE ACCESSIBLE ICON PROJECT WITHIN THE CONTEXT OF EMOTIONAL DESIGN IN GRAPHIC DESIGN

Öğr. Gör. Dr. Mustafa Can Kızgındemir

Çukurova Üniversitesi,
Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü
ckizgindemir@cu.edu.tr

ORCID ID: 0000-0001-8200-4379

MAKALE GELİŞ TARİHİ: 15 Temmuz 2024 • YAYIMA KABUL TARİHİ: 21 Nisan 2025

Öz

Grafik tasarım, kitle iletişiminde görsel estetiğin ötesine geçerek, hedef kitlenin duygularını harekete geçirme ve toplumsal farkındalık yaratma gücüne sahiptir. Son yıllarda, bu güç, duygusal tasarım yaklaşımıyla daha stratejik ve planlı bir şekilde kullanılmaktadır. Bu çalışma, Susanne Koefoed tarafından tasarlanan Uluslararası Erişim Sembolü'nden Sara Hendren ve Brian Glenney'nin geliştirdiği Erişilebilir İkon Projesi'ne kadar sembolün tarihsel evrimini ve yeni biçiminin grafik tasarımda duygusal tasarım bağlamındaki rolünü incelemektedir. Ayrıca, We The 15 ve Texas Ramp Project gibi projeler üzerinden, erişilebilirlik temalı grafik tasarımın toplumsal etkileri değerlendirilmiştir.

Abstract

Graphic design extends beyond mere visual aesthetics in mass communication, leveraging its power to evoke emotions and foster societal awareness among target audiences. In recent years, this capacity has been strategically harnessed through emotional design approaches. This study examines the historical evolution of the International Symbol of Access, initially designed by Susanne Koefoed, and its transformation into the Accessible Icon Project, developed by Sara Hendren and Brian Glenney. Additionally, projects such as We The 15 and Texas Ramp Project are analyzed within the context of emotional design in accessible graphic design and their societal impact.

Anahtar Kelimeler: Erişilebilirlik, Grafik Tasarım, İkon Tasarımı, Duygusal Tasarım

Key Words: Accessibility, Graphic Design, Icon Design, Emotional Design

GİRİŞ

Önemli bir kitle iletişimi aracı olarak grafik tasarım, hedef kitlenin iletişim taleplerine yanıt verirken aynı zamanda duygularını da harekete geçirebilmektedir. Bu bağlamda grafik tasarımın işlevsel ve duygusal olarak iki farklı boyutu olduğundan söz edilebilmektedir. Grafik tasarım, işlevsel boyutu ile mesajı seçilen mecraaya uygun şekilde hedef kitleye aktarmayı amaçlarken, duygusal boyutu ile de mesajın hedef kitlenin duygularını tetiklemesini ve hedef kitleden beklenen aksiyonun gerçekleşmesini hedeflemektedir. Bu hedef doğrultusunda tasarımda yer alan mesajın içeriği kadar mesajın iletimi için tercih edilen görsel ifade tarzı da kritik bir rol oynamaktadır. Bu rolün gerçekleşmesi için grafik tasarımda oluşturulan görsel ifadenin rastlantısal veya varsayıma dayalı olarak değil, belirli bir strateji dahilinde gerçekleştirilmesi gerekmektedir. Görsel ifadenin hedef kitlenin duygu dünyasında hedeflenen etkiyi sağlaması adına grafik tasarım, duygusal tasarım yaklaşımından faydalanmaktadır.

Grafik tasarım tarihine bakıldığında, duygusal tasarım yaklaşımının kullanıldığı tanınmış örneklerin yanı sıra, bu yaklaşımın grafik tasarımın farklı üretim alanlarında da uygulandığı görülmektedir. Çalışma, bu bağlamda duygusal tasarımı ve duygusal tasarım yaklaşımının grafik tasarımdaki yerini açıklayarak bu yaklaşımın somut bir örneğini Erişilebilir İkon Projesi üzerinden açıklamaktadır.

Görsel iletişimin gücü, sadece bilgi aktarımı ile sınırlı kalmayıp aynı zamanda izleyicinin duygusal ve psikolojik tepkilerini de etkileyebilmektedir. Bu noktada, grafik tasarımın etkili bir şekilde kullanılması, toplumun çeşitli kesimlerinde farkındalık yaratma ve davranış değişikliği sağlama potansiyeline sahiptir. Örneğin, kamu hizmeti duyuruları ve sosyal kampanyalar, güçlü ve etkili grafik tasarım kullanarak toplumda önemli değişimler yaratabilmektedir. Grafik tasarımın bu çok yönlü etkisi, tasarımcıların toplumsal sorumluluklarını artırmakta ve onların sadece estetik değerler yaratmakla kalmayıp aynı zamanda toplumsal bilinç ve duyarlılık geliştirmelerine olanak tanımaktadır.

Duygusal tasarım yaklaşımı, izleyici ile tasarım arasında bir bağ kurarak, mesajın daha derin ve kalıcı bir etki yaratmasını sağlamaktadır. Bu bağlamda, tasarımcıların duygusal etkileri göz önünde bulundurarak yaptıkları çalışmalar, izleyicinin zihinlerinde ve duygularında güçlü bir iz bırakmaktadır. Bu yaklaşım, hem ticari hem de sosyal projelerde başarıya ulaşmanın anahtarlarından biridir. Erişilebilir İkon Projesi gibi projeler, grafik tasarımın bu potansiyelini gözler önüne sermekte ve bu alandaki çalışmaların önemini vurgulamaktadır. Bu çalışma, duygusal tasarımın grafik tasarımda nasıl kullanıldığını ve bu kullanımın toplumsal etkilerini derinlemesine inceleyerek, alanında önemli katkılar sağlamayı hedeflemektedir.

DUYGUSAL TASARIM

Günümüzün hızlı ve değişken iletişim ortamında, hedef kitlenin duygularını ve algılarını yönlendirebilmek ve onlara duygusal olarak cazip gelen tasarımlar sunmanın önemi giderek artmaktadır. Duygusal tasarım da bu dinamizm içinde zamanla önemli bir yere sahip olmuştur.

Norman (2004) duygusal tasarımı “ürünlerin sadece kullanıcıların pratik ihtiyaçlarını karşılamasını değil, aynı zamanda onlarla duygusal bir düzeyde rezonans kurarak, estetik ve işlevselliğin düşünceli bir karışımı aracılığıyla genel deneyimi nasıl geliştirebileceğini inceleyen bir disiplindir.” şeklinde tanımlamaktadır.

Farklı bir tanımla duygusal tasarım, hedef kitlenin duygusal tepkilerini etkilemeyi amaçlayan bir tasarım yaklaşımını ifade etmektedir. Fabricant’a göre: “duygu odaklı tasarım dediğimizde, aslında amaçlanan şey, kullanıcının arzulanan bir davranışı sergileme olasılığını artıran duygusal bir reaksiyonu tetiklemektir” (Fabricant, 2009).

Pedgley ve Kurtgözü’ne göre; “duygu merkezli tasarım, tüketicilerin veya kullanıcıların ürünleri satın alma dürtüsünü harekete geçirmek amacıyla, ürünlerin çekiciliğini, anlamını, görkemini ve cazibesini artırmayı hedefleyen bir yöntem ve yaklaşımdır.” (Pedgley & Kurtgözü, 2008, s.127). Ayrıca, duygusal tasarım yalnızca tasarımla ilgili beğeniyi değil, aynı zamanda merak, haz ve keşfetme arzusu gibi birçok duyguyu da uyandırmayı amaçlamaktadır. Bu dürtülerin harekete geçirilmesi ile duygusal tasarım hedef kitlede bir “duygusal deneyim” oluşturmaktadır. Bu duygusal deneyim sayesinde hedef kitle ile tasarım arasında duygusal bir bağ oluşmaktadır. Ayrıca Walter’a göre duygusal deneyimler hedef kitlenin uzun süreli hafızasında derin izler bırakmaktadır (Walter, 2011, s.11). Bu sayede tasarımın hedef kitle üzerinde yarattığı duygusal etki, hedef kitlenin markaya veya tasarım ürününe bir “duygusal yakınlık” kurmasını hedeflemektedir. Başka bir deyişle duygusal tasarım, tasarımın hedef kitlenin duygu dünyasında planlı bir “duygu inşası” oluşturmayı hedefleyen bir yaklaşımı ifade etmektedir.

Özetle, duygusal tasarım, kullanıcıların tasarımı sadece mantık veya salt beğenileri ile değil, aynı zamanda duygularıyla da değerlendirmelerine olanak tanımaktadır. Bu yaklaşım, kullanıcıların tasarımıyla olan etkileşimlerini daha derin ve anlamlı hale getirir. Kullanıcılar, bir tasarımın estetik ve işlevsel özelliklerinin yanı sıra, duygusal bir bağlantı kurarak onu daha fazla takdir edebilirler. Bu nedenle, farklı pek çok tasarım disiplini olduğu gibi grafik tasarımda da duygusal tasarım, tasarımcıların hedef kitlenin duygusal tepkilerini anlamalarına ve bu tepkileri yönlendirmelerine yardımcı olacak önemli bir araç haline

gelmiştir. Tasarımcılar, duygusal tasarım ilkelerini uygulayarak, kullanıcıların duygusal tepkilerini öngörebilir ve istenen duygusal yanıtları tetikleyebilirler. Bu, tasarımın etkinliğini artırırken, kullanıcı memnuniyetini de önemli ölçüde yükseltir.

Özetle, duygusal tasarım, tasarımda içeriğin, renklerin, biçimlerin ve diğer görsel unsurların belirli bir strateji doğrultusunda geliştirilmesiyle, hedef kitlede belirli duygusal tepkiler uyandırmayı ve bu sayede ürüne, markaya ya da iletilen mesaja duygusal bir bağ kurulmasını amaçlamaktadır. Bu süreç, tasarımın daha kişisel ve anlamlı hale gelmesini sağlar. Renkler, şekiller ve kompozisyon gibi unsurlar, izleyicide belirli duygusal tepkiler yaratmak için dikkatlice seçilir ve düzenlenir. Örneğin, sıcak renkler genellikle heyecan ve enerji hissi uyandırırken, soğuk renkler sakinlik ve huzur hissi verebilir. Biçimler ve görsel unsurlar da benzer şekilde, izleyicinin dikkatini çekmek ve belirli bir duygusal yanıtı tetiklemek için stratejik olarak kullanılır. Bu şekilde, duygusal tasarım, hedef kitlenin zihninde ve kalbinde kalıcı bir etki bırakmayı amaçlar.

Grafik Tasarımda Duygusal Tasarım

Tüm kararlarımızın arkasındaki itici güç duygulardır (Retinart, t.y.). Grafik tasarım, hitap ettiği kütle üzerinde etkisini arttırmak ve kitleleri içerik doğrultusunda harekete geçirmek için duygusal tasarımdan yararlanmaktadır.

Grafik tasarımda duygusal tasarım, kullanıcıların duygusal tepkilerini yönlendirmek ve etkileşimlerini artırmak için görsel iletişim stratejileri ile tasarım unsurlarının planlı ve bilinçli bir şekilde uygulanmasını ifade etmektedir. Bu yaklaşım, renkler, biçimler, metin ve imajlar gibi tasarım öğeleri aracılığıyla, görsel bir eserin izleyici üzerinde bıraktığı ilk ve kalıcı izlenimleri şekillendirmeyi amaçlar. Duygusal tasarımın temel amacı, kullanıcıların bir grafik tasarım ürünüyle etkileşime girdiklerinde pozitif duygular yaşamalarını sağlamak ve bu duygusal bağlamda, marka sadakati, ürün tercihi ve kullanıcı memnuniyeti gibi olumlu sonuçlar elde etmektir.

Grafik tasarım tarihinde, hedef kitleleriyle güçlü bir duygusal bağ kuran ve global düzeyde benimsenmiş birçok örnek bulunmaktadır. Bu örneklerden biri, yerel bir tasarım projesi olarak başlayıp dünya çapında tanınırlık kazanan ve farklı uygulamalara ilham veren, Milton Glaser tarafından tasarlanan ‘I Love NY’ logosudur.

Grafik tasarım tarihinin en bilinen simgelerinden olan “I Love NY” logosu 1976 yılında Milton Glaser tarafından tasarlanmıştır. 1975 yılında, yükselen suç oranı, çöp toplama grevi ve kitlesel işten çıkarmalar gibi zor bir süreçten geçen New York için bir umut ışığının ihtiyacı vardı. Dönemin New York valisi

Vali Hugh Carey, her şeye rağmen insanların New York'u hala sevdiğine dikkat çekerek yetkililere insanlarda umut yaratacak, New Yorkta turizm için sembol olacak bir logo tasarımı arayışına gidilmesi talimatını vermiştir (moma.org, t.y.). Bir New York'lu olan Milton Glaser, bugün herkesçe bilinen ve dünyada en çok taklit edilen logolardan biri olan I Love NY tasarlamıştır. Logo 11 Eylül saldırılarından sonra afiş formatına uyarlanarak "I Love NY More Than Ever" (New York'u her zamankinden daha çok seviyorum) şeklinde geliştirilmiştir. Logo duygusal tasarım bağlamında incelendiğinde:



Görsel 1. Milton Glaser tarafından tasarlanan I Love NY (New York'u Seviyorum) logosu.

Anlam ve Bağlam: "I Love NY" logosu, New York şehrine olan sevgiyi ve bağlılığı ifade eder. Kalp sembolü, duygusal bir bağ kurulmasını sağlar ve insanlarda sevgi, gurur ve bağlılık gibi olumlu duyguları uyandırmaktadır. Logo, hem New Yorkluları hem de şehri ziyaret edenleri duygusal olarak etkilemektedir.

Basitlik ve Hatırlanabilirlik: Logo, basit bir tasarım kullanarak güçlü bir duygusal etki yaratmayı hedeflemiştir. Kalp sembolü ve "I Love NY" ifadesi herkes tarafından hızla tanınır ve anlaşılır. Bu basitlik, insanlarda kolayca duygusal bir bağ kurulmasını sağlamaktadır.

Renk Kullanımı: Logo, kırmızı renkte bir kalp sembolü ve siyah renkte "I Love NY" ifadesini içermektedir. Kırmızı renk, tutku, sevgi ve enerji gibi duyguları çağrıştırırken, siyah renk güçlü bir kontrast oluşturarak logonun görsel çekiciliğini arttırmaktadır.

Evrensellik: "I Love NY" logosu, sadece New York şehri değil, aynı zamanda insanların sevgi ve bağlılık duygularını evrensel bir şekilde ifade etmektedir. Bu nedenle, dünyanın her yerinden insanlar bu logoyu gördüklerinde duygusal bir yakınlık duyabilmektedir.

"I Love NY" logosu basitlik, hatırlanabilirlik, güçlü semboller ve renkler aracılığıyla duygusal bir etki yaratmaktadır. Glaser'ın tasarımı, sadece bir şehri temsil etmekle kalmamakta, aynı zamanda insanların duygusal bağlarını güçlendirmekte ve onları harekete geçirebilmektedir.

Duygusal tasarım, bugün bakıldığında pek çok tasarım disiplini tarafından farklı sektörlerde kullanılan önemli bir tasarım yaklaşımı haline gelmiştir. Bu nedenle

tasarımcılar için hedef kitlenin duygu dünyasını anlamının ve empati kurmanın önemi artmıştır. Hanington'a göre; "Duygu, tasarımcılar için karmaşık, ilginç ve en önemli insani unsurlardan biridir. Fiziksel ve bilişsel insan faktörleri ölçüm, teori ve uygulama alanlarında kabul gören standartlara sahipken, duygunun tasarımın başarısında kritik bir unsur olarak tanınması oldukça yeni bir gelişmedir." (Hanington, 2017, s.165). Gorp ve Adams'a göre; "tasarımcılar, müşterilerine ve onların tüketicilerine daha yüksek bir değer sunmak için kullanıcıların duygusal tepkilerini tasarım sürecine dahil etmelidir" (Gorp & Adams, 2012, s.6).

Grafik Tasarımda Duygusal Tasarımı Etkileyen Faktörler

Grafik tasarımda duygusal tasarımı etkileyen birçok faktör bulunmaktadır. Duygusal tasarım, bu faktörlerin bilinçli kullanımıyla, grafik tasarım ürünlerinin yalnızca görsel açıdan çekici olmalarını değil, aynı zamanda izleyicilerle duygusal bir bağ kurarak daha derin ve kalıcı bir etki yaratmasını sağlamaktadır. Grafik tasarımın temel yapıtaşları olarak renk, tipografi, görsel unsurlar ve kompozisyonun yanı sıra, kültürel ve sosyal bağlam ile kişisel deneyimler ve öznellik gibi kriterler de bu unsurlar arasında yer almaktadır.

Renk: Renkler, duygusal tasarımın en güçlü araçlarından biridir. Farklı renkler farklı duyguları tetikleyebilmektedir; örneğin, mavi güven ve sakinlik hissi uyandırırken, kırmızı tutku ve enerjiyi ifade edebilir. Renk seçimi, bir markanın veya ürünün duygusal algısını önemli ölçüde etkileyebilmektedir.

Tipografi: Yazı tipi seçimi ve tipografik düzen, metnin duygusal tonunu belirleyebilir. Kalın ve büyük harfler dikkat çekici ve emir verici bir his uyandırabilirken, italik ve ince yazı tipi zariflik ve hassasiyet hissi verebilmektedir.

Görseller: Kullanılan imajlar ve grafikler, tasarımın duygusal etkisinde büyük bir rol oynamaktadır. Fotoğraflar, illüstrasyonlar ve simgeler, hikayeler anlatır ve izleyicilerin duygularına doğrudan hitap edebilmektedir.

Metin ve İçerik: Bir tasarımın mesajı ve nasıl ifade edildiği, duygusal tepkileri şekillendirmede önemlidir. Hikaye anlatımı, kişisel anekdotlar veya etkileyici alıntılar kullanarak, izleyicilerin duygusal olarak tasarıma bağlanmalarını sağlanabilmektedir.

Kompozisyon ve Düzen: Bir tasarımın genel düzeni ve öğelerin yerleşimi, izleyicinin tasarıma nasıl tepki vereceğini etkileyebilmektedir. Denge, simetri, kontrast ve boşluk kullanımı gibi unsurlar, görsel bir eserin duygusal atmosferini oluşturmaktadır.

Kültürel ve Sosyal Bağlam: Tasarımın yerleştirildiği kültürel ve sosyal bağlam da duygusal etkisini etkiler. Farklı kültürlerde renklerin, simgelerin

ve imgelerin farklı anlamları olabilir, bu yüzden tasarımcılar hedef kitlelerinin kültürel kodlarını ve değerlerini dikkate almalıdır.

Kişisel Deneyimler ve Öznellik: Bireysel deneyimler ve kişisel zevkler, bir tasarımın duygusal etkisini de etkileyebilir. Bu nedenle, geniş bir kitleye hitap edebilmek için tasarımcıların çeşitliliği ve çok yönlülüğü göz önünde bulundurması önemlidir.

ERİŞİLEBİLİR İKON PROJESİ

1960'ların sonuna doğru dünya genelinde engelliliğe ve erişilebilirliğe yönelik farkındalık çalışmalarının artması ile çeşitli ülkelerde ortak bir erişilebilirlik sembolü oluşturma ihtiyacı konusunda tartışmalar başlamıştı. Bu tarihlerde Fransa, Avustralya, Kanada, Birleşik Krallık ve Amerika Birleşik Devletleri'nde farklı erişim sembolleri kullanılmaktaydı. (Rehabilitation International, t.y.).

Bu konuda birbirinden farklı sembollerin kullanılmasının iletişimsel açıdan etkisiz olduğunu düşünen Rehabilitation International (RI) Başkanı Norman Acton, kuruluşun daimi komisyonu olan Uluslararası Teknik Yardımlar Komitesi'nden (ICTA), tekerlekli sandalye kullanan kişilerin erişilebilirliğini açıklayan uluslararası bir sembol oluşturmalarını istemiştir (Moshe ve Powel, 2007, s.491). Bunun üzerine RI Uluslararası Teknik Yardımlar Komisyonu (ICTA) Başkanı ve İsveç Engelliler Enstitüsü'nün Direktörü olan Karl Montan, makul bir mesafeden kolayca tanımlanabilen, kendini tanımlayan, basit ama estetik olarak tasarlanmış ve ikincil bir anlamı olmayan pratik bir sembol oluşturma arayışına girmiştir. Bu süreçte ICTA farklı ülkelerde kullanımda olan sembolleri analiz ederken Montan, İskandinav Tasarım Öğrencileri Topluluğundan bu konuda tasarım önerileri istemiştir. Mevcut tasarımların ve öğrencilerin tarafından yapılan çalışmalarından sonra 1968 yılında Danimarkalı tasarım öğrencisi Susanne Koefoed'in tasarımı mimarlar, grafik tasarımcılar ve erişilebilirlik uzmanlarından oluşan komisyon tarafından kabul edilmiştir.



Görsel 2. Susanne Koefoed tarafından 1968 yılında tasarlanan erişim sembolü.

Koefoed'ın yalın tasarımı, komisyonun önerileri doğrultusunda orijinaline sadık kalınarak modifiye edilmiş ve daha insancıl bir görünüm kazandırmak için tasarıma bir baş eklenerek son halini almış ve 1969 yılında Dünya Kongesi tarafından uluslararası erişim sembolü olarak kabul edilmiştir (People's Graphic Design Archive, t.y.).



Görsel 3. Uluslararası erişim sembolünün 1969 yılında Karl Montan tarafından yenilenmiş versiyonu.

Uluslararası erişim sembolü, yıllar içinde farklı kişiler ve kurumlar tarafından yeniden yorumlanmıştır. Bu yorumlardan biri, Hendren ve Glenney'nin Erişilebilir İkon Projesi'nde ilham almış olabileceği düşünülen, Brendan Murphy'nin 1994 tarihli tasarımıdır ve bu tasarım proje ile benzer bir bakış açısıyla geliştirilmiştir.



Görsel 4. Brendan Murphy tarafından 1994 yılında tasarlanan erişim sembolü.

Brendan Murphy, Erişilebilirlik Sembolünü yeniden tasarlayarak, engelli bireylerin bağımsız ve aktif kimliklerini vurgulamayı hedeflemiştir. Tasarım sürecinde, tekerlekli sandalyeyi bir özgürlük aracı olarak ele almış ve sembolde hareket hissini yansıtmak için vücut açısını ve itme pozisyonunu kullanmıştır. Yeni sembol, pasif ve bağımlı bir görüntüden uzaklaşarak dinamik bir duruş sergilemiştir (Access Symbol, t.y.). Ancak Murphy'nin tasarımı öneri aşamasında kalıp yaygınlık kazanmamıştır.

Bir tasarım aktivizmi olarak 2009 yılında Sara Hendren ve Brian Glenney tarafından başlatılan ve zaman içinde sosyal tasarım projesine dönüşen Erişilebilir İkon Projesi, engelli simgesini modernize etmek ve engellilik algısını değiştirmek amacıyla hayata geçirilmiştir. Bu proje kapsamında 2012 yılında son halini alan yeni ikon, geçmişte Susanne Koefoed'in tasarladığı Uluslararası Erişim Sembolü'ne bir alternatif sunmaktadır.



Görsel 5. İkonun yıllar içindeki değişimi.

2009 yılından itibaren çeşitli mekanlarda ve lokasyonlarda kullanılan benzer engelli sembollerini inceleyen Hendren, inceleme neticesinde dinamik ve hareketli bir görsel biçime sahip ikonların nadiren kullanıldığını fark etmiştir.

Böylelikle proje, geleneksel engelli park yerleri simgesinin pasif bir imajını, daha dinamik ve aktif bir görünüme sahip yeni bir simge ile değiştirmeyi amaçlamıştır.

Projenin sonraki aşamalarında, Hendren ve Glenney tasarımı Boston'daki çeşitli noktalara transparan bir çıkartma ile uygulamışlardır. Bu çıkartmalar, engelli kullanıcılar için kullanımda olan ikon ile projenin önerdiği ikon arasında bir karşılaştırma yapma imkanı tanımıştır. Hendren ve Glenney projenin araştırma aşaması kapsamında görüştükleri engelli bireylerden, engelli hakları savunucularından ve çeşitli sivil toplum kuruluşlarından olumlu geri bildirimler almışlardır.

Gelen olumlu geri bildirimler sonrasında projelerinin tasarım aktivizmi kimliğinden çıkıp sosyal bir tasarım projesine dönüştüğünü fark eden Hendren ve Glenney, tasarladıkları ikonu uluslararası standartlara uygun hale getirmek amacıyla akademisyen ve grafik tasarımcı Tim Ferguson'dan destek almışlardır. 2012 yılında Ferguson, Erişilebilir İkon Projesi'ne son şeklini vermiştir.



Görsel 6. Tim Ferguson tarafından son şekli verilen Erişilebilir İkon Projesi

ABD’de bazı şehirler ve eyaletler, yeni tasarımı resmi olarak benimsemiştir veya kullanmaya başlamışlardır. Örneğin, New York Eyaleti, 2014 yılında bu yeni sembolü kabul etmiş ve kendi erişilebilirlik simgesini güncellemiştir. Bu hareket, Erişilebilir İkon Projesi’nin yaygınlaşmasında önemli bir kilometre taşı olmuştur. Bununla birlikte, Philadelphia şehri de 2019 yılında resmi olarak yeni simgeyi benimsemiştir. Yerel yöneticiler ve engellilik topluluğundan savunucular, bu yeni simgenin kabul edilmesini duyurmuşlardır (phlcouncil.com).

Erişilebilir İkon Projesi ile Uluslararası Erişim Sembolünün Karşılaştırılması

Erişilebilir İkon Projesi, Susanne Koefoed’in tasarladığı Uluslararası Erişim Sembolü ile karşılaştırıldığında daha etkili ve dinamik bir görsel ifadeye sahiptir. Başka bir ifadeyle, Hendren, Glenney ve Ferguson’un geliştirdiği ikon, pasif bir görünümde olan Uluslararası Erişim Sembolü’ne göre daha hareketli ve aktif bir duruş sergilemektedir. Yeni ikonun aktif ve dinamik görsel tasarımı, ABD’de ve dünya genelinde hızla popülerlik kazanmış ve engelli hakları savunucuları tarafından kabul görmeye başlamıştır. Bu popüleritenin başlıca nedeni, Erişilebilir İkon Projesi’nin sunduğu görsel tarzın, engelli bireyleri toplumda daha katılımcı, hareketli, aktif ve erişilebilir şekilde göstermesidir. Bu görsel tarz, birçok engelli birey tarafından olumlu tepkiler almış ve toplumda engelli kişilerin daha aktif bir rol üstlenmelerini teşvik eden bir sembol olarak benimsenmiştir.



Görsel 7. Susanne Koefoed tarafından tasarlanan Uluslararası Erişim Sembolü ile Erişilebilir İkon Projesinin karşılaştırması. (İngilizce dilinden çevrilmiştir.)

Erişilebilir İkon Projesinin Grafik Tasarımında Duygusal Tasarım Bağlamında İncelenmesi

Aktif ve Dinamik Tasarımın Gücü: Yeni simge, tekerlekli sandalye kullanıcılarını daha aktif ve özgür olarak göstererek, engellilik algısını olumlu yönde değiştirmeyi amaçlamaktadır. Bu aktif tasarım, kullanıcıların kendilerini daha güçlü ve bağımsız hissetmelerine yardımcı olabileceği düşünülmüştür. Duygusal tasarım açısından, bu yaklaşım kullanıcılara yönelik pozitif bir mesaj ileterek, onların toplum içindeki yerini güçlendirir ve daha fazla kabul görmelerini sağlamaktadır.

Simgesel Değer ve Kişisel Kimlik: Yenilenmiş simge, engellilikle ilgili sosyal ön yargı ile mücadele etmekte ve engelli bireylerin toplumdaki görünürliğini artırmaktadır. Bu, engelli bireylerin kendilerini daha fazla kabul edilmiş ve topluma ait hissetmelerine olanak tanır. Grafik tasarımın bu kullanımı, bireylerin kişisel kimliklerini ve toplumdaki yerlerini nasıl algıladıkları üzerinde derin etkiler yaratabilir.

Toplumsal Değişim İçin Tasarım: Erişilebilir İkon Projesi, tasarımın sadece estetik bir amaç taşımakla kalmayıp, aynı zamanda toplumsal değişimi teşvik edebileceğini göstermektedir. Yeni simge, engellilikle ilgili konuşmayı teşvik eder ve engelli bireylerin hakları için daha fazla farkındalık yaratır. Bu, tasarımın duygusal ve sosyal etkisinin güçlü bir örneğidir.

Evrensel Tasarım ve Kapsayıcılık: Proje, evrensel tasarım prensiplerine uygun olarak, herkesin kullanımına açık ve erişilebilir bir simge yaratmayı hedefler. Bu yaklaşım, toplumun her kesiminden insanları kucaklayarak, engelli bireylerin toplumsal entegrasyonunu destekler. Duygusal tasarım açısından, bu kapsayıcılık, bireyler arasında empati ve anlayışı artırabilir.

Duygusal Tasarım Perspektifinden Örnek Projeler

Erişilebilir İkon Projesi, grafik tasarımın duygusal tasarım bağlamındaki etkisini somut bir şekilde ortaya koyan önemli bir örnek olarak öne çıkmaktadır. Benzer şekilde, küresel farkındalık yaratmayı amaçlayan diğer projeler de, toplumsal duyarlılığı artırmak ve dezavantajlı grupların haklarını görünür kılmak için güçlü görsel kimlikler ve stratejik tasarım yaklaşımları kullanmaktadır. Bu bağlamda, 'We The 15' ve 'Texas Ramp Project' gibi projeler, erişilebilirlik ve eşitlik odaklı mesajlarıyla dikkat çekmekte ve duygusal tasarım perspektifinden incelenmeye değer örnekler olarak öne çıkmaktadır.

We The 15 Projesi Görsel Kimliği

We The 15, dünya nüfusunun %15'ini oluşturan 1,2 milyar engelli birey için başlatılmış küresel bir farkındalık hareketidir. Kampanya, engellilikle

ilgili önyargıları yıkmayı, eşitliği teşvik etmeyi ve engellilerin topluma tam katılımını sağlamayı amaçlamaktadır. 2020 Tokyo Olimpiyatları öncesinde duyurulan girişim, dünya çapında hükümetler, sivil toplum kuruluşları ve spor organizasyonlarının desteğini alarak engelliliğe dair küresel bir farkındalık yaratmayı hedeflemektedir (WeThe15. t.y.).

Kampanyanın görsel kimliği, hem estetik hem de anlam derinliği taşıyan bir amblem ile öne çıkmaktadır. Amblem, bir daire içinden alınmış bir kesit görüntüsü dikkat çekmektedir. Bu kesit, dünya nüfusunun %15'ini oluşturan engelli bireyleri ifade eden bir pasta grafiğın dilimini vurgulamaktadır. Bununla birlikte, bu %15'lik dilimin yer aldığı daire formu, uluslararası erişim sembolündeki tekerlekli sandalye figürünün büyük tekerleğine bir atıf niteliği taşımaktadır. Bu tasarım yaklaşımı, hem farkındalık yaratmayı hem de sembolün küresel bağlamda daha geniş bir anlam kazanmasını sağlamaktadır (WeThe15, 2021).



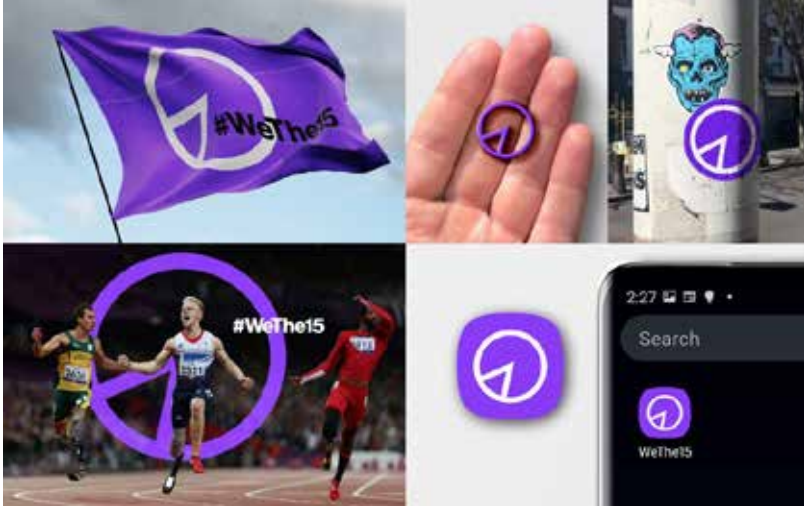
Görsel 8. We The 15 projesinin logosu

Mor renk paleti, kampanyanın eşitlik ve kapsayıcılık mesajını güçlendirirken, amblemin sade ama etkili tasarımı geniş bir kitle tarafından kolayca anlaşılmasını mümkün kılar. Bu, tasarımın duygusal yönünü güçlendirerek hedef kitlenin empati ve aidiyet hissetmesini sağlamaktadır. We The 15, hem mesajı hem de görsel kimliğiyle, grafik tasarımın toplumsal değişimdeki gücünü sergileyen çarpıcı bir örnek olarak öne çıkmaktadır.

We The 15 projesi görsel kimliği duygusal tasarım bağlamında incelendiğinde, WeThe15 ambleminin, grafik olarak dünya nüfusunun %15'ini temsil eden engelli bireylere atıfta bulunurken yalnızca istatistiksel bir bilgi sunmakla kalmayıp; aynı zamanda empati ve farkındalık yaratmayı hedeflediği görülmektedir.

Amblem, dünya nüfusunun %15'ini oluşturan engelli bireyleri minimal bir biçimde simgelerken, aynı zamanda uluslararası erişim sembolüne bir gönderme yapmaktadır. Bu görsel ifade, engellilik olgusunu küresel farkındalığa

taşırken, grafik tasarımın evrensel bir mesaj oluşturma gücünü kullanmaktadır. Amblemin minimalist yapısı, mesajın anlaşılır ve etkileyici olmasını sağlamıştır.



Görsel 9. We The 15 logosunun proje kapsamında farklı mecralarda uygulanmasına dair örnekler.

Kampanyanın logotype'ında kullanılan hashtag (#) işareti, hem kampanyanın görsel kimliğini güçlendirmiş hem de sosyal medyada bir etiket olarak fark edilebilirliğini artırmayı sağlamıştır. Bu entegrasyon sayesinde, engelli bireyler logoyu dijital dünyada kendilerini temsil eden bir simge olarak benimsemiş ve kampanyanın hedef kitle ile duygusal bağı güçlendirilmiştir.

Dinamik ve evrensel bir görsel dile sahip olan We The 15 görsel kimliği, engelli bireylerin toplumdaki varlığını vurgulayarak duygusal tasarım bağlamında güçlü bir aidiyet hissi oluşturmaktadır. Grafik unsurlar, kullanıcıda farkındalık yaratmayı ve empatinin güçlenmesini sağlamış, ayrıca, minimal tasarım dili, evrensel bir mesaj aktarımını da kolaylaştırmıştır.

Texas Ramp Project Logosu

The Texas Ramp Project, engelli bireyler ve düşük gelirli yaşlılar için gönüllülerin katılımı ile ücretsiz olarak tekerlekli sandalye rampaları inşa eden ve ayırım gözetmeksizin hizmet sunan bir sivil toplum projesidir. (Texas Ramp Project, t.y). Proje, yalnızca fiziksel bir engeli aşmayı değil, aynı zamanda bireylerin topluma daha aktif katılımını sağlamayı hedeflemektedir.

Projeyi temsil eden logo duygusal tasarım bağlamında incelendiğinde logoda kullanılan unsurların, sadelik ve işlevsellik ile doğrudan ilişkili olduğu görülmektedir. Rampa fikrini yansıtan eğimli çizgiler veya engelleri aşmayı

simgeleyen hareket unsurları, kullanıcıların zihninde erişilebilirliğin fiziksel ve sembolik anlamlarını çağrıştırmaktadır.

Logoda görsel ifadenin serbest el çizimi şeklinde tercih edildiği görülmektedir. Logoda yer alan el çizimi tarzındaki tekerlekli sandalye ile özgürlük ve esneklik kavramlarına güçlü bir vurgu yapılması amaçlanmıştır. Bu yaklaşım, logoyu daha samimi ve insani kılmakla birlikte hedef kitlenin duygusal bağ kurmasını da kolaylaştırmaktadır. Tasarım, başka bir açıdan, engelli bireylerin bağımsızlığını ve hareket özgürlüğünü temsil etme misyonunu yerine getirmektedir.



Görsel 10. Texas Ramp Project Logosu

Logotype kısmında Teksas eyalet bayrağının renkleri ve bayrağın tekerlekli sandalyede üzerinde yinelenen kullanımı, hedef kitle için bölgesel bir aidiyet hissi yaratmaktadır. Bu yaklaşım Teksas topluluğu içinde hedef kitlenin kampanyayla güçlü bir duygusal bağ kurmasına aracılık etmektedir. Logoda kullanılan renkler ve bayrak aynı zamanda yerel kimliği ve dayanışmayı da simgelemektedir.

Sonuç olarak, Texas Ramp Project logosu hem yerel aidiyet hem de samimiyet odaklı bir duygusal tasarım yaklaşımı olarak dikkat çeken bir örnek teşkil etmektedir.

SONUÇ

Erişilebilir İkon Projesi, grafik tasarımın duygusal boyutunun toplum üzerindeki etkisini açıkça göstermektedir. Çalışma, tasarımın sadece estetik bir amaç taşımadığını, aynı zamanda toplumsal algıları dönüştürme ve engelli bireylerin toplumdaki yerini güçlendirme potansiyeline sahip olduğunu ortaya koymaktadır. Projenin, geleneksel engelli sembollerine kıyasla daha dinamik ve aktif bir ikon yaratması, engellilikle ilgili algıları pozitif yönde değiştirdiği görülmüştür. Bu yeni simge, engelli bireylerin kendilerini daha güçlü ve

bağımsız hissetmelerine yardımcı olarak, toplum içinde daha fazla kabul görmelerini sağlamıştır. Böylece, tasarımın sadece bir iletişim aracı olmanın ötesine geçerek, toplumsal değişimi teşvik edebileceği ve duygusal derinliğinin güçlü bir sosyal etki yaratabileceği anlaşılmıştır.

Erişilebilir İkon Projesi gibi, We The 15 ve Texas Ramp Project gibi projeler de duygusal tasarımın erişilebilirlik ve toplumsal kapsayıcılık bağlamında ne kadar etkili olabileceğini gösteren önemli örnekler olarak dikkat çekmektedir. Bu projelerde kullanılan görsel kimlikler, hem hedef kitleyle güçlü bir bağ kurmuş hem de evrensel bir tasarım dilinin başarılı birer örneği olmuştur. Özellikle sembolizm ve minimal tasarımın bir araya gelmesi, tasarım ürünlerinin akılda kalıcılığını ve benimsenebilirliğini artırmıştır.

Bu bağlamda duygusal tasarım yaklaşımının, grafik tasarımda, tasarım ürünlerinin akılda kalıcılığını ve benimsenebilirliğini de arttırdığı söylenebilmektedir. Ayrıca, duygusal tasarım yaklaşımının stratejik kullanımı, marka bağlılığı ve kullanıcı memnuniyeti gibi olumlu sonuçlar doğurarak tasarımın etki alanını genişletmektedir. Bu yaklaşım, hedef kitlenin duygusal tepkilerini yönetmede ve istenen davranışları tetiklemede etkili bir araç olarak öne çıkmaktadır. Erişilebilir İkon Projesi, bu bağlamda, duygusal tasarımın grafik tasarımda ne denli önemli bir rol oynayabileceğinin somut bir örneğidir.

Sonuç olarak, duygusal tasarımın grafik tasarımda kullanımı, tasarım ürünlerinin sadece estetik değerini değil, aynı zamanda toplumsal etkileşimdeki gücünü de artırmaktadır. Bu çalışmada ele alınan projeler, grafik tasarımcıların daha kapsayıcı ve anlamlı tasarımlar yaratarak sosyal dönüşüme nasıl katkıda bulunabileceğini göstermektedir. Duygusal tasarımın bu potansiyeli, gelecekteki projeler için ilham verici bir model oluşturmaktadır. Erişilebilir İkon Projesi, bu bağlamda yapılacak gelecekteki çalışmalar için güçlü bir referans noktası olarak hizmet etmektedir.

KAYNAKÇA

Ben-Moshe, L., & Powell, J. J. W. (2007). Sign of our times? Revis(it)ing the International Symbol of Access. *Disability & Society*, 22(5), 489–505. <https://doi.org/10.1080/09687590701427602>

Hanington, B. (2017). Design and emotional experience. In *Emotions and affect in human factors and human-computer interaction* (s. 165-183). Academic Press.

Norman, D. (2004). *Emotional design: Why we love (or hate) everyday things*. Basic Books.

Pedgley, B. Ş., Kurtgözü, A (2008). Emotion-Driven Design. *Orta Doğu Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Dergisi*, 25(1), 127 - 134.

Van Gorp, T., & Adams, E. (2012). *Design for emotion*. Elsevier.

Walter, A. (2011). *Designing for emotion* (Vol. 9). New York: A book apart.

İNTERNET KAYNAKLARI

Access Symbol. (n.d.). History and redesign of the International Symbol of Access. Retrieved from <https://www.accesssymbol.org/>, Erişim Tarihi: 21.01.2025

Fabricant R. (2009). Visual or Brand Identity. Behavior is our medium. <https://talks.ui-patterns.com/events/ixda-events> Erişim Tarihi: 10.06.2024

Rehabilitation International. (t.y.). International Symbol of Accessibility. Erişim adresi: <https://www.riglobal.org/about/intl-symbol-of-access/>, Erişim Tarihi: 21.01.2025

People's Graphic Design Archive. (n.d.). History of the International Symbol of Access. Retrieved from <https://peoplesgdarchive.org/item/11857/history-of-the-international-symbol-of-access>, Erişim Tarihi: 21.01.2025

The Power of Emotion in Graphic Design, <https://retinart.net/graphic-design/power-emotion-graphic-design/>, Erişim Tarihi: 18.03.2024

WeThe15. (n.d.). WeThe15: A global human rights movement for the 1.2 billion persons with disabilities. <https://www.wethe15.org/news/wethe15-a-global-human-rights-movement-for-the-12-billion-persons-with-disabilities>, Erişim Tarihi: 21.01.2025

Texas Ramp Project. (n.d.). About the Texas Ramp Project. <https://www.texasramps.org/>, Erişim Tarihi: 22.01.2025

GÖRSEL KAYNAKLAR

Görsel 1: <https://www.miltonglaser.com/the-work/81/new-york-state-i-love-ny-campaign/> Erişim Tarihi: 09.07.2024

Görsel 2: Guffey, E. (2015). The Scandinavian Roots of the International Symbol of Access. *Design and Culture*, 7(3), 357–376. <https://doi.org/10.1080/17547075.2015.1105527>

Görsel 3: U.S. Access Board. (t.y.). ADA Accessibility Standards: Chapter 7 - Signs. Retrieved from <https://www.access-board.gov/ada/guides/chapter-7-signs/> , Erişim Tarihi: 23.01.2025

Görsel 4: Access Symbol. (t.y.). International Symbol of Access. <https://www.accesssymbol.org/>, Erişim Tarihi: 23.01.2025

Görsel 5: <https://azatty.wordpress.com/2015/05/13/new-accessibility-icon-unveiled-in-phoenix/> Erişim Tarihi: 09.07.2024

Görsel 6: <https://accessibleicon.org/#use>, Erişim Tarihi: 09.07.2024

Görsel 7: <https://emedco.com/blog/safety-security-solutions/ny-moving-forward-with-handicap-icon-change-2089>, Erişim Tarihi: 09.07.2024

Görsel 8: WeTheI5. (t.y.). Visual identity guidelines. <https://www.wetheI5.org/>, Erişim Tarihi: 23.01.2025

Görsel 9: WeTheI5. (t.y.). Visual identity guidelines. <https://www.wetheI5.org/>, Erişim Tarihi: 23.01.2025

Görsel 10: Texas Ramp Project (t.y.) Building Freedom for the Homebound, <https://texasramps.org/>, Erişim Tarihi: 23.01.2025

İKLİM ACİL DURUMUYLA MÜCADELEDE SANATIN ROLÜ VE EKO-AKTİVİZM

THE ROLE OF ART IN FIGHTING THE CLIMATE EMERGENCY AND ECO-ACTIVISM

Doç. Esra Ertuğrul Tomsuk

Çankırı Karatekin Üniversitesi,
Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Resim Bölümü
ertugrulesra@hotmail.com

ORCID ID: 0000-0002-4426-2710

MAKALE GELİŞ TARİHİ: 31 Ekim 2024 • YAYIMA KABUL TARİHİ: 15 Nisan 2025

Öz

Günümüzde en güçlü toplumsal değişim taleplerinden biri küresel iklim değişikliğiyle ilgilidir. İklim mücadelesinde sanatçılar da üzerlerine düşen görevi gönüllülükle almış, sanatın farkındalığı artırma ve hikaye anlatıcılığına sahip olma potansiyeli kullanılmıştır. Sanatsal bağlamını bu anlamda bir farkındalık yaratmanın da ötesinde eyleme döken bu sanatçılar eko-aktivist bir sanatçı kimliğinin ortaya çıkmasına neden olmuşlardır. Bunun yanında son yıllarda sanat kültür endüstrisinin müzeler, organizasyonlar gibi diğer aktörleri de ekolojik ayak izlerini azaltmanın yollarını aramış, aynı zamanda eko aktivist kolektifler ve kuruluşlar yaptıkları performanslarla sanatın dönüşümü başlatacak diyalogları kurma kapasitesini vurgulamışlardır. Bu çalışma ile sanatçıların konuya ilişkin sanatsal üretim biçimleri incelenmiş, farklı disiplinlerle olan etkileşimi her alanda olumlu sonuçlar doğuran sanatın, farklı aktörleriyle ekolojik krizin çözüm ortaklarından biri olarak oynayabileceği roller araştırılmıştır.

Abstract

One of the strongest demands for social change today is related to global climate change. Artists have also voluntarily taken on the responsibility of the climate fight, and the potential of art to raise awareness and tell stories has been used. These artists, who have put their artistic context into action beyond creating awareness in this sense, have caused the emergence of an eco-activist artist identity. In addition, in recent years, other actors of the art and culture industry, such as museums and organizations, have sought ways to reduce their ecological footprints, and at the same time, eco-activist collectives and organizations have emphasized the capacity of art to establish dialogues that will initiate transformation through their performances. This study examines the artistic production styles of artists on the subject, and investigates the roles that art, whose interaction with different disciplines produces positive results in every field, can play as a solution partner for the ecological crisis with its different actors.

Anahtar Kelimeler: Ekolojik kriz, Eko-aktivizm, Sanat, Ekoloji, Performans

Key Words: Ecological crisis, Eco-activism, Art, Ecology, Performance

GİRİŞ

Dresden'deki 1849 sosyalist ayaklanmalar sırasında Prusya birlikleri grupları saldırmakla tehdit ettiğinde, Rus düşünür, anarşist Mihail Bakunin barikatlarını Ulusal Müze'den sanat eserleriyle güçlendirmeyi önermiştir. Prusyalı askerlerin savunmalarını aşmak için eserleri yok etmeye cesaret edemeyeceklerini ve resimlerin değerinin, birlikleri saldırılarından caydıracağını düşünerek barikatın orijinal sanat eserleri ile korunmasını teklif etmiştir. Bakunin'in hesabına göre, burjuvaların güzel sanatlara karşı duyarlılığını provoke etmek Prusya askerlerinin isyancılara gerçekten saldırmalarını önleyebilirdi (Scholl, 2015, s.198). Dresden isyancıları, düşmanla yaşanacak bir çatışmayı kazanmak için sanatı kullanma fikrini tartışmış, yaptıkları bu teklifle sanatın direniş için kullanılmasına örnek oluşturmuşlardır. Bu düşünce Bakunin tarafından asla gerçekleştirilememiş olsa da, 150 yıldan fazla bir süre sonra sanatçı Ahmet Öğüt bu fikirden ilham almış ve her müzenin koleksiyonlarından eserlerle güçlendirilmiş barikat enstalasyonları yaratmaya başlamıştır. Öğüt'ün Bakunin'in Barikatı (2015–22) adlı enstalasyonu, müzenin koleksiyonunda bulunan nesneler ve resimlerle oluşturulmuş, abluka şeklinde bir heykeldir. Öğüt, bölgeye özgü barikatlarını oluşturmak için çitler, arabalar, inşaat malzemeleri ve tabelalar gibi bulunan nesneleri kullanmış bunlara ek olarak müzenin koleksiyonundan seçilen değerli eserlerle Bakunin'in Barikatı'nı gerçekleştirmiştir. Birçok tartışma konusunu beraberinde gündeme getiren eser, özellikle sanatın değeri, toplumsal olaylar veya diğer adaletsizlik konularında sanatın, sanatçının, müzelerin sorumlulukları olmalı mı sorusunu da gündeme getirmiştir. Bir direnişe ortak olma ve barikatı sanat eserleriyle güçlendirme fikri, sanatın ontolojisine ve amacına dair düşünmeye de yol açmıştır. Sanatın toplumu ilgilendiren politik, sosyolojik, ekolojik konulardaki rolü ve işlevi konusu Dada'dan Sitüasyonistlere ve Fluxus'a eylemci sanat anlayışının gelişmesine sebep olmuştur. Sanatçının eyleminin sosyo-politik mücadeleden ayrı düşünülmemeyeceği fikri Maciunas'ın Fluxus manifestosunda açıkça belirtilmiştir. Sanatçı John Cage'in "Sanatın bir işlevi olmalı. Sanat, hayatımıza, etrafımızda olan bitene yönelik bakış açımızı değiştirebilmeli" şeklindeki sözleri de sanatta olduğu kadar hayatta da -ve belki de esas olarak hayatta- bir değişimi ifade eden Fluxus ideallerinin bir özeti gibidir (Antmen, 2008, s.204). Buradan yola çıkarak Fluxus, sanat nesnesinin işlevi olmayan, alınıp satılan bir meta olmasına karşı çıkmıştır. Sanatın işlevli, sanatçının eylemci olduğu bu sanat pratikleri toplumun, doğanın, gezegenin sorunlarına odaklanma şeklinde gelişmiş, sanat iyileştirici gücü ve politik söylemi ile yeni bir mecraya taşınmıştır.

60'lar dünyanın çeşitli bölgelerinde yaşanan çevre sorunları da dahil olmak üzere birçok başkaldırının yaşandığı yıllardır. İnsanın doğaya ve genel olarak ekosisteme yaptığı yanlışların fark edilmeye başlanması ve bu duruma örnek

oluşturabilecek bilimsel gerçeklerin ortaya çıkması ile Ekoloji, 1971 gibi erken bir tarihte Dünya siyasetinin merkezi bir parçası haline gelmiştir. UNESCO, insanlar ve doğa arasındaki karşılıklı ilişki hakkında bilgiyi artırma amacıyla İnsan ve Biyosfer adlı bir araştırma programı başlatmıştır (Brouwer, 2012, s.42). Bu değişimin yaşanmasında önemli ölçüde katkısı olan Rachel Carson'ın "Sessiz Bahar" isimli kitabı, ekolojiyi bir sözcük ve kavram olarak kamuoyuna tanıtmıştır.

1962'de yayınlanan Rachel Carson'ın eseri pastoral bir hikaye gibi başlamış ama sonunda kitleleri harekete geçiren bir çevre bilinci çağrısına dönüşmüştür. Yazar, kitapta hepimizin hayalini süsleyen doğanın tüm güzelliklerine sahip, yeşil vadilerinden akan dereleriyle, kuş cıvıltılarıyla dolu küçük bir kasaba hayalini anlatan edebi bir metin olarak başlamıştır. Ardından da bu cennet mekânın tüm canlıların, böceklerin, kuşların, çocukların, insanların hastalanıp öldüğü sessizliğin hüküm sürdüğü hayalet kasabaya dönüşünü tasvir etmiştir: Hemen hemen hiç farkında olmadığımız acımasız bir hortlak üzerimize çökmüştür ve bu hayali trajedi kolayca hepimizin bildiği katı bir gerçeğe dönüşebilir (Carson, 1962, s.3). Bunun nedeni de biz insanlar ya da biz insanların sorumsuzca kullandığı zehirli kimyasallar olarak bahsedilmiştir. Ardından da ABD'nin hemen hemen tüm bölgelerinden başta tarımsal üretimde kullanılan böcekle mücadele kimyasallarından örnekler vererek doğa üzerindeki acımasız tahribatı anlatılmıştır. Kitap titizlikle sorunları ortaya koyarak ve örnekleyerek durumun önemini vurgulamanın yanında çözüm önerileri de sunmuştur. Eko-bilinç ve çevreci hareketin geniş bir yankı uyandırmasına sebep olmuş ve çevre bilinci oluşturulması anlamında devrim niteliği taşımaktadır. Tarım ilaçlarının gelişigüzel kullanımının çevre üzerindeki etkilerini vurgulayarak, ekolojik sorunları daha önce hiç görülmedik bir biçimde Amerikan halkının önüne koymuştur. Bu da Birleşik Devletler ve ötesinde genç bir kuşağı harekete geçirmiş, benzeri görülmemiş bir ölçekte tabandan gelen aktivizmi körüklemiş, çok sayıda baskı gruplarının oluşumuna neden olmuş ve sonunda 1970 yılında Birleşik devletler Çevre Koruma Ajansının (US Environment Protection Agency) kurulmasına yol açmıştır (Brown, 2014, s.11). Beklenildiği üzere, gerek kitap gerekse yazar, kirlilikten kazanç sağlayanların çok büyük direnci ile karşılaşmıştır. Carson doğal olarak ilaç endüstrisi ile tarım bakanlığı yetkililerinin müthiş bir tepkisini almış olsa da yılmadan sürdürdüğü mücadelesi etkisini göstermiş, Amerikan halkının büyük ilgisini çeken bu uyarılara Amerikan Kongresi de duyarlı davranmış, kısa sürede DDT (zehirli bir kimyasal ilaç) ve ardından benzeri klorlu hidrokarbonlar yasaklanmıştır. Olay DDT'nin yasaklanmasıyla da kalmamış, 1970 yılında ABD'de Çevre Koruma Kurumu "EPA" kurulmuştur. Birleşmiş Milletler bünyesindeki Çevre Programı UNEP'in kuruluşu da 1972 yılıdır (Çetiner, 2012, s.12). Tüm baskılar ve eleştirilere rağmen halkın ilgisini çekmeyi başaran yazar, halkın bilinçlenmesinde önemli rol oynamış hem

kimyasal kirlilikle mücadelede hem de çevreci hareketin oluşmasında bir dönüm noktası olmuştur. ABD eski başkan yardımcılarının ve çevre politikalarının öncülerinden olan Al Gore'a göre; "1962 yılında kitap yayınlandığında "çevre" kelimesi henüz kamu politikasının sözlüğüne bile girmemişti" (Gore, 2011, s.1). Pastoral bir roman gibi başlayan kitap Dünya çapında bu denli bir değişime ve farkındalığa yol açmasının yanında aynı zamanlara tarihlenen Arazi Sanatı'nın ve Ekolojik Sanatın gelişimini tetiklemiştir. Queens sanat müzesinde 1992 tarihli Kırılğan Ekolojiler sergisinin küratörü Barbara Matilsky, ABD Merkezli çevre hareketine Zemin hazırlayan, Rachel Carson'ın Silent Spring (1962), Paul Ehrlich'in The Population Bomb (1968) gibi kitapları ve Büyümenin Sırları (1972) gibi önemli metinlerden etkilenen sanatçılar da gözlerini doğaya çevirdi ve onun dirimsel gücü üzerinden yeni sanat formları ortaya koymaya başladılar şeklinde özetlemiştir (Matilsky, 1992, s.36). Edebi bir metnin kitleleri harekete geçiren bir çağrı olması özelliği, sanatın bilimin sesinin yetmediği noktalarda ne kadar etkili olduğunu göstermiştir.

Ekolojik Kriz ve Antroposen Çağ

İklim değişikliği, insanlığın karşı karşıya olduğu en büyük zorluklardan biridir. Bilimsel araştırmalar, politika önerileri ve teknolojik yenilikler, bu küresel sorunun üstesinden gelmek için kritik öneme sahip olsa da günümüzde sanatın da bu mücadelenin önemli bir parçası olduğu giderek daha fazla kabul görmektedir. Sanat, bu süreçte sadece insanlara bu krizin boyutlarını ve sonuçlarını anlatmakla kalmamış, aynı zamanda duyarlılık yaratılmasında etkili olmuş, farkındalığı artırmış ve toplumsal değişim için bir katalizör görevi görmüştür. Bu özelliğiyle sanat, özellikle iklim krizi gibi acil ve karmaşık sorunlar karşısında, üretilen eserler aracılığıyla bu krizlere dair eleştirel bir bakış açısı sunmuş ve izleyicileri eyleme geçmeye teşvik etmiştir. Çevre sorunları özellikle geçen yüzyılın ikinci yarısından itibaren dünya gündemini işgal eden en önemli sorunlardan biri olmuştur. Sanayileşme, şehirleşme ve nüfus artışı ile tüketim alışkanlıklarındaki değişim; hava kirliliği, su kirliliği, toprak kirliliği gibi gezegenimizin sınırlarını zorlayan olumsuz etkilere sebep olmuştur. Ekolojik kriz, sanatın içeriğine doğrudan yansımış, birçok sanatçı çevresel sorunları eserlerinin ana teması haline getirmiştir. Bu tematik yansımalar, doğrudan çevresel yıkım, biyolojik çeşitliliğin kaybı, iklim değişikliği ve doğa-insan ilişkisinin bozulması gibi konuları ele alabilmektedir.

İçinde yaşadığımız dünyanın yeni bir jeolojik çağa girdiği düşünülmektedir. Antroposen adı verilen bu yeni çağın en belirgin özelliği ise, ona jeolojik faaliyetlerden ziyade insan faaliyetlerinin yol açmış olmasıdır. İnsanın, yeryüzünü paylaştığı diğer biyolojik türlerden kendini üstün görerek, kendisini

yaşadığı gezegeni küresel anlamda çoğu zaman geri döndürülemez biçimde değiştirme kapasitesine sahip bir güç olarak konumlandırması bu çağa “insan çağı” denmesinin nedenidir. Temelde Antroposen kavramıyla iddia edilen şey, insanın teknolojinin de yardımıyla, çevresel süreçlere müdahale ederek ve onların doğasını değiştirecek kadar etkin bir güç, Yerküreyi paylaştığı diğer biyolojik türlerin de hayatını etkileyecek kadar baskın bir tür, küresel kapsamdaki çevresel değişikliklerin belirleyicisi bir baş aktör haline dönüşmüş olduğudur (Aykanat, 2017, s.2). Antroposen’de gezegenin insan eli değmemiş köşeleri gitgide azalırken, yerleşim merkezleriyle diğer canlıların paylaştığı kırsal arasında var olduğuna inanılan kültür-doğa ayrımı da ortadan kalkmıştır. Merkezine insanı koyarak kendi yaşantısı için doğaya hükmeden insanın ayrıcalıklı sayıldığı Antroposen ile umarsızca gezegenimizin kaynakları tüketilmekte ve insan faaliyetleri nedeniyle doğaya yönelik tahribat etkisini giderek daha belirgin şekilde göstermektedir.

Eylül 2019’da Birleşmiş Milletler Genel kurul toplantısında genç çevre aktivisti Greta Thunberg’in How Dare You başlıklı tarihi konuşması, basında geniş yer tutmuş ve bu yolla gezegenin geleceği için iklim krizine farkındalık yaratmak amacıyla politikacı ve yasa koyuculara seslenmiş, herkesi mücadeleye çağırmıştır. Ekolojik tahribat ve küresel iklim değişikliği aslında çok uzun süredir özellikle bu konuda araştırma yapan insanların radarında olan konulardan biridir fakat durumun aciliyetiyle paralel olarak giderek artmış ve daha geniş kitlelere de ulaşmıştır.

Bu çağrılar toplumun birçok kesiminde olduğu gibi güncel sanatta da karşılığını bulmuş, dünyanın birçok yerinde güncel sanatta doğaya dikkat çeken, iklim krizine ve ekolojik olaylara odaklanan sayısız iş üretilmiştir. Tüm dünyada ekolojik sorunlar sanat ortamlarının da başat konularından biri haline gelmiş özellikle de günümüzde plastik kirliliği ve iklim değişikliği sanatçıların bu alandaki üretimlerini tetikleyen meseleler olmuştur.

Ekolojik Dönüşüm için Sanat ve Eko-aktivizm

Doğanın insan eliyle değişimi ve kapitalizm ile birlikte bu değişimin çok hızlı ve giderek yaşamın her boyutunu kuşatan bir hal alması bir krizin eşliğinde olduğunu göstermiştir. Ekolojinin sorunlaştırılıp yoğun biçimde sanatın gündemine girmeye başlaması ise 1960’ların ikinci yarısına rastlamaktadır. O zamandan bugüne, değişen politik ve sosyal iklime bağlı olarak, dünyada ekoloji eksenli onlarca sergi ve proje gerçekleşmiş, gerçekleşmeye de devam etmektedir (Sezgin, 2022, s.10). Ekolojik meselelere sanatsal bir bakış açısıyla eğilmek politika ve sanatı da yan yana getirmiş; performans ile

teoriyi, estetikle aktivizmi kucaklayan bir iletişim formu halinde birleşmiştir. 1960'lardan beri söylenegelen ekolojik meseleleri gündemine alan ve daha aktivist bir tavırla disiplinlerarası anlayışta, çevre bilinci yaratma amacı güden bir harekete dönüşmüştür. 1960-70'lerdeki gibi günümüze de sanat hareketleri genel olarak, emek, çevre, kadın ve barış hareketleri ile birçok ortak kampanyaya girişmiştir. Yine bu dönemde, yapıt, izleyici ve sanatçının rolleri değişmiş olup, sanat yapıtının iletişim imkanları ve yöntemleri üzerine yeniden düşünölmeye başlanmıştır. Sanat alımlayıcısı pasif durumdan çıkıp sanat üretim sürecine dahil olmuştur. Sanatçı olanla olmayan arasındaki keskin çizgiler de aktivizmle erimeye başlamıştır (Aydın, 2020, s.7). Beuys'un düşüncesine göre, her türden yaratıcı eylem sanattır ve yaratıcı eylemde bulunan herkes de bir sanatçıdır. Sanatçıya göre bu yaratıcı/dönüştürücü eylemlerin de iyileştirici etkisi olduđu düşünölmektedir. Sanatın işlevselliğı ve toplumsal hafızaya kalıcı izler bırakma meselesi Beuys'un en önemli sanat üretme motivasyonlarından biri haline gelmiştir. 1980'lere uzanan bu değişim sürecinde dönüşümün şekillendiricilerinden olarak Beuys, "konferanslarında yalnızca para ve sermaye anlayışını değiştirecek yolları aramakla kalmamış, aynı zamanda konuya ilişkin ekolojik sorunları da gündeme getirmiştir. Sanatçının sağlıklı bir evren konusunda duyduđu kaygılar onu, her ağaç, her toprak parçasını, henüz kirlenmemiş ırmakları, eski kent merkezlerini korumaya ve bütün plansız yenileme projeleriyle savaşmaya ant içmiş Yeşil Hareket'in ve Yeşiller Partisinin kuruluş çalışmalarına katılmaya itmiştir" (Atakan, 2008, s.79). Ortaya attığı sosyal heykel kavramı ile sanatı, toplumsal dönüşümün araçlarından biri olarak konumlandırmıştır. Beuys'a göre toplum bir heykel ve insanlar da bu heykeli şekillendiren sanatçılardır (akt. Mugan, 2021). Sanatı sosyal bir olgu, bir değişimin dinamiğı, bir devinim çabası olarak algılayan bu Fluxus ruhu en elle tutulur hale getiren Beuys, sanatın iyileştirici gücüne inanan ve evrensel bir yaratıcılık dürtüsünü harekete geçirerek gerçek bir toplumsal dönüşüm yaratılabileceğine inanmıştır. Beuys, bu eylemler ile hem bir çevre aktivisti gibi çalışmış hem de sanat yoluyla toplumda ekolojik bir farkındalık oluşturmaya amaçlamıştır. Sosyal heykel kavramı, sanatın sadece estetik bir amaçla değil, aynı zamanda toplumsal ve politik bir araç olarak kullanılabileceğini vurgulamıştır (Yılmaz, 2006, s.341). Çalışmalarıyla insan-çevre ve ekolojik sistemler arasındaki bağlantıyı sorgulayan sanatçı, 1982'de Dokümenta 7' de Almanya- Kassel'i 7000 meşe ağacı ile ağaçlandırdığı eyleminde dünyayı yeniden yeşillendirme girişiminin bir başlangıcı olacağına inancıyla, 71'de de tehlike altındaki ekosisteme duyduđu kaygıyı göstermek amacıyla bataklıkta yüzerek gerçekleştirdiğı "Bataklık Eylemi"nde ve daha birçok farklı eyleminde doğayla ve işleyişle kurduđu bağlantı ile dikkat çekmiş ve öncölük etmiştir. Joseph Beuys'un tüm eserlerindeki hareket noktası; doğadaki ve insan yaşamındaki sürekliliğı, değişimi ve yenilenmeyi, duraganlığa

karşı koyuşu ifade eden Fluxus'tur. Fluxus başka bir deyişle; atom bombası ve ölümcül teknolojiyle belirlenen bir çağa, doğaya ve kardeşlerine karşı yıkıcı insana tepki olarak doğan bir harekettir (Turhanlı, 2002, s.4). Akım, aktivizmi toplumun politik, ekolojik, sosyolojik boyutlarıyla ele almış ve sanatçı kimliğinin ve toplumsal rolünün değişmesine neden olmuştur. Değişen eylemci sanatçı kimliği ve aktivist eylemler sanatın söylem biçimlerinden biri haline gelmiştir.

Sanat-Kültür-Sermaye ilişkisi uzun zamandır sanatçıların radarında olan konulardan bir olmuştur. Hans Haacke müze yöneticileri ve destekçileri üzerine kafa yormuş ve bu konuya dikkat çekmeyi amaçlayan işler üretmiştir. 60'lardan sonra sanatı giderek siyasileşmeye başlanmış ve dikkati doğal sistemlerden toplumsal sistemlere yönelmiştir (Harrison, Wood, 1992, s.904). Ona göre kültür ve sanatı destekleyenler, ister özel isterse kamu kuruluşları olsun, her zaman belli çıkarların peşinde koşarlar; kimse iyi niyet ve hizmet olsun diye sanata destek olmaz. Kendilerine öncü diyen sanatçılar da bu sistemin içinde galeri, müze ve şirketlerle ilişkilerini sürdürdükleri müddetçe, bunların belirlediği ideolojik çerçevenin içinde kalmış olurlar (Haacke, 1992, s.904). Buna göre kamusal olarak finanse edilen kurumların ya hükümetin onayına tabidir ya da özel ise destekçinin çıkarına hizmet etmektedir. Haacke 1970'lerin ortalarından beri Mobil petrol şirketinin etkinliklerini takibe almış ve belge toplamıştır. Bu şirket başta Güney Afrika'daki ırkçı hükümete olmak üzere, daha başka birçok kirli işlere para aktarmış, aynı zamanda öteden beri dünyanın farklı ilkelerindeki kültür sanat aktivitelerini desteklemiştir. Sonuçta Haacke, topladığı tüm belgeleri 1981'de Mobil'in kendi reklamları ve simgeleriyle birlikte duvara asarak, şirketin bir yandan ırkçılığı bir yandan da sanatı destekleyen ikiye bölünmüş kimliğini gözler önüne sermiştir (Yılmaz, 2006, s.302). Bu eylem haliyle hem oldukça tepki çekmiş hem de sistemdeki işleyişi görünür kılmayı başarmıştır.

1968'deki Venedik Bienali sırasında Arjantinli sanatçı Nicolas Garcia Uriburu, Büyük Kanal'ın sularına floresein adı verilen bir kimyasal döktüğünde bu yaklaşımı dünya sahnesinde ilk duyuran kişilerden olmuştur. Bu toksik olmayan kimyasal, sudaki mikroorganizmalarla reaksiyona girmiş ve kanalı parlak yeşile çevirmiştir. Su kirliliği ve bu değerli ve giderek kıtlaşan kaynağa daha fazla özen ve saygıyla davranmamız gerektiği konusunda bir noktaya değinmiştir. Sanatçı bu ilk gösterimden sonra bu eylemi dünyanın dört bir yanındaki nehirlerde ve kıyı şeritlerinde tekrarlamıştır.



Görsel 1. Nicolas Garcia Uriburu, Yeşil Venedik (Verte Venise), 1968, Performans, Venedik Bienali, İtalya. <https://www.lanacion.com.ar/cultura/como-fue-el-dia-en-que-nicolas-garcia-uriburu-pinto-de-verde-los-canales-de-venecia-y-dejo-su-huella-en-el-arte-nid2145124/>

O yıllardan bu yana aktivizm sanat işbirliği devam etmiştir. İzlandalı enstelasyon sanatçısı Olafur Eliasson “Buz Saati (Ice Watch)” isimli işi, Grönland’lı Jeolojist Minik Rosing ile birlikte 2014’te Tate Modern Londra’da gerçekleştirmiştir. Grönland’da karasal buzulların eriyip parçalara ayrılması sonucunda oluşan parçaları taşıyarak sanatçı bu yerleştirilmeyi gerçekleştirmiştir. Çalışma her biri 1 buçuk ile 6 ton arasında değişen 30 adet buz kütesinden oluşturulmuştur. Sergileme buz parçaları tamamen eriyene kadar devam etmiştir. Sanatçı bu süre zarfında ziyaretçilerden buzlara dokunmalarını, hissetmelerini ve onları dinlemelerini istemiştir. Bu deneyimin iklim kriziyle ilgili bilimsel araştırmaların insanlarda harekete geçme anlamında yetersiz kaldığı noktada, olayın aciliyetine dikkat çekmek amacıyla kullanılmasını istemiştir. İnsanlarda bir davranış değişikliğine yol açabilmenin duyumsallaşmadan geçtiğine ve bu nedenle sanatın bir aracı olarak kullanılmasının yanında, deneyimlemenin önemine vurgu yapmıştır.



Görsel 2. Olafur Eliasson, *Buz Saati (Ice Watch)*, 2014, Enstelasyon, Tate Modern, Londra.

<https://olafureliasson.net/artwork/ice-watch-2014/>

Sanatçılar, iklim, savaş veya kirlilik yoluyla olsun, bizi doğal yıkımın gerçekleriyle farklı şekillerde yüzleştirmişlerdir. Ayrıca bizi daha sürdürülebilir bir dünya hayal etmenin yeni yollarını düşünmeye ve bunu gerçeğe dönüştürmek için kolektif eylemde bulunmaya teşvik etmişlerdir.

Sanat Dünyayı Çevresel Felaketten Koruyabilir Mi? Kültürel Dönüşüm Mümkün Mü?

Günümüzde artık iki gerçek çok net bir şekilde görünür hale gelmiştir: Ekolojik kriz gezegenimizi tehdit eden acil bir durum ve krizi aşmak ancak temelden bir dönüşümle mümkün olabilir. Bu dönüşüm birçok alan ve sektörde farklı çözüm önerileriyle gündemdedir ancak tüm bu paydaşların ve bilimin konunun aciliyetine dair uyarılarının yetersiz kaldığı noktada farklı aktörler de ortaya çıkmaya başlamıştır. Pek çok kültür-sanat aktörü sanatın hikâye anlatıcılığını, yeni tahayyüller yaratma gücünü ve kültürel dönüşümü başlatacak diyalogları kurma kapasitesini vurgulamıştır. Sanat hareketlerinin, imza kampanyası, lobicilik, kamusal bilinçlendirme ve bilimsel verileri kullanma gibi alışlagelmiş eylem biçimlerinin yanı sıra, galeri ve müzeleri işgal etme, bu tür kurumlarda protesto ve performanslar düzenleme gibi engelleyici eylemler, sanatçı ve küratörlere açık mektup yazma gibi bilgilendirici/caydırıcı eylemler ile çekilme

ve boykot gibi pasif eylemlere de sıklıkla başvurdukları görülmektedir. Bu eylemleri duyurma ve organize etmek için çeşitli ağlar kullanılmıştır (Aydın, 2020, s.10).

Günümüzde kültür ve sanatın sürdürülebilirlikle ilişkilendirilmesi iki ana boyut üzerinden düşünülmektedir: alanın ekolojik ayak izini küçültmek ve yaratıcı ifadenin gücünü kullanarak ekolojik dönüşüm için geniş kitleleri harekete geçirecek yeni anlatılar oluşturmak (İksv, 2021). Yani hem sanatçılar yaratıcı ifadenin gücü ile ekolojik kriz üzerine işler üretmeye, hem de sanat ve kültür endüstrisi aktörleri geliştirdikleri alternatif yaklaşımlar ve yeni pratiklerle bu global soruna çözüm ortağı olma konusunda gönüllü bir rol üstlenmeye başlamıştır. Artık kültür-sanat alanında çalışan pek çok kurum, sanatçı ve tasarımcı, dönüşüm için kültür-sanat sektörü dahil herkesin yeşil pratikler benimsemesi gerektiği konusunu gündemine almıştır. Bu doğrultuda kültür-sanat kurumlarının kullandıkları binaların yenilenmesi, atıklarının azaltılması, enerji dönüşümü ve merkezlerin karbon ayak izlerinin hesaplanması ilk atılan adımlar arasında yer almıştır.

İksv'nin 2011'de yayınladığı Ekolojik Dönüşüm İçin Kültür Sanat raporu'na göre; Binaların ve kültür-sanat etkinliklerinin çevreye etkisi, farklı yöntemler kullanılarak azaltılmaya çalışılmaktadır. Hollanda'da atık yönetimini sağlayan Zero Waste Expedition (Sıfır Atık Seferi) programı ve İngiltere'de kurum politika ve faaliyetlerinin ekolojik sürdürülebilirliğe uygunluğunu değerlendiren Sanat Konseyi Çevre Programı gibi araçlar geliştirilmektedir. Bunun yanı sıra BREEAM sertifikası gibi var olan araçlar da kullanılmaya başlanmıştır. Dünyada 80'in üzerinde ülkenin kullandığı Yeşil Bina Sertifikası BREEAM, kültür kurumları arasında da yaygınlaşmıştır. Amsterdam'da sekiz müze, çevresel performanslarını değerlendirmek üzere Hollanda'ya özgü BREEAM-NL programına katılmıştır. Bu kapsamda faaliyetleri dokuz farklı sürdürülebilirlik ölçütüne göre değerlendirilmiştir: yönetim, sağlık, enerji, ulaşım, su, malzeme, atık, arazi kullanımı ve ekoloji ile kirlilik. Van Gogh Müzesi BREEAM-NL sertifikalı ilk müze olurken, Rijksmuseum en yüksek puanla BREEAM-NL "Mükemmellik" sertifikası almaya hak kazanmıştır. Concertgebouw ise Avrupa'da sertifikayı alan ilk konser salonu olmuştur. Programa katılan kültür kurumlarının sayısı giderek artmaktadır (İksv, 2021). Galeri, Müze, Konser Salonları gibi Sanat Kültür paydaşları bu farkındalık çerçevesinde karbon ayak izini azaltmanın çeşitli yöntemlerini araştırmaya başlamış, kurumlarda uygulanan atık yönetimlerinden gerçekleştirdikleri etkinliklerinin içeriğine kadar yeni politikalar geliştirmeye başlamışlardır.

2007 yılında İngiltere müzik endüstrisinin karbon ayak izini hesaplayarak yola çıkan Julie's Bicycle, o günden beri kültür-sanat sektörü için çeşitli ekolojik

ayak izi ölçme araçları geliştirmiştir. Kültür sanat kurumları tüm bu araçlardan ekolojik ayak izlerini azaltmak ve operasyonlarını, mekanlarını, altyapılarını sürdürülebilir hale getirmek için de faydalanmaya devam etmekte ve Birleşik Krallık'ta ve uluslararası alanda 2000'den fazla kuruluşla ortaklık kurmuştur. Kültürel ve çevresel uzmanlıklarını birleştirerek, iklim kriziyle başa çıkmak için yüksek etkili programlara ve politika değişikliğine odaklanmışlardır. Ekolojik dönüşüm için hem kültür-sanatın yaratıcı gücünü harekete geçirmek hem de kültür-sanat aktörlerinin

karbon ayak izini azaltmak için çalışan, alanında öncü bir kuruluş olan Julie's Bicycle, net sıfır karbon haline gelmek, doğayı restore etmek, iklim ve ekoloji konusunda kamuoyunu harekete geçirmek ve çevresel adalet ve hakkaniyeti savunmak için Sanat ve Kültür sektörünü aktif olarak desteklemiştir. Bu kuruluş ve topluluklar kültür sanat sektöründe faaliyet gösteren kurumlara çevresel felakete karşı bir tutum sergileme konusunda hem geliştirdikleri fikirlerle yardımcı olmuş hem de gerektiğinde üzerlerinde baskı oluşturmuşlardır. Yaratılan bu baskılar kurumlara yeni stratejiler geliştirme konusunu zorunlu kılmış, aynı zamanda dünyaya çevresel ve toplumsal olarak zararı ispatlanan büyük şirketlerin politikalarını gözden geçirme fırsatı sunmuştur.

Sanat-Kültür-Sermaye ilişkisini ortaya koyma çabası elbette yeni bir girişim değildir. Hans Haacke'nin 60'lardan sonra sanatı giderek siyasileşmeye başlamıştır ve dikkati doğal sistemlerden toplumsal sistemlere yönelmiştir (Harrison, Wood, 1992, s.904). Haacke müze yöneticileri ve destekçileri üzerine uzun zaman kafa yormuş ve bu konuya dikkat çekmeyi amaçlayan işler üretmiştir. Ona göre kültür ve sanatı destekleyenler, ister özel isterse kamu kuruluşları olsun, her zaman belli çıkarların peşinde koşarlar; kimse iyi niyet ve hizmet olsun diye sanata destek olmaz. Kendilerine öncü diyen sanatçılar da bu sistemin içinde galeri, müze ve şirketlerle ilişkilerini sürdürdükleri müddetçe, bunların belirlediği ideolojik çerçevenin içinde kalmış olurlar (Haacke, 1992, s.904). Buna göre kamusal olarak finanse edilen kurumların ya hükümetin onayına tabidir ya da özel ise destekçinin çıkarına hizmet etmektedir. Haacke 1970'lerin ortalarından beri Mobil petrol şirketinin etkinliklerini takibe almış ve belge toplamıştır. Bu şirket başta Güney Afrika'daki ırkçı hükümete olmak üzere, daha başka birçok kirli işlere para aktarmış, aynı zamanda öteden beri dünyanın farklı ilkelerindeki kültür sanat aktivitelerini desteklemiştir. Sonuçta Haacke, topladığı tüm belgeleri 1981'de Mobil'in kendi reklamları ve simgeleriyle birlikte duvara asarak, şirketin bir yandan ırkçılığı bir yandan da sanatı destekleyen ikiyüzlü kimliğini gözler önüne sermiştir (Yılmaz, 2006, s.302). Bu eylem haliyle hem oldukça tepki çekmiş hem de sistemdeki işleyişi görünür kılmayı başarmıştır.

Aktivist örgütlenmeler ve protestoların yarattığı kamuoyu baskısı, örneğin bu şirketlerin sponsorluktan çekilmelerine sebep olmuş, müzeciliği yeniden şekillendirmiş ve sanat yapma ve sergileme biçimlerini etkilemiştir (Sönmez, 2022, s.95). Bu duruma örnek olabilecek bir durum geçtiğimiz yıllarda İngiltere'nin önde gelen müzelerinden biri olan Tate için Liberate Tate Network isimli bir grup tarafından gerçekleştirilmiştir. Liberate Tate Network, İngiltere'deki Tate müzesine karşı kurulmuş bir yaratıcı sivil itaatsizlik ağıdır. Ağın amacı müzenin petrol şirketleriyle olan sponsorluk ilişkilerini kesmesi için, kamuoyu oluşturmak ve çeşitli eylemler organize etmektir (Aydın, 2020, s.12). Bu ağ, 2010 yılında Tate tarafından düzenlenen, sanat ve aktivizim konulu bir workshop süresinde kurulmuştur. Ama workshopta bir grup sanatçı Tate ve BP arasındaki sponsorluk ilişkisini eleştiren bir iş yapınca, Tate'in küratörleri, müzenin sponsorluğuna karşı yapılan bu müdahaleleri sansürleme girişimlerinde bulunmuşlardır. Bu durum workshopa katılan tüm sanatçılar öfkelenmiştir. Kendiliğinden gelişen bir durum olarak öfkeli sanatçılar workshopu sürdürme, bu workshopun ötesinde birlikte çalışma ve bu sebeple de Liberate Tate ağını kurma kararı almışlardır (Liberate Tate; About, 2010). 2010'da, Liberate Tate hareketi, BP'nin, Meksika Körfezi sızıntısının yıkıcı etkisi, Kanada'da yıkıcı katran kumu çıkarımı ve Kuzey Kutbu'ndaki riskli bölgelerde sondaj yapması gibi örneklerle ekosistemlere, topluluklara ve iklime zarar verdiğini öne sürmekte ve dünyayı modası geçmiş bir enerji modeliyle felaket derecesinde tehlikeli bir geleceğe sürüklediğini belirtmiştir (Liberate Tate; Open Letter, 2010). Kuruluşunun ardından da sayısız eko-aktivist performansa imza atmışlardır. Bunlardan en göze çarpanlardan biri 20 Nisan 2011'de Tate Britain'da gerçekleştirilen Human Cost performansıdır. Performansın yapıldığı sırada, "insan bedenine adanmış" olan Single Form sergisi, "BP British Art Displays"nin bir bölümü olarak bu galeride sergilenmiştir. Meksika Körfezi dehşetinin 1. yıldönümüne atfen gerçekleşen performansta, yüzü örtülü iki kolektif üyesi, yerde çırılçıplak cenin pozisyonunda yatan bir diğer üyenin üzerine, BP etiketli bidonlardan petrol benzeri bir madde dökmüş ve figürü "petrol"e bulamıştır.



Görsel 3. *Liberate Tate, İnsan Bedeli (Human Cost)*, 2011, Performans, Tate Müzesi, Londra.
<https://www.e-skop.com/skopdergi/liberate-tate-ve-tatei-bpden-ozgurlestiren-performatif-sanat-eylemleri/3155>

2016 yılında, BP açıklama yaparak Tate ile sponsorluk ilişkisini 2017 yılında sonlandıracaklarını belirtip kararın protestolarla bir ilgisinin olmadığını ve tamamen ticari sebeplerden dolayı olduğunu vurgulamış olsa da sonuç protestocuları memnun etmiştir. Liberate Tate Hareketi, örgütlenme biçimi, amacı, repertuarı, yatay örgütlülüğü, kendiliğinden oluşu ve şiddet içermemesi gibi özelliklerinden dolayı Yeni Toplumsal Hareketler bağlamında incelenebilmektedir (Aydın, 2020, s.12). Sonuç olarak yapılan kamu baskısı amacına ulaşmış ve sponsorluk ilişkisinin bozulmasıyla sonuçlanmıştır.

Bu olayları izleyen yıllarda 2017'de BP Genç Sanatçı ödülünün sahibi, 26 yaşındaki Yeni Zellandalı sanatçı Henry Christian Slane yedi bin pound para ödülü kazanmış ve Londra'daki National Portrait Gallery'de düzenlenen törenle ödülünü almış, ancak paranın bin pound'unu Bp'ye karşı çalışan Greenpeace'e vereceğini duyurmuştur. Sanatçı, petrol ve türevi yakıtlar yüzünden iklimin değiştiğini, buna karşı direnen Greenpeace'e yardım etmeyi bu yüzden seçtiğini ifade etmiştir (Sönmez, 2022, s.93). Çevreye ve doğaya karşı zararı bilinen bu firmalara karşı bu protestolar çağdaş sanatın eleştirel yönünü ortaya koymuş, bu şirketlerin gerçekleştirdikleri yıkıcı eylemleri gözler önüne sererek, sanata destek paravaniyla örtbas etme çabalarını boşa çıkarmışlardır.

Liberate Tate hareketinden ilhamla kültür sanat kurumlarını fosil yakıt şirketlerinin sponsorluğundan kurtarmayı hedefleyen ve sivil itaatsizlik eylemleri yaparak Hollanda'daki müzelerle Shell arasındaki ilişkiyi protesto eden Fossil Free Culture NL (Fosil Yakıtsız Kültür NL) içinde küratörler ve sanatçılar yer

almıştır. İngiltere’de aktif olan Extinction Rebellion (XR) hareketi sanatı iklim aktivizminin merkezine koymuş ve eylemlerini kamusal sanat, performanslar ve konserler şeklinde çeşitlendirmişlerdir. Paris Birleşmiş Milletler İklim Zirvesi sürerken, aralarında Liberate Tate’in de bulunduğu Art Not Oil, BP or Not BP, G.U.L.F., Not An Alternative, Occupy Museums, Platform London, Science Unstained, Shell Out Sounds gibi kolektifler, çevreciler ve sanatçılar, Louvre Müzesi’nin Total ve Eni ile petrol sponsorluğunu protesto etmek için toplanmış ve ortak bir performans gerçekleştirmişlerdir. Tüm bu aktivist sanat kolektifleri; kurumsal eleştiri üzerinden kolektif bir ifade ve eylem aracı olarak gerçekleştirdikleri performanslarıyla, mevcut düzenin çarpıklığına dikkat çekmekte, ulusal ve uluslararası kamuoyu baskısını da arkalarına alarak toplumsal başkaldırı adına tetikleyici bir rol üstlenmektedirler.

SONUÇ

Sanat, kültürü ve toplumu yansıtır ve kültürel inançları, değerleri ve insanlığın toplumlardaki ve doğal dünyadaki ilişkilerine dair anlayışımızı doğrulayan güçlü bir araçtır. İçinde bulunduğumuz ekolojik kriz hem yerel hem küresel olarak tecrübe ettiğimiz en yaşamsal sorunlardan, aciliyetle çözüm bekleyen konularından birisidir. İklim krizi bir yandan gezegenimizi tahrip ederken diğer yandan toplumsal ve ekonomik eşitsizlikleri tetiklemekte ve artık günlük hayatımıza etki etmektedir. İklim acil durumuyla mücadele ve sürdürülebilirlik gibi konular her sektörün öncelikli meselelerinden biri haline gelmiştir. Günümüzde iklim değişikliğinin küresel etkisi giderek daha belirgin hale gelmiş ve bu da kolektif eyleme acil ihtiyaç duyulmasına yol açmıştır. Bilimsel raporlar ve politika gelişmeleri önemli bir rol oynarken, sanatın farkındalığı artırma ve bireyleri harekete geçirme gücünü tanımak da aynı derecede önemlidir. Bu da eko-aktivist bir sanat anlayışının ortaya çıkmasına sebep olmuş, sanatın iklim acil durumu gibi durumlarda çözüm ortaklarından biri olarak rol oynamasına olanak sağlamıştır.

Sürdürülebilirlik fikrinin ilk ortaya çıktığı günlerden bugüne en az kırk yıl geçmesine rağmen ekolojik krize karşı bilinçlenmenin yetersizliği dikkat çekmektedir. Diğer bir deyişle, gezegenin limitlerine hızla yaklaşıldığı, 1960’lardan itibaren söylenmeye başlamıştır. Çevre hareketi bu dönemde modernite eleştirisi ile ortaya çıkmış ve tam da modern toplumların üretim, tüketim ve büyüme eğilimlerinin gezegenin sınırlarını zorladığı vurgusunu yapmıştır. O zamandan bu yana gezegenin taşıma kapasitesinin sınırların çok ötesine geçilmiş, sürdürüleemeyecek bir üretim, büyüme ve tüketim sarmalına dönüşmüştür. 1952 yılı Aralık ayında Londra’da kirli hava nedeniyle bir hafta içinde yaklaşık 4000 kişinin yaşamını yitirmesi ile çevre sorunlarının ciddiyetinin

farkedilmesinden bu yana geçen zamanda; kirliliğe karşı yerel protestoların yaşanması, nükleer enerjiye karşı muhalefetin oluşması, çevreci grupların tepkilerinin büyümesi, çevre konularını odağına yerleştiren siyasal hareketlerin oluşması ve yeşil partilerin kurularak seçim süreçlerinde yer almaları gibi bir çok çevreye yönelik gelişme yaşanmıştır. Ancak günümüzde hala ekolojik krizin, iklim adaletsizliğinin devam ettiği düşünülürse iklim acil durumuyla mücadelede paydaşların çoğalması farkındalığın artmasına ve karbon ayak izini azaltma bağlamında kültür sanat ortaklarının dahil olması sevindirici bir gelişmedir. Buna bağlı olarak günümüz sanat ortamında sanatçılar, çalışmalarına çevresel temaları dahil ederek iklim değişikliğiyle sıklıkla ilgilenmeye ve iklim bilincini kültürel söyleme entegre etmeye başlamışlardır. Bilimin uzun yıllardır tüm dünyayı uyarmak için paylaştığı bilgiler, sanatın bilimsel bulguların eyleme dönüştürülebilir mesajlara dönüştürülmesiyle kullanılmaya başlanmıştır. Sanatçılar hem bireysel olarak hem de kolektifler halinde sıklıkla platformlarını iklim eylemi için savunuculuk yapmak amacıyla kullanmaya başlamış iklim değişikliğinin ele alınmasının aciliyeti, politika değişiklikleri için baskı ve sürdürülebilir uygulamaları savunma konusunda net bir mesaj veren aktivist eylemlere de imza atmışlardır. Sanat, sorunu daha erişilebilir, ilişkilendirilebilir ve duygusal olarak yankı uyandırıcı hale getirme yeteneği ile protesto ve yürüyüşlerde görüldüğü gibi çevre hareketleri için bir eylem alanı yaratmış ve yenilikçi çözümler sunarak iklim değişikliği kampanyalarında çok yönlü bir rol oynamaya başlamıştır. İnsanlarla duygusal düzeyde bağlantı kurma ve iklim değişikliğini somut hale getirme yeteneği, toplumun bu kritik küresel sorunu ele alması için harekete geçirilmesinde itici bir güç olabilir.

Özellikle 2000'li yıllarla birlikte daha çok dile gelen küresel iklim krizi bağlamında yalnızca sanatçılar değil kültür sanat aktörleri olan müzeler, galeriler, organizasyonlar ve festivaller artık sanatın hikaye anlatıcılığını, yeni tahayyüller yaratma gücünü, yeni fikirleri ve paradigma sınırlarının ötesini keşfetmek için alan açma yetisini ve kültürel dönüşümü başlatacak diyalogları kurma kapasitesini vurgulamaya ve hikaye anlatıcıları olarak kültür-sanatın bu dönüşümde daha ciddi bir rol alması gerektiğini savunmaya başlamışlardır. Coldplay, Radiohead gibi küresel ölçekte tanınan ve takip edilen müzik grupları yayınladıkları ortak bir bildirge ile dinleyicileri çevre sorunları hakkında haberdar etmeye çalışmış, konserlerinde genellikle plastik ambalajlardan kaçınarak, mümkün olduğunca etkinliklere yeşil enerji sağlayarak ve hava yolculuğunu azaltarak çevre üzerindeki kendi etkilerini azaltmaya çalıştıklarını açıklamışlar hatta turnelerini bu nedenle iptal ettiklerini duyurmuşlardır. Bu gibi durumlar kültür sanat sektöründeki diğer müştereklere de örnek oluşturmaya başlamış, çevre aktivizminde her sektörün üzerine düşen görevi yerine getirmesi fikrini desteklemiştir.

Kültür-sanat kurumları, inisiyatifleri ve sanatçılar sürdürülebilir bir gezegene doğru dönüşüm için çalışırken ve müşterekler, katılımcılık, yerellik benzeri yeni pratikleri hayata geçirirken ağ kurmak ve bilgi ve deneyim paylaşımı da önemli hal almıştır. Aktivist sanat kolektifleri; kurumsal eleştiri üzerinden kolektif bir ifade ve eylem aracı olarak gerçekleştirdikleri performanslarıyla, mevcut düzenin çarpıklığına dikkat çekmekte, ulusal ve uluslararası kamuoyu baskısını da arkalarına alarak toplumsal başkaldırı adına tetikleyici bir rol üstlenmektedirler.

KAYNAKÇA

- Antmen, A. (2008). 20. Yüzyıl Batı sanatında akımlar. Sel Yayıncılık.
- Atakan. N. (2008). Sanatta Alternatif Arayışlar, İzmir: Karakalem Kitabevi.
- Aydın, S., Aydın, M. (2020). Yeni Medya Üzerinden Organize Olan Sanat Odaklı Hareketler: “Liberate Tate Network” Örneği; Kazanımlar ve Çelişkiler, Batman Üniversitesi Yaşam Bilimleri Dergisi, Cilt 10, Sayı 2
- Aykanat, F. (2017) Antroposen Çağının Öykü Anlatıcıları: Sanat ve Edebiyat, Şarkı Üç Aylık Sanat ve Edebiyat Dergisi, Ekoeleştiri Özel Sayısı, yıl: I, sayı:2, Haziran, Adıyaman
- Brown, A. (2014). Art & Ecology Now. London: Thames&Hudson Ltd.
- Carson, R. (2011). Sessiz Bahar, Ankara: Palme Yayıncılık.
- Çetiner, C. (2012). Sessiz Bahar Ne Diyor(Du)? Tarla Sera Dergisi, 23, 18-21.
- Haacke, H. (1992). Statement, Art in Theory 1900-1990, Harrison, Wood (ed.), Blackwell, Oxford
- Harrison, C., Wood, P. (1992). Art in Theory, Blackwell, Oxford
- Gore, A. (2011). Sessiz Bahar- Önsöz, Palme Yayıncılık, Ankara
- Matlsky, B. (1992). Environmental Art: New Approaches to Nature, Fragile Ecologies: Contemporary Artists' Interpretations and Solutions, Rizzoli, New York
- Sezgin, E. (2022). Sanat ve Ekoloji, İletişim Yayınları, İstanbul
- Sönmez, A. (2022). Çağdaş Sanat Var Mı?, Everest, İstanbul
- Scholl, C. (2015). Bakunin'in Zavallı Kuzenleri: Sanat Yoluyla Taktiksel Müdahale, Ed. A. Artun. Küresel Ayaklanmalar Çağında Direniş ve Estetik içinde (ss. 197-225), İletişim Yayınları.
- Turhanlı, H. (2002). Sanatta Devrimci Tufan, Cumhuriyet Dergi (465): 9
- Yılmaz, M. (2006). Moderninden Postmoderne Sanat (2. b.). Ütopya.

İNTERNET KAYNAKLARI

- Brouwer, N. (2012). Ecology For All, Gettysburg College- Open Education Resource, Erişim Tarihi: 02.01.2025 https://bio-libretexts-org.translate.goog/Courses/Gettysburg_College/01%3A_Ecology_for_All/01%3A_Introduction_to_Ecology?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=tr&_x_tr_hl=tr&_x_tr_pto=tc

İksv, Ekolojik_Donusum için Kültür ve Sanat Raporu (2021). Alınan yer: https://www.iksv.org/i/content/14910_1_IKSV_Ekolojik_Donusum_2021.pdf

Liberate Tate ; Main page. Alınan yer <http://www.liberatetate.org.uk/>

Liberate Tate (2010) About. Alınan yer <http://www.liberatetate.org.uk/about/>

Liberate Tate; Open Letter (2010). Alınan yer <http://www.liberatetate.org.uk/open-letter-to-nicholasserota/>

Mugan, C. (2021). Nine ways Joseph Beuys defined art. Erişim Tarihi: 08.11.2023. ARTUK: <https://artuk.org/discover/stories/nine-ways-joseph-beuys-defined-art>

GÖRSEL KAYNAKLAR

Görsel 1. Nicolas Garcia Uriburu, Yeşil Venedik (Verte Venise), 1968, Performans, Venedik Bienali, İtalya. <https://www.lanacion.com.ar/cultura/como-fue-el-dia-en-que-nicolas-garcia-uriburu-pinto-de-verde-los-canales-de-venecia-y-dejo-su-huella-en-el-arte-nid2145124/>

Görsel 2. Olafur Eliasson, Buz Saati (Ice Watch), 2014, Enstelasyon, Tate Modern, Londra <https://olafureliasson.net/artwork/ice-watch-2014/>

Görsel 3. Liberate Tate, İnsan Bedeli (Human Cost), 2011, Performans, Tate Modern, Londra. <https://www.e-skop.com/skopdergi/liberate-tate-ve-tatei-bpden-ozgurlestiren-performatif-sanat-eylemleri/3155>

CISTAK'TAN ÖTEYE: SPOTIFY WRAPPED VE POPÜLER KÜLTÜRDE ATAERKİLLİĞİN YANKILARI

BEYOND CISTAK: SPOTIFY WRAPPED AND THE ECHOES OF PATRIARCHY IN POPULAR CULTURE

Doç. Dr. Fatma Senem Güngör

Başkent Üniversitesi, İletişim Fakültesi,
Halkla İlişkiler ve Tanıtım Bölümü
senemgungor@gmail.com

ORCID ID: 0000-0003-0959-5699

MAKALE GELİŞ TARIHI: 19 Şubat 2025 · YAYIMA KABUL TARIHI: 6 Mayıs 2025

Doç. Dr. Ceyda Kuloglu

Başkent Üniversitesi, İletişim Fakültesi,
Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü
ceyda.kuloglu@gmail.com

ORCID ID: 0000-0002-0170-9439

Öz

Bu çalışma, Spotify Wrapped 2024 listesinde en çok dinlenen Türkçe rap şarkıları üzerinden toplumsal cinsiyet normlarının yeniden üretimini ve ataerki zihniyetin pekişmesini incelemektedir. İçerik ve söylem analizi yöntemleriyle belirlenen temalar, Gramsci'nin kültürel hegemonya, Judith Butler'in toplumsal cinsiyetin performatifliği ve Bell Hooks'un popüler kültür eleştirisi kuramları çerçevesinde analiz edilmiştir.

Şarkılar, kadınların çoğunlukla cinsel obje, erkeklerin ise güç ve maddi başarı ile özdeşleştirildiğini göstermektedir. En sık rastlanan temalar materyalizm (%30), romantik/cinsel ilişkiler (%25) ve erkeklik/güç (%20) olmuştur. Ancak bazı sanatçılar toplumsal cinsiyet eşitliği söylemleri geliştirmektedir. Gelecek çalışmalar için kadın sanatçıların desteklenmesi, toplumsal cinsiyet farkındalığı kampanyaları ve bağımsız rap müziği analizleri önerilmektedir.

Abstract

This study examines the continuation of gender norms and the reinforcement of patriarchal ideology in Turkish rap music, concentrating on the most-streamed songs in Spotify Wrapped 2024. Content and discourse analysis were utilized to investigate prevalent themes through the frameworks of Gramsci's cultural hegemony, Judith Butler's gender performativity, and Bell Hooks' critique of popular culture. The findings suggest that women are frequently shown as sexual objects, whereas men are associated with authority and financial success. The primary themes are money (30%), romantic and sexual relationships (25%), and masculinity and power (20%). Nonetheless, some artists promote gender equality through their lyrics. Digital platform algorithms perpetuate prevailing patriarchal narratives, limiting transformational potential. Future study must focus on supporting female performers, promoting gender awareness through campaigns, and analyzing independent rap music to explore its potential for societal change.

Anahtar Kelimeler: Türkçe Rap Müziği, Toplumsal Cinsiyet, Popüler Kültür, Hegemonya, Cinsiyetçi Söylem

Key Words: Turkish Rap Music, Gender, Popular Culture, Hegemony, Sexist Discourse

GİRİŞ

Popüler müzik, yalnızca bir eğlence aracı olmanın ötesinde, toplumsal normları yeniden üreten ve kültürel değerleri şekillendiren önemli bir alan olarak değerlendirilmelidir (Frith, 1996; Shuker, 2017). Özellikle rap müzik, doğası gereği hem toplumsal meseleleri ele alan bir protesto aracı hem de egemen ideolojilerin yeniden üretildiği bir alan olarak çift yönlü bir işlev görmektedir (Rose, 1994; Forman, 2002). Afro-Amerikan toplulukları tarafından 1970’lerde geliştirilen rap müziği, zaman içinde küreselleşmiş ve farklı kültürel bağlamlarda kendi yerel dinamiklerine göre dönüşüme uğramıştır (Mitchell, 2001).

Rap müzik, ortaya çıkışından itibaren sadece bir müzik türü olmanın ötesinde, sosyal eşitsizliklere karşı bir direniş biçimi olarak değerlendirilmektedir. Özellikle yoksulluk, ırkçılık ve dışlanmışlık gibi yapısal sorunlara karşı bir ses olarak yükselen bu tür, aynı zamanda çelişkili bir doğaya sahiptir. Rap müzik, direnişçi karakterine rağmen zaman içinde egemen kültürel kodları da yeniden üreten bir mecraya dönüşebilmektedir. Dolayısıyla rap müzik hem hegemonik söylemlere karşı bir meydan okuma hem de bu söylemlerin yeniden üretim alanı olarak ikili bir yapı barındırmaktadır (Rose, 1994; Forman, 2002). Bu ikili yapı, özellikle toplumsal cinsiyet temsilleri açısından dikkate değerdir. Rap müzikte kadınların temsili, bu çelişkili doğanın önemli örneklerinden biridir. Pek çok çalışmada, kadın bedeninin müzik videolarında cinsel bir obje olarak sunulması, şarkı sözlerinde kadınlara yönelik aşağılayıcı ifadeler ve eril şiddetin meşrulaştırılması gibi unsurlar eleştiri konusu olmuştur (Pough, 2004; Morgan, 2017). Ancak aynı zamanda feminist rap sanatçılarının da bu alanda görünürlük kazanmaya başladığı, kendi anlatılarını oluşturarak eril egemenliğe karşı alternatif söylemler geliştirdiği görülmektedir (Sharpley-Whiting, 2007). Bu bağlamda, rap müzikte toplumsal cinsiyet temsilleri sadece ataerkil bir tahakküm alanı değil, aynı zamanda dönüşüm potansiyeli taşıyan bir mücadele sahası olarak da okunabilir. Türkiye’de 1990’lı yıllardan itibaren yükselişe geçen Türkçe rap müziği, Almanya’daki göçmen kökenli Türk sanatçıların deneyimlerinden etkilenmiş, zamanla yerel kültürel kodlarla harmanlanarak popüler bir ifade biçimi haline gelmiştir (Kurt, 2020, s.19). Ancak bu yükseliş sürecinde Türkçe rap müzik de genel rap literatüründeki toplumsal cinsiyet temsili tartışmalarından azade değildir. Özellikle erkek rapçilerin şarkılarında kadınların cinsel obje olarak temsil edilmesi ve eril dilin yeniden üretimi, feminist eleştirileri beraberinde getirmiştir. Buna karşın Ayben, Lil Zey, Khontkar gibi kadın sanatçılar, bu hegemonik söylemlere karşı duruş sergileyerek alternatif anlatılar oluşturmakta ve kadın öznesinin müzikteki temsiline dair yeni açılımlar sunmaktadır. Bu durum, Türkçe rap’in yalnızca kültürel bir yansıma değil, aynı zamanda toplumsal cinsiyet politikaları açısından tartışmaya açık bir mecra olduğunu göstermektedir.

Rap müzik, tarihsel olarak marjinalize edilmiş grupların sesini duyurduğu bir direniş pratiği olarak ortaya çıkmış, özellikle siyah toplulukların kültürel ifadesiyle özdeşleşmiştir. Ancak zaman içinde bu müzik türü, yalnızca baskıya karşı bir duruş değil, aynı zamanda hâkim kültürel normların yeniden üretiminde de rol oynamaya başlamıştır (Rose, 1994; Forman, 2002). Bu çelişkili doğa, rap müziğin hem hegemonik değerlerle çatışan hem de onları yeniden üreten bir alan olduğunu göstermektedir. Toplumsal cinsiyet bağlamında da benzer bir ikilik gözlemlenmektedir. Bir yandan kadınların maruz kaldığı ayrımcılığa, şiddete ve eril tahakküme karşı eleştirel bir söylem sunabilirken; öte yandan kadın bedenini metalaştıran, eril iktidarı pekiştiren içeriklere de sıkça rastlanmaktadır (Pough, 2004; Adams & Fuller, 2006).

Bu bağlamda, Türkçe rap müzik de bu çelişkili doğadan azade değildir. Türkiye’de 1990’lı yıllardan itibaren yükselişe geçen rap müziği, göçmen kökenli Türk sanatçıların Avrupa’daki deneyimleriyle şekillenmiş, zamanla yerel motiflerle harmanlanarak popüler kültürün merkezine yerleşmiştir (Arıcan, 2021). Ancak bu süreçte, özellikle toplumsal cinsiyet temsilleri açısından rap müziğin hegemonik ataerkil söylemleri nasıl yeniden ürettiği sorusu giderek daha fazla tartışılmaktadır. Kadınların nesneleştirilmesi, cinsel meta olarak temsil edilmesi ve ataerkil kodlarla sunulması gibi temalar, Türkçe rap müzikte de yoğun biçimde gözlemlenmekte ve eleştirilmektedir.

Bu tartışma, popüler müzikte kadının temsili üzerine yapılan daha geniş ölçekli çalışmalara dayanmaktadır. Örneğin, Strong (2011), popüler müzikte kadınların genellikle “madonna-fahişe ikiliği” içinde sunulduğunu ve bu tür temsillerin kadınların toplumsal konumunu etkilediğini belirtmektedir. Hooks (1994) ise popüler kültürde kadınların yalnızca cinsel obje olarak sunulmasının, ataerkil ve kapitalist sistemin ortak bir üretimi olduğunu savunur. Benzer şekilde, Adams ve Fuller (2006), rap müziğin özellikle ana akıma eklemlendikten sonra cinsiyetçi söylemleri pekiştirdiğini ve kadın bedenini meta olarak sunduğunu öne sürmektedir.

Popüler kültür ürünlerinin geniş kitlelerce tüketilmesi, bu ürünlerin mevcut düşünsel kalıpların yeniden üretilmesindeki etkisini analiz etmeyi gerekli kılmaktadır. Bu bağlamda, Türkiye’de Spotify Wrapped gibi dijital platformlarda en çok dinlenen şarkıların toplumsal cinsiyet eşitliği açısından değerlendirilmesi önem kazanmaktadır. 2024 yılı Spotify Wrapped listesinde en çok dinlenen şarkılardan biri olan “Cıstak”, bu bağlamda önemli bir örnek teşkil etmektedir. Şarkının sözleri, kadınları yalnızca fiziksel özellikleri üzerinden tanımlayan, toplumsal cinsiyet rollerini pekiştiren ve cinsiyetçi dil kullanan bir yapıya sahiptir. Bu tür içeriklerin geniş kitlelere ulaşması, ataerkil zihniyetin popüler kültür aracılığıyla nasıl pekiştirildiği sorusunu gündeme getirmektedir.

Bu noktada, sanatçı Aydılgel'in "Cıstak" şarkısına yönelik eleştirileri, popüler müzikte toplumsal cinsiyet eşitliği tartışmalarını yeniden gündeme getirmiştir. Aydılgel, Instagram hesabından yaptığı paylaşımda, dijital platformların algoritmalarına dayalı dinlenme oranlarının müzikte kaliteyi değil, sadece popülerliği öne çıkardığını ve bunun sanatçılar arasında haksız rekabete yol açtığını vurgulamıştır. Ancak eleştirisinin asıl odak noktası, şarkının kadına yönelik şiddeti ve cinsiyetçi söylemleri pekiştirdiği yönündeki ifadelerdir. Sanatçı, "Milyonlara ulaşan bu sözlerin, kadına yönelik ayrımcılığı ve şiddeti normalleştiren bir dil barındırması kabul edilemez,"¹ diyerek hem müzik platformlarının sorumluluğuna hem de toplumun duyarlılığına dikkat çekmiştir.

Bu eleştiriler, müzik yapımcısı İbrahim Tilaver (Ebo) tarafından kamuoyunda dikkat çeken bir açıklamayla karşılık bulmuştur fakat Ocak 2025 itibarıyla Ebo, kadını nesneleştiren şarkıların yapımına artık izin vermeyeceğini ve geçmişte yayımlanan bu tür eserler için kadınlardan özür dilediğini açıklamıştır (Gerçek Gündem, 2025). Bu açıklama, müzik endüstrisinde cinsiyetçi söylemler ve kadın bedeninin nesneleştirilmesi konusunda farkındalık yaratma adına önemli bir adım olarak değerlendirilmiştir. Aynı zamanda, rap sanatçısı Ceza da konuyla ilgili açıklamalarda bulunarak, sokak dilinin rap müziğe yansıdığını ve bu tür söylemlerin yalnızca rap müzikle sınırlı olmadığını ifade etmiştir (Onedio, 2025).

Bu tartışmalar, popüler kültürde müziğin toplumsal cinsiyet normlarını nasıl şekillendirdiği üzerine geniş çaplı bir akademik inceleme yapılması gerektiğini ortaya koymaktadır. Özellikle feminist eleştirmenler, popüler müzik listelerinin yalnızca dinlenme sayıları üzerinden değil, içerik ve toplumsal etkiler açısından da değerlendirilmesi gerektiğini savunmaktadır (McClary, 1991; Walser, 1993). Dijital müzik platformları, yalnızca tüketici tercihlerini yansıtan algoritmalara dayanarak popüler müzik trendlerini belirlemekle kalmamakta, aynı zamanda bu tercihler doğrultusunda cinsiyetçi içeriklerin dolaşımını da artırmaktadır (Baym, 2018; Gillespie, 2020). Dolayısıyla, Spotify ve diğer dijital müzik platformlarının algoritmalarını gözden geçirmesi ve cinsiyetçi söylemlerin yaygınlaştırılmasını engellemek için sorumluluk alması gerektiği yönünde akademik ve kamusal tartışmalar yoğunlaşmaktadır.

Bu çalışma, Türkçe rap müzikte toplumsal cinsiyet eşitliği bağlamında kadın ve erkek temsillerini incelemeyi amaçlamaktadır. Spotify Wrapped 2024 listesine damgasını vuran "Cıstak" şarkısı üzerinden, popüler kültürün ataerkil zihniyetin yeniden üretilmesine nasıl aracılık ettiği tartışılacaktır.

¹ Aydılgel isimli sanatçı 5 Aralık 2024 tarihinde kendi Instagram hesabında bu konuyla ilgili paylaşım yapmıştır. <https://www.instagram.com/aydilgeonline/?hl=en>

1. KÜLTÜREL HEGEMONYA, TOPLUMSAL CİNSİYETİN PERFORMANSI VE POPÜLER KÜLTÜRDE ATAERKİLLİK: TÜRKÇE RAP MÜZİĞİN KAVRAMSAL VE KURAMSAL ÇERÇEVESİ

1.1. Türkiye’de Rap Müziğinin Gelişimi

Türkçe rap müziğinin gelişimi, toplumsal dinamiklerle doğrudan ilişkili olup hem bireysel öfkenin hem de kolektif mücadelenin bir aracı olarak işlev görmüştür. “Ses ve Öfke” (2024) belgeselinde de vurgulandığı gibi, 1990’lı yıllarda Almanya’da yaşayan Türk gençleri arasında bir kimlik ifadesi olarak doğan rap müzik, ayrımcılığa, toplumsal dışlanmaya ve ekonomik eşitsizliklere karşı bir protesto aracı olarak kullanılmıştır (Ses ve Öfke, 1. Bölüm). Bu kültür, zamanla Türkiye’ye taşınarak yerel dinamiklerle harmanlanmış ve popülerleşmiştir.

Özellikle Ceza, Sagopa Kajmer ve Fuat gibi sanatçılar, 2000’li yıllarda rap müziğinin protest kimliğini sürdürerek, toplumsal adaletsizlikleri ve bireysel mücadeleleri konu edinmiştir. Ceza’nın “Rap, sadece müzik değil, bizim hikâyelerimizi ve mücadelemizi anlattığımız bir mikrofondur” ifadesi, rap müziğinin gençler için bir kimlik ve direnç alanı sunduğunu göstermektedir (Ses ve Öfke, 3. Bölüm). Ancak, bu dönemde de rap müziğinin toplumsal cinsiyet normları açısından nasıl bir söylem inşa ettiği sorusu gündeme gelmektedir.

2000’li yılların başlarından itibaren, Türkçe rap müziği yeraltı sahnesinden çıkıp dijital platformlar aracılığıyla ana akım müziğin bir parçası haline gelmiştir. Ancak popülerleşme süreci, rap müziğinin toplumsal eleştiri yönünü nasıl etkilediği konusunda farklı tartışmalara neden olmuştur. Bazı sanatçılar, rapin daha geniş kitlelere ulaşarak farkındalık yarattığını savunurken, bazıları ticari kaygılar nedeniyle eleştirel dilin zayıfladığını öne sürmektedir. Ezhel, “Rap ana akıma geçtiğinde, özgünlüğünü kaybetme riskiyle karşı karşıya kaldı,” diyerek bu dönüşümün olası sonuçlarını vurgulamaktadır (Ses ve Öfke, 7. Bölüm).

Bu değişim, rap müziğinin içerik olarak nasıl şekillendiği ve toplumsal cinsiyet rollerinin müzik aracılığıyla nasıl yeniden üretildiği sorularını gündeme getirmektedir. Feminist eleştirmenler, popülerleşme sürecinin rap müziğinin cinsiyetçi ve ataerkil söylemlerini yaygınlaştırma riski taşıdığını belirtmektedir (Hooks, 1994). Ebru Nihan Celkan, “Rap müzik, toplumsal cinsiyet eşitsizliğine dair güçlü bir farkındalık yaratma potansiyeli taşıyor; ancak bu potansiyel çoğu zaman ataerkil söylemlerle gölgeleniyor,” diyerek bu çelişkiye dikkat çekmektedir (Ses ve Öfke, 9. Bölüm).

1.2. Popüler Kültürün Hegemonyası: Türkçe Rap ve Toplumsal Cinsiyetin İnşası

Popüler kültür, kitleler tarafından tüketilen ve geniş ölçekte dolaşıma giren kültürel ürünler bütünü olarak, yalnızca eğlence aracı olmanın ötesinde,

toplumsal normların yeniden üretildiği bir alan sunar. Gramsci, bu durumu “kültürel hegemonya” kavramıyla açıklar. Gramsci’ye göre, egemen sınıflar yalnızca ekonomik güç aracılığıyla değil, aynı zamanda kültürel araçlarla da iktidarlarını pekiştirir. Popüler kültür, bu hegemonik süreçte kritik bir rol oynar (Gramsci, 1971).

Rap müzik, tarihsel olarak, bu hegemonik düzenin dışında bir karşı-kültür hareketi olarak doğsa da popüler kültürün bir parçası haline geldiğinde hem direniş hem de yeniden üretim potansiyeli taşır. Türkçe rap müzik, bu çerçevede incelendiğinde hem ataerkil normların bir aracı hem de bu normlara karşı bir direniş alanı olarak değerlendirilebilir.

Özellikle kadınların temsil edilme biçimi, dildeki cinsiyetçi kalıplar ve erkeklik kodlarının yeniden üretilmesi, Gramsci’nin hegemonya kavramı ile açıklanabilir. Ataerkil normların müzik sözlerinde tekrar edilmesi, bu değerlerin toplum tarafından doğal kabul edilmesine hizmet eder. Örneğin, Türkçe rapte kadınlar genellikle fiziksel özellikleriyle nesneleştirilirken, erkekler güç ve kontrol sahibi figürler olarak yüceltilmektedir. Ancak bu normların popüler kültür yoluyla tekrar edilmesi, aynı zamanda eleştiriye açık bir alan yaratmaktadır.

Bu süreçte, Butler’ın toplumsal cinsiyetin performatifliği teorisi kritik bir çerçeve sunar. Butler (1990), toplumsal cinsiyetin biyolojik değil, sosyal olarak inşa edilen bir performans olduğunu savunur. Rap müzikteki şarkı sözleri, toplumsal cinsiyet rollerinin bu performatif inşa sürecine nasıl katkıda bulunduğunu anlamak için önemli bir analiz alanı sunmaktadır. Örneğin, “Cıstak” gibi şarkılarda, kadınların fiziksel özellikleri ve hizmetkâr rolleri ön plana çıkarılarak, ataerkil normlar dilsel düzeyde yeniden üretilmektedir.

Ancak Butler’ın teorisi, bu temsillerin sabit olmadığını, dilsel pratiklerin değiştirilmesiyle toplumsal cinsiyet rollerinin dönüştürülebileceğini de ima eder. Türkçe rap müziğin bazı örnekleri, bu potansiyeli taşıyan alternatif temsiller sunmaktadır. Özellikle Ezhel ve Şanışer gibi sanatçılar, şarkılarında toplumsal cinsiyet eşitliği ve kadınların güçlenmesi temalarına yer vererek, ataerkil normlara meydan okuyan bir performans sergilemiştir.

Bu bağlamda, Hooks’un popüler kültür eleştirileri, Türkçe rap müziğin eleştirel potansiyelini anlamamıza katkı sağlamaktadır. Hooks, popüler kültürün yalnızca hegemonik normların yeniden üretildiği bir alan olmadığını, aynı zamanda bu normlara karşı direniş için de bir alan sunduğunu belirtir (Hooks, 1994). Ancak bu platform, ticari baskılar nedeniyle eleştirel potansiyelini kaybetme riskiyle karşı karşıya kalabilir. Kısaca, Türkçe rap müzik, Gramsci’nin hegemonya kavramı, Butler’ın toplumsal cinsiyetin performatifliği ve Hooks’un popüler kültür eleştirileri bağlamında incelendiğinde hem ataerkil normları yeniden üreten hem de bu normlara meydan okuyan bir alan olarak değerlendirilebilir.

2. METODOLOJİ:

Spotify Wrapped 2024 Türkiye listesindeki en çok dinlenen Türkçe rap şarkılarının sözleri, toplumsal cinsiyet temsillerini ortaya çıkarmak amacıyla içerik analizi yöntemine tabi tutulmuştur. Bu süreçte, şu sorulara yanıt aranmıştır:

a) Türkçe rap müzik, popüler kültür bağlamında ataerkil zihniyetin yeniden üretilmesine nasıl katkıda bulunmaktadır?

b) Bu süreçte, şarkı sözleri toplumsal cinsiyet eşitliği açısından nasıl bir söylem taşımaktadır?

c) Kadın ve erkek temsilleri, hangi feminist teorilerle açıklanabilir ve toplumsal dönüşüm için nasıl bir çerçeve sunabilir?

Söylem analizi, şarkı sözlerinde hegemonik normların dile nasıl yansıdığı ve bu normlara nasıl meydan okunduğuna odaklanmıştır. Söylem analizinde, şarkılarda cinsiyet kimliklerinin ve toplumsal rollerin nasıl şekillendiği incelenmiştir.

Bu çalışmada analiz, Gramsci'nin hegemonya kavramı, Butler'ın toplumsal cinsiyetin performatifliği teorisi ve Hooks'un direniş kavramı çerçevesinde üç ana eksende yürütülmüştür. İlk olarak, Gramsci'nin hegemonya kavramı doğrultusunda, şarkı sözlerinde hegemonik ataerkil normların nasıl doğal ve evrensel olarak sunulduğu incelenmiştir. İkinci olarak, Butler'ın performatiflik teorisi çerçevesinde, toplumsal cinsiyet rollerinin müzikal söylem aracılığıyla nasıl yeniden üretildiği analiz edilmiştir. Son olarak, Hooks'un direniş kavramı temelinde, rap müziğin yalnızca hegemonik normların yeniden üretildiği bir alan olmadığı, aynı zamanda bu normlara meydan okuma potansiyeli taşıyan bir platform sunduğu değerlendirilmiştir.

Bu üç kuramsal çerçevenin yanı sıra, feminist yaklaşımlar toplumsal cinsiyet temsillerinin analizi için önemli bir perspektif sunmaktadır. Radikal feminizm kapsamında, şarkılardaki kadın temsillerinin ataerkil tahakkümle ilişkisi analiz edilmiştir. Liberal feminizm, rap müziğin bireysel özgürlük ve eşitlik temalarını nasıl ele aldığını değerlendirmek için kullanılmıştır. Postmodern feminizm ise, şarkılarda toplumsal cinsiyetin esnek ve yeniden inşa edilebilir bir yapı olarak nasıl sunulduğunu inceleyerek, rap müziğin cinsiyet normlarını nasıl dönüştürebileceğine dair ipuçları sunmuştur.

Bu çerçeve içinde çalışma, Türkçe rap müziğin popüler kültürdeki hegemonik normları nasıl yeniden ürettiğini veya bu normlara nasıl meydan okuduğunu incelemektedir. Araştırmamanın temel soruları şunlardır:

1. Türkçe rap müzik, popüler kültür bağlamında ataerkil zihniyetin yeniden üretilmesine nasıl katkıda bulunmaktadır?

2. Bu süreçte, şarkı sözleri toplumsal cinsiyet eşitliği açısından nasıl bir söylem taşımaktadır?

3. Kadın ve erkek temsilleri, hangi feminist teorilerle açıklanabilir ve toplumsal dönüşüm için nasıl bir çerçeve sunabilir?

Çalışma için belirlenen şarkılar, Spotify Wrapped 2024 Türkiye listesine göre en çok dinlenen Türkçe şarkıları olup, listesi aşağıda verilmiştir:

1. "CISTAK" - Era7capone, Batuflex, Narco
2. "Lan" - Zeynep Bastık
3. "DOĞUŞTAN BERİ HAKLIYIM (tmm)" - Lvbel C5
4. "Sezen Aksu" - Lvbel C5
5. "Yakışıklı" - KÖFN, Simge, Salman Tin
6. "Sen Bilmezsin" – Dedublüman
7. "SUBMARINER" - AKDO, Lvbel C5
8. "Yansıma" - Derya Uluğ, Asil Gök
9. "Renklensin" – Reynmen
10. "Dale Don Dale" - ElMusto

Bu çalışmada analiz edilen şarkılar, Spotify Wrapped 2024 Türkiye listesinde yer alması, geniş dinleyici kitlesine ulaşması ve toplumsal cinsiyet söylemlerini temsil etmesi kriterlerine göre seçilmiştir. Popüler müzik sahnesinde etkili olan bu şarkılar, cinsiyetçi dil, ataerkil normlar ve toplumsal cinsiyet rollerinin nasıl inşa edildiğini veya sorgulandığını analiz etmeye olanak tanımaktadır. Hem hegemonik ataerkil söylemleri içeren hem de bu söylemlere karşı direniş potansiyeli taşıyan şarkılar çalışmaya dahil edilerek, Türkçe rap müziğin popüler kültür bağlamında toplumsal cinsiyet temsillerini nasıl şekillendirdiği incelenmiştir.

3. TÜRKÇE RAP'TE ANLAM VE GÜÇ: İÇERİK VE SÖYLEM ÜZERİNE BİR VERİ ANALİZİ

Bu bölümde, Spotify Wrapped 2024 Türkiye listesinde yer alan en çok dinlenen Türkçe rap şarkılarının içerik ve söylem analizi sunulmaktadır. Giriş ve metodoloji bölümlerinde ortaya konan kuramsal çerçeve doğrultusunda, şarkı sözlerinde tekrar eden temalar belirlenmiş ve toplumsal cinsiyet normları, ataerkil söylemler ve hegemonik yapılarla ilişkisi incelenmiştir.

3.1. Popüler Kültürün Sözcükleri: Türkçe Rap'in İçerik Analizi

Spotify Wrapped 2024'te yer alan Türkçe rap şarkıları incelendiğinde, yedi ana temanın baskın olduğu görülmüştür. Bu temaların analizine içerik analizi yöntemiyle ulaşılmış ve şarkı sözlerindeki anahtar kelimeler, söylem tekrarları ve toplumsal cinsiyetle ilişkili vurgular üzerinden değerlendirme yapılmıştır. Analizde kullanılan temaların ayrıntılı özeti Tablo 1'de görülebilir.

	Tema	Öne Çıkan Kelimeler	Tekrarlanma Yüzdesi	Açıklama	Örnek Şarkı Sözleri
1	Materyalizm ve Tüketim Kültürü	"marka", "arabası", "Porsche", "Submariner", "tattoo"	30	Şarkılarda maddi zenginlik, lüks objeler ve statü sembollerine vurgu yapılmaktadır.	"Aldım marka, bakımyo'm faturasına" (Cıstak)
2	Romantik ve Cinsel İlişkiler	"manita", "aşk", "özledim", "kızlar", "sarşın"	25	Aşk, tutku ve fiziksel çekicilik ele alınmakta, kadınlar genelde arzu nesnesi.	"Manitalar ıslak, ıslak, ıslak" (Dale Don Dale)
3	Erkeklik ve Güç	"ben", "güç", "kontrol", "mahalle"	20	Erkeklik normları, güç ve kontrol vurguları sıkça yer almaktadır.	"Dedim ki 'Yarağı yedin, bende turbo var'" (Doğuştan Biri Haklıym)
4	Hedonizm ve Kaçış	"gece", "şerefine", "içelim", "renklensin", "tatlı"	15	Parti, eğlence ve günlük dertlerden kaçış temaları öne çıkmaktadır.	"Renklensin gecelerimiz, sevmeyi biz beceremedik" (Renklensin)
5	Duygusal Kırılganlık ve Özlem	"özledim", "ağlasam", "aşkımdan", "sancım", "kader"	10	Romantik özlem, kalp kırıklığı ve melankoli temaları bulunmaktadır.	"Geçmişin yükü şimdi toz duman, bembeyaz defterim, her sayfam" (Lan)
6	Cinsiyet ve Nesneleştirme	"kızlar", "güzel", "manita", "sarşın"	12	Kadınlar genellikle nesneleştirilmiş ve fiziksel özellikleriyle temsil edilmiştir.	"Ba-bana sarşın kızlar el yapar" (Sezen Aksu)
7	Sosyal Statü ve Hırs	"baş", "para", "iç", "kasa"	18	Toplumsal yükselme arzusu, maddi kazanç ve statüye vurgu yapılmıştır.	"İyi iş yapıp iyi para kaldıralım" (Cıstak)

Tablo 1: Tematik Analiz Sonuçları

Temaların tekrarlanma yüzdeleri, şarkı sözlerinde hangi konuların baskın olduğunu ve bunların diğer temalarla nasıl ilişkilendiğini anlamak açısından önemli bir çerçeve sunmaktadır. Örneğin, materyalizm ve tüketim kültürü teması %30 oranında öne çıkarken, romantik ve cinsel ilişkiler teması %25 ile ikinci sırada yer almaktadır.

3.2. Tematik Analiz ve Toplumsal Bağlam



Grafik 1: Türkçe Rap Şarkılarında Temalar Arası İlişkiler

Grafik 1’de, analiz edilen şarkı sözlerinde en çok tekrarlanan temaların dağılımı gösterilmektedir. Materyalizm ve Tüketim Kültürü, en baskın tema olarak öne çıkarken, Romantik ve Cinsel İlişkiler, Erkeklik ve Güç gibi konular da belirgin şekilde işlenmektedir. Bu temalar, toplumsal cinsiyet rolleri ve ataerkil normların yeniden üretimi açısından değerlendirildiğinde, Türkçe rap müziğin popüler kültürde hangi söylemleri pekiştirdiğini ortaya koymaktadır.

Analiz edilen temalar aşağıdaki gibi kategorize edilmiştir:

1. Materyalizm ve Tüketim Kültürü (%30)

Rap müziğin popülerleşmesiyle birlikte materyalizmin, statü sembollerinin ve lüks tüketim kültürünün ön plana çıktığı görülmektedir. Maddi başarı, lüks araçlar ve markalara yapılan referanslar, toplumsal statünün bir göstergesi olarak sunulmaktadır. Bu tema, Gramsci’nin hegemonya kavramıyla doğrudan ilişkilidir, çünkü bireylerin toplumsal kabul görmesi, ekonomik güç ve tüketim kültürü üzerinden tanımlanmaktadır.

- Öne Çıkan Kelimeler: “marka”, “arabası”, “Porsche”, “Submariner”, “tattoo”

- Örnek Şarkı Sözü: “Aldım marka, bakmıyom faturasına” (Cıstak)

Bu tema, “Hedonizm ve Kaçış” (%15) ile bağlantılıdır, çünkü materyalizm, genellikle eğlence ve lüks yaşam tarzıyla iç içe geçmektedir.

2. Romantik ve Cinsel İlişkiler (%25)

Kadınların şarkı sözlerinde genellikle arzu nesnesi olarak sunulması, ataerkil toplum yapısıyla ilişkilendirilmektedir. Kadın-erkek ilişkileri, genellikle duygusallıktan ziyade fiziksel çekicilik üzerinden kurgulanmaktadır.

- Öne Çıkan Kelimeler: “manita”, “aşk”, “özledim”, “kızlar”, “sarışın”.
- Örnek Şarkı Sözü: “*Manitalar ıslak, ıslak, ıslak*” (Dale Don Dale).

Bu tema, “Cinsiyet ve Nesneleştirme” (%12) ile örtüşmektedir, çünkü kadın bedeni genellikle fiziksel çekicilik ve erkekler için bir statü göstergesi olarak sunulmaktadır.

3. Erkeklik ve Güç (%20)

Şarkılar, erkekliği güç, otorite ve sosyal kontrolle ilişkilendirerek ataerkil değerleri yeniden üretmektedir. Erkeklerin baskın figürler olarak temsil edilmesi, hegemonik erkeklik söylemini desteklemektedir (Connell, 1995).

- Öne Çıkan Kelimeler: “ben”, “güç”, “kontrol”, “mahalle”.
- Örnek Şarkı Sözü: “*Dedim ki ‘Yarağı yedin, bende turbo var’*” (Doğuştan Biri Haklıyım).

Bu tema, “Sosyal Statü ve Hırs” (%18) ile doğrudan ilişkilidir, çünkü güç ve kontrol, sosyal yükselişle iç içe geçmiştir.

4. Hedonizm ve Kaçış (%15)

Rap müziğin hedonist yaşam tarzını öne çıkarması, tüketim kültürü ve eğlenceyle iç içe geçmiştir. Şarkı sözlerinde alkol, parti kültürü ve anlık tatmin vurguları ön plandadır.

- Öne Çıkan Kelimeler: “gece”, “şerefine”, “içelim”, “renklensin”, “tatil”.
- Örnek Şarkı Sözü: “*Renklensin gecelerimiz, sevmeyi biz beceremedik*” (Renklensin).

Bu tema, “Materyalizm ve Tüketim Kültürü” (%30) ile sıkı bir bağ içindedir, çünkü hedonizm genellikle maddi başarıyla desteklenir.

5. Duygusal Kırılganlık ve Özlem (%10)

Bazı şarkılar, melankoli, romantik kayıplar ve duygusal hassasiyet üzerine odaklanmaktadır. Ancak bu tema, diğer ataerkil temalara kıyasla daha düşük

bir orana sahiptir, çünkü rap müzik genellikle güç ve statü odaklı bir söyleme sahiptir.

- Öne Çıkan Kelimeler: “özledim”, “ağlasam”, “sancım”, “kader”.

- Örnek Şarkı Sözü: “Geçmişin yükü şimdi toz duman, bembeyaz defterim, her sayfam” (Lan).

Bu tema, “Romantik ve Cinsel İlişkiler” (%25) ile bağlantılıdır, çünkü duygusal ifadeler genellikle aşk ilişkileri üzerinden şekillenir.

6. Cinsiyet ve Nesneleştirme (%12)

Kadınların görsel ve fiziksel özellikleriyle temsil edilmesi, erkek egemen söylemi destekleyen bir anlatı sunmaktadır. Kadın bedeni, erkekler için bir güç ve prestij göstergesi olarak konumlandırılmaktadır.

- Öne Çıkan Kelimeler: “kızlar”, “güzel”, “manita”, “sarışın”.

- Örnek Şarkı Sözü: “Ba-bana sarışın kızlar el yapar” (Sezen Aksu).

Bu tema, “Romantik ve Cinsel İlişkiler” (%25) ile doğrudan ilişkilidir, çünkü kadınların temsili genellikle cinsel çekicilik üzerinden şekillendirilmiştir.

7. Sosyal Statü ve Hırs (%18)

Şarkılarda, bireysel yükselme, maddi kazanç ve başarı vurgusu baskın bir şekilde yer almaktadır. Bu tema, ataerkil toplum yapısında statü kazanma arzusunun nasıl şekillendiğini gösteren önemli bir unsurdur.

- Öne Çıkan Kelimeler: “baş”, “para”, “iş”, “kasa”.

- Örnek Şarkı Sözü: “İyi iş yapıp iyi para kaldırmalım” (Cıstak).

Bu tema, “Materyalizm ve Tüketim Kültürü” (%30) ve “Erkeklik ve Güç” (%20) ile bağlantılıdır, çünkü bireysel yükselme genellikle maddi başarı ve kontrolle ilişkilendirilir.

Analiz sonuçları, Gramsci’nin hegemonya kavramı, Butler’ın toplumsal cinsiyetin performatifliği ve Hooks’un popüler kültür eleştirileri çerçevesinde değerlendirildiğinde, Türkçe rap müziğin hem ataerkil normları pekiştirdiğini hem de belirli şarkılar aracılığıyla bu normlara meydan okuma potansiyeli taşıdığını göstermektedir.

3.2. Türkçe Rap Şarkılarında Söylemin İnşası: Güç, Cinsiyet ve Tüketim

Bu çalışma, Spotify Wrapped 2024 listesinde en çok dinlenen Türkçe rap

şarkıları üzerinden, toplumsal cinsiyet normlarının yeniden üretimi ve ataerkil zihniyetin pekişmesi bağlamında rap müziğin rolünü incelemektedir. İçerik analizi ve söylem analizi yöntemleri kullanılarak, şarkı sözlerinde tekrarlanan temalar belirlenmiş ve bu temaların toplumsal yapıyı nasıl inşa ettiği değerlendirilmiştir.

Bu çerçevede araştırmanın başında belirlenen araştırma sorularının cevaplarını belirtmek gerekmektedir. İlk soru “Türkçe Rap Müzik, Ataerkil Zihniyetin Yeniden Üretilmesine Nasıl Katkıda Bulunmaktadır?” Türkçe rap müzik, özellikle hegemonik erkeklik, materyalizm, güç ve tüketim kültürü gibi temalar aracılığıyla ataerkil normların yeniden üretildiği bir alan olarak öne çıkmaktadır. İçerik analizinde ortaya çıkan “Materyalizm ve Tüketim Kültürü” (%30), “Erkeklik ve Güç” (%20) ve “Cinsiyet ve Nesneleştirme” (%12) temaları, bu söylemlerin rap müzik aracılığıyla nasıl pekiştirildiğini göstermektedir.

Özellikle kadın temsilleri, nesneleştirici ve fiziksel özelliklere indirgenen bir dil yapıyla sunulmaktadır. Şarkı sözlerinde kadınlar genellikle erkeğin statüsünü artıran bir unsur olarak temsil edilmekte, erkek ise güç, otorite ve maddi başarı ile özdeşleştirilmektedir.

Bu durum, Gramsci'nin hegemonya kavramı bağlamında değerlendirildiğinde, popüler kültürün ataerkil normları “doğal” ve “evrensel” olarak sunarak kitleler tarafından içselleştirilmesini sağladığı görülmektedir. Dijital müzik platformlarının (Spotify, YouTube vb.) öneri algoritmaları, bu içeriklerin daha fazla dinlenmesine ve yaygınlaşmasına aracılık ederek hegemonik normların güçlenmesine katkı sağlamaktadır.

Örnek olarak, “Cıstak” ve “Dale Don Dale” şarkıları, kadınları cinsel bir obje olarak sunarken, erkekliği güç ve statü üzerinden tanımlamaktadır. Bu söylemler, bireylerin toplumsal hiyerarşiyi içselleştirmesine ve bu normları yeniden üretmesine olanak tanıyan bir dilsel yapı oluşturmaktadır.

İkinci soru ise “Şarkı sözleri toplumsal cinsiyet eşitliği açısından nasıl bir söylem taşımaktadır?” Türkçe rap şarkıları, toplumsal cinsiyet eşitliği açısından değerlendirildiğinde, kadın ve erkek temsillerinin büyük ölçüde ataerkil normlara dayandığı görülmektedir. Judith Butler'ın toplumsal cinsiyetin performatifliği teorisine göre, şarkı sözlerinde kadınlar genellikle arzu nesnesi olarak konumlandırılırken, erkekler fiziksel güç, otorite ve maddi başarı ile temsil edilmektedir.

Bu durum şu örneklerle açıklanabilir:

•Kadınların temsili: “Ba-bana sarışın kızlar el yapar” (Sezen Aksu), “Manitalar ıslak, ıslak, ıslak” (Dale Don Dale).

• Erkeklerin temsili: “Dedim ki ‘.arağı yedin, bende turbo var’”
(*Doğuştan Biri Haklıyım*), “Full manita, full manita, ve kulüpte hep şov yaptım”
(*Submariner*).

Bu şarkılar, toplumsal cinsiyet rollerini belirli kalıplar içinde sunarak, kadınları pasif ve erkekleri aktif bir pozisyonda konumlandırmaktadır. Radikal feminist söylem analizi bağlamında bu durum, kadınların öznellikten çıkarılıp, erkeklerin statüsünü artıran bir araç haline getirilmesi olarak okunabilir.

Ancak, Butler’ın performatiflik teorisine göre, toplumsal cinsiyet rolleri sabit değil, değiştirilebilir ve yeniden inşa edilebilir. Bu bağlamda, Ezhel ve Şanişer gibi sanatçıların eserlerinde, toplumsal cinsiyet eşitliğine vurgu yapan ve hegemonik normlara meydan okuyan şarkılar ürettiği görülmektedir. Bu tür içerikler, rap müziğin sadece ataerkil normları pekiştiren değil, aynı zamanda bu normlara alternatif söylemler sunan bir alan da olabileceğini göstermektedir.

Son soru ise “Kadın ve erkek temsilleri hangi feminist teorilerle açıklanabilir ve toplumsal dönüşüm için nasıl bir çerçeve sunabilir?” Bu çalışmada analiz edilen şarkı sözlerindeki kadın ve erkek temsilleri, radikal, liberal ve postmodern feminist teoriler çerçevesinde incelenmiştir. Radikal feminizm, rap müziğin kadınları cinsel obje olarak konumlandırmasının, ataerkil düzenin bir yansıması olduğunu ve bu söylemin sistematik bir baskı aracı olarak kullanıldığını savunur. Özellikle “Cıstak” ve “Sezen Aksu” şarkılarında, kadınların yalnızca fiziksel çekicilikleri üzerinden tanımlanması, bu teorinin iddiasını desteklemektedir. Liberal feminizm, toplumsal cinsiyet eşitliği için bireysel özgürlüklerin ve eşit fırsatların önemine vurgu yapmaktadır. Rap müziğin ana akıma eklenmesiyle birlikte, bazı sanatçıların kadınların güçlenmesine yönelik daha eşitlikçi mesajlar verdiği de görülmektedir. Örneğin, Şanişer ve Ezhel’in bazı şarkılarında toplumsal cinsiyet eşitliği ve kadın güçlenmesine dair alternatif söylemler bulunmaktadır. Son olarak, postmodern feminizm, toplumsal cinsiyetin katı kategoriler olarak değil, akışkan ve yeniden inşa edilebilir bir yapı olarak ele alınması gerektiğini savunur. Bu bağlamda rap müziğin hem hegemonik normları pekiştiren hem de bu normlara karşı direniş üreten ikili bir yapıya sahip olduğu görülmektedir.

Bu teorik çerçeveler bağlamında, rap müziğin dönüşüme açık bir alan sunduğu ve toplumsal cinsiyet normlarının müzikal söylemler aracılığıyla yeniden şekillendirilebileceği söylenebilir. Ancak, bu dönüşümün gerçekleşebilmesi için:

1. Sanatçıların, kadınları nesneleştiren dil yapılarından uzaklaşarak, daha kapsayıcı söylemler geliştirmesi,

2. Dijital müzik platformlarının (Spotify, YouTube vb.), algoritmalarında toplumsal cinsiyet eşitliği konusunda daha duyarlı içerikler öne çıkarması,

3. Dinleyicilerin eleştirel medya okuryazarlığı becerileri kazanarak, şarkı sözlerini sorgulayıcı bir perspektiften değerlendirmesi gerekmektedir.

Araştırma sorularına verilen yanıtlar, Türkçe rap müziğin popüler kültürde ataerkil normları nasıl yeniden ürettiğini ve bu normlara nasıl meydan okuyabileceğini ortaya koymaktadır. Öncelikle, rap müziğin söylem yapısı, cinsiyetçi dil ve güç ilişkileri üzerinden ataerkil zihniyetin nasıl pekiştiğini göstermektedir. Ardından, şarkı sözlerinin toplumsal cinsiyet eşitliği açısından nasıl bir söylem taşıdığı analiz edilerek, kadın ve erkek temsillerinin müzik endüstrisindeki konumu incelenmiştir. Son olarak, radikal, liberal ve postmodern feminist teoriler çerçevesinde bu temsillerin ideolojik temelleri değerlendirilmiş ve toplumsal dönüşüm açısından nasıl ele alınabileceği tartışılmıştır.

Bu bağlamda, çalışmada incelenen şarkılar ve söylemler, popüler kültür ürünleri aracılığıyla toplumsal cinsiyet normlarının nasıl inşa edildiğine dair önemli bir bakış açısı sunmaktadır. Rap müziğin yalnızca ataerkil normları pekiştiren bir alan olmadığı, aynı zamanda bu normlara karşı eleştirel ve dönüştürücü bir potansiyel taşıdığı da ortaya konmuştur.

Sonuç

Bu çalışma, Türkçe rap müziğin toplumsal cinsiyet normlarının yeniden üretimindeki rolünü analiz ederek, popüler kültürün ataerkil zihniyeti nasıl pekiştirdiğini ve dönüştürme potansiyeline sahip olup olmadığını tartışmıştır. Gramsci'nin hegemonya teorisi, Butler'ın performatiflik kavramı ve Hooks'un popüler kültür eleştirisi çerçevesinde yapılan analizler, rap müziğin hem hegemonik normları pekiştiren hem de onlara meydan okuma potansiyeli taşıyan ikili bir yapıya sahip olduğunu göstermektedir.

Analiz edilen şarkı sözleri, kadınların genellikle cinsel obje olarak temsil edildiğini, erkeklerin ise güç, statü ve maddi başarı ile özdeşleştirildiğini ortaya koymuştur. Ancak, bazı sanatçılar ve eserler, bu kalıpların dışına çıkarak toplumsal cinsiyet eşitliğini destekleyen söylemler geliştirmektedir. Bu durum, rap müziğin yalnızca ataerkil normları yeniden üretmekle kalmadığını, aynı zamanda alternatif ve eleştirel perspektifler sunarak toplumsal dönüşüm için bir alan açabileceğini göstermektedir.

Bundan sonraki çalışmalar için şu öneriler getirilebilir:

- Türkçe rap müziğin, toplumsal cinsiyet eşitliğini destekleyen daha kapsayıcı söylemler geliştirmesi teşvik edilmelidir.

- Sanatçılar ve dinleyiciler arasında toplumsal cinsiyet eşitliği konusundaki farkındalığın artırılması için eğitim programları ve kampanyalar düzenlenebilir.

- Kadın sanatçıların ve feminist perspektiflerin daha fazla desteklenmesi, popüler kültürdeki hegemonik normlara meydan okuma potansiyelini artırabilir.

Bu çalışmanın sınırlılıkları göz önünde bulundurulduğunda, Spotify Wrapped 2024 listesine dayalı bu analiz, yalnızca ana akım şarkıları içermektedir. Daha kapsamlı bir araştırma için, bağımsız sanatçıların eserleri ve alternatif rap sahnelerinin de incelenmesi önerilmektedir. Bu tür çalışmalar, popüler kültürün toplumsal normları nasıl şekillendirdiğini daha geniş bir perspektifle anlamamıza olanak sağlayacaktır.

Sonuç olarak, Türkçe rap müzik, popüler kültürde ataerkil normların yeniden üretimine aracılık ettiği kadar, bu normlara karşı bir direniş alanı olarak da işlev görmektedir. Bu bağlamda hem eleştirel medya okuryazarlığının geliştirilmesi hem de müzik endüstrisinde daha kapsayıcı politikaların teşvik edilmesi, toplumsal cinsiyet eşitliğinin sağlanması açısından kritik bir öneme sahiptir.

KAYNAKÇA

- Adams, T. M., & Fuller, D. B. (2006). The words have changed but the ideology remains the same: Misogynistic lyrics in rap music. *Journal of Black Studies*, 36(6), 938-957. <https://www.jstor.org/stable/40034353>
- Arıcan, T. (2021). Türkçe Rap'in Dönüşüm Evrelerinde Geçişkenlikler: Direniş, Marjinalleşme ve Tarz. *Eurasian Journal of Music and Dance*(18), 53-69. <https://doi.org/10.31722/ejmd.956687>
- Baym, N. K. (2018). *Playing to the crowd: Musicians, audiences, and the intimate work of connection*. New York: NYU Press.
- Butler, J. (1990). *Gender trouble: Feminism and the subversion of identity*. New York: Routledge.
- Frith, S. (1996). *Performing rites: On the value of popular music*. Cambridge: Harvard University Press.
- Forman, M. (2002). *The 'Hood Comes First: Race, Space, and Place in Rap and Hip-Hop*. Middletown, Conn. : Wesleyan University Press.
- Gillespie, T. (2020). *Custodians of the Internet: Platforms, content moderation, and the hidden decisions that shape social media*. London: Yale University Press.
- Gramsci, A. (1971). *Selections from the prison notebooks*. New York: Lawrence & Wishart.
- Hooks, B. (1994). *Outlaw culture: Resisting representations*. New York: Routledge.
- Kurt, B. (2020). Farklı Kültürel Zeminlerde Benzer İfade Biçimleri: Âşıklık Geleneği ve Rap Müzik. *Folklor Akademisi Dergisi*, 3(1), 16-35.
- McClary, S. (1991). *Feminine endings: Music, gender, and sexuality*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Mitchell, T. (2001). *Global noise: Rap and hip-hop outside the USA*. Middletown: Wesleyan University Press.
- Morgan F. Pioneer Spirits: New media representations of women in electronic music history. *Organised Sound*. 2017;22(2):238-249. doi:10.1017/S1355771817000140
- Pough, G. D. (2004). *Check it while I wreck it: Black womanhood, hip-hop culture, and the public sphere*. Boston: Northeastern University Press.

Rose, T. (1994). *Black noise: Rap music and Black culture in contemporary America*. Middletown: Wesleyan University Press.

Sharpley-Whiting, T. D. (2007). *Pimps up, ho's down: Hip hop's hold on young Black women*. NYU Press.

Shuker, R. (2017). *Understanding popular music culture*. London: Routledge.

Strong, C. (2011). Grunge, riot grrrl and the forgetting of women in popular culture. *Journal of Popular Culture*, 44(2), 398-416. <https://doi.org/10.1111/j.1540-5931.2011.00839.x>

Walser, R. (1993). *Running with the devil: Power, gender, and madness in heavy metal music*. Middletown: Wesleyan University Press.

İnternet Kaynakları

Gerçek Gündem. (2025, Ocak 31). Aydılgel ve Cıstak şarkısının yapımcısı arasındaki tartışma büyüyor. Gerçek Gündem. <https://www.gercekgundem.com>.

Onedio. (2025, Ocak 31). Ceza'dan Cıstak tartışmasına yanıt: Rap sadece sokak dilidir. Onedio. <https://www.onedio.com>.

Ses ve Öfke Belgeseli. (2023). Dizipal Platformu. [1. Bölüm - 9. Bölüm].

21.YÜZYILDA ÖRME HEYKELLER VE HEYKELSİ ÖRME ÇALIŞMALAR

IN 21st CENTURY, 3 DIMENSIONAL KNITTED SCULPTURES AND SCULPTURAL KNITTING WORKS

Nilhan Değirmenci

Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi,
Tekstil Bölümü, Sanatta Yeterlik Öğrencisi
nilhanantika@gmail.com

ORCID ID: 0000-0002-6777-6669

MAKALE GELİŞ TARİHİ: 9 Ocak 2025 • YAYIMA KABUL TARİHİ: 6 Mayıs 2025

Prof. Dr. M. Biret Tavman Ertuğrul

Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi,
Tekstil Bölümü
birettavman@yahoo.com

ORCID ID: 0000-0003-4028-1524

Öz

Bu çalışmada, örmenin sanat olarak ihtiyaçtan öteye geçmesi ve kendisini yeniden anlamlandırma sürecini, heykel sanatı ile sahip olduğu değişmez bütünlüğü tanımlarken ortaya konan çalışmalarla örmenin heykelsi yönü açıklanmıştır. Tekstil sanatının heykel sanatı ile olan ilişkisi ve dönüşümü, üretilmiş olan 3 boyutlu örme heykeller ve heykelsi çalışmalardan örnekler verilerek kullanılan malzemeler ve tekniklerle, örnekler üzerinden örme sanatına ve buna bağlı olarak kazandırılanlara değinilmiştir.

Abstract

In this article, the sculptural aspect of knitting is explained with the studies put forward while defining the process of knitting going beyond need as art and re-signifying itself, and the unchangeable unity it has with the art of sculpture. The relationship and transformation of textile art with the art of sculpture, the materials and techniques used, the art of knitting and the things gained are mentioned by giving examples from the 3D knitted sculptures and sculptural works produced.

Anahtar Kelimeler: 3 Boyutlu Örme
Heykel, Heykelsi Örme, Örme Heykel,
Tekstil Sanatı, Sanat

Key Words: 3D Knitted Sculpture,
Sculpture Knitting, Knitted Sculpture, Textile
Art, Art

GİRİŞ

Sanat, insanlık tarihi ile birlikte ortaya çıkmış ve gelişmiş, kültürün ve dilin ortak noktasına dönüşüp, insan yaşamı ile biçimlenen ve hayatı değiştirip uyum sağlayabilen bir gerçeklik hâlini almıştır.

Sanatın esnek ve sınırsız özellikleri, her dönemde var olabilmesi açısından tarihte önemli bir yer alır. Sahip olduğu ana dalların birbirleriyle girdikleri etkileşim ve dönüşüm, sanatın kendi içinde çeşitli alanların da oluşmasına olanak vermiştir. Bu dallardan biri olan tekstil, insanın ihtiyaç hissiyatına karşılık gelerek başladığı yolculuktan, günümüze doğru uzandığı alana ve bir sanat dalı olarak şekillenmesine kadar kendisini tekrar anlamlandırarak yoluna devam etmiştir. Bu yolculukta dokuma, örme, keçe ve baskı gibi teknikleri de beraberinde ortaya çıkarmıştır.

Bir kumaş üretme tekniği olarak örme, bir ipliğin, şiş, tığ ve iğne gibi araçlarla ilmekler oluşturarak biçimlendirdiği yapıları, teknoloji ve farklılık katan düşünce sistemleri ile insan ihtiyacınınötesine de geçerek, tekstil sanatında sağlam ve değerli bir alan olarak yerini almıştır.

Sanattaki pek çok çeşitli alanlardan beslenerek gelişebilen örme, heykelle aralarında gerçekleşen farklı ve yeni tür bir bağ sayesinde, sanatçıların da örmeye karşı hissettikleri ilgi, seçtikleri farklı malzemeler ve ortaya koydukları eserler aracılığıyla yepyeni bir içerik ve anlam edinmeye başladı. Üçüncü boyuta dahil olabilme aşamasında, örmenin kısıtlayıcı ve sabit sınırları rotadan kaldırıldı, sanatsal anlamı tekrardan çeşitli biçimlerde ele alındı, kullanılan teknikler ve yöntemler çeşitlendi ve anlatım biçimi başka tür bir özelliğe sahip olabildi.

Bu çalışmadaki amaç, örmenin sanat dalı olarak heykelleşme sürecini ve üç boyutlu hale gelişini, heykelsi yapıdaki örme çalışmaların ve örme heykellerin üretimlerinde kullanılan materyalleri, sanatçıların eserleri ile 21 .yüzyılda nereye vardığına ve nasıl uygulandığına değinerek, örmeye heykel sanatı açısından bir bakış ortaya koymaya çalışmaktır. Ayrıca Türkiye de örme sanatındaki gelişime bir perspektif tutmaktır.

HEYKELDE ÖRMENİN YERİ

Tekstilin Sanat Bağlamında Heykelleşme Süreci

20.yüzyıla kadar tekstilin sanattan öte bir yüzey zanaatı olarak kabul edilmesi ve insan ihtiyaçlarını gidermek amacıyla tekstil ürünlerinin üretilmesini sağlaması sonrasında, sanatçıların gerçekleştirdikleri eylemler ile ürettikleri çalışmaların,

tekstil hakkında kabul gören normları değiştirmesi ile bu çalışmalar birer sanatsal eser hâlini almaya başladı. Kullanılacak malzeme çeşitliliğinin sınırlı olduğuna dair düşüncenin dönüşmeye başlamasıyla sanatçılar, teknik açıdan farklı türlerdeki materyalleri tercih ederek, bu materyallerin kullanım yerlerinin dışında bir yerlere doğru ilerleyebileceklerini ve ifadeyi farklı biçimlerde ortaya koyabileceklerini göstermeye yöneldiler. Gelişmesi erken düzeylerde hareket eden bu süreçte tekstilin, sanatsal alanda yer alması, tepki ve eleştirilerle karşılaşmasına sebep olmuştu. Kadın ve el sanatlarının ilişkilendirilme biçimlerinin dahil olması ve tekstil sanatlarının, kadına ait ve aidiyet noktalarındaki değişimin temelini dönüştürerek ilerlemesi de gerçekleşmekteydi. Tekstilin tarihsel olarak, kadın ve sanat bağlamındaki hareketlerinin belirgin hareketi, sanatta ve sanatçılara dair hareketlerde cinsiyete ve cinsiyet rollerine dair düşüncelerin de değişmesini beraberinde getirdi; v 20.yüzyılın tekstil sanatçılarından Anni Albers, Modern Sanat Müzesi'nde solo bir sergi açan ilk dokumacı olduğunda sene 1949 idi.(Lin, 2020) Özellikle kadınların kamusal alanda gerçekleştirdikleri etkinlikler ve farklı eylemler, tekstil sanatının etkin ve yeni yüzünü göstermeye başlamaktaydı.

Tarihsel hareketler sanat çeşitlerinin değişim yaşayabilmesi için, teorik ve pratik alanlar arasında önemli bir birleşim ve etkileşim göstermiştir. Sanatçılar ortaya koymayı seçtikleri ifadeleri, uygulamalı olarak gerçekleştirmeyi tercih ederek, teoriyi pratik yöntemler ile görsel hâle getirmeyi hedeflemişlerdir. 20.yüzyılın başına doğru Avrupa'dan birçok sanatçı, sanata dair var olan sınır ve kurallara karşı bir eleştiri getirmeye başlamıştı. 1919 yılında Almanya'da kurulan Bauhaus okulunun açılış töreninde, Walter Gropius konuşmasında, bu eleştiri ve eylem adına devrim özelliği taşıyacak şu önemli sözleri söylemişti:

“Biz artık aralarında yüksek bir duvar olan esnaf ve sanatçılar arasında sınıf gururunu bilen ustalarla yeni bir vücut oluşturmaya çalışacağız.” (Gropius, 1919)

1950'li yıllara doğru geldiğimizde, sıra dışı görülen materyallerin kullanılıyor olması, sanat ve zanaat noktalarında bir tartışma başlattı. Sanatın yapısının sorgulanabilir ve materyallerin yeniden değerlendirilebilir bir duruma gelmesi, bu dönemde önemli bir etki yarattı. Sürrealist sanat adına üretilen çalışmalar, 1960'larda Pop Art akımı içinde *yumuşak heykel* [soft sculpture] konseptinin ortaya çıkmasını sağladı. Özellikle Claes Oldenburg, tercih ettiği yenilikçi malzemeler sayesinde bu hareketin kurucusu olarak, gündelik bakışı ve basit olanları irdelemeye yönelmişti. Sanatçı için kumaş-tekstil, kesinlikle heykelsi bir sanat malzemesi statüsündeydi ve aynı zamanda, anlatımdaki yalın biçimi en iyi betimleyen özelliğe sahip olduğunu söylemekteydi. (Fineberg, 2014) Bu yaklaşım sonrasında, o dönemdeki tekstil çalışmalarında yer bulan bir eylem olarak lif sanatı, yenilikçi bir hareket olarak kendini göstermeye başlamıştı.



Görsel 1: Joseph Beuys, *Çakal (Coyote)*, Dokuma Yün Kumaş, 1976

20.yüzyıl biterken teknolojik gelişmelerle ortaya konan üç boyutlu tekstil çalışmalarında, çoğalarak gerçekleşen bir değişim ile karşılaşılıyordu. Çeşitli malzemelerin tercih edilmesi, tekstilin duvarlarını yıkmaya başlamış ve geri dönüş olamayacak bir hareketle yoluna devam etmesini sağlamıştı.

Karışık teknik [Mixed media] heykel alanında etkili olan Joseph Beuys ve Louise Bourgeois gibi sanatçılar, kendilerini önemli ölçüde göstermeye başladı. Eserlerinde yalnızca otobiyografik anlatım biçimleri için değil, genişletilmiş metafor şeklinde keçe ve yağı tercih ederek *sosyal heykel [social sculpture]* kuramını özümsemiş Beuys'un (Fineberg, 2014, s. 218-223) ve heykel ile montaj biçimleri aracılığıyla otobiyografik çalışmalarında, cinsiyetler arası gergin ve sürrealist bir etkileşim gerçekleştiren Bourgeois'ın eserleri büyük etki yarattı. (Celant, 2010)

21.yüzyıla doğru artık var olmayan sınırlamalarla tekstil, sanatçıların ifade ve betimleme şekillerine göre sanat biçimi olarak kendisini, heykel sanatında ve üçüncü boyut yaratma noktasında göstermeye başlamıştı. Sanatçıların eylemleri ve eserleri, tekstil sanatının farklı, yenilikçi ve kural tanımaz bir yaklaşımla kendine yer edinmesini sağlamaktaydı. Çeşitli malzemelerin ve nesnelerin geri dönüştürülebilir sanatsal öğeler haline gelmesi de, tekstilin ve sanatın, heykelin atık nesneler noktasındaki sanatsal yaklaşımına dair eylemini, yeni bir bakış ve yapıyla dönüştürebilecek ve farklılık barındıran bir sanatsal duruşun tesirini ortaya koyabilecektir.

Örmenin Sanattaki Yeri

Örme, el sanatları içerisinde değerli bir yer edinmiş olsa da, sanatsal anlamda örme tekniğinin ve kumaş çeşitlerinin kullanımına 20.yüzyıl ortasına kadar başlanmadı. Sanatçıların gerçekleştirdikleri eylemler karşın örme, tam anlamıyla teknik olma ötesine geçememiştir.

21.yüzyıl ile birlikte sanatçıların seçtikleri konular ve içeriklerle örmeye sanatına ve kumaş çeşitlerine yönelimleri artış gösterdi. Elbette bununla birlikte örmeye kullanılan malzemeler çeşitlendi. Kullanılan materyallerin örmeye kazandırdığı yenilikler ve çeşitli özellikler ile örmeye, bulunduğu zanaat bölgesinin dışına çıkabildi. Tasarımcıların ve sanatçıların ürettikleri, sanat anlamında örmenin değerini kanıtladı ve içerisinde barındırdığı sanatsal yanı gözler önüne serdi.

Sanatçılar, örmeye alanında başlayan bu eylemsel hareketler ve gerçekleşen gelişmeler doğrultusunda, kapalı mekanlardan sokaklara çıkmaya başlamıştı. Bu hareketlerle beraber, 2005 yılında kendisini gösteren ve *yarnbombing* adı verilen, kamusal alanda yer alan ağaç, bank ve köprü gibi objelerin örmeye yüzeylerle kaplanması sonucu ortaya çıkan bir tür sokak grafiti sanatının doğuşu gerçekleşmiş oldu. Bu sanatsal eylem, sanatçıların içinde yer aldıkları topluma dair yaşananları bir protesto, bir hareket şeklinde ve kendi ifadeleriyle ortaya koymalarını görünür kılmıştır. (Frankel, 2014) Sanatsal noktada aktif olarak örmenin zanaat noktasındaki etkileşimi ve zamanın ruhuna dair gerçekleştirdiği hareket, sanatçı ve kamusal alan arasındaki birlikteliğin hem toplumsal hem de öznel faktörleri ortaya koyabilmektedir. Sanata dair değişimin ve sahip olduğu sınırlı rolün etkenlerinin, zanaat olarak kendisini teknik ve ilerlemeci bir alana yönlendirmesini sağladı. Femin kalıplardaki görülen çerçevesinin, toplumu ve sanatı etkilediği ana bir söylem ve duruş biçimini almıştır. Elbette bu süreçte gelişen teknoloji ve sanatçıların betimleme biçimleriyle, sanatsal örmeye eserlerin gelişimi sağlanırken yeni imkânları da beraberinde getirdi. Üç boyutlu örmeye yapabilen makineler ve örmeye öğelere sertlik özelliği kazandırabilen malzemeler sayesinde, sanatsal olarak örmedeki üretim tam anlamıyla durdurulamaz bir şekilde ilerlemekte ve örmeye sanatının gelişmesini sağlar niteliktedir.



Görsel 2: The International Fiber Collaborative Sergisinden Örmeye Sanatçıların Yün Patlaması (Yarnbombing) Kollektif Çalışmalarından, Huntsville, Alabama, 2010

Heykel Sanatı Olarak Örme

20. yüzyılın sonlarına doğru tekstilin bir sanat formuna dönüşmesiyle birlikte, artan malzeme çeşitliliği ile gelenek ve modernlik bir araya geldi. Dokuma, giyim, baskı ve örmenin birleşimi, geleneksel temeli korurken, malzeme çeşitliliğini ve tekstil gelişiminin getirdiği özgürlüğü yarattı. Özellikle tekstil, giyim ve örme endüstrileri, üç boyutlu mekanların yaratılmasında modernliğin ve değişen zamanın etkisinden oldukça yararlanmışlardır. Üç boyutu yakalamak için yapısal yapıların kullanımının artması, sanatçıların çeşitli mekanlarda yarattıkları çalışmalarında yeni fikirlere ve ifade biçimlerine ulaşmalarına olanak sağlamıştır. Tutum biçiminde genel olarak başka alanlarda sanatsal olarak ya da benliğin ve diğer alanların kurallarını sorgulayarak arzu edilen bir noktaya ulaşma çabasının olduğunu görüyoruz.



Görsel 3: *The Viennese Art Collective Tarafından Gerçekleştirilen Dev Örme Heykel Projesi, Gelitin - Tavşan (Hase [Rabbit]), 1524 m., Piyemonte, İtalya, 2008*

Heykel sanatındaki çalışmaları ve etkili ve çok yönlü kalan malzemeleri sayesinde güçlü bir konum kazanan örme, kendi tarzı ve anlatımıyla üçüncü boyutu yaratarak aradığı yorumun bütünlüğünü kazanmaya başlamıştır. Sanatçının betimleyici dili, çalışmalarında farklı türde malzeme ve araçlar kullanılarak gelişmiştir. Giyilebilir örme heykellerden üç boyutlu sanatsal örme heykellere kadar her parça benzersizdir ve heykel sanatına yeni bir anlam katmaktadır. (Gotthardt, 2017)

Disiplinler arası çalışan sanatçılar için değişimin tekstil sanatçıları üzerindeki etkisi kadar malzemelerin yapısı, yoğunluğu ve işlevi de önemli olup, bu konunun açıklanmasında temel noktalardır.

Tekstil malzemeleri, özellikle heykelsi ve dokusal malzemeler, üretim süreci boyunca karmaşık şekillerde etkileşime girer. Sanatçıların kendilerini ifade etme biçimlerini manipüle etmemize olanak tanırken aynı zamanda sanatlarının ötesinde daha geniş bir izleyici kitlesine ulaşmalarına da olanak tanır. Heykel sanatı bağlamında tekstil sanatlarının ve özellikle de örme sanatının, sanat ve dönüşüm hatlarındaki kimi zaman malzeme temelli yönelimi kimi zaman da iki alanın bir birliktelik içerisinde gerçekleştirdikleri hareketin aktif ve eylemsel yönleri, heykel sanatına dokusal bir yön kazandırırken fikrin ve düşünün biçim ve form noktalarında özümsemesi gerçekleşebilecektir. Bununla birlikte, tekstil sanatına gelen yeni soluşun düşünseli şekillenerek, örme sanatı adına bir etkinin ve etkinliğin biçimsel, döngüsel ve sürekli bir hareket halindeki tartışması da gerçekleşmiş olacaktır.

21. YÜZYILDA, 3 BOYUTLU ÖRME HEYKELLERDE VE HEYKELSİ ÖRME ÇALIŞMALARDA KULLANILAN TEKNİKLER VE MALZEMELER

Örme Tekniğı ve Çeşitli Nesneler (Boncuklar, Taşlar, Dokuma Kumaşlar, Metal-Bakır- Pirinç Teller, PlastikTürevi- Yün-Pamuk İplikler)

Örme işlemi sırasında bütünlüğün ve yapının sağlanması için parça, örme tekniğinin yapısına göre istenilen şekle getirilebilmektedir. Şekilleri ve şekilleri

yakalarken farklı dokuya sahip malzemeler, boncuklar, hurda malzemeler, tel, kumaş ve farklı iplikler kullanarak dikilebilmektedir. Bu malzemeler sanatçının ifade tarzına uyacak şekilde değişerek, ifadenin kendisine uygun çok yönlülük sunmaktadır.

Shanell Papp

Sanatçı eserini yaratırken genellikle, parçanın boyutunu belirlemek ve heykelin bütünlüğünü yakalamak için örme işleminin yarattığı yapıyı kullanmaktadır. Örmenin yapısını tam anlamıyla ifade etmeye çalışan Papp, sonunda o yapıyı oluşturmak için büyük özen gerektiren, zihinde tam oturması için şekil verilmesi gereken çalışmalar ortaya koyar. (Bate & Rudman, 2013) Bu noktada karşımıza, eseri ile ilgi çarpıcı ve etki yaratan bir yön ortaya çıkmış olur.

Trianon'da Av Partisi (The Hunting Party @ Trianon) örmenin aktif yönüne odaklanırken, Gözler (Eye Balls) ve Figür (The Figure) insan anatomisini farklı açılardan araştırıyor. Üç boyutlu çalışmalarına derinlik kazandırmak için mankenler, örme kumaşlar, cam objeler vb. kullandığını görebiliriz.



Görsel 4: Shanell Papp, Trianon'da Av Partisi (The Hunting Party @ Trianon), 2014

Kwangho Lee

Koreli sanatçı, günlük hayatta kullanılan PVC kabloları, bahçe hortumlarını ve elektrik tellerini üç boyutlu örme objelere dönüştürerek eserlerini ortaya koymaktadır. Eserlerine çeşitli formlar kazandırmak ve hacmi yaratmak adına kendine özgü döndürme tekniğini kullanır. Bu amaca ulaşmak için, mobilyanın yapısından ilham aldığını, sanat ve işlevin bir olduğunu kanıtlamaya çalıştığını dile getirmektedir. (Lee, Info, 2018)

Lee'nin en beğenilen eserleri arasında yer alan, *Takıntı (Obsession)* ve *Düğüm - Kaçınılmazın Ötesinde (Knot - Beyond The Inevitable)* serileri kapsamında sanatçı, bahçe hortumlarını, naylon halatları, PVC, elektrik kablosu vb. malzemeleri örme takniği aracılığı ile benzersiz birer sanatsal eser olarak boyutlandırıp eşsiz hâle dönüştürür. Sanatçı, günlük hayatın unsurlarını yeniden tanımlayarak gözler önüne sermektedir. (Lee, Info, 2018)



Görsel 5: Kwangho Lee, Takıntı (Obsession) Serisinden Örme Heykel Çalışmalar, Pvc Kablo, 2010

Sröktür (Yapı Nesneleri ve Taş, Ahşap, Elyaf, Köpük, Metal-Bakır-Pirinç Malzemelerden Yapılma İç Yapılar)

Tekstil çalışmalarında plastik, kauçuk ve petrolden yapılan birçok malzemenin yanı sıra metal, bakır, pirinç, deniz derisi, ağaç kabuğu, ahşap, taş gibi organik malzemeler de kullanılmaktadır. Bu malzemelerin, eser içerisinde çeşitliliğini sert biçimleri ile korurken yapı malzemelerine dönüşebildiği görülür. Bu nesnelerin kullanımı, eserlerin kalıcılığı, konuları arasındaki ilişkileri ortaya koyar. Geleneksel sert malzemelerin yanı sıra insan vücudu da bir iç yapı olarak kullanılabilir. İç yapı elemanlarının birçok alternatif malzeme kullanılarak üretilmesi, örmeye çalışmaların sonsuz çeşitliliğini ortaya çıkarmaya yardımcı olur.

Stine Leth

Kendi kendisine örmeyi öğrenmiş Danimarkalı Leth, hiçbir zaman örmenin geleneksel yapı tipine sığdık kalmamış (Co, 2022); örmeye heykeller ve üç boyutlu kabartmalı tablolar, duvar nesneleri üretirken köpük ve elyaf gibi malzemeler ile çalışmalarına boyut kazandırmıştır. Heykeller, üç boyutlu resimlerde kullanıyor ve duvar süslemelerini örererek ortaya koyuyor. Örmeye ile vahşi renkleri ve nitelikleri birleştirerek canlı hayal gücü aracılığıyla etkili çalışmalar ortaya çıkarıyor. (Zoo, 2024)

Farklı materyalleri bir araya getirerek ürettiği, *Verimli Zaman Kaybı (Efficient Waste of Time)*, *İsimsiz (Untitled)*, 2021, *İsimsiz (No Title)*, 2019 ve *Rastgelelik üzerine düşünceler (Reflections on randomness)*, 2024 çalışmalarında güçlü ve sıra dışı renkleri kullanmaktan kesinlikle çekinmemiştir.



Görsel 6: Stine Leth, *Verimli Zaman Kaybı (Efficient Waste of Time)*, Örmeye Esntalasyon Çalışması, Danimarka, 2018

Andy Holden

Amerikalı sanatçı, video, müzik, resim, heykel ve tekstil gibi sanatsal disiplinleri birleştirerek hayatın dönüm noktalarını temsil eden parçalar yaratır ve çeşitli etkilere sahip interaktif çalışmalar ortaya koyar. Seçtiği farklı malzemeler, eserlerinin anlatımında önemli rol oynamaktadır. *Piramit Parçası (Pyramid Piece)* başlıklı bir dizi örme heykel enstalasyonunda, küçük bir çocukken Mısır'a ailesi ile birlikte gerçekleştirdiği seyahat sırasında, Giza piramidinden aldığı taş parçasıyla yapmış olduğu hırsızlık eyleminin kafasından hiç çıkmayarak sebep olduğu düşünceleri sorgular. (Jones, 2010)

Eserlerinde kullandığı örgü teknikleri ve çelik konstrüksiyon, hikayelerinin izleyici tarafından doğrudan deneyimlenmesine olanak sağlamaktadır.



Görsel 7: Andy Holden, *Piramit Parçası (Pyramid Piece)*, Örme yün, Köpük, Çelik, 3 x 4 x 5 m., 2012

İnsan Bedeni (Yapı Ögesi Olarak Kullanımı)

21. yüzyılda eserin temel ögesi ya da ifade edilecek içeriğin ögesi ve yapısal malzeme olarak kullanılan insan bedeni, organik yapı ve biçimin özüne ulaşmak için sanatçıların kullandığı malzemeleri çeşitlendirmekte ve kullanım şekli sayesinde, sanatçıların anlatmak istedikleri hikayeler doğrultusunda bedeni mevcut konumundan çıkarmalarına olanak sağlamaktadır. İnsan bedeni, doğal ve yapısal biçimi sayesinde sanatın vazgeçilmez bir nesnesi haline gelirken, ilham kaynağı olmanın ötesine geçebilen önemli bir sanat unsuru haline gelmektedir. Bedenin kendisi ile çeşitli uygulamalar geliştirilirken, beden aracılığıyla dolayı yeni formlar üretilmektedir.

Bea Camacho

Tekstil sanatı alanında eserler üretirken çoğunlukla performans sanatını kullanan Filipinli sanatçı, *Çevreleme (Enclose) II* ve *Yok Etme (Efface)* adlı çalışmalarında mekânın yapısını ve bütünlüğünü kullanmış, kendini 9 ila 11 saat ara vermeden

ördüğü tığ işi bir kozanın içine sokmuş örme işlemini ortaya koymuştur. (Camacho, 2008 - 2010) Bir defaya mahsus olan bu performanslarda, heykelsi imgede üçüncü boyutu yakalamak için insan bedenini kullanmış ve anlatmak istediği konunun özü olan, bedenın dış ortamdan izole edilme şeklini beden kozasının varlığı ile oluşturmuştur.



Görsel 8: Bea Camacho, Çevreleme (Enclose), 11 Saatlik Kroşe Örne Performansı, 2005

Sandra Becker

Sanatçı video ve görsel çalışmalarının yanı sıra, örme temalı birçok iç mekân çalışması da üretmektedir. *İç Mekân (Interior)* serisinde insan vücudunu bir yapı malzemesi olarak kullanarak, organik yapıların geometrik yapılardan farklı olmadığını gösterdiği, iç tasarımın bir ögesi olarak insan vücudunun kullanılabileceği olgusunu ortaya koyuyor. Bedenin, yünden dokunmuş koza benzeri bir yapı içinde tabure benzeri bir nesne ile bütünleştirilmesi ile, bedenın kendisini de üç boyutlu bir malzeme olarak değerlendirdiği iki ayrı ve farklı yapının uyumunu izleyiciye sunuyor.



Görsel 9: Sandra Becker, İç Mekân (Interior) Serisinden Bir Çalışma, Yün Örne, Ahşap, 2012

Sentetik ve Kimyasal Maddeler (Tutkal, Epoksi ve Diğer Yapıştırıcılar-Sertleştiriciler)

Evde kullanılabilecek tutkal, alçı, epoksi reçine vb. yapıştırıcılar ve sertleştiriciler sayesinde örme eserler, heykel olarak farklı ve kalıcı bir kimliğe kavuşur. Modern teknoloji ve değişen taleplerle birlikte endüstriyel amaçlı da üretilebilen örme çalışmalar, dekorasyon ve mobilya hâline de gelebilir.

Endüstriyel tip epoksi, polyesterler ve çeşitli sertleştiriciler organik öze sahip örmenin değişim geçirmesine yön vermektedir. Makine örgüsü ve el örgüsü malzemelerin tamamı, malzemelerin kimyasal yapısı dikkate alındığında örme heykel sanatının önemli bir parçası olduklarını kanıtlayabilmektedir.

Seung Wook Sim

Sanatçı, izleyiciye hayal dünyasının manifestosunu siyah yekinsiz bir yüce deyişle yarattığı heykelleri aracılığı ile anlattığını belirtir. (Arts, 2017) Sim, hayal dünyasındaki manzaraları, figürleri, yerleri ve yapıları heykel, çizim, enstalasyon, fotoğraf ve yazılarla anlattığını söyler. Bu zaman kadar yaptığı çalışmalarının, hayal dünyasının kısmi ve detaylı temsilleri olduğunu belirtir. İnsanların, ütopayı ve distopyayı hayal etme yeteneğine sahip olduğunu söylerken, sanat anlayışının, gizemli olanı özleyebilen insan özelliğinin aşırı derecede arttırılmasını hedeflediğini de ifade etmektedir.

Siyah Yerçekimi (Black Gravity) ve *Siyah Mutasyona Uğramış Süsleme (Black Mutated Ornamentation)* serilerinde sıcak silikonu kullanarak, üç boyutlu tığ işi yapılar meydana getirmiş ve çelik bir iskelet üzerinde rölyef yapılar oluşturmuştur. Böylece, örmenin yapısından ve kullanılan malzemelerden ilham aldığı söylenebilen ve gölgeler ile iç karanlığı görselleştirebilen sanatsal bir dil yaratmıştır.



Görsel 10: Seung Wook Sim, *Siyah Mutasyona Uğramış Süsleme (Black Mutated Ornamentation)*, Çelik İskelet Üzerine Siyah Renkli Sıcak Silikon, 132 x 157.4 x 38.2 cm, 2007

Alejandra Zermeño

Sanatçının sanatsal sürecinin başlangıcında, insan ve hayvan bedenlerini incelemesi sonrasında kil ve alçı malzemeleri kullanarak, vücut formları oluşturduğu görülmektedir. Sonraki aşamada örme, tığ işi ve dokuma kumaşları dikiş ile birleştirmekte ve bu birleştirilen kumaşları plasterin ile yapıştırarak örme heykellere dönüştürmektedir. Kimyasal yapıştırıcılar kullandığı eserlerinde, canlı ve büyüleyici renk seçimleriyle üçüncü boyutun etkisini vurgulamayı seçmektedir. (Zermeño, Artist Biography & Facts, 2024)



Görsel 11: Alejandra Zermeño, *Garra Rufa Balığının İç Biyolojisi* (Biología Interna de Un Pez Garra Rufa), Örne Kumaş, Plasterin, 2013

Sıvı Malzemeler (Reçine, Balmumu, Alçı, Çimento, Cam, Seramik Sırı)

Sıvılar ve farklı alternatif malzemeler kullanılarak üç boyutlu etki elde edilmesi, sanatçılara ve eserlerine katı ve yapay malzemelerle karşılaştırıldığında aynı etkiyi sağlayabilirken, farklı özellikleri sayesinde örme eserlerin farklı şekillerde boyutlandırılmasına da olanak tanıyor. Reçineler ve mumlar, akışkan malzemeler olarak kapladıkları inorganik nesnelerin yapısını organik yapıya dönüştürürler. Çimento ve alçı, dokulu, kremi bir yapıya sahip olmasına rağmen sertleşme aşamasından sonra inorganik-organik bir görünüme kavuşur. Bu materyallerin sanatçılar arasında geniş çapta kullanımları artmış ve farklı yapıları sayesinde, zamanla çok yönlülüğe sahip özellikleri görülmeye başlanmıştır.

Sonya Philip

Örmeye ve tekstile dair her şeyi, büyüdüğü çok kültürlü yaşamdan ve annesinden öğrenen sanatçı, çalışmalarına makrome ve dikiş ile başlamış, 20'li yaşlarına geldiğinde ise örme üzerine odaklanmıştır. (Glassenberg, 2014) Örmeyi, sevdiği doğadan malzemeler ile birleştiren Philip, Kapsüller (Pods) serisinde doğadan, canlılardan esinlendiği organik formları kurmak için ipek iplikleri örüp balmumuna batırarak asma heykellere dönüştürmektedir.



Görsel 12: Sonya Philip, *Kapsüller (Pods)*, Örne İpek İplik, Balmumu, 2012

Marcin Dudek

Sanatçının, nesne ve yerleştirme, video, performans ve kolaj, ruhsal ve sosyolojik mekanizmalarla hiyerarşik yapıyı incelemiş olduğu politika, güç ve sosyal kontrol üzerine oldukça çeşitli eserler üretmektedir. Sovyet Polonya'sı sonrasında şiddet, asabilik, başkaldırı ve holiganlığın işçi sınıfında bir anksiyete biçimi olarak ortaya çıkışının, sanatçının eserlerinde bilhassa odaklanmayı seçtiği mevzular içinde yer alır. Yaşanmışlıkların barındırdığı soyutluk, bozgun ve yok oluş sanatçının zorlayıcı yaklaşımını biçimlendirmektedir. (Workshop, 2024) *Hükümdar Kafalar (Sovereign Heads)* serisinde bu zorlayıcılık, seçtiği akrilik ve reçine karışımı bir çeşit alçı türü olan *jesmonite**, pişirme kili ve pigmentlerin kullanım biçimleri ile ortaya konmaktadır.



Görsel 13: Marcin Dudek, *Hükümdar Kafalar - Karas (Sovereign Heads - Karas)*, Jesmonite, Pigment, Ahşap, Fiberglass, 36 x 25 x 10 mm, 2018

TÜRKİYE'DE ÖRME SANATI, GELİŞİMİ VE ÖRME GRUP SERGİLERİ

1950'li ve 1960'lı yıllar içerisinde değişen dünya, dokuma ve lif sanatı ile başlamış eylemlerin Türkiye'de de tekstil sanatına dair ilk örneklerinin baş göstermesinde etkili olmuştur. Tapestry, halı ve kilim gibi dokuma çalışmalarda, bilinen sınırların silinmeye başlaması ve işlevin dışında kalan sanatsal bir boyut kazanması, lif sanatının gelişmesinde de etkisini göstermektedir. Geleneksel forma ve niteliklere sahip tekstil çalışmaları, çağdaş üretim yöntemleri ile ilerleme gerçekleştirmiştir. (Özay, 2001, s. 49-51) 1970 yılından günümüze doğru gelindiğinde ise, tekstil sanatları adına gerçekleşen gelişmelerle Türkiye'de tekstil sanatının başlangıcından 1997 yılına kadar örmek tekniğini kullanan herhangi bir sanatçı ya da oluşumla karşılaşmaz. Örmek ile ilgilenen sanatçıların ve oluşumların çok fazla olmamasının sebebi, ülke genelindeki bölümlerin ve örmeye dair verilen derslerin azlığıdır. Bu bağlamda, devlet ve vakıf üniversitelerinin güzel sanatlar fakültelerinin tekstil tasarım bölümlerinde bulunan programlarda örmek sanatı ve tasarımı derslerinin yer alması büyük önem teşkil etmektedir.

Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Tekstil Sanatları Bölümünde Lisans eğitimini tamamladıktan sonra aynı üniversitede akademisyenlik yapan Prof. Dr.M. Biret Tavman Ertuğrul, İngiltere'de master ve doktora eğitimleri almıştır. Türkiye'de güzel sanatlar fakültelerinde tekstil tasarımı bölümlerinde örmek tasarımı ve sanatındaki derslerde yetersizliği fark ederek bu iki noktada gelişimi sağlayabilmek için, eğitim kariyeri boyunca çalışmaya başlamıştır ve günümüzde halen bu konudaki çalışmalarına devam etmektedir. (Ertuğrul P. M., Prof. M. Biret Tavman Ertuğrul ile gerçekleştirilen sözlü görüşme., 2018)



Görsel 14: M. Biret Tavman Ertuğrul, Analitik, Örmek, 30 x 30 cm, 2010



Görsel 15: M. Biret Tavman Ertuğrul, *Bakış, Örme Yün-Akrilik*, 30 x 30cm, 2014

Tavman, yarattığı yeni doku ve yüzeylerle örmede bir noktada var olduğunu sanılan engelleri ortadan kaldırarak farklı bir anlam kazandırmaktadır. Sanatçı, İspanya'nın Madrid kentinde 2019 WTA 8. Uluslararası Tekstil Bienali'nin *Botanic Garden*'da düzenlenen tekstil sanatı sergisine, *Yolun sonu-hipnoz (Fin del camino-hipnosis)* adlı çalışması ile konuk sanatçı olarak katılmıştır.



Görsel 16: *Botanic Garden'da Düzenlenen Örme Sergisinden Biret Tavman'a Ait Yolun sonu-hipnoz (Fin del camino-hipnosis)" İsimli Çalışma, Örme, Pamuk ve Akrilik Yün*, 80 x 120 cm, 2019

Türkiye'de örme sanatının bugün sahip olduğu yere gelmesine öncülük eden Tavman, 1995 yılında İngiltere'de lisansüstü eğitimini tamamladıktan sonra Türkiye'ye dönmesi ile, örme sanatının ve tasarımının ülkedeki gelişimi ve ilerlemesi adına ilk hareketleri başlatmıştır. Ülke genelinde gerçekleşen ilk sanatsal örme sergisini, 1997 yılındaki kişisel sergisi ile başlatmış olan Tavman; ortaya koyduğu eserleri ve 2011 yılında ilk kez Ayşe Takı Sanat Galerisi'nde birçok tekstil sanatçısının da katılmış olduğu *Ters-Yüz* örme grubuyla, bugüne kadar sayısı her geçen yıl artmakta olan örme sanatçıları ile birlikte örme

sanatını ve farklı etkinliklerini geliştirmeye ve gerçekleştirmeye devam etmektedir. (Ertuğrul P. M., Prof. M. Biret Tavman Ertuğrul ile gerçekleştirilen sözlü görüşme., 2018)

Ters-Yüz sergilerinin dışında yapılan *İlmek ve Sökük* sergileri, her sene 20'den fazla sanatçıyı bünyesine davet ederken, bu sayının artmaya devam ettiği belirtilir. Yılda bir kez yapılan ve örme sanatına hak etmiş olduğu değeri ve önemi uluslararası alanda kazandırmaya çalışan bu sergiler, ilerleyen dönemlerde, biri yurt dışında olacak biçimde dört ayrı sergi gibi devam ettirilmiştir.



Görsel 17: İyileşme Örne Performansı, 2023

Örme sanatı kapsamında son olarak gerçekleştirilen 2023 yılındaki İyileşme - Healing adlı örme performansı, tekstil sanatçıları ve öğrencileri ile birlikte 6 Şubat 2023 Türkiye-Suriye depremleri sonrası yaşanan travmalara dair, örmenin yarattığı etkilerle iyileştirme amaçlanmıştır. Sanatçılar ve öğrenciler, seçtikleri konular doğrultusunda iplikler seçerek çalışmalarını üretmişlerdir. Yurtdışında, insanların bir araya gelerek performans şeklinde gerçekleştirdikleri Knitting Circle (Örgü Çemberi) (Jacobs-Carnahan, 2020) gibi çeşitli örnekleri mevcuttur; ancak Türkiye’de tekstil sanatında bir ilk olarak gerçekleşmiştir.

Yapılan bütün etkinlikler ve sergiler, Türkiye’de yeni dönemde sanat olarak yer edinmeye başlamış örmeyi, sanat olarak öne çıkarma, duyurma ve geliştirme, örmeye ilgisi olan tüm kişileri bu platformda bir araya getirme hedefini barındırmaktadır.

ÖRME GRUP SERGİLERİ

Sergiler, 12 yıl boyunca 11 ulusal ve 6 uluslararası olmak üzere toplamda 17 grup sergisi olarak gerçekleşmiştir.

Ters-Yüz Örme Sergileri

İlki 21 Kasım - 10 Aralık 2011 tarihleri arasında, Prof. Dr. M.Biret Tavman Ertuğrul küratörlüğünde gerçekleştirilen Ters- Yüz sergisi, eğitmenlerden ve öğrencilerden oluşan bir grup sergisi şeklinde düzenlenmiştir. Yabancı örme sanatçıların katılımlarıyla da sergi gelenekselleşmiş ve her yıl aynı zaman aralığında, farklı sanatçıların katılımıyla sürdürülmeye devam etmektedir. (Abanoz, Örme Tasarımında Form ve Desen, 2016)



Görsel 18: Ters- Yüz Örme Sergisi Afişi, 2011

Görsel 19: Ters-Yüz Örme Sergisinden Bir Görsel, Ayşe Takı Sanat Galerisi, 21 Kasım – 10 Aralık 2011

İlmeK Örme Sergileri

İlmeK örme sergisi, dört kez düzenlenmiş olan Ters-Yüz örme sergilerine ek olarak başlamış yeni bir örme grup sergisidir. (Ertuğrul P. M., Prof. M. Biret Tavman Ertuğrul ile gerçekleştirilen sözlü görüşme., 2018)



Görsel 20: İlmeK Örme Sergisi Davetiyesi, 2016



Görsel 21: İlmeç Örne Sergisinden Vildan Tok Derici'ye Ait Bir Çalışma, Antik Cisterna, 2016



Görsel 22: İlmeç Örne Sergisinden Fatma Büyüksöfoğlu'na Ait Bir Çalışma, Pamuk, 50 x 65cm, Antik Cisterna, 2016

Sökük Örne Sergileri

Ters-Yüz ve İlmeç örne grup sergilerinin örmeyi ülkemize geliştirme ve tanııtma amacını pekiştirmek ve herkesi örne sanatı ile buluşturmak adına, 18 - 30 Haziran 2017 yılında, Sökük Sergisi SU alt başlığı ile ilk kez düzenlenmiştir. (Ertuğrul P. M., Prof. M. Biret Tavman Ertuğrul ile gerçekleştirilen sözlü görüşme., 2018)



Görsel 23: Sökük Örne Sergisi Kataloğu, 2017



Görsel 24: Sökük Örne Sergisinden Gül Bolulu'ya Ait Su Sesi İsimli Çalışma, Örne, Naylon İp, 50 x 36 x 40 cm, 2017



Görsel 25: Sökük Örne Sergisinden Nilüfer Ünay Çubukçu'ya Ait Su İsimli Çalışma, Örne ve Serbest Teknik, Fantezi İplik, 3 x 20 cm, 2017

SONUÇ

İnsanoğlu yaratılışından bu yana sanatı kendisiyle birlikte yetiştirmiş ve geliştirmiştir. Zaman içerisinde sanat alanında meydana gelen değişimler insanları da etkilemiş ancak insanlığın büyük bir kısmını oluşturan sanat, zorunluluktan öteye geçerek, insanların duygularını ve benliğini ifade etme yolunda önemli bir adım haline gelmiştir.

19.yüzyılda teknolojik çağın başlaması bir anda insanı ve sanatı mevcut alanlarının çok ötesine taşımış, insanların düşünce biçimlerini değiştirmiş ve sanatın insanlardan ayrılmadan kendini ifade etmesine olanak sağlamıştır. Tarihin başlangıcından günümüze kadar insan ile ilerleyen ve değişim geçiren sanatta, örme sanatının heykel sanatı ile yaşadığı etkileşimi ve bütünleşmesini gözlemleyerek, yaşadığımız teknolojik çağda bu değişimin nasıl gerçekleştiğini görebiliriz. Örme sanatı yolculuğuna, diğer tüm disiplinlerden de şeyler katarak yolculuğuna devam ederken, en etkileşimli ve dönüştürücü ilişkiye sahip olduğu heykelin kendisinden bağımsız düşünülebileceği fikri ile karşılaştıktan sonra bu bağımsızlığın ve ayrılığın 20.yüzyılda var olmadığı ortaya çıkmıştır. Kullanılan teknoloji, üretim süreci ve malzemelerin bir araya gelerek bir bütünlük oluşturduğu gözlemlenmiştir.

Tekstil sanatçıları ve başka alanlardan gelip örme alanında eserler yaratan diğer sanatçıların ortaya koydukları çalışmalarla üç boyutlu örme sanatını önemli yerlere taşıdıkları görülmektedir. Sanatçıların, örmeye karşı duydukları sevgi ile 21.yüzyıl örme sanatına getirdikleri yenilikleri ve ürettikleri eserlerin, hem malzeme hem de teknik açıdan yarattıkları eserlerinin ortaya koyduğu değer ve anlam aracılığıyla nitelendirilmektedir.

Türkiye’de örme sanatı ve gelişimi, örme sanatı adına bir ilerlemenin gerçekleşmesinin 20.yüzyılın sonuna rastladığı, 21.yüzyıla kadar örme sanatının yurt dışındaki hızlı ve efektif şekilde gelişimine karşın, ülkemizde örme sanatına verilen önemin yeterli olmadığı, her ne kadar çağdaş dokuma ve lif sanatları tekstil sanatları adına büyük ilerlemeler kaydetmiş olsalar da ilerlemenin zayıf kaldığı düşünülmektedir. 21.yüzyıla eşlik eden sanatsal örme hareketi Türkiye’de, yavaş bir ilerleme ile olmasına karşın değişen zamana ayak uydurmuş, teknolojik gelişmeler ve heykel ile olan ilişkisinde de sanatçıların çalışmaları ve sergiler sayesinde daha ilgi çeken bir hâle gelmiştir. 21.yüzyılın sonlarına doğru, örme sanatındaki tüm gelişmelerle birlikte sanatçıların tek bir platformda bir araya gelmesi ve örme sanatının kültürel değerini ötesine geçen bir sanat olarak öneminin ortaya çıkmaya başlaması ile, örme sergilerine bakıldığı zaman, bu sergilerde yer alan sanatçıların yurt dışında olduğu gibi farklı alanlardan da gelebildiği ve örme sanatına dair üç boyutlu etkili eserler ortaya koydukları ile görülmektedir.

Türkiye’de örme sanatına dair ilerleme, diğer ülkelerdeki kadar hızlı gerçekleşmese dahi gözle görülür bir hareket gerçekleşmektedir. Türkiye ile diğer ülkeler arasında uzun vadeli ortak bir platform oluşturarak üç boyutlu örme sanatının gelişimi gerçekleştirebilir ve aynı zamanda örme sanatı, farklı kültürlerin ve sanatçıların bir araya geldiği yeni noktalara ve bölgelere böylelikle taşınabilir. Günümüz çağının getirdiği benzeri görülmemiş teknoloji ve gelişmeler, sanatçıların ortak çabaları, üç boyutlu örme heykel sanatının sanat alanında yerleşmesini sağlayabilir.

Örme sanatı heykel sanatından büyük destek alırken, kendisini barındırdığı düşünülen duvarları da yıkmakta ve heykel sanatına da yeni alanlarda destek vermektedir. Yapısı, teknolojisi, biçimi ne olursa olsun birbirleriyle ilişkili olmaya devam etmeleri kaçınılmazdır. Her iki sanat alanının da mesajlarını iletmek ve çarpıcı, birleştirici niteliklerini ortaya çıkarmak sanatçılar için önemli bir nitelik haline gelmiştir. Ortaya çıkan çalışmalara eşlik eden değişimler, heykel ve tekstilin bir bütün oluşturup birlikte aynı yolda gelişebileceğini kanıtlar niteliktedir. Günümüz örme sanatındaki değişimler, heykel ile bağlantısı ve bütünlüğü üzerine araştırmalar yapmak, sanatçılarla iletişim kurmak, örme heykel sanatı hakkında kapsamlı bilgi edinmek ve bu konuda kapsamlı bir anlayış kazanmak önemli olacaktır. Ne yazık ki sadece Türkiye’de değil, tüm dünyada heykel formları ve üç boyutlu örme sanatı konusunda kaynak sıkıntısı yaşanmaktadır. Örme heykel sanatı ve üç boyutlu örme sanatına dair farkındalığın gerçekleşebilmesi için, örme heykel sanatı konusunda farkındalığı oluşturmak, sanatçıların anlatımlarını ve ifadelerini dinlemek, örmeyi tekniğin ötesine geçebilen bir sanat olarak düşünmek önem taşımaktadır.

KAYNAKÇA

Abanoz, E. Y. (2016). Örme Tasarımında Form ve Desen. İstanbul: Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.

Celant, G. (2010). Louise Bourgeois: Fabric Works. G. Celant içinde, Louise Bourgeois: Fabric Works

(s. 13-25). Sirka Milan.

Fineberg, J. (2014). 1940'tan Günümüze Sanat Varlık Stratejileri. J. Fineberg içinde, 1940'tan Günümüze Sanat Varlık Stratejileri (s. 187-194). İstanbul: Karakalem Kitabevi Yayınları.

Özay, S. (2001). Dünden Bugüne Dokuma. Ankara: T.C. Kültür Bakanlığı Sanat Eserleri.

İNTERNET KAYNAKLARI

Bate, G., & Rudman, D. (2013). Artist: Shanell Papp of Lethbridge, Alberta, Canada - Interview 116: For this interview Toronto fibre artist Catherine Heard, contributed some questions. World of Therads Festival: https://www.worldofthreadsfestival.com/artist_interviews/116_shanell_papp_14.html, Erişim Tarihi: 03.09.2024

Co, A. M. (2022). STINE LETH "Siden sidst...". Galerie Parnasse: <https://galerieparnasse.dk/home-6-3-8/>, Erişim Tarihi: 08.01.2024

Frankel, M. (2014, mart 5). Knit One, Purl One: The Mysteries of Yarnbombing Unravelled. The Conversation: <http://theconversation.com/knit-one-purl-one-the-mysteries-of-yarn-bombing-unravelled-23461>, Erişim Tarihi: 08.09.2024

Gotthardt, A. (2017, ocak 25). These Artists Are Giving Knitting a Place in Art History. Artsy: <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-artists-knitting-place-art-history>, Erişim Tarihi: 10.09.2024

Gropius, W. (1919). Walter Gropius, "Bauhaus Manifesto and Program" (1919). maria elena buszek: <https://mariabuszek.com/mariabuszek/kcai/ConstrBau/Readings/GropBau19.pdf>, Erişim Tarihi: 11.09.2024

Jacobs-Carnahan, E. (2020, ekim 23). Historical knitting circles are precursors of today's craftivist movement. Eve Jacobs-Carnahan: <https://evejacobs-carnahan.com/2020/10/23/historical-knitting-circles-are-precursors-of-todays-craftivist-movement/#:~:text=Historical%20knitting%20circles%20are%20precursors%20of%20today%27s%20craftivist%20movement,-Oct%2023%2C%202020&text=My%20>, Erişim Tarihi: 12.09.2024

Jones, J. (2010, mart 19). Artist Andy Holden makes a marvellous mountain out of a misdemeanour. The Guardian: <https://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2010/mar/19/artist-andy-holden-tate-pyramid>, Erişim Tarihi: 15.09.2024

Lee, K. (2018). Info. Kwangho Lee: <http://www.kwangholee.com>, Erişim Tarihi: 17.09.2024

Lin, Brenda, Textiles: The Art of Women's Work, Mar 7, 2020, <https://www.sothebys.com/en/articles/textiles-the-art-of-womens-work>, Erişim Tarihi: 17.09.2024

Papp, S. (2014). The Hunting Party. Shanell Papp: <https://shanellpapp.com/art/the-hunting-party/>, Erişim Tarihi: 20.09.2024

Workshop, Y. (2024). Marcin Dudek Biography. Yeo Workshop | Contemporary Art Gallery: <https://www.yeoworkshop.com/artists/46-marcin-dudek/biography/>, Erişim Tarihi: 22.09.2024

Zermeño, A. (2024). Artist Biography & Facts. askART: https://www.askart.com/artist/alejandra_zermeno/11287157/alejandra_zermeno.aspx?alert=info, Erişim Tarihi: 23.09.2024

Zhao, Q. (2014, nisan 29). Stitching Solitude: Bea Camacho's 'Enclose' and the Art of Isolation. Actipedia: <https://actipedia.org/project/stitching-solitude-bea-camachos-enclose-and-art-isolation>, Erişim Tarihi: 27.09.2024

Zoo, D. (2024). Stine Leth. Designer Zoo: <https://designerzoo.dk/collections/stine-leth>, Erişim Tarihi: 27.09.2024

GÖRSEL KAYNAKLAR

Görsel 1: Mann, J. (2017, kasım 3). When joseph Beuys Locked Himself in a Room with a Live Coyote. Artsy: <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-joseph-beuys-locked-room-live-coyote>, Erişim Tarihi: 03.08.2024

Görsel 2: Blog, S. (2015, nisan 23). Yarn Bombings! Selvage Blog: <https://selvageblog.blogspot.com/2015/04/yarn-bombings.html>, Erişim Tarihi: 10.07.2024

Görsel 3: Avant-Guardians. (2025). Gelitin. Avant-Guardians: https://avant-guardians.com/gelitin/gel_pop1.html, Erişim Tarihi: 05.07.2024

Görsel 4: Papp, S. (2014). The Hunting Party. Shanell Papp: <https://shanellpapp.com/art/the-hunting-party/>, Erişim Tarihi: 19.07.2024

Görsel 5: Lee, K. (2018). <http://www.kwangholee.com>, Erişim Tarihi: 12.07.2024

Görsel 6: Zoo, D. (2024). Stine Leth. Designer Zoo: <https://designerzoo.dk/collections/stine-leth>, Erişim Tarihi: 05.07.2024

Görsel 7: Holden, A. (2017). Pyramid Piece. Andy Holden: <https://andyholdenartist.com/pyramid-piece>, Erişim Tarihi: 25.06.2024

Görsel 8: Camacho, B. (2008 - 2010). Enclose (Video Stills). Artsy: https://www.academia.edu/72565382/Efface_2008_Enclose_II_2010_, Erişim Tarihi: 04.07.2024

Görsel 9: Becker, S. (2012). Interior I. Sandra Becker: http://sandrabecker.info/www.sandrabecker.info/work/Seiten/Interior_I_2012.html, Erişim Tarihi: 08.08.2024

Görsel 10: Gallery, C. H. (2015). Seung Wook Sim. Carl Hammer Gallery: <https://www.carlhammeryallery.com/artists/seung-wook-sim/featured-works?view=slider#3>, Erişim Tarihi: 08.08.2024

Görsel 11: Zermeno, A. (2024, haziran 26). Arteinformado. Alejandra Zermeno: <https://www.arteinformatado.com/guia/f/alejandra-zermeno-42027>, Erişim Tarihi: 02.07.2024

Görsel 12: Philip, S. (2012, nisan 25). Nine Pods. Sonya Philip: <https://www.sonyaphilip.com/portfolio/pods>, Erişim Tarihi: 20.07.2024

Görsel 13: Dudek, M. (2018), Sovereign Heads - Karas. SAGG (Singapore Art Gallery Guide): <https://sagg.info/event/sovereign-heads-by-marcin-dudek/>, Erişim Tarihi: 10.08.2024

Görsel 14: Ertuğrul, P. M. (2018). Analitik.

Görsel 15: Ertuğrul, M. B. (2018). Bakış.

Görsel 16: Ertuğrul, M. B. (2018). Fin del camino-hipnosis.

Görsel 17: Platform, T. A. (2023). İyileşme. <https://www.instagram.com/p/CqIGK-4ISDG/>. Erişim Tarihi: 20.06.2024

Görsel 18: Abanoz, E. Y. (2016). Ters-Yüz Örne Sergisi. Örne Tasarımında Form ve Desen. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İstanbul.

Görsel 19: Ertuğrul, M. B. (2018). Ters-Yüz Örne Sergisi.

Görsel 20: Cisterna, A. (2016). İlmek-Loop. İstanbul. <https://antikcisterna.com/index.php/2016/05/24/ilmek-loop/>, Erişim Tarihi: 20.06.2024

Görsel 21: Ertuğrul, M. B. (2018). İlmek Örne Sergisi.

Görsel 22: Ertuğrul, M. B. (2018). İlmek Örne Sergisi. Görsel 23: Ertuğrul, M. B. (2018). Sökük Örne Sergisi.

Görsel 24: Ertuğrul, M. B. (2018). Sökük Örme Sergisi.

Görsel 25: Ertuğrul, M. B. (2018). Sökük Örme Sergisi.

SANATIN İYİLEŞTİREN GÜCÜ/ARTEMISIA GENTILESCHI ÖRNEĞİ*

THE HEALING POWER OF ART/ EXAMPLE ARTEMISIA GENTILESCHI

Doç. Dr. A. Pelin Şahin Tekinalp

Hacettepe Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi,
Sanat Tarihi Bölümü
apelintek@gmail.com

ORCID ID: 0000-0002-9551-3807

MAKALE GELİŞ TARİHİ: 31 Mart 2025 · YAYIMA KABUL TARİHİ: 7 Mayıs 2025

Öz

Bu araştırma, sanatın iyileştirici gücünü, Barok dönem kadın sanatçı Artemisia Gentileschi'nin bir grup eseri üzerinden takip etmeyi amaçlamaktadır. Sözlü ya da yazılı gelenekte mitoloji öykülerinin öznesi olarak özellikle aşkları, kadın kaçırma olayları ile zihinlere yerleşen tanrılar ile isteksiz kadınların mecbur bırakıldıkları yaşamlarıyla dolu aktarımlar gündelik yaşamının içinde sıklıkla anlatılmıştır. Bu anlatım örgüsü dışına bakıldığında, 17. yüzyılda sanat hayatında gerçek/ sıradan/ ölümlü birinin başına gelen ve kayıtlardan izlenebilen bir cinsel saldırının öznesidir genç Artemisia. Sanatçının yaşam öyküsü incelendiğinde davanın ardından yaşamına farklı kentlerde devam ettiği görülmektedir. Bu çalışmada ise bütün eserleri yerine, sadece bir grup eserinden yola çıkarak "sanatın iyileştirici gücü" ortaya konulmaya çalışılacaktır. Terim 20. yüzyılda kullanılmaya başlansa da Artemisia kendini sanatla iyileştirmenin yolunu bulmuştur.

Abstract

This research aims to trace the healing power of art through a group of works by the Baroque female artist Artemisia Gentileschi. In the oral or written tradition, the gods, who are the subjects of mythological stories, especially with their love and kidnapping of women, and the lives of unwilling women forced to live, have been frequently narrated in everyday life. Looking beyond this narrative pattern, the young Artemisia is the subject of a sexual assault that happened to a real/ ordinary/mortal person in the art life in the 17th century and can be traced from the records. When the artist's life story is analyzed, it is seen that she continued her life in different cities after the trial. In this study, we will try to reveal the "healing power of art" based on a group of her works instead of all her works. Although the term was coined in the 20th century, Artemisia found a way to heal herself through art.

Anahtar Kelimeler: İyileştiren Sanat, Artemisia, Kadın Ressam, Resim, Barok

Key Words: Healing Art, Artemisia, Female Painter, Pictorial art, Baroque

* Tekinalp, P. (2025). Sanatın İyileştiren Gücü/Artemisia Gentileschi Örneği. Sanat ve Tasarım Dergisi, (20. Yıl Armağan Sayısı | 35), 775-793.

*Kaleme alınan bu metnin ön çalışması 55. Ulusal Psikiyatri Kongresinde "Günlük Yaşamdan Kliniğe Şiddet" ana temalı etkinlikteki panelde "Artemisia Gentileschi: Kurban ve Savaşçı" başlıklı konuşmada bildirisi olarak aktarılmıştır. Bu çalışma öncelikle konuşmanın ana çizgisinden yola çıkarak ve genişletilerek oluşturulmuştur. Ayrıca araştırma esnasında İtalyanca çevirileri yapan Dr. Damla Çinici'ye çok teşekkür ederim.

Bu araştırma, eserleri kadar başından geçenlerle hatırlanan 17. yüzyıl İtalyan Barok dönem sanatçıları arasında bir kadın olarak yer bulmasıyla da bilinen Artemisia Gentilleschi hakkındadır. Eril sanat tarihi yazımında çeşitli sanat/sanat tarihi kitaplarında eserlerinden ve kendisinden fazla bahsedilmemektedir. Bu çalışmada bir grup resminden yola çıkarak sanatın iyileştirici gücü vurgulanmaya çalışılacaktır.

Giriş

Yüzyıllar boyunca toplumların inandığı, aktardığı ve sanatçılar tarafından görselleştirilen temaların başında özellikle mitolojik konular gelmektedir. Azra Erhat, “Mitoloji Sözlüğü” nün önsözünde Herodot’a ithafen tanrılara adlarını veren, efsaneleri anlatan isimlerin öncelikle Homeros ve Hesiodos olduğunu belirtmektedir. Ardından özellikle Herodot’ tan alıntılanarak “tanrı soylarını bir bir sayıp döken, tanrılara adlarını veren, niteliklerini tanımlayan, efsanelerini anlatan ve Yunan mitosunu yazan kişilerin de aynı isimler olduğundan söz etmektedir. Anlatılanların birbirinin aynısı olmadığını belirttikten sonra yazımın/ anlatımın farklı ve çok değişerek yazıldığını da vurgulamaktadır (Erhat, 1978, s.6-7). Dolayısıyla bin yıllardır mitolojinin başlıca kavramları Olympos’lu tanrılar ve özellikle onların yaşadıkları, zaferleri ve aşk öyküleri olmuştur. Zeus ve Apollon’un delicesine aşkları/tutkuları yüzünden beğenip peşlerine düştükleri kadın öyküleri bu alanın en sevilen detayları olarak dikkat çekmektedir. Tanrıların tanrısı Zeus’un ne şekilde olursa olsun elde ettiği kadınların öyküleri bir aşk hikâyesiymişçesine, eril bir hâkimiyetle yazılmış ve elbette ki görselleştirilmiştir. Güç zehirlenmesi yaşar gibidir Zeus ve bunun sonucunda da çapkındır. Kaçsa da dirense de sonunda elinden kurtulabilen kadın/erkek olmamıştır. Buna bağlı olarak aslında Olympos’ta da işler harika değildir. Bir yandan Zeus’un çapkınlıklarına katlanan, gücü Zeus’a yetmeyeceği için çözümü, mücadeleyi onun karşısındakileri cezalandırmakta arayan bir eş ile birlikte tanrıçaların en büyük derdinin güzellikleri ve kıskançlıkları olduğu var sayılan bir öykü de bir yandan yaratılmıştır. Mitolojide elbette iyileştirme, zafer kazanma ve daha birçok olumlu özellikleri barındıran kişilikler güçleriyle öne çıksalar da dramatik aşk öyküleri ve sanki öznesi kadın olan, hep güzel ve elde edilme öyküleri ya da kıskançlıklarıyla anlatılmakta ve görselleştirilmektedir. Hal böyleyken yeryüzündeki kadınlara bakıldığında dış güzellik, eril beğenilere hizmet etmek kadının görevlerinin başında gelecektir.

Bu anlatımın dışında kalmayı seçen, bu duruma karşı çıkan, istemeyen, gönülsüz kadın karakterlerin öyküsünü anlatan ve özellikle imgelerle aktaran sanatçılar da vardır. Karşı duruşun sonuçlarına katlanan kadın hikayelerinin en görkemli olanları 17. yüzyılda yapılmıştır. Dönemin önemli sanatçılarından başında gelen Lorenzo Bernini’nin heykelleri incelendiğinde *Persephone/Hades ile Apollon/*

Daphne öykülerini aktardığı heykel çiftleri dikkat çekmektedir. Her iki heykel grubu da Kardinal Scipione Borghese siparişidir (Öndin, 2018, s.142). 17. yüzyıl artık kilisenin yeniden öne çıktığı bir dönemdir. Dini olayların ve kişiliklerin dokunulmazlığı vardır. Din dışı konular haricinde çıplaklık yasaktır. Bernini, Vatikan'ın resmi sanatçısı olarak dini kurallara uygun bir şekilde, aldığı tüm siparişlerde figürlerin cinsel organlarını doğal bir şekilde örtecektir. Sözü edilen heykeller incelendiğinde, öncelikle *Apollon* ve *Daphne* figürlerinde, kendini tanrıça *Gaia*'ya adadığı için *Apollon*'a teslim olmayı reddeden *Daphne* ile karşılaşmaktadır (Erhat, 1976, s.88-89). Kendi başına bir çözüm bulamayınca, Tanrılara ettiği dualar, yakarmalar sonucunda *Apollon* tam yakaladığı anda defne ağacına dönüşerek kurtulacaktır. Bernini'ni muhteşem işçiliği ile *Daphne*'nin çaresizliği, yakarması öncelikle yüzünden, aralık dudaklarından anlaşılmaktadır. Sonunda kurtuluş defne ağacına dönüşmesidir ve genç kadın yardım istercesine uzattığı kollarıyla defne ağacına dönüşen özne olarak dikkati çekmektedir.

Persephone ve *Hades* öyküsünde ise yer altı kralı *Hades* aşk ve tutkuyla kaçırma konusunda başarılı olmuş ve kadını kendi karanlık dünyasında yaşamaya mahkûm etmiştir. Ancak *Persephone*'yi arayan annesi *Demeter*, çok düşkün olduğu kızını yer altında bulunca tuttuğu yas sonrasında toprağın bereketi kalmamıştır. Bunun sonucunda kıtlık baş göstermiş, bu durumda tarlalar kurumuş ve insanlar etkilenmiştir. *Zeus*'un devreye girmesi ve çare bulmak zorunda kalması sonucunda (Erhat, 1978, s.92-93), *Demeter*'i de kısmen mutlu etmek üzere, yılın belli zamanlarında yeryüzünde kalması şeklinde bir çözüm olarak tanrılar meclisinden karar çıkmıştır. Bir tanrının işine karışmak tercih edilmese de mecliste bu öneri kabul görmüştür. Bernini'nin bu heykelde, *Persephone*yi zapt etmekte zorlanan *Hades*'in mücadelesini vurgulaması oldukça etkileyicidir. Mermer bir heykelde, kadının baldırına geçirdiği eli izlemek, *Persephone*'nin yüzündeki çaresizlik, ruh durumunu yansıtan yüz ifadelerine verdiği önemin de göstergesidir ve izleyeni olayın içine çekmektedir. Yukarıda anlatılmaya çalışılan iki grup da hem fiziksel müdahaleye direncin hem de psikolojik savaşın izlendiği heykeller olarak öne çıkmaktadır.

Ama bu iki heykelde de kadın, aslında isteği dışında ele geçirilendir. *Daphne* heykel grubunda içinde bulunduğu bu durum karşısında tanrılara yakaran ve *Apollon*'un olmak yerine dileği kabul edilip ağaca dönüşen bir kadın iken *Persephone* ise zaptedilmeye direnememiş ancak tanrıça *Gaia*'nın pasif direnişi sayesinde yer altından belli zamanlarda kurtulması sağlanmış bir kadındır. Bu heykellerin, özellikle dindar ve Vatikan'ın resmi sanatçısı olan bir heykeltıraşa verilmesi manidardır. Burada verilen mesaj belki sadece ölümlü insanların tanık olmayı sevdiği bir aşk ilişkisinin yansıtılması belki dindar bireyin zorlama karşısında ne olursa olsun karşı duruşunu övmek belki de katlanmak yerine

sonunda başına ne gelirse gelsin razı olmanın öne çıkarılmasıdır. Amaç belki de bakan gözlerle öğüt vermektir.

Bin yıllardır mitlerle, efsanelerle büyüyen, aşk adı altında yansıtılan aktarımla gelişen bir toplumun sanat eserlerine bakıldığında Olympos'tan ölümlü insanoğluna doğru giden yolda, böyle bir sanat ortamında üstelikte yükselen dindarlıkla birlikte yaşanan gerçek bir tacizin nasıl karşılandığına bakmak gerekmektedir. Bu durumda özne Artemisia Gentileschi (Roma 1593- Napoli 1653) diye bir ressam ve aynı zamanda 17. yüzyılda sanatçı bir babanın atölyesinde, sanat ortamında kendini bulan yetenekli bir genç kadındır. Dava kayıtlarından dolayı sanatından önce başına gelen sistematik cinsel saldırıyla tarihte yer alsa da bu olayla baş etme yöntemiyle tarihe/ sanat tarihine/ feminist tarihe geçmesi kaçınılmazdır.

Artemisia Gentileschi/ Lomi: Yaşamı ve Eğitimi

Artemisia'nın babası Orazio Gentileschi (Pisa 1563 – Londra 1639) de bir sanatçı olup Pisa'lıdır ancak 1575'ten itibaren Roma'da yaşadığı ve çalıştığı anlaşılmaktadır. 1600 yılında Caravaggio, baba Gentileschi ile tanışmış ve aralarında sanatsal bağ oluşmuştur. Caravaggio ekolü/okulu sanatçıları arasında anılan sanatçı Caravaggio'yu canlı modelden çalışırken görmüş ve böylece sanatında doğal/gerçek ekolü benimsemiş olmalıdır. 16.yüzyılın sonlarında Orazio ünlenmeye başladığı sırada Artemisia doğmuştur. Kız çocuğu babasına hayran olarak onu takip etmiş ve çalışırken izleyerek büyümüştür. Böylece kullandığı renklere, tekniklere aşina olmuştur. Eli fırça tutmaya başladığı süreçte başta babası tarafından olmak üzere yeteneği keşfedilmiştir. Aslında erkek kardeşleri de vardır ve o dönemde erkek çocukların babası Orazio'nun izinden gitmesi eğilimi olmakla birlikte kızının daha yetenekli olduğunu kabul ederek onun sanatını geliştirmek üzere yoğunlaşmıştır.

Babasının atölyesi dönemin önemli isimlerinin uğradığı, sanat konuşulan ve sıklıkla müşterilerin de geldiği bir mekândır. Böylece Artemisia babasını ve çağdaşlarını hem çalışırken izlemiş hem de konuşmalarına tanık olmuştur. Bir yandan Caravaggio'dan doğal ekolü öğrenmiş öte yandan da tanıştığı dindarlar ve zenginler sayesinde sivil mimarideki resim uygulamalarına yani akademik/ klasik üsluba tanıklık etmiştir (Menichetti,2016, s.6-7).

Babası dönemin kadınlara tanıdığı görece özgürlüklere uygun bir şekilde kızını ev, kilise, atölye üçgeninde tutarak kapalı bir yaşam sürmesine sebep olmuştur. Sanat yaşamına Orazio'nun almış olduğu siparişlerde ona çıraklık yaparak ressam olarak başlamıştır. Ancak daha sonra, 1611'de kızına resimsel

perspektif uygulamalarını öğretmesi için atölyesinde beraber çalıştığı, güvendiği bir ressam olan Agostino Tassi'yi görevlendirmesiyle taciz süreci başlamıştır.

Cinsel saldırı ve yargılama sonucunda Floransa'da, sanatçı şehirden şehire göç ederken soyadı Gentileschi'yi amcasının soyadı olan Lomi ile değiştirmiştir. Böylelikle Artemisia Lomi olarak imza atarken, sadece babasının adını değil, aynı zamanda hayatında çok yer tutan Orazio'nun da bulunduğu acılı geçmişini de reddetmiş olmalıdır (Menichetti, 2016, s.10).

Taciz ve Artemisia

Artemisia, sanat tarihi yazımına yaşadığı olumsuz olay ve sonrasında mahkeme kayıtları ile geçtiği için yaşamının o evresini görmezden gelmek mümkün değildir. Bu anlamda Birleşmiş Milletler 'in taciz tanımına bakmak gereklidir; kadınlara yönelik şiddeti “kadınlara fiziksel, cinsel veya ruhsal zarar veya acı veren veya bu sonuçları doğurması muhtemel olan, cinsiyete dayalı her türlü şiddet eylemi, bu tür eylemlerle tehdit etme, zorlama veya keyfi olarak özgürlükten yoksun bırakma” diye ortaya koymaktadır. Ayrıca kadınlara yönelik şiddetin en önde geleni olarak da tanımlanmaktadır. Cinsel şiddet, “herhangi bir kişinin cinselliğine karşı zorlama kullanılarak yapılan herhangi bir cinsel eylem, cinsel eylem elde etme girişimi veya başka bir eylemdir” olarak tarif edildiği dünya sağlık örgütü maddelerinden ortaya çıkmaktadır (https://www.who.int/health-topics/violence-against-women#tab=tab_1).

Günümüzde bu şekilde çerçeve çizilirken tarih boyunca saldırının varlığı kaynaklardan bildiğimiz bir olgu olarak karşımıza çıkmaktadır ve kadın üzerinden ele almak ya da cezalandırmak yerine mülkiyet hukukuyla iç içe düşünüldüğü anlaşılmaktadır. Antik metinlerden ortaçağa kadar taciz ailenin/ babanın malına karşı işlenen bir suç olarak görülmektedir (Korkusuz, 2013, s.815-816).

Bu bağlamda araştırmancının öznesine bakıldığında mağdur Artemisia Gentileschi'dir. 1611'de Tassi öğretmenliği sırasında (Menichetti, 2016, s.10) genç kadını beğenerek direnmesine rağmen cinsel saldırı süreci genç kızın isteği dışında gerçekleşmiştir. Bakire bir kadınla zor kullanarak birlikte olmanın sonucuna katlanmak ya da ağır yaptırımından sıyrılabilmek için genç kadına hemen evlilik sözü vermiştir saldırgan. Bu vaatlerle kandırılan ve peşi sıra sistematik bir duruma evrilen olay, sonunda Artemisa'nın dayanamayıp babasına söylemesiyle başka bir seviyeye dönüşmüştür. Baba Gentileschi, hemen şikâyet etmemiştir, önce şahıs ile birlikte yaptıkları ortak işin bitmesini beklemiştir. Ancak işin bitiminden sonra, 1612 yılının başlarında Papa 5. Paul'e

Tassi'ye karşı hukuki bir yaptırım uygulanması talebiyle bir dilekçe sunmuştur. Orazio, kızına Mayıs 1611'de ve sonrasında defalarca taciz ettiği gerekçesiyle Tassi'yi suçlamıştır. Dava talebinin kabul edilmesinin ardından duruşma görülmeye başlanmıştır (Menichetti, 2016, s.11). Tassi, suçlamaları reddetmiş ve ifadelerinde hiçbir zaman genç kıza cinsel bir ilişkide bulunmadığı ile başlayarak, aslında kadının fahişe olarak tanındığı iftirasıyla savunmasına devam etmiştir. Beş aylık dava sürecinde işkence altında çapraz sorguya çekilen Artemisia, Tassi'nin "eylemi gerçekleştirdiğini ve evlilik vaatleriyle onu kandırdığını" ısrarla yinelemiştir. Mahkeme sürecindeki işkencelerin ardından sürekli aynı sorular sorularak yanıtlaması istenmiştir. Tassi'nin gözleri önünde gerçekleşen bu sorgulama altında dahi Artemisia inatla ifadesini değiştirmemiştir.

Davaya ilişkin belgelerde belirtildiği üzere, ilk saldırı/cinsel ilişki sırasında tüm gücüyle kendini korusa da, mücadele etse de engellemeyi başaramamıştır; sonrasında sahte evlilik sözü üzerine istismarlar tekrar etmiş ve genç kadın rıza eden, bekleyen bireye dönüşmüştür.

Olay 1611'de gerçekleşmiştir ama şikâyet bir yıl sonra, 1612'de yapılmıştır. Mahkemeye başvurunun bu kadar gecikmesi, bu süreçte mağdurun sessiz kalmış olması, bu sessizliğin genç kadının ayaklar altına alındığı düşünülen onuru ya da babasının iş ortaklığı ile de ilgili bir olay yüzünden olabileceği düşünülmektedir. 1600'lerde cinsi saldırı sadece bir cinsel şiddet biçimi değil aynı zamanda kurbanın ailesi için onur kırıcı bir olaydır. Sonuç olarak saldırı erkek bireye suç atfedildikten sonra, yargılandığı halde dava sonucu genç kadın açısından adalet duygusu yaratmamıştır. Kadının katlandığı işkencelere rağmen ısrarla doğruyu söylemesine rağmen babasının suç duyurusunun gecikmesi yüzünden mahkeme üyelerinin suçun oluştuğuna tam anlamıyla ikna olmaması sonucunu doğurmuştur. Ardından Agostino Tassi'nin yalnızca Roma'dan sürgün edilerek suçunun bedelini ödemesi kararı verilmiştir. Üstelik bu süreç de araya giren nüfuzlu kişilerin isteği ve sanatçıyı ressam olarak istihdam etmesiyle beş yıllık uzaklaştırma iki yıla inmiştir. Sanat hamilerinin onu şantiyede görmek istemeleri üzerine cezası iptal edilmiştir. Olay ve bu hayal kırıcı dava sürecinde aile için durumu düzelterek olan davranış bir evliliğin gerçekleşmesidir ve davanın bitiminden bir ay sonra Orazio, Artemisia'yı başka bir genç ressam ile evlendirerek ailenin onurunu korumayı seçmiştir (Menichetti, 2016).

Bu arada bir yandan genç ressam hakkında asılsız dedikodu çarkı devam etmiş ve kişiliği yalan yanlış karalanırken durdurulamayan, kötü alışkanlıklara eğilimli bir kız olarak tasvir edilmiştir. Floransa'ya taşınmak maruz kaldığı hakaretlerin, darbenin izlerini yok etmemiştir. Bu baş edilmesi çok zor olan süreçte psikolojik olarak ve sanatsal açıdan sonsuza kadar kadının varlığında izi kalan silinemeyecek bir leke olmuştur. Tecavüz kuşkusuz her travma gibi kişiyi

yeni bir kimliğin inşasına doğru götürken içinde derin bir bölünmeye de sebep olmaktadır.

Eserlerinden Bir Seçki

17. yüzyılda kilisenin tekrar ağırlığını koyduğu bir dönemde kadınlar için cinsel saldırı ağır bir sorundur ve bu dönemde açılan dava ile süreç travmatik bir şekilde sürüp giderken genç kadın tuvali, boyası, fırçası ile kendini iyileştirme uğraşı içindedir.

İlk işlerinden olan Susanna, iki erkek tarafından gözetlenen genç bir kadın olarak resmedilmektedir. Ressam, bu resimde yaşlılar tarafından gözetlenen ve ahlaksız teklif sunulan özneyi gösterse de Susanna suskun, kabullenmiş birey değildir. Yaşlıları sevimsiz bir görünümle aktarırken çaresiz yüz ifadesi ve elleriyle rededen tavır Susanna'nın rızası olmadığını açıkça kanıtlamaktadır (Görsel 1). Artemisia erkek öncüllerinin yarattığı fettan, baştan çıkaran Susanna imgesi yerine direnç gösteren, saldırıyı, tacizi tümüyle reddeden bir kadın olarak göstermeyi tercih etmiştir. Daha sanat yaşamının başında ve hatta henüz taciz edilmemişken bile kadından yana olan bakış açısını göstermeye başlamıştır Artemisia.



Görsel 1. Artemisia Gentileschi, *Susanna ve Yaşlılar*, 1610, 170 x 121 cm, Schloss Weissenstein, Pommersfelden.

Kuşkusuz Artemisia'nın en ünlü yapıtı "Holofernes'in Başını Kesen Judith" dir. Judith apokrif kitapta, dindar ve güzel bir kahraman olup şehrin teslim

olmasından hemen önce, hizmetçisiyle birlikte Asur kampına gidip güzelliğiyle Asur ordusu lideri Holofernesi baştan çıkarıp olayı tersine çevirmeyi başaran bir kadındır (Jefrey, 1992, s.423-424). Aslında aynı konuyu erkek sanatçılar defalarca kadının cinselliğini ön plana çıkararak ele almışlardır ama Artemisia'nın fırçasından çıkan eserde sanki güç ilişkisini tersine çevrilmiştir. Özellikle Judith'i, dişiliğini saklamadan intikama odaklanan ifadesiyle göstermesi ilk dikkati çeken özelliklerden biridir.



GörSEL 2. Judith ve Holofernes, 1611-12, Capodimonte Milli Müze



GörSEL 3. Judith olarak Artemisia, 159x126cm

Sözü edilen ilk resimde, 1611-22 yılında, gölgelerin arasından beliren anıtsal figürleriyle Caravaggio ekolünü izlemesinin ötesinde soğukkanlı bir şekilde, gözünü kırpmadan Holofernes'in başını gövdesinden ayıran Judith figürü yeğlenmiştir (GörSEL 2). Yardımcısı ile beraber işlenen cinayet aktarımında figürlerin sessizce ve içten bir duygusuzluk içinde eylemi gerçekleştirdikleri görülür. Yatağa kanlar fışkırırken genç kadın sessiz bir adanmışlıkla, ana odaklanmıştır. Bu resmin öne çıkan bir başka önemli özelliği ise Judith için Artemisia'nın kendisini model olarak kullanmasıdır (GörSEL 3). Öykü bir saldırı öyküsü olmasa da burada seçilen güçlü ve zalim bir komutanın başını keserek topraklarını kurtaran kahraman bir kadın öyküsüdür. Artemisia, kendisinin olmadığı bir kahramanlığın arkasına sığınarak içini rahatlatmayı yeğlemiş olmalıdır. Bu konu eril güce karşı duran bir kadının anlatımıdır. Aslında başına gelenler sadece bir erkeğin bir kadına cinsel saldırısı olmanın ötesinde onurunu çiğneyen bir dünyaya atılan adıma duyulan öfkenin dışı vurulma şeklidir.

Saldırının ertesinde mahkemede defalarca olayı anlatması, aynı sorulara maruz kalma, işkence, iftiralarla dolu mahkemede olasılıkla kendini saldırıya tekrar uğruyormuş gibi hissetmiştir. Ayrıca, yargılamanın bitiminde rahatlatmayan karar ile Tassi'nin işlediği suçun cezasızlığı karşısında duyulan öfkenin sessizlikle yansımadır betimlenen kompozisyonun tümünde. Belki de bir yandan içten gelen intikam ve öfkenin dışa aktarılmasıdır.

Aynı tarihlerde, 1620 civarında aynı konuyu bir kez daha tuvale aktardığı görülmektedir (Görsel 4). Bu kez daha aydınlık, daha ışıklı bir ortamda sanki bir şablon kullanmışçasına tüm ayrıntılarıyla neredeyse tıpa tıp aynı resmi tekrar yapmıştır. Farklı olarak elbisesinin altın rengi, dokusu, yapılı saç ya da bileğindeki bilezik dikkati çekmektedir. Genç ressam, Judith yerine kendisini/Artemisa'yı eylemi gerçekleştiren kadının dişil kimliğini ortaya çıkaran detaylarla aktarmıştır Bu resimde başta takıları olmak üzere kimliğini saklamadan kendisine yöneltilen suçlamalara inat tavrını ortaya koymuştur. Ayrıca kompozisyonda erkek öznenin hareketlerine de odaklanmıştır. Sessiz kalmayan, karşı çıkan Holofernes'in yataktaki pozisyonu ve belindeki kırmızı örtüyle mücadele anını gösteren dizleri görünmektedir. Anlaşıldığı üzere yaşamına sanatla devam etse de ara ara başına gelenler karşısındaki öfkesi, Tassi'nin işi yüzünden/ressam kimliği yüzünden affedilmesi yani suçun cezasız kalması karşısındaki öfkesini resimle aktarma yolunu seçmiştir ressam.



Görsel 4. *Judith ve Holofernes*, 1620 civarı 147 x 108 cm, Uffizi Galerisi

Bu tarihten sonra sanatçı, tarihteki taciz olaylarının ön planda olduğu konuları seçmiştir. Bir yandan da, 1620'lere gelindiğinde kendisiyle hesaplaşma sürecinin devam ettiği görülmektedir. Resim sanatında Maria Magdalena kadınların pişmanlığı ile ilişkilendirilmiş ve sıklıkla resmedilmiştir. Artemisa da bu konunun dışında kalmamıştır ve özne olarak onun tuvalinde nasıl ele alındığına bakmak gerekmektedir. Maria Magdalena (Maisch,1998), genellikle dua ederken, pişmanlık duyan bir tövbekâr olarak tasvir edilirken baştan çıkarıcı derecede güzel bir kadın olarak betimlenmiştir resimlerde. Maria Magdalena, dünyevi ve göksel aşk, tövbe ve cennet özlemi, ötedeki hayata doğru yükselme ve son olarak da melankoli ve teslimiyet gibi Barok dönemin tüm önemli temalarını bünyesinde barındıran bir kişilik/imgedir. Böylece dönemin erkek şehvetinin nesnesi olarak günahkâr gösterilendir genç kadın ve bu durumun mükemmel bir sembolü olmuştur (Maisch, 1998, s.79).

Artemisia da giysisinin bir omzu düşmüş ve uzun, kıvrıkcık saçları arkaya doğru akarken kendinden geçercesine, aslında kendi portresi ile Maria Magdelenayı göstermiştir. Sanatçı, burada da özne olarak, model olarak da kendisini seçmiştir. Sanki mahkeme sonucunda ya da Tassi'nin ağır iftiralarıyla erkek egemen anlayışa maruz kalan birey biçiminde defalarca kendisini lekelenmiş gibi düşünürken, belki de dönemin/kilisenin ağırlığıyla da arınmak isteyen Magdalena gibi hissetmiş olmalıdır (Görsel 5).



Görsel 5. *Mary Magdalena*, 1613-20, 81 x 105 cm, Özel Koleksiyon



Görsel 6. Jael ve Sisera, 1620, 86 x 125 cm, Szépművészeti Müzesi, Budapeşte

Ressam ayrıca bir kadının başka bir saldırganı öldürdüğü bir hikâye daha seçmiştir. Anlaşılan o ki intikam isteği, hiç dinmeyen bir yara gibi kemirip durur genç kadını ve başka benzer yaşanmışlıklarla dolu kadın öyküleriyle, onların yerine kendisini koyarak intikamını aldığını tüm dünyaya göstermiştir. Bu kez Jael ve Sisera (Conway, M. Colleen, 2016, s.73-84) öyküsünden yola çıkmıştır Artemisia (Görsel 6). Çok betimlenmeyen ve bilinmeyen bu olayda erkek, zalim bir Kenanlı savaşçıdır ve yine bir kadın tarafından öldürülmüştür.” Bu olayın özellikle Judith ve Holofernes öyküsü ile benzerliği genç kadının konu seçiminde etkili olmuş olmalıdır.”

“İsraililer ve Kenanlılar arasındaki büyük bir savaşın ardından gerçekleşecektir olay. Yenilen Kenan ordusunun lideri olan Sisera, göçebe Kenit kabilesinin bir üyesi olan Jael tarafından savaştan sonra çadırına alınmış ve ardından Sisera uyuyakaldığında ise Jael beynine çivi/kazık/çadır kazığı saplamıştır” (Tercanlı, 2023, s. 104).

“Çağdaşları, çoğu kez Jael’i güvenilirmez, baştan çıkarıcı bir kadın olarak göstermeyi tercih etmişlerdir. Eski Ahit’te de Jael hakkında net bir görüş veya hükme rastlanmaz. Öte yandan Artemisia’nın gözünde Jael, sanki Judith’in bir önceli gibidir. Judith’in hikâyesi de benzer bir ilerlemiş ve Asur ordusunun İsrailileri kuşatması sırasında genç kadın Asur kampına gizlice girmiş ve sarhoş ettikten sonra bir kılıçla savaşçının kafasını kesmiştir. İki kadın da bir çadırda bir düşman generalini öldürmüştür. Burada genç kadının karşısındaki güçlü erkek Holofernestir ve başını bir kılıçla acımasızca keserek öldürmüştür” (Conway, M. Colleen, s. 2016,80).

Her iki resimde de kararlı, soğukkanlı öldürme eylemi vurgulanmıştır. Saldırgan, güçlü savaşçı, erkek gücüne karşı sanatı ile karşı duruşun devam ettiği bir başka olay ise Lucretia olayıdır (Platt, 1975, s.59-79; Cornell, 1995) ve bu kez antik Roma tarihinden bir cinsel saldırı öyküsüdür. Aslında bu olay monarşinin çöküşünde ve ardından Cumhuriyet'in yükselmesinde rol oynayan bir vaka olarak bilinmektedir. Bu trajedinin başrolünde Lucretia ve Sextus Tarquinius yer almaktadır (Cornell,1995, s. 215). Güzelliği ve ahlaklı oluşu, kocasına sadakati ile tanınmaktadır olayın kadın karakteri ve Tarquinius güçlü ailenin ikinci oğlu olarak tecavüz edendir. Metinlerde mağdurun saldırıdan sonra utanç ve kederle dolu olduğu ve aslında sevgili eşi ile babasına çözüm için güvendiği anlaşılmaktadır. Bu olayın sonucunda adalet isteğini belirtmiş adeta yalvarmıştır ve gerçekleşmeyince de intihar etmiştir.



Görsel 7. Lucretia, 1623–1625, 100 x 77 cm, The National Gallery

Artemisia'nın 1623-25 yılları arasında resmettiği bu konuya yaklaşımına bakıldığında onur ve intihar etmek ile değil de olayın saldırıya uğramış kadın karakter kısmı ile ilgilenmiş gibidir (Görsel 7) Aslında benzer bir süreci bizzat yaşamış bir kadın olarak, sanatına, fırçasına sarılmıştır. Mücadeleci, dirençli kişiliği ile tuvalde elinde kılıcı ile hemen saldırı sonunda göğre bakarak yakaran bir kadın şeklinde anlatarak intihar etmesini görmezden gelmiştir.

1611 sonrasında, tecavüzün ardından yaşanan olaylar silsilesinin hemen peşi sıra sanatçı sanata sığınmış gibi görünmektedir. Resimleri incelendiğinde, belirgin bir şekilde renkler, koyu tonlar, karanlık fonun önünde beliren anıtsal figürlerle kompozisyon düzeni, ifade gücü gibi özellikleri açısından çocukluğu ve gençliğinde tanık olduğu, izlediği Caravaggio üslubunun izleri görülmektedir. Tüm sanat yaşamı boyunca bir yandan mitolojik karakterler, esin perileri başta olmak üzere farklı konuları da resmetmekle birlikte tercih ettiği konulara bakıldığında en önemli ve dikkat çeken öykülerde, başta saldırıya uğrayanlar olmak üzere başına gelenlere sessiz kalmayan kadınları seçtiği anlaşılmaktadır.

Sonunda belki insanların, işverenlerin önerileri ile Artemisia akademiye kabul edilen kadın ressam olmuştur. Bu durum sanatçının kendisini ve toplum nezdinde saygınlığını kanıtladığının önemli bir göstergesidir. Dönemindeki her sanatçının rüyası, arzusu akademiye girmektir. Belgelerden anlaşıldığı üzere Artemisia ise daha önce hiçbir kadın sanatçının akademiye alınmadığı zamanlardan farklı olarak bu süreçte kabul edilen ilk kadın sanatçı olarak tarihe geçecektir. 1630'larda yapmış olduğu oto portresinde bu kez kendini bir ressam olarak göstermeyi seçmiştir. Şövalesinin/resim yaptığı yüzeyin önünde bir elinde paleti, yedek fırçaları diğer elinde fırçası ile resim eyleminin ortasında göstermesi kendisi ile duyduğu gururun sonucudur (Görsel 8).



Görsel 8. Otoportre, 1630 civarı, 96,5 x73,7 cm, Windsor Kraliyet Koleksiyonu

Sanat İyileştirir/ Sanat Terapisi

Sanat terapisi, sanatın terapötik yönü kabaca sanatın psikolojik ve duygusal ihtiyaçlar açısından kullanılması olarak tarif edilmektedir. Çünkü yaratma edimi imgeler aracılığı ile bilinçaltına süpürülmüş olayların dışı vurumu ve açığa çıktıktan sonra artık ruhsal iyileşme sürecinin başlangıcıdır. Terapi süreci, duyguları ifade etme yolunun kişinin önce ne hissettiğini tanıması ardından ifade etme sürecinin başlamasıyla şekillenmektedir. Birey genellikle ifade ederken kendini yetersiz hissedebilmektedir. İşte bu aşamada sanat devreye girince kişinin duygularını sözel değil de renk ve fırçalarla anlatma şansı sunulmaktadır. Sanat terapisinde bireye, duygularını somut ortaya koymak için bir mecra sunulmaktadır. Burada içinde sıkışıp kalan, dillendirilemeyen ve belki de yaşam kalitesini aşağı çeken konular semboller aracılığıyla görünür olacaktır (Gürlevik, 2024, s.1-12).

Cinsel saldırı olayının üzerinden yıllar geçse bile özellikle mağdur kadınlar yaşadıklarının üstesinden gelmeyi tam anlamıyla başaramasa da aslında özne/mağdur olarak Artemisia onu silahı, fırçası aracılığıyla geçersiz kılmaya çalışmıştır. Öfkesini boyalarla ve kadınların intikam alan eylemleriyle kendisini özdeşleştirerek yansıtmaya çalışmıştır. Bunun sonucunda da derin yarasını sanat tutkusuyla yansıtarak sürekli resim yapmıştır. Travmaya rağmen resim ile olan bağı her zaman sürmüştür. Yaşadıkları onu sanattan uzaklaştıracağına sadece resim ile olan ilişkisini değiştirmiştir. Üretimlerinin bir kısmı aslında yaşadıklarının büyük etkisi altındadır. Fırçası, tuval üzerine genç sanatçının başından geçen olaylara atmış gibi duran öğeleri taşımaktadır. Çoğu eseri sadece tasvir edilen öznelerin ruhsal huzursuzluklarını değil aynı zamanda resmi yapının eğilimlerini de ifade etmektedir.

Yıllar boyunca taciz ve içindeki kırılmalarla baş etmenin yolu olarak resim sanatını gören Artemisia'nın bilinçli ya da bilinçsiz olarak kendine çizdiği iyileşme yolu bir çeşit sanat terapisi olmalıdır. Genç ressam, sanat yoluyla iç dünyasına yerleşen sorunları anlamlandırma sürecinde olup içinde bulunduğu psikolojik süreçleri dışı vurarak çözmeye çalışacaktır. Çözüm sürecindeki bu durum katharsis olarak anlamlandırılır. Kişinin yaşadığı ve travmaya sebep olan olayı ve ardından bilinçaltına iterek bastırmış olduklarını bilinç üstüne çıkarmak için çabadır bu. Bunu da sanat yoluyla yapmak geçmişten beri süregelen bir davranıştır ve burada ortaya çıkan sanatın estetik yanından çok ruhun temizlenmesi anlamına gelmektedir (Tanrıverdi, 2023, s. 125).

Kavram olarak ortaya çıkışından önce tarihi incelendiğinde sanatla tedavinin antikçağa kadar inen kökeninden söz edilmektedir. Ancak kavram olarak ortaya çıkış tarihi 1940'lı yıllardır ve resmi olarak 1960'larda kullanılmıştır (Tanrıverdi, 2023; 126). Aslında 20. yüzyıldan çok önce, antik çağlardan itibaren tıp okulu

ve belki de ilk psikiyatri hastanesi olarak tarihe geçmiş olan Bergama Asklepeion olarak bilinen merkezde hastaların telkin yoluyla tedavi edildiği bilinmektedir. Daha yakın tarihlere bakıldığında ise Osmanlı mimarisinde “Bimarhane” adıyla inşa edilen yapılarda su ve müzik sesi ile iyileştirme/rahatlatma yolunun uygulandığı kaynaklardan günümüze ulaşmaktadır (Coşkun, 2018, s.94). Sözel olarak iletişime geçilemeyen hastalar için başta resim olmak üzere sanat kişi için iç dünyasını açığa çıkarma yöntemi olarak kullanılmıştır. Bu tedavi sürecinde hasta açısından kendini ifade edebilmesi için sanattan yararlanılmıştır.

Dile gelmeyen duygular plastik sanatlarda karşılığını bulmuştur. Terapötik sanat Dile gelmeyen duygular plastik sanatlarda karşılığını bulmuştur. Terapötik sanat süreci, bireyin kendi düşünceleri, yarattıkları, sanatsal üretim süreci boyunca aslında kendi geçmişine yapılan bir yolculukla başına gelenlerle yüzleşme sürecidir. Bireyin kendi travmalarıyla yüzleştiği zor süreç imgelerle sanatında yer bulmaktadır. Belleğindeki yeniden kurgulayarak imgelerin yardımıyla süreci sonlandırmaktadır (Tanrıverdi, 2023, s.123-138). Sanatçı, imgeleri kullanarak ve hatta bilinçaltında yeniden kurgulayarak sanat eserini gerçekleştirmiştir. Bu imgeyi anlamlandırabilmek için sanatçının yaşadığı dönemi, ailesini, eğitimini, başından geçen olayları vb. bilmek gereklidir. Bu aktarım sürecinde bazen bu imgeler defalarca tekrar edilmektedir. Artemisia Gentileschi’nin sorunu bir erkek tarafından kandırılarak seri saldırıya uğraması, eril güç/mahkeme/babası karşısında, saldırganın gözü önünde suçsuzluğunu tekrar tekrar kanıtlamaya çalışması, dönemin kadınlarının babanın/ ailenin malı olarak görülmesi, mahkeme üyelerinin ve halkın erkekten yana, güçlüden yana görünmesine karşı hissettiği cezasızlık hissidir.

Bütün bunlara karşın genç kadın yılmamıştır. Süregelen asılsız anlatımlar içinde resim sanatına sığınmıştır ve aslında intikam isteğinin şiddet içeren bölümünü resimlerdeki kadınların yerine kendini yerleştirerek aşmış gibidir. Günümüz terimiyle Terapötik sanat süreci yani iyileştiren sanat her şeyin ortaya çıkmasından sonra, herkesin her şeyi bildiği ve kendini daha güvende hissettiği zaman diliminde artık öfkesini fark ederek, kabullenerek imgelerle iyileşme süreci başlamıştır. Judith imgesi ya da benzerleri erkek şiddetine maruz kalan kadınların içinde biriken öfkenin yansımaları göstermesi açısından önemlidir.

Artemisia’nın da 1611-1630 tarihleri arasında, ara ara tarihte kendi başına gelen olaya yakın bir şekilde saldırıya uğrayan kadın karakterlerle empati kurarak resmetmeyi seçtiği görülmektedir. Kendi geçmişinden farklı olarak resminin öznesi kadınlar saldırganları öldürmeyi tercih ederek tarihe geçmişlerdir. Artemisia ise uğradığı cinsel saldırı ve sonrasında kendisini yargılayan mahkeme sonucunda adaletin yerini bulmadığı süreçte acı çekmiş olmalıdır. Bu süreçte ise belki intikam hisleri ile bilerek yaşamış olmalıdır. Ancak bir

ressam olarak intikam, acı ve benzeri hislerini yöneltebileceği fırçası/ boyları elindedir. Yukarıda seçtiğimiz eserlerinin tümünde olay ve kadın karakterlerin tümünü otoportresi ile gerçekleştirip hem intikamını almıştır hem de Tassi ve onu tanıyanlara tekrar tekrar durumu hatırlatmıştır. Otoportreler sanatçının kendisinden yola çıkarak, kendisini merkeze alarak hem olayı hem de kendi kişiliğini sorguladığı bir türdür. Artemisia'dan neredeyse bir yüzyıl sonra, mesela Van Gogh yapmış olduğu otoportreleri için kardeşine yazdığı mektupta kendini nasıl iyileştirmeye çalıştığını anlatmak için “Resim yapmak aslında iyileşmem için gerekli” diye yazmıştır (Coşkun, 2018, s. 94). Ressamın kendisini özne olarak seçmesi iyileşmesinin ilk adımı olduğu gibi aynı zamanda kim olduğu sorusuna bulduğu bir yanıttır. Dolayısıyla 19. yüzyıl itibarı ile sanat terapisi yöntemi ile ulaşılan iyileşme sürecine Artemisia 17. yüzyılda içgüdüleri ile ulaşmış gibi görünmektedir.

Sonuç

Sanat terapisinin disiplin olarak kullanılma tarihi Artemisia'nın dönemine göre çok geç bir zamanda ortaya çıkmış olsa da genç kadın resim sanatına sığınmış ve kendini sağlamıştır. Toplumsal baskı, aile onuru bir yana işlenen suçlar karşısında cezasızlık eril gücün toplum karşısında başını öne eğmeden dolaşmasını sağlamıştır. Mağdur olan genç ressam ise bilerek olmasa da kendine iyi gelen sanat yolunda ilerlemeyi seçmiştir.

Sanatçılar / bu çalışmada Artemisia, belleğindeki imgeleri kullanmış ve tekrar tekrar kurgularken eserlerini oluşturmuştur. Terapötik sanat boyunca sanatçı yarattığı imgelerle kendini ifade etme yolunda bireysel olarak da kendini keşfetmeye doğru içsel bir yolculuğa çıkmıştır. Bu keşfetme süreci yaşanan travmaya da bağlı olarak sancılı bir yüzleşmenin ardından ortaya çıkan imgelerle iyileşme süreci başlamış olmalıdır. Bu süreci dışarıdan anlaşılması ve anlamlandırılması zaman içinde mümkün olabileceği için bu makale neredeyse dört yüz yıl sonra yazılarak terapötik sanat ile bağlantı kurulabilmiştir.

Artemisia, Barok dönemde kadın olmak bir yana sanatçı kadın olmanın zorluklarını aşmaya çalışan bir bireydir. Öncelikle babası ve çağdaşı ressamlarla dolu bir çevrede büyümüş ve erkek kardeşlerine rağmen yeteneği kızında bulan Orazio'nun atölye, kilise, ev üçgeninde korumaya aldığı, kısırılmış ve gerçek hayatı tanımadan, kontrollü bir ortamda yetiştirmesi genç kadını çevredeki kötü niyetli insanlara karşı savunmasız kılmıştır. Başına gelen saldırının sonucunda toplum nezdinde ailenin zedelenen onuru ön plana çıkarılarak mahkemenin devam etmesi ve kadın bedeni üzerinde söz hakkı bulunduğunu sanan baba, mahkeme ve toplum karşısında erkeğin işlediği suçun cezasız bırakılması süreci

kadının bedeni ve ruhu için bir travmaya dönüştürmüştür. Ama ressam, bu travma sürecini sanatın iyileştirici gücünü keşfederek aşmıştır. Yaşanan saldırının mahkemede bir karşılığı olmayınca genç kadın içindeki acıyı ve belki de intikam isteğini tuvallerine yansıtarak iyileşmenin yolunu bulmuştur. Terapötik sanatın öncülü, erken örneği olarak nitelendirebileceğimiz iyileşme süreci 17. yüzyılda Artemisia Gentileschi/Lomi'nin sanatıyla karşımıza çıkmaktadır.

KAYNAKÇA

Conway, C. M. (2016). Sex and slaughter in the tent of Jael : a cultural history of a biblical story, Oxford University Press, New York, NY

Cornell, T. J. (1995). The Beginnings of Rome, Routledge Taylor and Francis

Coşkun, B. (2018). “ Bir Bilimsel Disiplin Olarak Sanat Terapisi”, The Journal of Turkish Family Physician, 3, 93-96

Jefrey, D. L. (1992). A Dictionary of Biblical Tradition in English Literature

Erhat, A. (1997). Mitoloji Sözlüğü, Remzi Kitabevi

Gürlevik, E. (2024). “Duygu Düzenlemede Sanat Terapisinin Etkisi”, 1-18, (Ed) Çelikbaş, E. Ö, Sanatın İyileştiren Gücü 2, Ankara, 2024,

Maisch, I. (1998). Mary Magdelene, The Liturgical Press

Öndin, N. (2018). Barok, İstanbul, Hayalperest yayınları

Platt, M. (1975). ““The Rape of Lucrece” And The Republic For Which It Stands” , The Centennial Review, 19, Michigan State Universite, 59- 79.

Tanrıverdi, Y. (2023). “ Sanat Eyleminin Terapötik Yönü ve Kavramsal Sanata Yansımaları”, Görünüm 14, 124-138

Tercanlı, A. (2023). “ Demirkazık İle Öldürülen Bir Komutan: Tevrat İkonografisine Göre Barok Resim Sanatında Jael ve Sisera Tasvirleri”, Fırat Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi, 98-118.

Tezler

Menichetti, E. (2026). Artemisia Gentileschi libera da ogni stereotipo. Un talento versatile nella Napoli del Seicento.

İnternet kaynakları

https://www.who.int/health-topics/violence-against-women#tab=tab_1).

Resim Listesi

Görsel 1. Susanna ve Yaşlılar, 1610, 170 x 121 cm

Görsel 2. Judith ve Holofernes, 1611-12, 159x126cm, Capodimonte Milli Müze

Görsel 3. Judith olarak Artemisia'dan detay

Görsel 4, Judith ve Holofernes, 1620 civarı 147 x 108 cm, Uffizi Galerisi

Görsel 5, Mary Magdalena, 1613-20, 81 x 105 cm, Özel Koleksiyon

Görsel 6, Jael ve Sisera, 1620, 86 x 125 cm, Szépművészeti Müzesi, Budapeşte

Görsel 7, Lucretia, 1623–1625, 100 x 77 cm, The National Gallery

Görsel 8, Otoportre, 1630lar, 96,5 x 73,7 cm, Windsor Kraliyet Koleksiyonu



SD sanat ve tasarım DERGisi

ISSN: 1308-2264