

e-ISSN: 2458-9683
TEMMUZ 2025 - CİLT: 19 - SAYI: 36

Akdeniz Sanat 36

AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
1982
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ

T.C.
AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ

AKDENIZ UNIVERSITY
FACULTY OF FINE ARTS

Yıl/Year: 2025 (Temmuz/July)
Sayı/Issue: 36, Cilt/Volume: 19
e-ISSN: 2458-9683

AKDENİZ SANAT
Akdeniz Sanat Dergisi Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi bünyesinde yayın yapan hakemli bir dergidir. Yılda iki kez Ocak ve Temmuz aylarında yayınlanır.

AKDENIZ SANAT
The Journal of Akdeniz Sanat is a peer-reviwed journal of Akdeniz University, Faculty of Fine Arts. It is published twice a year (January-July).

2025
ANTALYA

İMTİYAZ SAHİBİ - PUBLISHER
Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Adına
Prof. Dr. Sibel PAŞAOĞLU YÖNDEM

BAŞ EDİTÖR - EDITOR
Doç. Kamuran Özlem SARNIÇ

EDİTÖR YARDIMCISI - ASSISTANT EDITOR
Öğr. Gör. Hayal GÜLEÇ

SEKRETERYA - SECRETARIAT
Arş. Gör. Dr. Begüm Fulya ADIZEL
Öğr. Gör. Ahmet Sait YILDIZ
Öğr. Gör. Alev TÜRKAN
Öğr. Gör. M. Uluç CEYLANİ
Arş. Gör. Mukaddes YÖRÜK KALAYCIOĞLU

YAYIN KURULU - EDITORIAL BOARD
Prof. Dr. Abdullah AKAT (İstanbul Üniversitesi)
Prof. Dr. Ahmet Serkan ECE (Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi)
Prof. Elif AĞATEKİN (Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi)
Prof. Dr. Dilek TUNALI (Dokuz Eylül Üniversitesi)
Prof. Dr. Okan Murat ÖZTÜRK (Ankara Müzik ve Güzel Sanatlar Üniversitesi)
Prof. Dr. Özlem DOĞUŞ VARLI (Bursa Uludağ Üniversitesi)
Doç. Dr. Aylin ÖZCAN (Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi)
Doç. Dr. Zafer LEHİMLER (Atatürk Üniversitesi)
Doç. Kamuran Özlem SARNIÇ (Akdeniz Üniversitesi)
Dr. Öğr. Üyesi Ayben KAYIN (Selçuk Üniversitesi)

ETİK EDİTÖRLERİ - ETHICS EDITORS
Doç. Bekir KİRİŞCAN (Akdeniz Üniversitesi)

ALAN EDİTÖRLER KURULU - FIELD EDITORIAL BOARD
Prof. Dilek ALKAN ÖZDEMİR (Anadolu Üniversitesi)
Prof. Dr. Emel Funda TÜRKMEN (Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi)
Prof. Dr. Gül GÜNEY (Dokuz Eylül Üniversitesi)
Prof. Dr. Gülbin ÖZDAMAR AKARÇAY (Eskişehir Osmangazi Üniversitesi)
Prof. Dr. İsmail TETİKÇİ (Bursa Uludağ Üniversitesi)
Prof. Dr. Öznur ÖZTOSUN ÇAYDERE (Gazi Üniversitesi)
Prof. Fuat AKDENİZLİ (Dokuz Eylül Üniversitesi)
Doç. Dr. Kenan SAATÇIOĞLU (Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi)
Doç Dr. Lale ALTUNEL (Marmara Üniversitesi)
Doç. Dr. Oğuz HAŞLAKOĞLU (İstanbul Teknik Üniversitesi)
Doç. Serenay ŞAHİN (Eskişehir Osmangazi Üniversitesi)
Doç. Dr. Tülay GÜMÜŞER (Selçuk Üniversitesi)
Dr. Öğr. Üyesi Ali Mehmet TİMUÇİN (Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi)
Dr. Öğr. Üyesi İhsan KOLUAÇIK (Tekirdağ Namık Kemal Üniversitesi)
Dr. Öğr. Üyesi Serhat ULUBAY (Yıldız Teknik Üniveristesi)
Dr. Öğr. Üyesi Yurdagül ÖZDEMİR (Selçuk Üniversitesi)

DİL EDİTÖRLERİ (TÜRKÇE) - LANGUAGE EDITORS (TURKISH)
Doç. Nevin YAVUZ AZERİ (Akdeniz Üniversitesi)
Dr. Öğr. Üyesi Zülbiye SEVGİLİ POLAT (Akdeniz Üniversitesi)

DİL EDİTÖRLERİ (İNGİLİZCE) - LANGUAGE EDITORS (ENGLISH)
Doç. Dr. Hakan ÖNİZ (Akdeniz Üniversitesi)
Arş. Gör. Emrah ONARAN (Akdeniz Üniversitesi)

KAPAK TASARIMI - COVER DESIGN
Doç. Bekir KİRİŞCAN
Arş. Gör. Günnar YAĞCILAR

SAYFA TASARIMI - LAYOUT DESIGN
Arş. Gör. Günnar YAĞCILAR

KAPAK GÖRSELİ ESER SAHİBİ - ARTWORK AT JOURNAL COVER
Doç. Dr. Ömer ZAİMOĞLU

KAPAK GÖRSELİ FOTOĞRAF - COVER PHOTOGRAPH
Öğr. Gör. M. Uluç CEYLANİ

DANIŞMA KURULU - ADVISORY EDITOR
Prof. Dr. Gülçin YAHYA KAÇAR (Ankara Hacı Byaram Veli Üniversitesi)
Prof. Dr. Duygu SABANCILAR IŞTIN (Balıkesir Üniversitesi)
Prof. Süreyya TEMEL (Kocaeli Üniversitesi)
Doç. Ahmet Cüneyt ER (Anadolu Üniversitesi)
Dr. Öğr. Üyesi Umut SÜDÜAK (Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi)

BU SAYININ HAKEM KURULU - REVIWERS OF CURRENT ISSUE
Prof. Dr. Bahattin YAMAN (Süleyman Demirel Üniversitesi)
Prof. Dr. Banu BULDUK TÜRKMEN (Hacettepe Üniversitesi)
Prof. Ceyda GÜLER (Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi)
Prof. Dr. Güldane ARAZ AY (Anadolu Üniversitesi)
Prof. Lale DEMİR ORANSAY (Anadolu Üniversitesi)
Prof. Dr. Mehmet Korkut ÖZTEKİN (Dokuz Eylül Üniversitesi)
Prof. Nilgün SALUR (Anadolu Üniversitesi)
Doç. Dr. Deniz GÖKDUMAN (Trakya Üniversitesi)
Doç. Dr. Devrim Deniz Erol (Anadolu Üniversitesi)
Doç. Dr. Dide AKDAĞ SATIR (Yıldız Teknik Üniversitesi)
Doç. Dr. Elif AVCI KOŞU (Eskişehir Osmangazi Üniversitesi)
Doç. Dr. Emrah SAYIN (Dokuz Eylül Üniversitesi)
Doç. Dr. Gonca KARAVAR (Dokuz Eylül Üniversitesi)
Doç. Dr. Mehmet GÖKTEPE (Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi)
Doç. Mehmet ŞİRAY (Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi)
Doç. Dr. Merve ERSAN (Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi)
Doç. Mine POYRAZ (Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi)
Doç. Dr. Seda YAVUZ (İstanbul Üniversitesi)
Doç. Dr. Semih ODUNCU (Trakya Üniversitesi)

Doç. Şeniz KABADAYI YUVARLAK (Kocaeli Üniversitesi)
Doç. Dr. Yurdagül KILIÇ GÜNDÜZ (Dokuz Eylül Üniversitesi)
Dr. Öğr. Üyesi Can AYTEKİN (Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi)
Dr. Öğr. Üyesi Emre YILDIZ (Yaşar Üniversitesi)
Dr. Öğr. Üyesi Gökhan AYDIN (Beykoz Üniversitesi)
Dr. Öğr. Üyesi Mustafa Emir BARUTCU (Afyon Kocatepe Üniversitesi)
Dr. Öğr. Üyesi Sümeyye ÖZBEK (Kafkas Üniversitesi)
Dr. Öğr. Üyesi Şerafettin DEDEOĞLU (İzmir Kavram Meslek Yüksekokulu)
Dr. Öğr. Üyesi Ziyacan Bayar (Dokuz Eylül Üniversitesi)

İLETİŞİM - CONTACT
Ad: Akdeniz Sanat Kısa Ad: ASD
akdenizsanatdergisi@gmail.com
akdenizsanat@akdeniz.edu.tr
Telefon: +90 242 310 62 00

ADRES - ADDRESS
Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi
Akdeniz Sanat Dergisi Koordinatörlüğü
Dumlupınar Bulvarı 07058 Kampüs
Antalya / TÜRKİYE

İÇİNDEKİLER - CONTENTS

VII - VIII **EDİTÖR YAZISI** - EDITORIAL

ARAŞTIRMA MAKALELERİ - RESEARCH ARTICLES

205 - 226 **Çağdaş Sanatta Posthümanist Hayvan-Oluşlar: Pierre Huyghe'in Uumwelt Projesi**
Posthumanist Animal Becomings in Contemporary Art: Pierre Huyghe's Uumwelt Project
Mustafa Kemal YURTTAŞ

227 - 252 **Franz Liszt'in "Mazeppa" Transandantal Etüdünün Piyano Eğitimine Sanatsal ve Teknik Yönden Katkısı**
The Contribution of Franz Liszt's "Mazeppa" Transcendental Etude to Piano Education From an Artistic and Technical Perspective
Samir MİRZAYEV

253 - 276 **Disiplinlerarası Bir Perspektifle Sessizlik, Zaman ve Mekân: Shaun Tan'ın The Arrival'ında Anlatı Evreninin İnşası**
Silence, Time, and Space from an Interdisciplinary Perspective: Constructing the Narrative Universe in Shaun Tan's The Arrival
Sevtap SARICA

277 - 300 **Edgar Degas'ın Monotipleri: Modern Sanatta Yenilikçi Bir Yaklaşım**
Edgar Degas' Monotypes: An Innovative Approach in Modern Art
Melis SUCUOĞLU DOĞAN

301 - 330 **Dijital Oyunlarda Görsel Kimlik: Fallout Serisinde Vault-Tec Markasının Mekansal ve Görsel Temsili**
Visual Identity in Digital Games: Spatial and Visual Representation of the Vault-Tec Brand in The Fallout Series
Onur AŞKIN, Gülsüm Damla AŞKIN

331 - 360 **Bir Fotografik İmgenin Analizi: Napalm Kızı Fotoğrafına Üç Farklı Yaklaşım**
Analysis of a Photographic Image: Three Different Approaches to the Photograph of Napalm Girl
Handan DAYI, Rana İĞNECİ SÜZEN

361 - 380 **Çağdaş Türk Resminde Bir İletişim Dili Olarak Toplumsal Gerçeklik**
Social Reality as a Communication Language in Contemporary Turkish Painting
Mustafa ÖZTÜRK

381 - 417 **Kuş Gözlemciliğinden Bilimsel Resimlemeye: Ornitoloji İllüstrasyonları**
From Birdwatching to Scientific Illustration: Ornithological Illustrations
Aylin GÜNGÖR

AKDENİZ SANAT e-ISSN 2458-9683 CİLT 19 SAYI 36

DERLEME MAKALELER - REVIEW ARTICLES

419 - 451 **Müze Mağazalarındaki Hediyelik Eşya Grafiklerinin Kültürel Göstergeler Bağlamında İncelenmesi**
Examination of Souvenir Graphics in Museum Shops in The Context of Cultural Indicators
Zülfükar SAYIN, Sevim KARAALİOĞLU

453 - 484 **Mekanlar ve Zamanlar Arası Bir Diyalog: Çağdaş Avrupa Seramiğinde Kavramsal Yönelimler**
A Dialogue Between Places and Times:
Conceptual Approaches in Contemporary European Ceramics
Özge YAĞCI, Kemal TİZGÖL

485 - 510 **Görsel Sanatlarda Tekinsizliğin Estetik Aracı Olarak Yüzün Metamorfozu**
Metamorphosis of the Face as an Aesthetic Tool of Uncanny in Visual Arts
Birsel Bahar BACAK, Umut KAYAPINAR

511 - 538 **Karamemi Üslubunun Kullanıldığı XVI. Yüzyıl Osmanlı Seccade Tipi Saray Halıları Üzerine Bir İnceleme**
An Examination on XVI. Century Ottoman Court-Style Prayer Rugs Reflecting the Karamemi Floral Style
Fatma TOPCU, Ayşe Aslıhan EROĞLU

539 - 550 **Akdeniz Sanat Dergisi Yayın ve Yazım Kuralları**
The Journal of Akdeniz Sanat Publishing and Spelling Rules

EDİTÖR YAZISI

Yeni bir sayıdan daha Merhaba,

Yoğun bir emekle hazırlanan dergimizin 36. sayısını bir kez daha siz değerli okurlarımızla paylaşmanın heyecanı ve mutluluğu içerisindeyiz. Dergimizin bu sayısında 21. yüzyılın bakış açısıyla posthümanizmin sanat bağlamı, edebiyat ve müziğin birlikteliği, sanat tarihine damgasını vurmuş eserlerin güncel bakış açılarıyla yorumu, görsel anlatıların disiplinlerarası potansiyeli, dijital oyunlara çevre üzerinden bir bakış, fotoğrafın kültürel ve sanatsal bağı üzerine betimsel bir analiz, çağdaş Türk resminde toplumsal gerçeklik, bilim ve sanatın birlikteliğine örnek ornitoloji illüstrasyonları, müze mağazalarındaki grafiksel kültürel göstergeler, seramikte kavramsal yönelimler, estetik aracı olarak metamorfoz ve 16. yüzyılda halılara yansıyan Karamemi çiçek üslubu konulu içeriklerin sanatın farklı kollarındaki araştırmacıların, sanatçıların ve tasarımcıların odaklarına girdiği görülmektedir. Yapılan araştırmaların, incelemelerin ve değerlendirmelerin; çağdaş, yenilikçi ve aktüel fikirlere katkı sağlaması dileğiyle dergimizin bu sayısında ele alınan konulara bakıldığında, sanat felsefesi, müzik, resim, oyun tasarımı, fotoğraf, grafik, seramik ve geleneksel sanatlar gibi farklı branşlardaki sekizi araştırma ve dördü derleme olmak üzere toplam 12 makaleye yer verilmiştir. Makalelerin süreçlerini titizlikle sürdüren dergi ekibimize, katkılarından dolayı hakemlerimize ve değerli çalışmalarını bizimle paylaşan yazarlarımıza sonsuz teşekkür ediyoruz. Ayrıca bu sayımız için kapak tasarımında yer alan eserin sahibi Doç. Dr. Ömer ZAİMOĞLU'na ve esere ait fotoğraf çekimini gerçekleştiren Öğr. Gör. M. Uluç CEYLANİ'ye de teşekkürlerimizi sunuyoruz.

Dergimizin TR-Dizin ve EBSCOhost gibi indekslerde tarandığını hatırlatarak, daha yüksek bir düzeye doğru ilerlemek hedefiyle çıktığımız yolda, 36. sayı itibarıyla yayımlarımızda yapılandırılmış özetlere de yer vermekte olduğumuzu belirtmek isteriz. Ayrıca hedefimize ulaşmada etkin rolü olan ekibimizi de her geçen gün daha güçlü, dinamik hale getirmeye çalışıyor ve genişletiyoruz.

Bu sayımızın yayınına katkı sunan dergimizin sizlere ulaşmasında, hazırlık süreçlerinde özverili bir çaba ve emek ortaya koyan Arş. Gör. Dr. Begüm Fulya ADIZEL, Öğr. Gör. Hayal GÜLEÇ, Öğr. Gör. Alev TÜRKAN ve ekibimize yeni katılan Öğr. Gör. M. Uluç CEYLANİ, Arş. Gör. Mukaddes YÖRÜK KALAYCIOĞLU, Öğr. Gör. Ahmet Sait YILDIZ ve grafik tasarım uygulama çalışmalarını yürüten Arş. Gör. Günnar YAĞCILAR' dan oluşan dergimizin tüm ekibine sonsuz teşekkür ediyoruz.

Bir sonraki sayımızda buluşmak dileğiyle.

Doç. Kamuran Özlem SARNIÇ
Akdeniz Sanat Dergisi
Baş Editörü

EDITORIAL

Hello from another new issue,

We are excited and delighted to share the 36th issue of our magazine, which has been prepared with great effort, with our valued readers once again. In this issue, we examine the context of posthumanism in art from a 21st-century perspective, the unity of literature and music, the interpretation of works that have left their mark on art history from a contemporary perspective, the interdisciplinary potential of visual narratives, and a look at digital games through the lens of the environment, a descriptive analysis of the cultural and artistic connection of photography, social reality in contemporary Turkish painting, examples of the union of science and art in ornithological illustrations, graphic cultural indicators in museum shops, conceptual trends in ceramics, metamorphosis as an aesthetic tool, and the Karamemi floral style reflected in 16th-century carpets. Hopping the research, reviews and evaluations will contribute to contemporary, innovative and current ideas, this issue of our journal features a total of 12 articles, eight of which are research and four of which are review papers. The covering topics such as art philosophy, music, painting, game design, photography, graphics, ceramics and traditional arts. We would like to express our sincere gratitude to our journal team for their meticulous work in reviewing the articles, to our referees for their contributions, and to our authors for sharing their valuable work with us. We would also like to thank Assoc. Prof. Dr. Ömer ZAİMOĞLU, the artist of the artwork featured on the cover of this issue, and Lecturer M. Uluç CEYLANİ, who took the photographs for the artwork.

We would like to remind that our journal is indexed in databases such as TR-Dizin and EBSCOhost. We would like to note that, starting with this issue, structured abstracts will be included in our publications. Additionally, we are working to strengthen and expand our team, which plays an active role in achieving our goals, day by day.

We would like to thank Res. Assist. Dr. Begüm Fulya ADIZEL, Lec. Hayal GÜLEÇ, Lec. Alev TÜRKAN ÖZCAN, and the recently joined members of our team, Lec. M. Uluç CEYLANİ, Res. Assist. Mukaddes YÖRÜK KALAYCIOĞLU, Lec. Ahmet Sait YILDIZ, and Res. Assist. Günnar YAĞCILAR, who oversaw the graphic design implementations.

We look forward to seeing you in our next issue.

Assoc. Prof. Kamuran Özlem SARNIÇ
Akdeniz Sanat Journal
Editor-in-Chief

ÇAĞDAŞ SANATTA POSTHÜMANİST HAYVAN-OLUŞLAR: PIERRE HUYGHE'İN UUMWELT PROJESİ

MUSTAFA KEMAL YURTTAŞ*

ÖZ

Bu çalışma, çağdaş sanat üzerine yapılan akademik tartışmalara posthümanist felsefe çerçevesinde bir katkı sunmayı amaçlayan nitel bir araştırmadır. Çağdaş sanatın önemli isimlerinden Pierre Huyghe'in UUmwelt projesi Rosi Braidotti'nin posthümanist kuramındaki hayvan-oluş kavramı bağlamında incelenmiştir. Huyghe, erken dönem işlerinden itibaren insan-olmayan öznelerle etkileşime dayalı sistemler kurgulamış ve sanatını biyolojik, teknolojik ve ekolojik unsurların bir arada var olduğu dinamik ortamlara dönüştürmüştür. UUmwelt projesindeki insan, hayvan ve teknoloji arasındaki ilişkiler Braidotti'nin "hayvan-oluş" kavramının "makine-oluş" ve "yeryüzü-oluş" kavramlarıyla kesişimleri kapsamında değerlendirilmiştir. Çalışma kapsamında, sanatçının projesiyle ilgili literatürün yanı sıra, Braidotti'nin Deleuze ve Guattari'nin oluş felsefesine dayanan kavramlarına dair akademik kaynaklar taranmıştır. Bu süreçte doküman analizi yöntemiyle yalnızca bilimsel yayınlar değil, röportajlar, sergi katalogları, etkinlik programları, görsel dokümanlar ve arşiv materyalleri de analiz edilmiştir. Braidotti'nin hayvan-oluş kavramı kapsamında oluş felsefesinden temellenen kavramlarla beraber, doğa ve kültür bağlamında ekoloji ve teknoloji meselelerini de kapsayan bulgulara ulaşılmıştır. Ulaşılan bulgular ışığında sanatçının projesi betimsel analiz yöntemiyle değerlendirilmiş; hayvan-oluşa içkin "özdeşleşmeme", "çokluk", "metaforlaştırmama" ve "dolaşıklık" gibi kavramlar arasındaki bağlantılar diyagramlarla görselleştirilerek tartışılmıştır. Sonuç olarak, UUmwelt projesinin yalnızca insan merkezli değil, hayvan veya teknoloji merkezli de olmadığı için posthümanist ve zoe-eşitlikçi bir etiğe dayanarak; aynı anda hem çok merkezli, hem de merkezsiz olabilen yapısıyla "postantropomorfik" bir estetik deneyim sunduğu ortaya konmuştur.

Anahtar Kelimeler: Çağdaş Sanat, Hayvan-oluş, Pierre Huyghe, Postantropomorfizm, Posthümanizm.

* Dr. Öğr. Üyesi, Haliç Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, mustafayurttas@halic.edu.tr, https://orcid.org/0000-0003-1958-3309.

** Çalışmada herhangi bir destek ve teşekkür beyanı veya çatışma beyanı yoktur.

*** Yurttaş, M. K. (2025). Çağdaş Sanatta Posthümanist Hayvan-Oluşlar: Pierre Huyghe'in Uumwelt Projesi. Akdeniz Sanat, (36), 205-226.

Araştırma Makalesi, **Makale Gönderim:** 03.04.2025, **Makale Kabul:** 28.07.2025, **DOI** 10.48069/akdenizsanat.1669719.

AKDENİZ SANAT **e-ISSN** 2458-9683 **CİLT** 19 **SAYI** 36

POSTHUMANIST ANIMAL BECOMINGS IN CONTEMPORARY ART: PIERRE HUYGHE'S UUMWELT PROJECT

MUSTAFA KEMAL YURTTAŞ*

ABSTRACT

This study is a qualitative research that aims to contribute to academic discussions on contemporary art within the framework of posthumanist philosophy. The UUmwelt project by Pierre Huyghe, one of the prominent figures in contemporary art, is examined in relation to Rosi Braidotti's concept of "becoming-animal" within posthumanist theory. Since his early works, Huyghe has constructed systems based on interactions with non-human subjects, transforming his art into dynamic environments where biological, technological, and ecological elements coexist. The relationships between humans, animals, and technology in the UUmwelt project are evaluated through the intersections of Braidotti's concepts of becoming-animal, becoming-machine, and becoming-earth. Within the scope of this study, in addition to literature on Huyghe's project, academic sources related to Braidotti's concepts, which are rooted in Deleuze and Guattari's philosophy of becoming, have been reviewed. This process involved document analysis, not only of scholarly publications but also of interviews, exhibition catalogs, event programs, visual documents, and archival materials. The findings indicate that Braidotti's concept of becoming-animal extends beyond philosophy of becoming, encompassing ecological and technological issues within the nature/culture framework. Based on these findings, Huyghe's project has been analyzed using descriptive methods, and in relation to becoming-animal, the connections among key concepts such as "disidentification", "multiplicity", "non-metaphorization", and "entanglement" have been visualized through diagrams. As a result, it has been demonstrated that UUmwelt is not only non-anthropocentric but also neither animal- nor technology-centered, thus aligning with a posthumanist and zoe-egalitarian ethics. Its capacity to be both multi-centered and decentered simultaneously allows it to present a "postanthropomorphic" aesthetic experience.

Keywords: Becoming-animal, Contemporary Art, Pierre Huyghe, Postanthropomorfism, Posthumanism.

Research Article, **Received:** 03.04.2025, **Accepted:** 28.07.2025, **DOI** 10.48069/akdenizsanat.1669719.

* Asst. Prof. Dr. , Halic University, Faculty of Architecture, Dep. of Interior Architecture, mustafayurttas@halic.edu.tr, https://orcid.org/0000-0003-1958-3309.

1. GİRİŞ

Bu araştırmanın konusu çağdaş sanatın önemli isimlerinden Pierre Huyghe'in *UUmwelt* projesini posthümanist kuramcı Rosi Braidotti'nin hayvan-oluş kavramı ile ilişkilendirerek incelemektir. Braidotti 90'lardan itibaren feminist ekoldeki felsefe çalışmalarını göçebe düşünce kuramı etrafında geliştirir ve 2000'lerle beraber çalışmalarını eleştirel posthümanist düşünceyi şekillendirmeye yönlendirir. Öğrencisi olduğu Gilles Deleuze'ün oluş felsefesi kadar, öncülü olan Donna Haraway'in feminizm ve teknolojiyi birleştiren eleştirel söylemlerinden de etkilenir. Deleuze ve Guattari'nin "rizom", "organsız beden" ve "kadın-oluş" kavramlarıyla beraber, Haraway'in önce "siborg", daha sonra "yoldaş türler", "simpoiesis" gibi kavramları Braidotti'nin posthümanist felsefesinin temellerini oluşturur. Kartezyen görüşün düalizmlerini ve insanmerkezli bakış açısını eleştiren felsefesinde, Deleuze ve Guattari'nin düşey bir hiyerarşi ve merkeziyetçilik yerine yatay bir yayılımla çokluk ve farklılıkları ön plana çıkaran rizomatik düşüncesi, bedendeki organların organize olma biçimlerini organsız beden fikriyle eleştirir ve iktidardaki antroposun da ne biyolojik bir kadın bedenine, ne de öteki olarak stereotipleştirilmiş bir kadın düşüncesine dönüşmeden kadın-oluş sürecine dâhil olmasını önerir. Özellikle "oluş" (becoming) kavramı, ontolojik sabitlikleri yıkarak özne ve kimlikleri değişken, süreçsel ve akışkan bir formda ele almayı mümkün kılar (Deleuze & Guattari, 1987, s. 232). Braidotti'nin posthümanizmde insanın merkezi konumunu sorgulaması ise doğrudan Deleuze'ün Artaud'dan (2009, s. 45) ödünç alarak geliştirdiği organsız beden (body without organs, BwO) kavramıyla bağlantılıdır. Organsız beden, kapitalist ve toplumsal kodlarla belirlenmiş, belirli işlevlere hapsedilmiş bedensel organizasyonların dışında, sürekli dönüşen ve farklı kuvvetlerle etkileşen bir varoluş formunu temsil eder (Deleuze & Guattari, 1987, s. 149). Braidotti, bu kavramı genişleterek posthümanist öznenin sabit, bireyci ve rasyonalist insan figüründen uzaklaşarak çoklu, etkileşimsel ve ilişkisel bir varoluş biçimine evrildiğini öne sürer (Braidotti, 2013, s. 45). Bununla birlikte, Deleuze ve Guattari'nin kadın-oluş (becoming-woman) kavramı da Braidotti'nin düşüncesinde kritik bir rol oynar. Kadın-oluş, biyolojik bir dişilik durumuna indirgenemeyen, ancak patriyarkal ve özcü toplumsal yapıların ötesine geçerek dönüşümsel ve akışkan bir kimlik anlayışını ifade eden bir süreçtir (Deleuze & Guattari, 1987, s. 275). Deleuze ve Guattari için kadın-oluş, hiyerarşik özne konumlarını aşındıran ve iktidar yapılarının dışına taşan bir hareketliliği içerir. Braidotti ise bu hareketliliği genişleterek yalnızca insan kimlikleriyle sınırlı olmayan bir oluş sürecinin altını çizer. Böylece kadın-oluş, yalnızca toplumsal cinsiyetle ilgili değil, aynı zamanda insanın insan-olmayan varlıklarla olan ilişkilerini de kapsayan posthümanist bir dönüşüm niteliğine de kavuşur. Haraway'in siborg kavramı ise teknoloji dolayımlı "postcinsiyetli" (postgender) bir toplum önerisiyle Braidotti'nin posthümanist düşüncesini feminist bağlamda geliştirmekle kalmaz, aynı zamanda siborg kavramıyla zaten sınırları silikleşmeye başlayan doğa / kültür, insan / hayvan, insan / makine ayrımlarının daha da çözündüğü organik ve inorganik türler arası "birlikte-

oluş"lar (becoming-with) içeren simbiyotik yoldaşlıklarla açık hâle getirir. Haraway'in "Siborg Manifestosu" insanın teknik sistemlerle olan ilişkisini ele alarak modern bireyin sınırlarının organik ve inorganik olan arasındaki kesişimselliğe dayandığını vurguladığı için, Braidotti (2019, s. 78) siborg figürünü posthümanist öznenin erken biçimlerinden biri olarak değerlendirir ve biyolojik bedenin artık saf ve özerk bir varlık olarak kabul edilemeyeceğini belirtir. Haraway'in yoldaş türler kavramı insanın doğa ve diğer hayvan türleriyle etkileşimde olduğu, sabit olmayan, çoklu ve karşılıklı dönüşüm içeren bir varoluş biçimini önerirken; simpoiesis ise insan ve insan-olmayan unsurların birbirlerinden ayrı, kapalı sistemler içinde değil, sürekli değişen ilişkisel ağlar içindeki ortak öğrenme ve üretim süreçleri olarak birlikte-oluş (becoming-with) pratikleridir (Haraway, 2016, s. 61). Braidotti'nin posthümanist yaklaşımı, simpoietik varoluşun vurguladığı bu dolaşıklık hâlini insanın tekil ve özerk bir özne olmaktan çıkıp çoklu bağlantılarla şekillenen bir oluş sürecine dâhil olması gerektiği fikriyle kesiştirir. Böylece bu kavramlar doğa ile kültür, insan ile diğer türler arasında sınırların giderek daha da belirsizleştiği bir duruma işaret eder. Braidotti de bu kavramları benimseyerek insanmerkezcilikten uzak, karşılıklı öğrenme ve dönüşüm süreçlerine dayalı bir posthümanist etik önerir. Bu öneri ile posthümanizm sadece bir felsefi argüman olmanın ötesinde etik bir pozisyona dönüşür ve insanın diğer varlıklarla olan ilişkisini daha kapsamlı bir bağlama yerleştirir. İnsan sadece bireysel bir fail değil, posthümanist bir özne olarak biyolojik, teknolojik ve ekolojik etkileşimler ağı içindeki diğer bileşenler gibi bir bileşene dönüşür (Braidotti, 2013, s. 60).

2. YÖNTEM

Bu çalışma çağdaş sanatla ilgili akademik literatüre posthümanist felsefe kuramı çerçevesinde bir katkı sunmayı amaçlayan nitel bir araştırmadır. Araştırma kapsamında Pierre Huyghe'in enstalasyon çalışmaları ile Rosi Braidotti'nin posthümanist kuramının belli başlı kavramları arasında paralellikler gözlenmiş olup, bu çalışmada Huyghe'in yalnızca bir enstalasyon değil; video enstalasyon, dokümantasyon, yapay zekâ temelli görüntü üretimi ve çoklu ortam öğelerini içeren melez bir yapıdaki UUmwelt sanat projesi Braidotti'nin Deleuze'den (1987, s. 235) ödünç aldığı "hayvan-oluş" kavramı bağlamında incelenmiştir. Huyghe projesinde hayvan konusu üzerine insan-teknoloji etkileşimleriyle çalışmış; benzer şekilde Braidotti de hayvan-oluş kavramını, yine Deleuze (1987, s. 346) felsefesinden alarak geliştirdiği diğer iki önemli posthümanist kavram olan makine-oluş ve yeryüzü-oluş ile beraber ele almıştır. Bu çalışmada Braidotti'nin posthümanist kuramında yer alan yeryüzü-oluş ve makine-oluş kavramları da yer alsa da, odak noktası olarak hayvan-oluş kavramı tercih edilmiştir. Bu sınırlama Braidotti'nin hayvan-oluş kavramının kapsayıcılığını dikkate alarak, kavramsal derinliği korumak ve çözümlemenin tutarlılığını sağlamak amacıyla bilinçli olarak yapılmıştır. Huyghe'in projesine ilişkin literatürün yanında, eş zamanlı olarak Braidotti'nin Deleuze ve Guattari'nin oluş felsefesine dayanan kavramlarına yönelik literatür de taranmıştır. Literatür

tarama sürecinde akademik yayınların yanı sıra sanatçı ile röportaj, sergi broşür ve katalogları, etkinlik programı, video, fotoğraf arşivi, desen ve taslaklara da ulaşıldığı için elde edilen veriler doküman analiz yöntemiyle değerlendirilmiştir (Bowen, 2009, s. 27-28). UUmwelt projesiyle bağlantılı olarak, Deleuze ve Guattari'nin hayvan-oluş kavramında öne çıkan özdeşleşmeme ve çokluk gibi alt kavramların, Braidotti'nin posthümanist hayvan-oluş kavramındaki metaforlaşmama ve dolaşıklık gibi alt kavramlarla ilişkileri yorumlanmış ve diyagramlarla görselleştirilmiştir. Braidotti'nin hayvan-oluş kavramında oluş felsefesiyle beraber, doğa ve kültür bağlamında ekoloji ve teknoloji meselelerini de kapsayan bulgulara ulaşılmıştır. Ulaşılan bulgular ışığında Huyghe'in projesi betimsel analizlerle yorumlanmış ve posthümanist hayvan-oluş süreçleri içeren, antropomorfik-olmayan, çok merkezli bir teknoekosistemi sergileme olasılıkları diyagrama dökülerek tartışılmıştır. Tartışmaların sonucunda Pierre Huyghe'in UUmwelt projesinin sadece insanmerkezli olmadığı için değil, hayvan ya da teknoloji merkezli de olmadığı için posthümanist bir etiğe dayandığı, böylece aynı anda hem çok merkezli hem de merkezsiz olabildiği ve "postantropomorfik-oluş" olarak nitelendirilebilecek estetik bir deneyim olduğu sonuçlarına ulaşılmıştır. Braidotti'nin hayvan-oluş kavramı, klasik tür ayrımlarını aşarak, organik ve inorganik varlıklar arasında gelişen simbiyotik ilişkisellikleri ve çoklu etkileşim hatlarını içerir. Bu yönüyle hayvan-oluş, makine-oluş ve yeryüzü-oluş gibi diğer oluş biçimlerinin izlerini taşıdığı kadar, onların kesişim alanlarını da içine alan kapsayıcı bir zemin olarak değerlendirilmektedir.

3. BRAIDOTTI'NİN POSTHÜMANİST HAYVAN-OLUŞ KAVRAMI

Braidotti'nin (2013, s. 66) geliştirdiği posthümanist etikte oluş kavramı kadın-oluş ve birlikte-oluş dışında üç farklı oluş türü ön plana çıkar: "hayvan-oluş", "makine-oluş" ve "yeryüzü-oluş". Bu oluş türleri insanmerkezci bakış açısını sorgulayan, varlıklar arasındaki hiyerarşileri reddeden ve varoluşu ilişkisel ve çoklu bir biçimde tanımlayan posthümanist felsefenin önemli unsurlardır. Hayvan-oluş, insanın hayvanlarla olan ilişkisinin ötesine geçerek, insan-hayvan ayrımının ötesinde bir ortak yaşam fikrini vurgular. Bu kavram hayvanların özerkliğini tanıyan ve onları öteki olarak konumlandırmadan, eşit bir varlıklar arası etkileşim içinde gören bir anlayışı ifade eder (Braidotti, 2019, s. 45). Makine-oluş ise teknoloji ve insan arasındaki sınırları bulanıklaştırarak, insanın makineyle etkileşimini ve biyoteknoloji dolayımında karşılıklı dönüşümlerini sorgular. Bu, özellikle dijital çağda insan bedeninin ve teknolojinin iç içe geçmiş ilişkilerini inceleyen bir bakış açısını temsil eder (Braidotti, 2019, s. 48). Yeryüzü-oluş ise, doğa ile insan arasındaki sınırları aşarak, tüm yaşam formlarını ve ekosistemleri kapsayan bir oluş anlayışını önerir. Braidotti (2013, s. 112) yeryüzü-oluş kavramını ise iklim krizi gibi acil konulara da dikkat çekerek, insan ve doğa arasındaki ayrımı kıran ekolojik ve sürdürülebilir bir varoluş biçimi olarak ele alır. Üçü de Deleuze ve Guattari'nin oluş felsefesinden etkiler taşıyan bu kavramlar, Braidotti'nin posthümanist kuramının zeminini oluşturur. Her ne kadar üç kavram bu zeminde dolaşıklar hâlinde

varlıklarını sürdürse de, hayvan-oluş kavramı diğer oluş türlerini de kapsayarak zemini genişletme potansiyeline sahiptir. Çünkü posthümanist bir hayvan-oluş insanmerkezcilik eleştirisi temelinde tekno-dolayımlı, biyo-eşitlikçi açılımlarını içerirken, başlangıç noktası olarak Deleuze ve Guattari'nin hayvan-oluş kavramını referans alır (Braidotti: 2001, s. 137).

3. 1. Deleuze ve Guattari'nin Hayvan-oluş Kavramı

Deleuze ve Guattari'nin hayvan-oluş (becoming-animal) kavramı, "Bin Yayla" (A Thousand Plateaus) kitabında geliştirdikleri oluş (becoming) düşüncesinin bir parçasıdır. Bu kavram, öznenin belirli bir hayvana dönüşmesi değil, onunla bir ortaklık ya da yoğunluk ilişkisi kurması anlamına gelir. Hayvan-oluş, sabit kimliklerden sıyrılmayı ve özneler arası sınırları aşmayı içeren bir süreçtir. Bu, öznenin belirli bir hayvanın özelliklerini taklit etmesi değil, onunla bir ilişkiselliğe girerek yeni bir varoluş biçimi üretmesidir: "Oluş, bir şeyi taklit etmek veya onunla özdeşleşmek değildir; biçimsel ilişkileri oranlamak da değildir. Oluş, aralarında yeni hareket ve durağanlık, hız ve yavaşlık ilişkilerinin kurulduğu parçacıkları çıkarmaktır" (Deleuze & Guattari, 1987, s. 272). Bu nedenle hayvan-oluş bir bireyin kendisini bir hayvana benzetmesi de değildir. Aksine, birey ile hayvan arasında yeni bir hareketlilik ve ilişkiler ağı yaratmaktır (Bogue, 2003, s. 84). Kafka'nın eserlerindeki insan-hayvan ilişkilerini inceleyen Deleuze ve Guattari, Kafka'nın "Dönüşüm" eserindeki Gregor Samsa'nın bir böceğe dönüşmesini bir hayvan-oluş örneği olarak görmez çünkü Gregor yalnızca fiziksel olarak dönüşür ama toplumsal bağlamda izole edilir. Oysa hayvan-oluş, bir "kaçış çizgisi" (line of flight) yaratma yoluyla ne hayvan ne de insan olmak zorunda olan, her iki tarafta da önceki hâlinden farklılıklara neden olan yeni bir varoluş biçimi üretmelidir (Deleuze & Guattari, 1987, s. 240). Kafka'nın "Bir Köy Hekimi" ve "İmparatorun Mesajı" gibi metinlerinde ise insan ve hayvan arasındaki sınırların aşındığı görülür ki, bunlar hayvan-oluş kavramıyla daha çok örtüşür (Goodchild, 1996, s. 119). Hekimin hayvan-oluşu, hayvanatla iç içe yaşamından dolayı fiziksel bir şekilde değil daha çok varoluşsal bir şekilde zihin ve bedensel deneyimleri aracılığıyla belirginleşir. "İmparatorun Mesajı" metninde ise, hayvan-oluş daha soyut bir düzeyde işlenir. İmparator, kendisine gönderilen mesajı iletmek için görevlendirilen bir hayvanı aracı olarak kullanırken, bu iletişimsel araçsallık bağlamında insan ve hayvan arasındaki ilişkiyi ve bu ilişkinin sınırsızlık alanını sorgular. Hayvan bir araç olmaktan öte imparatorun mesajını taşıyan bir varlık olarak özneleşir. Hem hekim, hem de İmparator hayvanlar ve insanlarla olan ilişkilerini sorgulayarak kendi varlıklarının sabitliğinden sıyrılırlar. Bu durum "Dönüşüm"deki başkalaşım sürecinin aksine hayvan-oluşu örnekler çünkü bu metinlerde insan yalnızca hayvanlaşmaz, hayvan da insanlaşarak öznelerin kimliği ve varoluşunda geçişlere neden olur. Bu nedenlerle de hayvan-oluş özdeşleşme veya temsil fikrine dayanmaz; daha ziyade, varoluşu sabit kimliklerden kurtararak farklı yoğunluklarla ve akışlarla birleşme sürecine işaret eder (Deleuze & Guattari, 1987, s. 232).

Deleuze ve Guattari'nin hayvan-oluş kavramında bir taklit, temsil, analoji ve özdeşleşme olmama durumu kadar, "çokluk"la (multiplicity) olan ilişki de belirleyicidir. Deleuze ve Guattari'ye (1987, s. 232) göre, hayvan-oluş bireysel veya simgesel bir dönüşüm değildir; bunun yerine öznenin farklılaşan akışlarla birleştiği, çokluğun bir parçası hâline geldiği bir süreçtir. Bu süreç de insanmerkezci düşünceyi aşarak varlıkları ağsal ilişkiler içinde kavramsallaştırır. Örneğin, bir kurdun hayvan-oluş sürecine girmesi, yalnızca bir kurt gibi davranmak değil, kurt sürüsüyle bir bağ kurarak yeni bir varoluş biçimine yönelmek anlamına gelir (Massumi, 2014, s. 75). Bu, eylem hâlindeki bir hayvan-oluştur ve moleküler hayvanın üretimidir, çünkü gerçek hayvan molar biçimin öznelliği içinde hapsolmuştur. Bu nedenle de bir hayvana dönüşmek faydasız bir molar hâlidir. Hayvan-oluş ise aynı zamanda aile, meslek, evlilik gibi büyük molar güçlerin altını oyan bir moleküler-oluşla beraber ortaya çıkan bir sürü ya da topluluk olarak hareket etmektir. Her hayvan öncelikle bir grup ya da sürüdür. Deleuze ve Guattari (1987, s. 239-240) de sürüdeki tekil karakterler yerine genişleme, yayılma, kaplama, bulaşma, kalabalıklaşma kipleriyle çokluklar, kalabalıklar, sürüler, popülasyonlar içeren bir hayvan-oluşla ilgilenir çünkü bunlar her hayvanı insanın hayvanla girdiğinden daha az güçlü olmayan bir oluşa götüren duygulamlar, güçler ve içe-evrilmelerdir. Bu durum ise bulaşmanın içe-evrilmeyle olan ilişkisini açığa çıkarır. İçe-evrilme, klasik evrimcilikteki gibi soya dayalı değildir ve heterojen bileşenler arasında bulaşma, iletişim kurma gibi ilişkilerle mümkün olabilen bir neo-evrimciliktir. Dolayısıyla hayvan-oluşun sürüler hâlindeki çoklukları da aynı soydan, aynı türden üremeye ya da çoğalmaya uyumlu genetik yapılarda olmak zorunda değildir. Ancak çokluğun olduğu yerde sıradışılıklarla ittifaklar ya da çapraz iletişimler kurmak da hayvan-oluşun parçasıdır. Deleuze ve Guattari (1987, s. 243), sürülerin önemli parçaları olan sıradışı varlıkları anomal olarak adlandırır. Anomal, aile hayvanı ya da evcil hayvan, psikanalizde görüldüğü şekliyle Ödipalleştirilmiş hayvan ya da baba imgesi olmayan bir istisnadır. Anomal sürünün hayvan-oluşunda heterojen bileşenler arasındaki sınır çizgilerini oluşturur. İttifak kuran iki ya da daha fazla hayvanın, hatta hayvan-olmayanların ara bölgelerinde konumlanır. Çünkü çapraz iletişim, salgın ya da bulaşmaya dayalı bir yayılmayla oluşan sürü, bir insan, bir hayvan, bir bakteri, bir virüs, bir molekül veya bir mikroorganizmayı oyuna sokabilir (Deleuze & Guattari, 1987, s. 242). Bu oyuncuların eylemleri sayesinde Deleuze ve Guattari'nin hayvan-oluş kavramı karşıt gibi görünen iki temaya bağlanır: "bir sürü olarak hayvanla bulaşma" ve "istisnai bir varlık olarak anomalle antlaşma" (Deleuze & Guattari, 1987, s. 246). Böyle bir hayvan-oluş hayvanları soyağacından kopardığı gibi, aynı zamanda hayvanla insanın "sürerlik" (continuum) ilişkisindeki Ödipal niteliği de kesintiye uğratır. Hayvanlarla kurulan bireyselleştirici, mülkiyetçi insani ilişkiyi ve hayvanları Ödipal ailenin bir üyesi gibi konumlandırmayı sorunlu bulan Deleuze ve Guattari, hayvanla kurulması gereken bir hayvani ilişkiye dayanan bir hayvan-oluş deneyiminin önemini vurgular (Kalaycı, 2019, s. 48). Bu hayvani ilişki deneyimi ne bir aile üyesi ne de bir meta olarak hayvana sahip olmayı arzulamaz. Hayvan hâline gelerek kişi kendini ötekine açar,

öteki olma arzusunu duyumsar (Demirtaş, 2016, s. 191). Massumi (2014, s. 18) de hayvan-oluşa Ödipal insani ilişkilerle bakmamayı tercih eder ve hayvanların yalnızca biyolojik varlıklar değil aynı zamanda hareket, kolektif örgütlenme ve politik ilişkiler açısından özgünlükler içeren öğretici varlıklar olduğunu savunur. Hayvanlar belirli bir düzene sabitlenmek yerine değişkenlik ve çevresel etkileşim üzerinden var olurlar. Örneğin, bir antilop sürüsü kaçma refleksiyle bir avcının saldırısından kurtulabilir, ancak bu yalnızca bireysel bir tepki değildir; sürü içinde kolektif olarak gelişen, içkin (immanent) bir hareket modelidir. Benzer şekilde arılar, göçmen kuşlar veya kurt sürüleri bireysel liderlikten ziyade ortak bir duygulanımsal (affective) ağ üzerinden hareket eder (Massumi, 2014, s. 27). Hayvanların tepkileri saf anlamda biyolojik veya içgüdüsel değil, aynı zamanda duygulanımsal ve çevresel bağlamlarla şekillenir. Örneğin, bir kedi tehlike sezdiğinde yalnızca kendisi kaçmaz; ortamdaki diğer hayvanları da etkileyen bir atmosfer yaratır. Deleuze ve Guattari'nin hayvan-oluş kavramı da benzer bir mantıkla çalışır: bir birey, belirli bir kaçış çizgisine girdiğinde yalnızca kendini değil, çevresindeki yapıları da dönüştürmeye başlar. Rizom kavramındaki gibi tek bir noktadan yayılan ve beklenmedik yönlere doğru dallanan, hiyerarşik olmayan bir politik hareket modelidir (Deleuze & Guattari, 1987, s. 7).

3. 2. Braidotti'nin Hayvan-oluş Kavramı

Braidotti'nin hayvan-oluş kavramında posthümanist ağlar içinde hareket eden özne aynı zamanda göçebe öznedir. Göçebe öznellik sabit kimliklerden ziyade, sürekli hareket hâlinde olan, akışkan ve değişken öznellikleri ifade eder. Göçebe özne insanmerkezci düşünceyi sorgulayarak insan-olmayan varlıklarla yeni ilişkilenme biçimlerine kapı aralar. Bu bağlamda hayvan-oluş göçebe öznenin deneyimleyebileceği dönüşüm süreçlerinden biridir. Evrenselci ve hiyerarşik etik normlar yerine, bağlamsal, ilişkisel ve dönüşebilir etik ilkeleri savunan bu göçebe etikle insan ve hayvan arasındaki hiyerarşik ilişki de sorunsallaştırılır ve türler arası bir etik yaklaşımı teşvik edilir. Göçebe etik insanmerkezli değer rejimlerinin ötesine geçerek, insan-hayvan ayrımına içkin değer hiyerarşilerini askıya alan posthümanist bir yaklaşım benimsenir. Braidotti (2013, s. 71), bu perspektifte Deleuze ve Guattari'nin hayvan-oluş kavramını insan kimliğinin ayrıcalıklı bir kategori olmadığını göstermek için kullanır: "Hayvan-oluş, insan istisnacılığının ötesine geçmemize ve öznelliği ilişkisel ve dinamik bir biçimde yeniden düşünmemize yardımcı olan kavramsal bir araçtır". Böylece akışkan, geçirgen ve çok türlü olabilen hayvan-oluşları içeren bir göçebe öznellik mümkün olur. Bu hayvan-oluşlarda da taklit, analoji ya da özdeşleşme geçerli değildir. Benzer şekilde Braidotti (2009, s. 527) de bu durumu posthümanist hayvan-oluşun bir metafor olmaması gerektiği ile açıklar çünkü insanmerkezli düşünce hayvanları asil kartallar, hilekar tilkiler, mütevazı kuzular olarak görürken, onlara insani özelliklerini yansıtır. Kadınlar, LGBT bireyler, yerliler, makineler gibi öteki olarak konumlandırılan hayvanların da tarih boyunca hem fiziksel hem de sembolik olarak sömürüldüğünü vurgular. Hayvanlar egemen öznenin arzu ve korkularının

yansıması olarak metaforlaştırılır, gerçek kimlikleri ve deneyimleri göz ardı edilir. Göçebe bir etikle hareket etmeyen egemen özne metaforlar aracılığıyla hayvanları kendi anlam dünyasına dâhil ederken, özgünlük ve farklılıkları siler ve onları insanmerkezli ihtiyaç ve isteklere hizmet eden araçlar hâline getirir. Bu nedenle posthümanist hayvan-oluş insanların hayvanlarla metaforlar aracılığıyla benzerlikler kurduğu bir süreç değildir; insan ve hayvan arasındaki sınırların bulanıklaştığı, karşılıklı dönüşümlerin yaşandığı bir dolaşık ve dönüşümsel ilişkiler geliştirme pratiğidir. Braidotti'nin hayvan oluş kavramında da sınır çizgileri anomal ile ilişkilidir. Braidotti anomaliyi normatif düzenin dışında kalan, sınırları bulanıklaştıran ve posthümanist etik içinde yeniden düşünülmesi gereken bir kavram olarak ele alır. Hayvanlar ve hayvan-oluşu da bu çerçevede, geleneksel insanmerkezli hiyerarşileri sorgulayan ve öznelliği yeniden tanımlayan güçler olarak görür (Braidotti, 2009, s. 530). Anomal yalnızca biyolojik veya türsel farklılıklarla değil, aynı zamanda normatif beden politikalarından sapma, cinsiyet, ırk veya maddesellik açısından da sistemin ötekisidir. Dolayısıyla insanlar ve hayvanlar arasındaki hayvan-oluş dolaşıklıkları hem metaforları dışlayarak anomalle antlaşmalar içerir, hem de Ödipalleştirici değillerdir. Braidotti posthümanist hayvan-oluşun insan-hayvan sürerliğinden ve türcü soyağacından kopması kadar, anomalin sürü içi sınırları belirsizleştirmesini de anti-ödipal bulur. Bu sınırlarda dolaşan göçebe özneler ya da heterojen bedenler sadece canlılar ya da bir canlıdan doğmuş olanlar arasında değil, insan ya da makine üretimi canlılar ya da cansızlar, makineler arasında da anti-ödipal anomalilere neden olur. Braidotti için böyle bir makine-oluş ve hayvan-oluş dolaşıklığının örneklerinden biri klon koyun Dolly'dir:

> Cinsel yolla anne rahmine düşmemiş, organizma ve makinenin, klonlanmış heterojen bir karışımı olan Dolly, yeniden üretimden kopmuş ve böylece mirasından boşanmıştır. Dolly kendi türünün hiçbir üyesinin kızı değildir, aynı zamanda yetim ve kendisinin annesidir. Yeni bir cinsiyetin ilk üyesi olan Dolly, ataerkil akrabalık sisteminin cinsiyet ikiliklerinin de ötesindedir (Braidotti, 2013, s. 84-85).

Braidotti, klon koyun Dolly'yi posthümanist düşünce bağlamında ele alırken, onun biyoteknolojik olarak üretilmiş bir varlık olmasının insanmerkezci öznellik anlayışına meydan okuduğunu vurgular. Dolly, biyolojik bireyselliğin ve doğal üremenin sınırlarını aşan bir örnek olarak, insan / hayvan, doğal / yapay, orijinal / kopya ikiliklerine bağlı ayrımları bulanıklaştırır ve insanın biyolojik ayrıcalığını sorgulayan bir posthümanist etik tartışmayı beraberinde getirir (Braidotti, 2009, s. 525). Braidotti, klonlamanın yalnızca bir bilimsel gelişme değil, aynı zamanda antroposun özne anlayışını yeniden düşünmeye zorlayan bir olay olduğunu belirtir. Dolly üreme ve kimlik meselelerine dair köklü varsayımları sarsar ve posthümanist bir ontolojinin yanı sıra biyoteknolojinin sadece insan kontrolü altında olan bir araç olmama ihtimaline de işaret eder. Çünkü klonlama sadece insanın doğa üzerindeki hâkimiyetini pekiştiren bir gelişme olarak değil, insan-hayvan-makine ilişkilerini yeniden tanımlayan bir dönüşüm sürecidir. Dolly hayvan-oluşla makine-oluşun sınırlarında yer alan posthümanist öznelliğin maddi ve biyolojik bir örneğidir. Braidotti (2013, s. 94), Dolly'yi

Haraway'in siborg kavramıyla da ilişkilendirerek klonlanmış varlıkların tıpkı siborglar gibi yeni türden bir varoluş biçimini temsil ettiğini öne sürer. Haraway'in (2003, s. 38) hayvanlar, mutantlar ve makinelerle olan yeni etkileşimler için olumlu ve güçlendirici figürasyon önerileri, güncel teknobilimler tarafından yeniden tanımlanır. Onkofare ve diğer deney hayvanları, meyve sineği gibi böcekler, köpekler ve genetik olarak yeniden birleştirilmiş diğer evcil hayvanlar, biyoteknolojik laboratuvarların üretimi çağdaş tekno-bedenlerdir (Braidotti, 2001, s. 138). Teknolojinin anomali etkileriyle sürünün sınırlarını bulanıklaştıran bedenler, ne birbirlerinden ne de yaşadıkları çevreden bağımsızdır. Bu da hayvan-oluş ve makine-oluş dolaşıklığını yeryüzü-oluş kavramıyla bütünleştirerek gezegen ölçekli bir boyuta genişletir. Bu oluş biçimleri yalnızca bireysel ya da türler arası ilişkilerle sınırlı olmadığı gibi, aksine ekolojik ve teknolojik sistemlerle iç içe geçmiş küresel süreçlerdir. Yeryüzü-oluşla beraber hayvan-oluş ve makine-oluş yalnızca insana içkin deneyimler değil, aynı zamanda biyolojik türler, yapay zekâ, veri sistemleri ve gezegenin kendisi arasındaki dinamik bir dolaşıklık alanı oluşturur (Braidotti, 2013, s. 89). Sınırların bulanıklaşması ile gezegenin ekolojik krizlerinin teknolojik gelişmelerle dolaşıklığı, doğanın ve makinenin insanın ötekisi olarak konumlandırıldığı Kartezyen düşünce yerine posthümanist bir etiğin gerekliliğini açığa çıkarır. Bu etik perspektifle hayvanlar ve makinelerin yalnızca insanın kullanımı için var olan nesneler olmadığı, aksine yeryüzündeki canlı ya da cansız her bir unsurun gezegen ölçeğinde etkiler yaratabilir çoklu öznellikler içeren ve sürekli değişen aktörler oldukları fikrini öne çıkarır (Braidotti, 2019, s. 112). Antroposun insan merkezli bios'u yerine yaşamın dinamik, kendi kendini organize eden ve bütün türler arasındaki bir üretkenliği olarak zoe, bu posthümanist etik ile örtüşür. Deleuze ve Guattari'nin oluş felsefesindeki çokluklar arası ittifaklar Braidotti'nin önerdiği posthümanist ağda zoe-eşitlikçi bir yaşamsallıkta karşılık bulur. Böylece Braidotti'nin posthümanist hayvan-oluş kavramı insanı ayrıcalıklı bir varlık ve hiyerarşik bir özne olarak konumlandırmak yerine, insan-olmayanlarla ittifak içindeki insan-hayvan-makine-çevre ilişkilerinin yeni bir etik-ontolojik ağı içinde zoe-eşitlikçi bir fail ya da bileşen olarak yorumlar.



Görsel 1: Pierre Huyghe, UUmwelt, Enstalasyon, LED ekranlar, toz, sinekler, yapay zekâ sistemleri, Değişken ölçülerde, Serpentine Galleries, Londra, 2018.

Kaynak: https://www.e-flux.com/criticism/250281/pierre-huyghe-s-uumwelt

4. POSTHÜMANİST HAYVAN-OLUŞ KAVRAMI BAĞLAMINDA UUMWELT PROJESİ

UUmwelt projesi Pierre Huyghe'in 2010'lardan itibaren sanat çalışmalarında öne çıkan insan ve insan-olmayanların birlikte-oluş durumlarının örneklerinden biridir. Pierre Huyghe 90'larda başlayan kariyerinde Venedik Bienali Özel Ödülü ve Guggenheim Müzesi Hugo Boss Ödülü gibi prestijli ödüllere layık görülmüş ve Paris, Londra, Berlin, New York, Chicago ve Taipei'deki sergileriyle uluslararası sanat dünyasında önemli bir konum kazanmıştır. Kariyerinin başlangıcında Bourriaud'nun (2005, s. 15) "İlişkisel Estetik" kuramına odaklanır ve sanatın yalnızca nesnelerden ibaret olmadığını aynı zamanda sosyal ilişkiler, süreçler ve izleyicinin katılımı ile şekillenen dinamik yapılar olduğu projeler üretir (Bishop, 2004, s. 54). 2000'lerin başından itibaren sanat anlayışını daha geniş bir ölçeğe taşıyarak biyolojik, ekolojik ve sistem odaklı yaklaşımlara yönelir. Çalışmaları kendi kendini organize eden, organik ve inorganik bileşenlerin bir araya geldiği hibrit ekolojilere dönüşür. Bu geçiş, sanatçının canlı organizmalar, yapay zekâ, biyoteknoloji ve doğal çevreyi içeren kompleks sistemlere olan ilgisiyle paralellik gösterir. Huyghe'in enstalasyonları bitkiler, hayvanlar, mikroorganizmalar, insan yapımı nesneler ve çevresel unsurlar arasında sürekli değişen ilişkileri gözlemlemeye olanak tanır (Amy, 2021). Bu yaklaşımıyla Huyghe, sanatın özerk nesnelerden ibaret olmadığı fikrini radikalleştirerek, eserin kendi kendini geliştiren ve zaman içinde dönüşen bir organizma olarak varlık kazandığı bir model sunar. Huyghe'in pratiği izleyiciyi edilgen bir gözlemci olmaktan çıkararak sürecin parçası hâline getirir ve sanatın sabit bir formdan ziyade değişken, açık uçlu ve öngörülemeyen süreçlerden oluştuğunun altını çizer (Bishop, 2012, s. 183). UUmwelt de hem sanat işinin bir ortam olarak kendi kendini geliştiren bir organizma gibi davranışını sergilemesi, hem de sanat izleyicisini sadece ziyaretçi veya katılımcı olmaktan çıkarıp ortamda işlenen bir veri kaynağı olarak algılamasıyla Huyghe'in yaklaşımlarını örnekler. UUmwelt projesi, sanatçının biyoloji, yapay zekâ ve ekolojik süreçlere olan ilgisini radikal biçimde ortaya koyan enstalasyonlarından biridir. 2018 yılında Londra'daki Serpentine South Gallery'de sergilenen proje, insan algısının sınırlarını ve insan-olmayan biliş biçimlerini keşfetmek için biyoteknoloji ve makine öğrenimi tekniklerini bir araya getiren deneysel bir yaklaşıma sahiptir (Serpentine Galleries, 2018). Proje, insan beyninin zihinsel imgeleri nasıl oluşturduğunu anlamak amacıyla nörobilimsel araştırmalardan ilham alır. Proje, Huyghe'in Kyoto Üniversitesi Kamitani Laboratuvarı'ndaki Japon araştırmacılarla işbirliği ile başlar. Huyghe her biri üç taksonomiden birine (hayvan, insan veya makine) karşılık gelen küçük bir görüntü ve görüntü açıklamaları seti seçer (Skrebowski, 2019, s. 68). Araştırmacılar bu setlerdeki verileri laboratuvarda fonksiyonel manyetik rezonans görüntüleme (fMRI) tarayıcısına bağlanmış olan insan deneklere gösterirler ve deneklerden bu görüntü ve görüntü açıklamalarını zihinlerinde canlandırmaları istenir. Bu sırada beyin dalgası verileri elektroensefalografi (EEG) ile taranır ve yapay zekâ bu taramalardan bulanık, parçalı ve dönüşen imgeler üreterek insan düşüncesinin maddesel olmayan boyutu görsel formlara dönüştürülür (Hauser & Wirth, 2019, s. 88). Sergi alanının merkezinde yer alan beş

büyük LED ekranda gösterilen bu görüntüler, zihinsel imgeleri işlemden geçirirken kompozisyon ve biçim açısından tamamen öngörülemez formlar ortaya koyar ve sabit anlamlara sahip bir anlatı yerine sürekli dönüşen ve belirsizlik içinde var olan imgeler olarak algılanır. Ancak serginin dinamik doğası yalnızca ekranlardaki imgelerden ibaret değildir. Sergi mekânına yerleştirilen sensörler, ortamın sıcaklık, nem ve hava akımı gibi fiziksel koşullarını takip eder ve bu verileri LED ekranlardaki görsellerin dönüşüm sürecine dâhil eder. Böylece, sergideki imgeler yalnızca yapay zekânın işlemleriyle değil, aynı zamanda mekânın fiziksel durumları ve izleyicilerin varlığıyla da şekillenir. Ziyaretçilerin hareketleri, ortam sıcaklığının değişimi ve mekândaki organik süreçlerin rastlantısal etkileri, serginin estetik formunu doğrudan etkileyen unsurlar hâline gelir (NTU CCA Singapore, 2019, s. 10). Bunun yanı sıra, UUmwelt'in mekânsal organizasyonu yalnızca teknolojik bileşenlerden değil, doğal unsurlardan da oluşur.



Görsel 2: Pierre Huyghe, UUmwelt, Enstalasyon, LED ekranlar, toz, sinekler, yapay zekâ sistemleri, Değişken ölçülerde, Serpentine Galleries, Londra, 2018.

Kaynak: https://www.serpentinegalleries.org/whats-on/pierre-huyghe-uumwelt/

Sergi alanında rastgele hareket eden mavi şişe sinekleri ve diğer küçük organizmalar, yapay zekâ ile biyolojik varlıkları ortak bir ortamda bir araya getirerek serginin yaşayan bir ekosistem olarak işlemesine katkıda bulunur. Galerinin giriş kapısındaki ağır siyah perde, sinek kolonisini iki haftalık ömürleri boyunca içeride tutarak üremelerine devam etmeleri için kapalı bir ortam yaratır. Galerinin loş ortamında tavandaki dairesel desenler hâlinde düzenlenmiş turuncu ışıkların önünde veya beş LED ekranın etrafında grotesk bir şekilde uçuşurlar (Fenstermaker, 2019, s. 1-2). Diğer mekânsal unsurlar da serginin yaşayan doğasını destekler. Sergi alanının duvarlarında bir önceki serginin izlerini açığa çıkaran kazımalar bulunur ve kazımalarla yerde biriken toz tabakası, serginin zaman içinde değişimini gösterir. Bu fiziksel değişimler, UUmwelt'i tamamlanmış bir eser olmaktan çıkararak, sürekli dönüşen

ve etkileşime açık bir süreç hâline getirir. Böylece UUmwelt, geleneksel bir sergi düzeninden farklı olarak, hem yapay hem de doğal süreçlerin etkileşime girdiği, izleyicinin yalnızca bir gözlemci değil, doğrudan etkileyici bir unsur olduğu duyusal bir alan yaratır (Serpentine Galleries, 2018). UUmwelt projesi izleyiciyi insanmerkezci bir sanat deneyiminden çıkararak, makine, organizma ve çevresel koşulların bir arada var olduğu posthümanist bir ekosistemin içine çeker. Bu yönüyle proje, sanatın yalnızca görsel bir deneyim olmanın ötesine geçerek, fiziksel ve bilişsel algının sınırlarını zorlayan, etkileşimli ve duyarlı bir ortam yaratmayı amaçlar. Ortamdaki insan ve insan-olmayanların tek yönlü olmayan, çoklu algıları projenin ismiyle de bağlantılıdır. UUmwelt, Türkçede çevre anlamına gelen Almanca umwelt kelimesine bir u harfi daha eklenerek üretilmiş bir kelime oyununa dayanır ve Estonyalı biyolog Jakob von Uexküll'ün Umwelt (çevre) teorisine atıfta bulunur. Yirminci yüzyılın başlarında geliştirilen teori, her türün çevresini algılamasının kendine özgü, benzersiz bir yola sahip olduğunu savunur. Her türün çevresindeki işaretleri farklı algılaması yanlış anlamalara ve bazen çatışmalara, tutarsız ve öngörülemeyen durumlara yol açar (E-flux, 2019). Böylece UUmwelt de farklı biliş biçimlerine göre ortaya çıkan zekâya, biyolojik üremeye ve içgüdüsel davranışlara ev sahipliği yapar, gözenekli, geçişli ve rastlantısal makine-oluşlar ve yeryüzü-oluşlarla dolaşıklaşan posthümanist bir hayvan-oluşun tezahürü hâline gelir.



Görsel 3: Pierre Huyghe, UUmwelt, Enstalasyon, LED ekranlar, toz, sinekler, yapay zekâ sistemleri, Değişken ölçülerde, Serpentine Galleries, Londra, 2018.

Kaynak: https://www.serpentinegalleries.org/whats-on/pierre-huyghe-uumwelt/

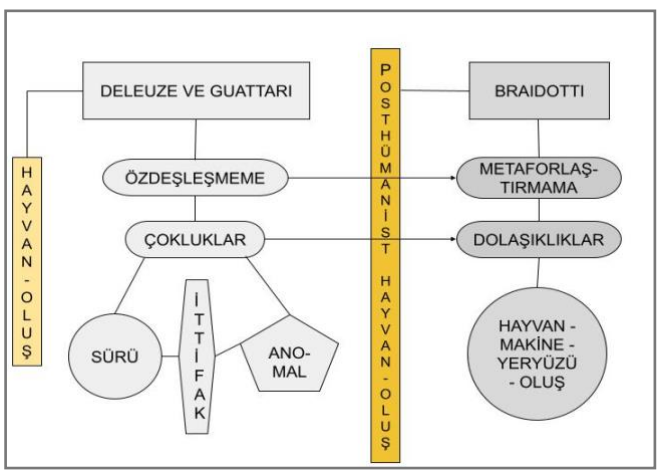
UUmwelt'teki hayvan-oluş çoklukları insan ve hayvanları kapsayan bir çevrenin yanı sıra, yapay zekâyla aracılığıyla gerçekleşen makine-oluşlarla dolaşık yeryüzü-oluşların da deneyimlenebildiği bir tekno-çevre yaratır. Bu tekno-çevrede doğa ve kültürü birbirinden ayrıştıran yaklaşımlar da kesintiye uğrar. Çünkü UUmwelt'teki çevrede teknoloji sadece bir araç değil başlı başına bir fail, aktif bir bileşen konumundadır. İnsan, sinek, yapay zekâ,

görüntüleme sistemleri ve sergi mekânının fiziksel koşulları birbirleriyle etkileşim içinde bir ağ oluştur. Bu ağda hiçbir fail sadece etkin ya da edilgen değildir. Her biri bu ekosistem içinde diğerlerini etkileyerek oluş süreçleri oluşturur. Böyle bir çevrede doğa ve kültürü ayrı kategoriler olarak ele almanın bir yanılsama olduğu fikri de belirginleşir (Latour, 2005, s. 63). Çünkü doğa ve kültür hiçbir zaman tam olarak ayrı olmamıştır; her zaman iç içe geçmişlerdir ve birlikte evrilmişlerdir. Doğayı ve kültürü ayrı ayrı düşünmek, doğayı bilimsel nesneleştirme yoluyla kontrol altına almaya çalışan insanmerkezci anlayışın bir uzantısıdır. Bunun yerine, doğa ve kültür sürekli olarak birbirlerini şekillendiren, karşılıklı olarak iç içe geçmiş melezler (hybrids) olur (Latour, 1993, s. 6-7). UUmwelt'te de ne doğa, ne kültür, ne de teknoloji saf hâlde değildir, oluş hâlindeki melez varlıklardır. Benzer şekilde, Haraway (2003, s. 20) de doğakültürler (naturecultures) kavramıyla doğa ve kültürün ayrılamazlığına dikkat çeker: "Doğa ve kültür birbirlerini üreten, ayrılmaz bir biçimde iç içe geçmiş süreçlerdir. Hiçbir zaman saf doğa ya da saf kültür diye bir şey olmadı". Doğakültürlerde sadece insanın kültürel pratikleri doğayı şekillendirmez, doğa da kültürel süreçleri belirler ve dönüştürür. UUmwelt'te sinekler, yapay zekâ tarafından üretilmiş imgeler ve insan düşüncesinin dijital izdüşümleri birbirleriyle etkileşirken posthümanist bir çevreye ait doğakültürler ilişkileri kurulur. Böylece UUmwelt öncelikle Deleuze ve Guattari'nin hayvan-oluşuna paralel olarak doğayı taklit etmez ya da onunla özdeşleşmez, fakat aynı zamanda Braidotti'nin hayvan-oluşuna uygun olarak ne hayvanları, ne de doğayı Ödipalleştirip kültürel ya da insani yansımalara göre metaforlaştırır. Bunun yerine her an haraket hâlindeki biyotik ve dijital çokluklar arasındaki sınır çizgilerini bulanıklaştırıp türler arası ve biyolojik unsurların arasında abiyotik niteliğiyle anomalleşen yapay zekâlı sensör ve görüntüleme teknolojileri ile ittifakları mümkün kılarak yeni bir doğa-teknoloji-kültür ilişkisi yaratır.

5. SONUÇ

Pierre Huyghe'in UUmwelt projesi, hayvan-insan sürerliği başta olmak üzere, zihin / beden ve doğa / kültür düalizmlerine bağlı kalıplaşmış ayrımları ve sınıflandırmaları gerçek zamanlı bir deneyim ortamı ile tartışmaya açar. İnsan, hayvan, makine arasındaki etkileşimleri merkezine alma eğilimi sergilerken, projenin kendi kendini organize eden doğakültürler melezlenmeleri sayesinde belirsiz sayıda merkezler oluşur, dönüşür ya da yok olur ve yeniden oluşur. Klon koyun Dolly'nin posthümanist bir hayvan-oluşla bir sıfır noktası tayin etmesi ve tüm Ödipal, araçsal ve sömürgeleştirilmiş geçmişinden boşanması gibi biyolojik ve teknolojik unsurları bir araya getirerek doğa ve kültürün ayrıştırılamadığı bir tekno-ekosistem yaratır. İnsan zihninin ya da hafızasının oluşturduğu beyin dalgalarının böyle bir ekosistemin başlangıcına kaynaklık etmesi projenin insanmerkezci bir yaklaşım sergilediğini çağrıştırsa da; pratikte bu düşünce yerini makine-oluş ve yeryüzü-oluşları kapsayıcı bir posthümanist hayvan-oluşa bırakır. Çünkü beyin dalgalarının görüntülere dönüştüren teknoloji de başlangıçtaki teknik araçsallığından çıkar; yapay zekâ algılama, öğrenme ve yorumlaması ile LED ekranlardaki

görüntülere müdahâle edebilen bir failliğe geçiş yapar. Önceden oluşturulmuş (generated) imgelerin ekranlarda statik bir sergilenmesi yerine, ortamda gerçekleşen değişimlerin dijital görüntülerin oluşumuna her an etki edebilmesi de bu failliğin parçasıdır. Bu nedenle yapay zekânın failliği de bir tekillik sergilemez ve bir teknomerkezcilik de ekosisteme hâkim olmaz. Duvardaki kazımalarla zeminde birikmiş olan toz gözle görülemeyen çeşitli biyotik ve abiyotik bileşenleri içerir ve ziyaretçilerin de bilerek ya da bilmeyerek ortama taşıdığı başka bileşenlerle karışırken yalnızca biyomerkezli olmayan bir ortamı da mümkün hâle getirir. Sinekler ve insanlar ise ekrandaki ve tavandaki ışık kaynaklarına yönelerek, her an birbirlerinin görüş ve hareket alanlarına giren ekosistemin canlı unsurlarıdır. Bu unsurlar da ne bir sineğe, ne de bir insana dönüşmeden, hepsi de ortamın koşullarını şekillendiren hayvan-oluşlar hâlinde geçişli kesişimleri edimselleştirirler. Bu nedenle de insanın ya da hayvanın kalıcı olarak hâkim olduğu faillikler gerçekleşmez ve ekosistem hayvanmerkezli ya da insanmerkezli de olmayan zoe-eşitlikçi bir etiğin pratik alanı olur. Dolayısıyla Huyghe'in *UUmwelt* projesi yalnızca insanmerkezli olmamakla yetinmeyerek, aynı anda hem çok merkezli hem de merkezsiz olabildiği için posthümanist hayvan-oluşlar sergiler.[1]



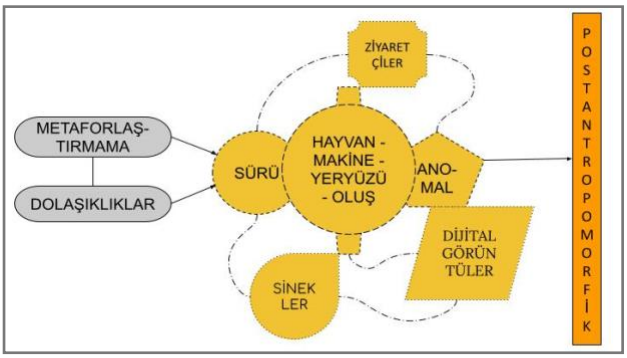
Görsel 4: Deleuze ve Guattari'nin hayvan-oluş kavramının Braidotti'nin hayvan-oluş kavramıyla bağlantılarını gösteren diyagram

Kaynak: Yazar tarafından üretilmiştir, 2025.

UUmwelt projesinde doğa / kültür düalizmine bağlı hayvan-insan sürerliğini kesintiye uğratan posthümanist hayvan-oluşlar insanmerkezci olmamanın yanı sıra, antropomorfik de değildir. Projenin antropomorfik-olmayan (non-anthropomorfic) karakteri Deleuze ve Guattari'nin hayvan-oluş kavramına ait bileşenlerin Braidotti'nin etik ontolojisinde

[1] Merkezin olup olmadığını tartışarak merkez fikrinin kapsamından bağımsızlaşamayan bir perspektife, Deleuze ve Guttari (1987,s. 45-47) güçleri, yeğinlikleri, olayları ve süreçleri dâhil ederek dinamik bir oluş ağı önerirler: "Güçler, varoluşun sürekliliğini sağlayan dinamik etkileşimlerdir; yeğinlikler ise bu güçlerin yoğunluklarını, yani niceliksel farklılaşmaları ve dönüşümleri ifade eder. Olaylar ise birden çok gücün ve yeğinliğin kesiştiği ve yeni bir oluşumun doğduğu anları belirtir."

dönüşümleriyle açığa çıkar. Farklı kültür ve tarihsel bağlamlarda varlık gösteren antropomorfik yaklaşım insani özellikleri başta hayvanlar olmak üzere insan-olmayan varlıklara yapısal ve biçimsel olarak yansıtır. Görsel 4'teki diyagramda görüldüğü gibi, Deleuze ve Guattari'nin hayvan-oluş'un bir taklit olmama ya da özdeşleşmeme bileşeni, Braidotti'nin posthümanist etiğinde hayvanları Ödipalleştirilme eleştirisiyle ne hayvanları ne de başka canlı ya da cansız insan-olmayan unsurları insani özellikler aracılığıyla metaforlaştırmamaya dönüşür. Özdeşleşmeme ve metaforlaştırmama bileşenleri arasındaki dönüşüm dolayımsızca UUmwelt'in morfolojik yapısını biçimlendirir çünkü projenin tekno-ekosistemindeki unsurlar birbirleriyle etkileşim hâlinde oluş süreçlerine girerken ne yapısal olarak birbirlerine dönüşerek özdeşleşirler, ne de biçimsel olarak birbirlerine benzemeye başlayarak metaforlar aracılığıyla tarif edilirler. Bununla birlikte unsurlar projede tekillikler değil, çokluklar hâlinde varlıklarını sürdürürler. Deleuze ve Guattari'nin hayvan-oluş kavramında her hayvanın önce sürü olması gibi UUmwelt'te de canlı ve cansız kalabalıklar, popülasyonlar vardır. Ancak sürülerin kendi içlerinde ve diğer popülasyonlarla soyağaçlarından bağımsız olarak temas hâlinde olabilmeleri nedeniyle, ekosistemdeki sıradışı unsur olan anomalle de temas hâlindedir. Çünkü anomal sürülerin ara bölgelerinde konumlanarak, popülasyonlar arası sınırları bulanıklaştırır. Braidotti de anomal türler arası ittifakları mümkün kılar ve böylece çokluklar bileşeni posthümanist etikte dolaşıklıklara dönüşür. Bu dönüşümle makine-oluş, yeryüzü-oluş ve hayvan-oluş arasındaki sınırlar da silikleşir ve tüm oluşlarla beraber anomal aralıkları da kapsayıcı bir posthümanist hayvan-oluş belirir. UUmwelt'te ise bu dönüşümle beraber beliren kapsayıcılık aynı merkezlerin değişkenliği gibi, anomalin de morfolojik değişkenliğine imkân verir. Artık birbirinin ötekisi olmayan çevresel unsurlar, birbirlerinin ara bölgelerinde konumlanıp, yer değiştirebilerek anomal olanın sabitliğini de tartışmaya dâhil eder. Projenin bütününde yapay zekâlı sensörler, insan ziyaretçilerle sinekler arasındaki görsel ve edimsel sınırları bulanıklaştırarak anomalleşirken; sinekler ve toz da ziyaretçilerin hareketlerini şekillendirerek yapay zekânın ürettiği görselleri yeniden biçimlendirerek anomalleşir.



Görsel 5: Braidotti'nin hayvan-oluş kavramındaki bileşenlerin UUmwelt projesindeki sürülerin ittifak geçişlerini sağlayan kaçış eğrileri aracılığıyla postantropomorfik-oluşa dönüşümünü gösteren diyagram

Kaynak: Yazar tarafından üretilmiştir, 2025.

Sonuç olarak, UUmwelt projesinde posthümanist hayvan-oluş bileşenleri olarak metaforlaştırmama ve dolaşıklıklar antropomorfik-olmayan sanatsal tezahürleri besler. Bu sanatsal tezahürler sergi mekânında öncelikle ekranlardaki gerçek zamanlı görüntüler olarak algılansa bile, projenin bütünü çok daha karmaşık ve iç içe geçmiş oluş süreçlerini edimselleştirir. Görsel 5'teki diyagramda görselleştiridiği gibi, UUmwelt'in tekno-ekosisteminde ittifaklar, sürekli değişen ve dönüşen sürü ve anomalleri birleştirirken yeryüzü-oluş ve makine-oluşları da kapsayan bir posthümanist hayvan-oluşun biçimsel ve yapısal zeminini ya da morfolojisini oluşturur. Bu morfoloji artık sadece antropomorfik-olmayan değil; bir postantropomorfik-oluş (becoming-postanthropomorphic) hâlidir. Postantropomorfik-oluş antropomorfik-olmayandan fazlasıdır çünkü insani özellikleri insan-olmayanlara yansıtma ya da yansıtmama gibi argümanlara içkin birbirinin ötekisi olma hâllerini içermez; değişebilen, hareket hâlinde, hem geçmişinden bağımsızlaşabilen hem de geleceğine borçlanmadan anomalleşme olasılıkları demektir. Böylece UUmwelt'de anomalleşen sürüler sadece sinekler değil; aynı zamanda ziyaretçiler ve dijital görüntülerdir. Dağıtık (distributed) ya da yayılımlı, heterojen bir morfoloji sergileyen üç sürü, aralarındaki doğrusal olmayan, kesintili eğrilerle birbirlerine geçiş hâlindedir. Dijital görüntüler sürüsü yapay zekâ sensörleri, işlemcileri ve tarama teknolojileriyle anomalle dolayımsızca temas hâlindedir, çünkü bu sürü her ne kadar projeyi tekno-merkezli hâle getirmese de UUmwelt'in biyolojik unsurlarına göre yeryüzü-oluş ve hayvan-oluşa bağlanan kaçış eğrileri daha dolaylıdır. Ziyaretçiler ve sinekler ise biyolojik sürüler olarak yakınlıklar içerseler bile, posthümanist hayvan-oluşla temas ederek ve aktarmalı kaçış eğrileriyle birbirlerine bağlıdırlar. Çünkü ne insan ziyaretçiler, ne de hayvan sinekler başkalaşarak birbirlerinin varlıklarını domine etme eğilimindedir. Böylece Pierre Huyghe UUmwelt projesi ile insan ve insan-olmayanlar arasındaki oluş süreçlerini tartışmaya açan pratikleri mümkün kılarak; insan merkezli olmama dışında hayvan ya da teknoloji merkezli de olmadığı için hem çok merkezli hem de merkezsiz olabilen, zoe-eşitlikçi posthümanist hayvan-oluşların postantropomorfik bir estetik deneyimini günümüz çağdaş sanatının ekosistemine iliştirir.

Bu bağlamda, UUmwelt projesi yalnızca posthümanist kuramla uyumlu bir sanat pratiği olarak değil, aynı zamanda izleyicinin deneyimini dönüştüren bir estetik strateji olarak da önemlidir. İşin merkezinde yer alan yapay zekâ üretimli görüntüler, insan algısının temsil gücünü kırarken, izleyiciyi belirsiz ve tamamlanmamış bir karşılaşmanın parçası hâline getirir. Huyghe'in müdahalesiz sistemler üzerine kurulu yaklaşımı, günümüz sanatında sanatçının mutlak fail olmadığını; izleyici, yapay zekâ, çevresel etmenler gibi çoklu bileşenlerin birlikte anlam ürettiği bir açık yapıt estetiği ortaya koyar. Bu yönüyle UUmwelt, posthümanist kuramın ötesine geçerek, günümüz sanatının biçimsel, deneyimsel ve söylemsel dönüşümüne dair somut etkiler üretir. İzleyici artık anlamın tüketicisi değil, onunla birlikte akan, dolaşan, zamanın ve varoluşun parçası olan bir varlığa dönüşür. UUmwelt'in önerdiği eleştirel

pratikler, yalnızca insanmerkezli temsilleri sorunsallaştırmakla sınırlı kalmaz; aynı zamanda üretimin, algılamanın ve anlamlandırmanın ait olduğu öznelerin kimliğini ya da ne'liğini de tartışma konusu haline getirir. Böylesi çokluklarla işleyen bir zaman-beden-mekân örgüsü ise günümüz sanatının estetik-politik tahayyülünü dönüştürerek, izleyiciyi hem edilgen pozisyonundan çıkarır, hem de dâhil olduğu ağın içinde kendi failliğini diğer failliklerle dolaşık bir hâlde yeniden yorumlayabilmesinin önünü açar. Böylece UUmwelt, çağdaş sanata dair düşünme biçimlerimizi hem kavramsal hem de duyusal düzeyde yeniden yapılandıran bir eşik olarak değerlendirilebilir.

KAYNAKÇA

Amy, M. (2021). *Pierre Huyghe: Time-based situations*. Cambridge: MIT Press.

Artaud, A. (2009). *Tiyatro ve ikizi*. (B. Gülmez, Çev.) İstanbul: YKY.

Bishop, C. (2004). Antagonism and relational aesthetics. *October*, (110), 51-79. doi: https://doi.org/10.1162/0162287042379810

Bishop, C. (2012). *Artificial hells: Participatory art and the politics of spectatorship*. London: Verso.

Bouge, R. (2003). *Deleuze on cinema*. New York: Routledge.

Bowen, G. A. (2009). Document analysis as a qualitative research method. *Qualitative Research Journal, 9*(2), 27-40. doi: https://doi.org/10.3316/QRJ0902027

Bourriaud, N. (2005). *İlişkisel estetik*. (S. Özen, Çev.) İstanbul: Bağlam.

Braidotti, R. (2001). *Metamorphoses: Towards a materialist theory of becoming.* Cambridge: Polity.

Braidotti, R. (2009). Animals, anomalies and inorganic others. *PMLA*, *124*(2), 524-532. doi: https://doi.org/10.1632/pmla.2009.124.2.526

Braidotti, R. (2013). *The posthuman.* Cambridge: Polity.

Braidotti, R. (2019). *Posthuman knowledge.* Cambridge: Polity.

Deleuze, G., ve Guattari, F. (1987). *A thousand plateaus: Capitalism and schizophrenia*. Minnesota: University of Minnesota Press.

Demirtaş, M. (2016). Arzu ve etik. *Cogito*, (82), s. 180-210.

E-flux (2019). Pierre Huyghe's Uumwelt. Erişim adresi: https://www.e-flux.com/criticism/250281/pierre-huyghe-s-uumwelt, Erişim tarihi: 02.07.2025

Fenstermaker, W. (2019). Pierre Huyghe: UUmwelt. *The Brooklyn Rail*, (2), s. 1-7.

Haraway, D. (2003). *The companion species manifesto.* Cambridge: Prickly Paradigm.

Haraway, D. (2016). *Staying with the trouble.* Durham: Duke University.

Hauser & Wirth. (2019). *Pierre Huyghe: Exploring the limits of perception.* Erişim adresi: https://www.hauserwirth.com/viewing-room/13107-pierre-huyghe-of-ideal/, Erişim tarihi: 02.07.2025

Kalaycı, N. (2019). Annelik, hayvan-oluş, yeryüzü. *Cogito*, (93), s. 36-53.

Latour, B. (1993). *We have never been modern*. Cambridge: Harvard University Press.

Latour, B. (2005). *Reassembling the social: An introduction to actor-network-theory*. Oxford: Oxford University Press.

Massumi, B. (2014). *What animals teach us about politics.* Durham: Duke University.

NTU CCA Singapore (2019). *Pierre Huyghe: UUmwelt.* NTU CCA Singapore Sergi Kataloğu. Tapei: NTU Press.

Serpentine Galleries (2018). *Pierre Huyghe: Uumwelt.* Erişim adresi: https://www.serpentinegalleries.org/whats-on/pierre-huyghe-uumwelt/, Erişim tarihi: 02.07.2025

Skrebowski, L. (2019). On Pierre Huyghe's UUmweltanschauung: Art, ecosystems aesthetics, and general ecology. *Grey Room*, (77), s. 66-83.

STRUCTURED ABSTRACT

The research question of this study is "What posthumanist aesthetic practices emerge in Pierre Huyghe's UUmwelt project within the context of Braidotti's concept of animal-becoming?". UUmwelt is one of the key examples of human and non-human co-existence practices in Pierre Huyghe's over 35-year artistic career. Since the early 2000s, Huyghe has expanded his artistic approach to include biological, ecological, and system-based perspectives. His works evolve into hybrid ecologies where organic and inorganic components come together in self-organizing systems. This transition aligns with Huyghe's interest in complex systems involving living organisms, artificial intelligence, biotechnology, and the natural environment. Huyghe's installations offer a space to observe the dynamic relationships between plants, animals, microorganisms, human-made objects, and environmental elements. Rosi Braidotti, in the 2000s, shifted her feminist philosophical focus towards shaping critical posthumanist thought. She draws influence from Deleuze's philosophy of becoming, as well as from Haraway's critical discourses combining feminism and technology. The foundational concepts of Braidotti's posthumanism are shaped by Deleuze and Guattari's ideas of the "rhizome", "body without organs", and "becoming-woman", as well as Haraway's notions of "cyborg", "companion species", and "sympoiesis". Braidotti critiques Cartesian thought with her concept of animal-becoming, examining how the dualisms of nature/culture, human/animal, and human/machine, which have increasingly blurred, dissolve into symbiotic interspecies relationships. In developing animal-becoming, Braidotti also introduces machine-becoming and earth-becoming, placing human relationships with other beings in a more comprehensive context. Humans are no longer just individual agents; as posthuman subjects, they become one component within a network of biological, technological, and ecological interactions. Thus, Braidotti's posthumanism transitions from a philosophical argument into an ethical position, providing a more holistic framework for understanding human relationships with other beings. As both Huyghe and Braidotti exhibit non-anthropocentric approaches in contemporary art and philosophy, respectively, this research focuses on the connections between their approaches.

The purpose of this qualitative research project is to contribute to academic discussions on contemporary art through the lens of posthumanist philosophy. While there are publications on Pierre Huyghe's artistic practice in the form of books, theses, and articles, there are no academic studies that address his work within the context of posthumanism. Since Huyghe's installations mediate relationships between humans and non-human elements, they align with Braidotti's critique of anthropocentrism in her critical posthumanist theory. Therefore, this research aims to present an interdisciplinary study positioned at the intersection of contemporary art practice and philosophical theory. The study seeks to answer the question of what ethical-aesthetic experiences correspond to Braidotti's critical arguments within the concept of animal-becoming in Huyghe's UUmwelt project.

As a methodology, this study adopts a qualitative research method including document analysis and descriptive analysis of parallels between Pierre Huyghe's installation works and key concepts of Rosi Braidotti's posthumanist theory. In his project, Huyghe explores animal subjects through human-technology interactions, while Braidotti addresses animal-becoming alongside two other posthumanist concepts: machine-becoming and earth-becoming. The research examines literature on Huyghe's project, alongside Braidotti's works based on Deleuze and Guattari's philosophy of becoming. In addition to academic publications, the research incorporates interviews, brochures, catalogs, event programs, videos, photo archives, drawings, and sketches, all of which are analyzed through document analysis (Bowen, 2009). The study explores the relationships between key concepts in Deleuze and Guattari's animal-becoming, such as non-identification and multiplicity, and Braidotti's sub-concepts like non-metaphorization and entanglement. These relationships are visualized through diagrams. In Braidotti's philosophy of animal-becoming, the research also includes findings related to ecology and technology within the nature/culture framework. Based on the findings, Huyghe's project is analyzed descriptively, and the possibilities for creating a non-anthropocentric, multi-centered techno-ecosystem involving posthumanist animal-becoming processes are discussed through diagrams.

As a result, the study determines that UUmwelt project focuses on interactions between humans, animals, and machines, in the context of posthumanist animal-becoming. Because while the project's self-organizing nature-cultures suggest a human-centered approach, the artificial intelligence that transforms brainwave signals into images and its ability to manipulate the LED screens' visuals introduces a techno-centric aspect. Moreover, the interactions between the fly, dust, and visitors shape both each other and the techno-agency, meaning neither techno-centrism nor animal-centrism dominates. Thus, the project becomes a practical field for zoe-equalitarian ethics, where the dualisms of nature/culture, human/animal, and human/machine dissolve. In Deleuze and Guattari's animal-becoming, every animal first forms a herd, and similarly, in UUmwelt, there are both living and non-living herds in contact with anomalies. Braidotti also enables interspecies alliances, transforming multiplicities into entanglements in posthumanist ethics. This transformation blurs the boundaries between machine-becoming, earth-becoming, and animal-becoming. The non-metaphorization and entanglement components of animal-becoming feed non-anthropomorphic artistic manifestations, and alliances combine herds with anomalies, creating a posthumanist morphology of animal-becoming. This morphology represents a post-anthropomorphic state, as it avoids reflecting human traits onto non-human beings. In conclusion, since UUmwelt is neither centered on humans, animals, nor technology, it exists as a multi-centered, decentered, zoe-equalitarian, and post-anthropomorphic aesthetic experience within the ecosystem of contemporary art.

FRANZ LISZT'İN "MAZEPPA" TRANSANDANTAL ETÜDÜNÜN PİYANO EĞİTİMİNE SANATSAL VE TEKNİK YÖNDEN KATKISI

SAMİR MİRZAYEV*

ÖZ

Romantik Dönemin en önemli bestecilerinden Franz Liszt'in Transandantal Etütleri dünya piyanistlerinin repertuvarında geniş yer almaktadır. Bu etütlerin büyük çoğunluğu Programlı Konser Etütleri olarak birer hikayeye sahiptir. Bu serinin içinde yer alan Mazeppa etüdü sevilen bir sanat eseri olmakla beraber teknik açıdan içerdiği zorluklar ile de ünlüdür. Araştırmanın amacını bu etüdün piyano eğitiminde teknik ve sanatsal yönlerden öğrencilere sağladığı katkının incelenmesi ve bu anlamda önerilerde bulunulması oluşturmaktadır. Araştırmanın evrenini F. Liszt'in "On iki Transandantal Etüdü" oluşturmaktadır. Örneklem olarak Mazeppa etüdü seçilmiştir. Nitel araştırma yöntemlerinden faydalanılan araştırmada Breitkopf & Hartel yayınevi nota baskısı üzerinden etüdün yapısal ve sanatsal analizi yapılmıştır. Ayrıca literatür taraması yapılarak betimsel araştırma tekniğinden yararlanılmıştır. Eserde bulunan teknik zorluklar incelenmiş, bestecinin ve yayınevinin notalarda önerdiği çözümlerle beraber zorlukların aşılması için alternatif seçenekler sunulmuştur. Eserin sanatsal boyutunu incelemek için form analizi yapılmış ve etüdün programını teşkil eden Victor Hugo'nun orijinal hikayesine ulaşılmıştır. Hikayenin detaylarına etüdün hangi kısımları ile karşılık verildiği saptanmış ve bu kısımlara sanatsal yorum önerileri verilmiştir. Araştırmada verilen teknik ve sanatsal önerilerle eğitimci ve öğrencilere eserin deşifre aşamasında yardımcı olabilecek kaynak oluşturulması amaçlanmıştır. Mazeppa etüdü içerdiği sanatsal yorum seçenekleri ve teknik zorluklar sebebiyle lisans ve lisans üstü programları öğrencileri için uygun bulunmuştur.

Anahtar Kelimeler: Mazeppa, Etütler, F. Liszt, Piyano Eğitimi, Piyano Tekniği.

* Doç. Dr., Akdeniz Üniversitesi, Antalya Devlet Konservatuvarı Müzik Bölümü, rimasveozrim@yahoo.com, https://orcid.org/0000-0002-7855-966X.

** Çalışmada herhangi bir destek ve teşekkür beyanı veya çatışma beyanı yoktur.

*** Mirzayev, S. (2025). Franz Liszt'in Mazeppa Transandantal Etüdünün Piyano Eğitimine Sanatsal ve Teknik Yönden Katkısı. Akdeniz Sanat (36), 227-252.

Araştırma Makalesi, **Makale Gönderim:** 21.10.2024, **Makale Kabul:** 28.07.2025, **DOI** 10.48069/akdenizsanat.1571310.

NO 36 VOL 19 e-ISSN 2458-9683 AKDENİZ SANAT 228

THE CONTRIBUTION OF FRANZ LISZT'S "MAZEPPA" TRANSCENDENTAL ETUDE TO PIANO EDUCATION FROM AN ARTISTIC AND TECHNICAL PERSPECTIVE

SAMİR MİRZAYEV*

ABSTRACT

Franz Liszt's Transcendental Etudes have long been part of the repertoire of pianists around the world. The majority these concert etudes are programmatic, and they each have their own story. The Mazeppa Etude from this series is one of the most popular pieces, but it is also known for its technical difficulties. The aim of the study is to investigate the contribution of this etude to piano pedagogy, from the position of developing students; technical and artistic aspects, as well as possible suggestions necessary for performance. The object of the study is "Twelve Transcendental Etudes" by Liszt. The etude Mazeppa was chosen as a sample. The study used the method of qualitative research. A content analysis of the etude was carried out on the basis of sheet music material from the publisher "Breitkopf & Hartel". A literatüre review was also conducted and descriptive research technique was used. The technical difficulties found in the piece were analysed, as well as their solutions proposed by the composer and the publisher. In order to analyse the artistic aspect of the work, the form was analysed and an original story from Victor Hugo's work, which forms the programme of the etude, was found. Parts of the sketch that correspond to the details of the story's plot were identified, and suggestions were given for the artistic execution of these parts. Based on the technical and artistic suggestions provided in the research, the aim was to create a resource that could assist educators and students in the transcription phase of a piece. The etude Mazeppa is suitable for undergraduate and graduate programmes due to its technical difficulties and numerous variants of artistic interpretation.

Keywords: Mazeppa, Etudes, F. Liszt, Piano Education, Piano Technique.

Research Article, **Received:** 21.10.2024, **Accepted:** 28.07.2025, **DOI** 10.48069/akdenizsanat.1571310.

* Ass. Prof., Akdeniz University, Antalya State Conservatory Music Department, rimasveozrim@yahoo.com, https://orcid.org/0000-0002-7855-966X.

1. GİRİŞ

Piyano eğitimi tarihinde öğretmenlerin kitaplığında her zaman var olan parmak egzersizleri XIX. yüzyılın başlarından bugüne inanılmaz bir değişim göstermiştir. Her şey 1804 senesinde meşhur virtüöz John Baptist Cramer'in kendi egzersizlerini bir metot halinde yayınlamasıyla başlamıştır. Bu tip parçalar öğrencilerin parmak becerilerini, koordinasyon ve dayanıklılığını geliştirmek için yazılmaktaydı (Gültek, 2007, s. 182). İzleyen yıllarda birçok ünlü icracı ve eğitmen, kendi egzersiz kitabını yayınlamaya başlamış ve bu eğilim XX. yüzyılın sonlarına kadar sürmüştür. Egzersizler veya başka bir deyişle etütler bir piyano öğrencisine bütün eğitim süreci boyunca eşlik etmektedir. Etütlere devlet konservatuvarlarının ilkokul ve lise devrelerinde, güzel sanatlar liselerinin yıllık programlarında, müzik kurslarının, sahne sanatları ve güzel sanatlar fakültelerinin müfredatlarında ve hatta güzel sanatlar enstitülerinin yüksek lisans programlarında da rastlanmaktadır. Öğrencilerin teknik becerilerinin gelişimini amaçlayan bu parçalar, farklı yaş grupları için farklı zorluklarda tasarlanmış ve de farklı piyano tekniklerinin geliştirilmesini desteklemektedirler. Araştırmada Türkiye'deki üniversitelerin (Akdeniz Üniversitesi, Hacettepe Üniversitesi, Anadolu Üniversitesi, İstanbul Üniversitesi, Kocatepe Üniversitesi, Mersin Üniversitesi vb.) devlet konservatuvarları ve sahne sanatları fakültelerinin piyano bölümü müfredatları incelenip karşılaştırılmıştır. Konservatuvarların ilkokul devresindeki öğrencilere C. Czerny op. (Opus) 239, op.599, op.849, op.636, F. Beyer op.101, H. Bertini op.28, op.32, C.A. Löschhorn op.382, op.136, J.B. Duvernoy op.120, op.276 ve eşdeğer düzeylerde etüt kitapları, Lise Devresi öğrencilerine genel olarak M. Moszkowsky op.72, C. Czerny op.299, op.740, İ.B. Cramer'in, İ. Moscheles'in, S. Prokofiev'in etütleri (Anadolu üniversitesi, 13.09.2024), bazen de F. Chopin'in kolay etütleri tavsiye edilmektedir (Akdeniz Üniversitesi, 13.09.2024). Lisans ve Yüksek Lisans programı öğrencileri için ise F. Chopin op.10, op.25, S. Rachmaninov "Etudes Tableaux" op.33, op.39 (Akdeniz Üniversitesi, 14.09.2024), C. Debussy L136, A. Scriabin op.8, op.42, op.65, F. Liszt "Grandes Études de Paganini" S141, "Douze Études d'Éxecution Transcendante" S139 etüt takımları, S. Lyapunov "Études d'Éxecution Transcendante" op.11, A. Saygun'un, I. Stravinsky'nin, G. Ligeti'nin etütleri tavsiye edilmektedir (İstanbul Üniversitesi, 13.09.2024).

Öğrencilerin teknik becerilerinin geliştirilmesine yönelik bu çalışmalar içinde en ünlüsü, araştırmacıların "ürkütücü" diye nitelendirdikleri (Griffiths, 2010, s. 186) ünlü Macar besteci ve piyanist Franz Liszt'in S139 eser sayılı "On iki Transandantal (Deneyüstü) Etütler" takımıdır. F. Chopin'in ortaya çıkardığı sosyal kabullenilebilir formdaki (Gültek, 2007, s. 289) "Konser Etütleri" olgusunu Liszt daha da ileriye götürerek "Programlı Konser Etütleri" tanımını ortaya koymuştur. XIX. yüzyılda ortaya çıkan bu tanım araştırmanın kavramsal çerçevesini oluşturmaktadır. Programlı Konser Etütlerinin artık birer konusu (anlatılabilir öyküsü) vardır, bunlar literatürden, doğa olaylarından, manzaralardan ve gerçek hikayelerden etkilenerek bestelenmişlerdir (Alekseev, 1988, s. 231). Bu kavram başka besteciler tarafından da kullanılmıştır (örn., S. Lyapunov, S. Rachmaninov, G. Ligeti, K. S.

Sorabji vb). Liszt'in S139 eser sayılı etütleri içinde en ünlülerinden olan Mazeppa araştırmanın odak noktasıdır. Etkileyici hikayesi ve aşılması güç teknik zorluklarıyla bu etüt dünya piyanistlerinin dikkatini çekmektedir. Bu eserin sanatsal ve teknik açıdan incelenmesinin piyano öğrencilerinin eğitimine katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

2. LİTERATÜR TARAMASI

Araştırmaya ilişkin literatür taraması yapılmış, konu ile ilgili yazılı ve dijital kaynaklar bulunarak incelenmiştir. Franz Liszt'in yaratıcılığı ve Transandantal Etütleri ile ilgili Rus müzikolog Yakov Milshteyn'in "F. Liszt" başlıklı monografisi başta olmak üzere birçok araştırma mevcuttur. Yabancı kaynaklar içinde konuyla ilgili N. Steyt'in (2021, s. 166-181), D. Gultsova'nın (2016, s. 104-116), M. Druskin'in (2002, s.218-293), A. Alekseev'in (1988, s. 213-235), H. Kenneth'in (2008, s. 225-255) çalışmaları dikkat çekmektedir. Türkçe kaynaklardan O. Eren'in (2014, s. 109-112), İ. Vurucu'nun (2021, s.5-43), B. Gültek'in (2007, s. 256-275) araştırmalarını örnek gösterebiliriz. Yalnız tüm bu çalışmalarda Liszt'in Mazeppa etüdü veya herhangi bir etüdü değil, Transandantal Etütlerinin tamamı takım olarak ele alınmıştır. Etütlerin yapısal ve sanatsal özellikleri detaylı incelenmemiş ve onların icrası üzerine teknik önerilerde bulunulmamıştır. Bestecinin Mazeppa etüdünü konu alan araştırmanın veri tabanında yer alan orijinal basılı nota albümleri, müzik bilimi konulu kitaplar ve internet kaynaklarındaki ulaşılabilir dijital belgeler yer almaktadır. Araştırmada mülakat, anket gibi araçlar kullanılmamaktadır.

2. 1. Nota Albümleri

Günümüzde internet üzerinden birçok eserin notalarının eksik ve şüpheli versiyonlarını bulmak mümkündür. Bu nedenle araştırmaya güvenilir veri tabanı oluşturmak için orijinal, profesyonel icracılar tarafından yaygın olarak kullanılan nota edisyonları seçilmiştir. Bu nota albümlerinin, saygın uluslararası yayınevleri tarafından (örn., Leipzig: Breitkopf & Hartel Musikverlag; New York: Dover Publications, Inc.) basılmış olması, taranan nota materyallerinin güvenilirliğine teminat sağlamaktadır.

2. 2. Yazılı Kaynaklar

Araştırmada ulaşılan ve incelenen müzik bilimi üzerine kitaplar Türkçe ve Rusçadır. Kitapların XX. yüzyılın sonları ve XXI. yüzyılın başlarında yazılarak zamanın süzgecinden geçmiş olması, verilerin güncel, büyük olasılıkla geçerli ve güvenilir olması anlamına gelmektedir. Bunlara ek olarak araştırma konusuna ilişkin Fransızca ve İngilizce yazılı kaynaklara da ulaşılmış ve incelenmiştir.

2. 3. Dijital Kaynaklar

Ulaşılan yazılı kaynaklardan başka araştırmada internet kaynaklarına da (örn., İstanbul Üniversitesi, Anadolu Üniversitesi, Akdeniz Üniversitesi, Hacettepe Üniversitesi vd. devlet konservatuvarlarının ilkokul, lise ve lisans devreleri piyano müfredatları, müzik bilimlerine

ilişkin dijital yayınlar, yerli ve yabancı bilimsel dergilere ait makaleler) yer verilmiştir. Bu kaynakların da güncel ve geçerli olması kontrol edilmiş, ulaşım tarihleri kaydedilmiştir.

2. 4. Verilerin Analizi

Toplanan veriler Liszt'in piyano tekniklerinin sınıflandırılması (Druskin, 2002, s. 246) bağlamında dikkate alınmış, S139 Transandantal Etütler serisi ve Mazeppa etüdünde bu tekniklerin nerede, nasıl, hangi sıklıkla ve ne amaçla kullanıldığı incelenmiştir. Bestecinin bu virtüöz piyano teknikleri ile hangi sanatsal ve teknik hedeflere odaklandığı araştırılmıştır. Veri analiz aşamaları olarak öncelikle teknik, sonrasında da sanatsal konular belirtilmiştir. Verilerin içerik analizinde araştırmacının konser çalışmalarından ve bu etüdün icrasından edindiği bilgi ve kişisel deneyimler de kullanılmıştır.

3. YÖNTEM

Nitel araştırma yöntemlerinden faydalanılan bu araştırmada, F. Liszt'in yaratıcılığında görülen piyano tekniği türlerinin ne sıklıkla ve hangi amaçla Mazeppa etüdünde kullanıldığı, bu tekniklerin çalışılmasının öğrencilerin eğitiminde gelişim ve sanatsal yönden ne gibi katkılar sağladığı araştırılmıştır. Söz konusu eserin son versiyonunun güvenilir bir baskısının notaları incelenmiş, literatür taraması yapılarak nitel veri toplama ve analiz tekniklerinden yararlanılmıştır. Bu bağlamda betimsel ve içerik analizine dayanan araştırmanın evrenini (Ural; Kılıç, 2010, s. 33) F. Liszt'in meşhur "Douze Études d'Éxecution Transcendante" S139 etüt serisi ve burada kullanılan piyano tekniği türleri oluşturmaktadır. Örneklemini (Kaptan, 1998, s. 118) ise bu serinin en ünlü ve teknik açıdan zorlayıcı eserlerinden olan dört numaralı meşhur Mazeppa teşkil etmektedir (Karasar, 2018, s. 34). Araştırmanın amacı bu etüdün sanatsal ve teknik yönlerini araştırarak aşağıdaki soruları yanıtlamaktır:

1. F. Liszt'in Mazeppa etüdünün piyano eğitimine teknik yönden katkısı nedir?
2. F. Liszt'in Mazeppa etüdünün piyano eğitimine sanatsal yönden katkısı nedir?

Bu soruların yanıtlanıp gereken önerilerin sunulmasıyla günümüzde konser programlarının vazgeçilmezi olan bu etüdün eğitmenler ve öğrenciler tarafından daha kolay anlaşılması, içerdiği zorluklara rağmen sahnelerde hak ettiği yeri alması hedeflenmektedir. Eserin teknik ve sanatsal analizine yönelik gerçekleştirilen bu araştırmada, monografik örnekleme modeli (Ural; Kılıç, 2010, s. 43) kullanılmıştır. Teknik zorlukların aşılması için öğrenci ve icracı adaylarına önerilerde bulunulmuştur. Eserin müzikal çevrelerde geniş kabul gören "Leipzig; Breitkopf & Hartel Musikverlag" edisyonu (Liszt, 1982, s. 1) üzerinden incelenmesi, bu araştırmanın tekrarının da yapılabilmesi açısından önem taşımaktadır. Bundan dolayı araştırmada adı geçen önemli eserlerin uluslararası kabul gören katalog numaraları da verilmektedir.

4. BULGULAR

XIX. yüzyıla damgasını vuran besteci, piyanist-virtüöz, orkestra şefi, pedagog ve yazar Franz Liszt (1811-1886) Macar halkının milli gururudur (Druskin, 2002, s. 229). Bu efsanevi müzik

insanı hayatı boyunca birçok yeniliğe imza atmıştır. Weimar Opera Tiyatrosu'nun Müzik Direktörlüğünü (1848-1858), Budapeşte Kraliyet Müzik Akademisi'nin Onursal Başkanlığını (1875) da üstlenen besteci müzik tarihinde Romantik Dönem Weimar Ekolü'nün yaratıcısı gibi tanınmaktadır (Veimarskaya shkola, 09.09.2024). Liszt monotematik (tek temalı) gelişme prensibini (Milshteyn, 1956, s. 254) teklif ederek Senfonik Şiir, Tek bölümlü Sonat, Rapsodi gibi form ve biçimleri de yaratmıştır. Piyano literatürüne sağladığı katkılarıyla efsaneleşen bestecinin birçok farklı formdaki eserlerinin yanı sıra dünyaca ünlü etüt serileri de mevcuttur. "Douze Études d'Éxecution Transcendante" S139, "Grandes Études de Paganini" S141, "Trois Études de Concert" S144 ve "Zwei Konzertetüden" S145 günümüzde de konser sahnelerinin vazgeçilmezlerindendir. "Grandes Études de Paganini" genel olarak programlı seri sayılmasa da içerisinde programlı etüt örneği (La Campanella) bulunmaktadır (Liszt, 1988, s. 20). Bu serilerden "Douze Études d'Éxecution Transcendante" S139 ("On İki Transandantal Etüt") ve içerdiği piyano teknikleri araştırmanın evrenini teşkil etmektedir.

Franz Liszt olağanüstü virtüöz tekniklerini kendi bestelerinde sık kullanmıştır. Bu teknikler eserlerin programlarının (hikayelerinin) müzik dili ile anlatımına yardımcı olmak için gerekmektedir. Piyano icracılarına aşılması güç zorluklar çıkaran bu teknikler araştırmacılar tarafından incelenerek sınıflandırılmıştır. Bu anlamda F. Liszt'in piyano teknikleri dört genel kategoriye ayrılmaktadır;

№ 1. Oktavlar ve akorlar,

№ 2. Tremololar,

№ 3. İkili notalar,

№ 4. Gam ve arpejler (Druskin, 2002, s. 246).

Her kategori kendi içinde alt sınıflara ayrılabildiği gibi (örneğin her iki elde paralel veya ayrılan gam, ikili notalardan üçlü, dörtlü, beşli, altılı vb. aralıkların farklı ellerde kullanımı), iki farklı kategoriden teknikleri aynı zamanda ayrı ellerde (örneğin sol elde oktavlar/sağ elde ikili notalar, sol elde tremolo/sağ elde gamlar gibi) de kullanmak mümkündür. Bundan başka farklı teknik kategorilerinin birleştirilmesi de (örneğin oktavlardan oluşan arpejler veya akor gamları) sık kullanılmaktadır. Bu olgunun iki ayrı elde farklı varyasyon ve kombinasyonlarda kullanımı yüksek zorluklar içerse de eserlerde zengin tını çeşitliliğine neden olmaktadır. Bu teknik çeşitlilik fazlalığı sanatsal anlatım zenginliğini de mümkün kılmaktadır. Virtüöz piyanist Liszt'in teknik cephanesindeki bu zenginlik besteci olarak kendi eserlerinde çok farklı hikayeleri anlatabilmesine olanak sağlamaktadır. Bu hikayelerde (programlı eserlerde) tabiat manzaralarını, kahramanlık öykülerini, doğal afetleri, aşk masallarını duyabilmek mümkündür. Bestecinin "Douze Études d'Éxecution Transcendante" S139 serisi de bu teknik çeşitliliğin farklı sanatsal anlatımlara olanak sağladığı parlak örneklerdendir.

F. Liszt dahi Alman bestecisi J.S. Bach'ın ünlü "Das Wohltemperierte Klavier" kitaplarından etkilenerek tüm majör ve minör tonlarda etütler planlasa da bu projeyi tamamlamamıştır. Aslında 48 parçadan oluşması planlanan albüm son (onikili) haliyle 1852 yılında

yayınlanmıştır. Besteci tarafından 1826-1852 yılları arasında albümün tam olarak 3 farklı versiyonu piyasaya sürülmüştür (Eren, 2014, s. 110). Araştırmada serinin dünyada kabul gören son basımı (edisyonu) baz alınmaktadır. Albümde 12 etüt bulunmaktadır. Bunlar bemol ton sırasıyla (ilgili minörü ile beraber) dörtlü çemberdeki sıralamaya göre (C-Dur/a-moll; F-Dur/d-moll; B-Dur/g-moll) dizilmişlerdir (Liszt, 1982, s. 2-99). Etütlerin on tanesi besteci tarafından isimlendirilmiştir. Eserlerin isimleri ve tonları şöyledir;

№1 "Preludio" ("Giriş-Başlangıç"), C-Dur;

№2 İsimsiz etüt, (temposundan dolayı "Molto vivace" olarak da isimlendirilmektedir), a-moll;

№3 "Paysage" ("Manzara"), F-Dur;

№4 "Mazeppa" (Bir kahramanın infaz sahnesi, V. Hugo'nun şiirinden), d-moll;

№5 "Feux Follets" ("Hayalet Işıklar", ayrıca "Ateşböcekleri" olarak da isimlendirilmektedir), B-Dur;

№6 "Vision" ("Görüntüler", Napoleon'un cenaze töreninin hatırlanması üzerine bestelenmiştir), g-moll (Druskin, 2002, s. 246);

№7 "Eroica" ("Kahramani Etüt"), Es-Dur;

№8 "Wilde Jagd" ("Vahşi Av"), c-moll;

№9 "Ricordanza" ("Hatıralar"), As-Dur;

№10 İsimsiz etüt (Ayrıca "Appassionata" olarak da isimlendirilmektedir), f-moll (soundtimes.ru, 17.09.2024);

№11 "Harmonies du soir" ("Akşam Armonileri"), Des-Dur;

№12 "Chasse-Neige" ("Kar Fırtınası"), b-moll.

Dikkat edilirse bestecinin bemol tonlarının sonuna gelmediği görülmektedir. S139 etütler serisi beş bemollü tonlarda bitmektedir. Eksik olan dört ton eklendiği takdirde seri 16 etütten oluşacaktı ve bu da bestecinin ilk projesinden çok farklı bir görüntü oluşturabilirdi. Lakin müzik literatüründe 12, 24, 48 gibi sayılı setlerin tüm dönemlerde daha yaygın ve popüler olduğu bilinmektedir (örn., Bach 48 Prelüd ve Füg, Beethoven 12 varyasyon, Paganini 24 Kapris, Chopin 24 Prelüd, Debussy 12 Etüd, Karayev 12 Füg, Shostakovich 24 Prelüd ve Füg vb.). Büyük ihtimalle bu eğilimler Liszt'in üzerinde de etkili olmuştur. Etütler serisinin bitirilmemesi ilginç sanatsal sonuçlar da doğurmuştur: XX. yüzyılın başlarında Rus besteci, piyanist ve pedagog Sergey Lyapunov (1859-1924) Liszt'in S139 serisinin devamı gibi tasarladığı kendi On İki Transandantal Etüdünü (op.11) bestelemiştir. Bu Etütler de programlıdır, dörtlü çemberde dizilmiş ve Liszt'e ithaf edilmişler, lakin diyez tonlardadırlar. İlk etüt Liszt'in serisinin devam etmesi gereken yerden, yani Ges-Dur tonunda başlamalıdır ama burada anarmonik (sesdeş) ton, yani Fis-Dur kullanılmıştır. Lyapunov'un Etütlerinin sonuncusu (e-moll) Liszt'in dörtlü çemberini bitirmekte ve "Liszt'in Anısına Eleji" adını

taşımaktadır (Gultsova, 2016, s. 110).

Araştırmanın evrenini teşkil eden "Douze Études d'Éxecution Transcendante" etütler serisindeki piyano tekniklerine göz atmak gerekirse №1, "Başlangıç" etüdüdür. Seriye giriş niteliğindeki bu etüt en kısa ve en kolay sayılmakta olsa da iyi icra edildikçe parlak bir izlenim bırakır. Etütte arpej pasajları, akorlar, ikili notalar kullanılmıştır. Lise ve Lisans programlarının tercih edilen etütlerindendir. İdeal icra süresi bir dakikanın altındadır. №2, isimsiz etüt olsa da çok hızlı yükselen oktav pasajlardan dolayı bazı yorumcular tarafından "Fusees" ("Roketler") olarak anımsanmaktadır (Vurucu, 2021, s. 6). İkili notaların tremolo tekniğinde kullanılması, ayrılan oktav pasajlarının icrası kolay olmamakla beraber, özellikle "Prestissimo" kısmı akor sıçramalarıyla oldukça zordur. №3, "Manzara" etüdü yavaş tempoludur. Besteci legato tekniğine ve ikili notaların birbirine bağlanması tekniğine odaklanmıştır. Her iki elde görülen akorlar içinde farklı ses katmanlarının oluşturulması hedeflenmiştir. №4, Mazeppa etüdü araştırmanın örneklemini oluşturduğu için ayrıca incelenecektir. №5, "Hayalet ışıklar" etüdü serinin en zor etütlerinden biridir. Sağ eldeki kromatik gam pasajları sol eldeki temaya eşlik ederek irrasyonel bir ortam yaratmaktadır. Etüt ilerledikçe sağ eldeki kromatik pasajlar ikili yürüyüşlere dönüşüp etüdün icrasını neredeyse imkansız hale getirmektedir. №6, "Görüntüler" uzaktan gelen çan seslerini andıran ikili nota temasıyla başlamakta, ona geniş serimde arpejler eşlik etmektedir. Etüdün ilerilerinde sol elde ikili tremolo'lar sağ elin ikili nota pasajlarına eşlik etmektedir. Etüt geniş serimde arpejlerin farklı çeşitleri üzerine kurulmuştur. №7, "Kahramani Etüt" bir marş niteliğindedir. Oktav ve akorlarla sergilenen temaya küçük serimde arpej pasajları eşlik etmektedir. Sonradan bu teknikler kombine olarak paralel oktav arpejlerine dönüşmektedirler. Etüt Lisans programlarında çok popülerdir. №8, "Vahşi av" Liszt'in sık kullandığı destansı konulara adanmıştır ve etüdün alt başlığı "Lanetlenmiş Avcı"dır. Etüt yüksek hızda icra edilen oktav ve arpejlerden oluşsa da trioller üzerine kurulu romantik bir orta bölüme sahiptir. №9, "Hatıralar" orta tempoda olsa da tüm klavye üzerinde dolaşan "leggiero" pasajlar piyanistlere ciddi zorluklar vadetmektedir. Bu pasajlar sol eldeki temaya eşlik etmektedir. Etütte triller ve arpeggiato akorlar da sık kullanılmıştır. №10, serinin ikinci isimsiz etüdünü bazı yorumcular "Appassionata" (Etyudi Lista, 18.09.2024) olarak isimlendirmektedir. Eser aşağıya doğru hareket eden akor tremolo'ları ile başlamaktadır. Poliritmik beste tekniği (Milshteyn, 1956, s. 273) sık kullanılmıştır, triol'ler ve arpejler oktavlara eşlik etmektedir. Lisans programlarının popüler eserlerindendir. №11, "Akşam Armonileri" başta çok romantik bir ortam vadetse de ikili notalar, geniş serimde akorlar, arpejler içermektedir. Etüdün ortalarında Liszt dört katman oluşturarak bunları iki ele oktavlar ve akor eşlikleri şeklinde dağıtmaktadır. Eser büyük eller için düşünülmüştür. №12, "Kar Fırtınası" tamamen tremolo tekniğine odaklanarak bestelenmiştir. Tremololar tekli ve ikili olarak etüdün her yerinde pasaj, akor ve oktavlara eşlik etmektedirler. Besteci tek elde aynı zamanda farklı teknikler kullanarak işitsel bir şölen yaratmıştır. Dünya sahnelerinin vazgeçilmezi olarak da bilinen bu etüdün icrası hakkında birçok ünlü piyanistin önemli fikir ayrılıkları bulunmaktadır (Berman, 2006, s. 202). Bu bulgulara hızlıca göz atıldığında S139 serisinin içinde en fazla kullandığı teknik kategorisinin başında "oktav ve akorların" (№1)

geldiği görülmektedir. En az yer verilen teknik kategori ise Tremolo'lardır (№2).

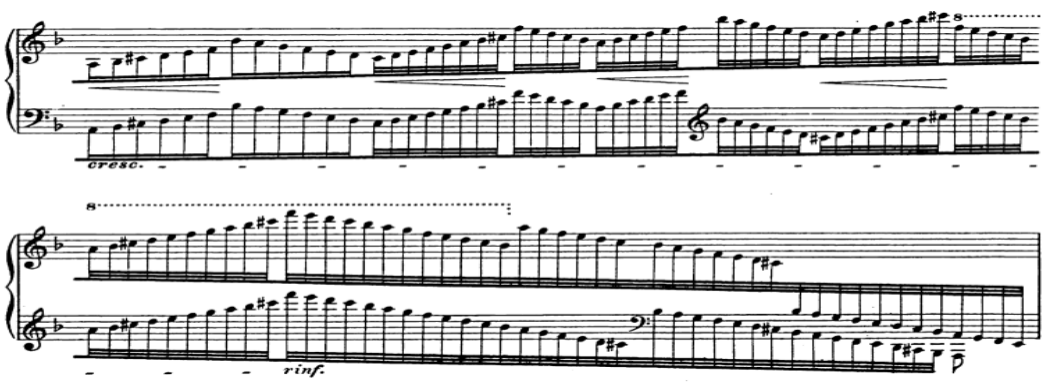
Araştırmanın örneklemini teşkil eden Mazeppa etüdünü besteci, Fransız şair Victor Hugo'nun (1802-1885) "Les Orientales" şiirinden etkilenerek bestelemiştir. Gerçek bir hikayeyi anlatan eserde Ukraynalı bir asilzadenin infaz sahnesi canlandırılmaktadır. Kont Mazeppa düşmanları tarafından çıplak şekilde atlara bağlanmış ve atlar kırbaçlanmıştır. Polonyalı düşmanların amacı delirmiş atların asilzadeyi kendi vatanının taşlarına, kayalarına çarpıp parçalamasıdır. Lakin Kont bu inanılmaz işkenceye dayanmış ve ağır yaralı şekilde Kozaklar tarafından bulunmuştur. Zamanla Mazeppa Kozak topluluğunun başkanı mertebesine yükselmiş ve onları zaferlere götürmüştür. Etüdün sonunda şiirden bir dize (Hugo, 2017, s. 739) bulunmaktadır; "Il tombe enfin… et se releve Roi!" (Sonunda o düştü… ve Kral olarak kalktı!). Besteci bu hikayeden çok etkilenmiş olsa gerek ki aynı temada Senfonik Şiir (S100) de bestelemiştir (imslp.org, 12.09.2024). Bu farklı eser sonradan iki piyano için (S640/R362) de düzenlenmiştir. Etüt atların kırbaçlanması sahnesi ile başlamaktadır (Görsel 1), bu efekt iki elde arpeggiato akorlarla verilmektedir;



Görsel 1: "Mazeppa" etüdünün ilk akorları.

Kaynak: Liszt F. (1982). *Douze Études d'Éxecution Transcendante*. Leipzig: VEB Breitkopf & Hartel Musikverlag, s. 12.

Şunu da belirtmek gerekiyor ki, bu akorlar serisi besteci tarafından eserin ikinci basımında eklenmişti ve on bir akordan oluşmaktaydı. Son basımda bu akorların sayısı on ikiye çıkmış (Kenneth, 2008, s. 122), armonisi zenginleştirilmiş ve arpeggiato eklenerek kırbaçlama sahnesi oluşturulmuştu. Arpeggiato sol elden sağ ele doğru teklif edilse de kırbaç sesine daha fazla benzemesi için bazen iki elde de aynı zamanda icra edilmektedir. Kırbaçlanan atlar şaha kalkıyor ve bu görüntüyü aktarmak için besteci iki elde hızla yükselen unison gam pasajları (Görsel 2) kullanmaktadır;



Görsel 2: Unison pasaj.

Kaynak: Liszt F. (1982). *Douze Études d'Éxecution Transcendante*. Leipzig: VEB Breitkopf & Hartel Musikverlag, s.12.

AKDENİZ SANAT e-ISSN 2458-9683 VOL 19 NO 36

Bu pasaj "Cadenza ad libitum" (serbest çalınan kadans) başlığı altındadır ve ölçü çizgileri olmadan yazılmıştır. Burada besteci icracının teknik imkanlarına ve yorumcu inisiyatifine (karar yetkisine) güvenmektedir. Kadans'ın sonunda eserin ihtişamlı Ana Teması (d-moll) devreye (Görsel 3) girmektedir;



Görsel 3: Ana tema.

Kaynak: Liszt F. (1982). *Douze Études d'Éxecution Transcendante*. Leipzig: VEB Breitkopf & Hartel Musikverlag, s. 13.

Monotematik gelişme prensibi üzerine kurulmuş Mazeppa etüdünde bu tema üç farklı bölümde beş defa duyurulmaktadır. Temanın her sunumunda ona farklı teknik detaylar eşlik etmektedir. İlk geçişte besteci tema ve eşliği üç porte üzerine yaymış, eşliği orta porteye yerleştirmiştir. Tema oktavlarla, eşlik çoğunlukla paralel ikili notalarla verilmiştir. Eşliğin hızlı olması için el değiştirerek icra edilmelidir; sol el 4/2-4/2, sağ el 4/2-4/2, sol el 4/2-4/2. Bazı yorumcular Liszt'in yazdığı bu parmak numaralarını kullanmayarak kendi versiyonlarını teklif etmektedirler. 15 ölçü devam eden bu görkemli tema "Mazeppa Senfonik Şiiri"nde de kullanılmakta ve kahramanın sarsılmaz iradesini simgelemektedir. 22. ve 23. ölçülerde ikili notalardan oluşan bir tür "geçiş köprüsü" görülmektedir;



Görsel 4: Geçiş köprüsü.

Kaynak: Liszt F. (1982). *Douze Études d'Éxecution Transcendante*. Leipzig: VEB Breitkopf & Hartel Musikverlag, s. 14-15.

Bu iki oktavlık yükselen geçiş dört katmanlıdır (Görsel 4) ve orta katmanlarda paralel kromatik gamlar kullanılmıştır. Benzer köprüler etüdün birkaç yerinde de görülmektedir. Geçişin sonunda (25. – 30. ölçüler arası) piyanisti ihtişamlı bir pasaj (Görsel 5) beklemektedir;



Görsel 5: Oktav pasajı.
Kaynak: Liszt F. (1982). *Douze Études d'Éxecution Transcendante*. Leipzig: VEB Breitkopf & Hartel Musikverlag, s. 15.

Bu pasaja etüdün son kısmında bir daha rastlanılmaktadır. İcracıya ciddi problemler vadeden üç satırlık bu pasaj paralel oktavlardan oluşmakta ve ana temanın 2. sunumunu hazırlamaktadır. İkinci sunum da ilki gibi ezgiyi akor dolgulu oktavlarla (Görsel 6), eşliği ise paralel üçlülerle vermektedir;



Görsel 6: Temanın ikinci sunumu.
Kaynak: Liszt F. (1982). *Douze Études d'Éxecution Transcendante*. Leipzig: VEB Breitkopf & Hartel Musikverlag, s. 16.

Yalnız bu sefer eşlik sadece iki defa el değiştirmekte ve bu da temanın daha da hızlanmış duyulmasına neden olmaktadır. Liszt burada koşan atların hızlandığını ima etmektedir. 24 ölçü süren ikinci sunumda besteci birçok modülasyona başvurmuştur. Sırasıyla f-moll, Es-Dur, As-dur, d-moll, B-Dur, e-moll, A-Dur duyulmaktadır. 16 ölçülük periyodun ana tonda (d-moll) tamamlanmasından sonra eşliklerin el değişme sayısı dörde çıkmaktadır. Bu sunumun sonunda (55.-56. ölçüler) kromatik gamdan oluşan bir "geçiş köprüsü" daha görülmekte, yalnız bu defa köprü aşağı inmekte ve yeni bir ihtişamlı pasaj (Görsel 7) başlatmaktadır;



Görsel 7: Kromatik geçiş köprüsü.
Kaynak: Liszt F. (1982). *Douze Études d'Éxecution Transcendante*. Leipzig: VEB Breitkopf & Hartel Musikverlag, s. 17.

Bu pasaj da oktavlardan oluşmuş, fakat bu kez besteci iniş için oktav-tremolo, çıkış için ise oktavlarla kromatik gam tekniğini kullanmıştır. Pasaj ve tüm ikinci sunum fortissimo nüansında teklif edilmiştir ve pedal işaretleri konusunda tartışmaya açıktır (Liszt, 1982, s. 17). Oluşturduğu kuvvetli kromatik ses duvarıyla tüm önceki armonileri kulaklarımızdan silen Liszt, etüdün orta kısmını beklenilmeden majör tonda (Görsel 8) vermektedir;



Görsel 8: Etüdün orta kısmının ilk ölçüleri.
Kaynak: Liszt F. (1982). *Douze Études d'Éxecution Transcendante*. Leipzig: VEB Breitkopf & Hartel Musikverlag, s. 18.

Temanın üçüncü sunumu aynı zamanda etüdün orta kısmını oluşturmaktadır. Bu kısım hem ton hem tempo hem nüans hem de temanın yerleştiği konum olarak esere zıtlık teşkil etmektedir. Besteci bu sunumda ışıklı B-Dur tonunu kullanmış ve nüans belirtmese de sakin bir atmosfer ima etmiştir. Sağ elde ikili notalarla çıkıp-inen uzun arpejler, sol elde arpeggiato (kırık) akorlar kullanılmıştır. Etüdün teması burada majörde seslendirilmiş ve arpeggiato akorların ucuna yerleştirilmiştir. Burada Liszt'in uyguladığı yeniliklerden birisi olan her iki elin baş parmağı ile orta katmanda ezgi icrası görülebilmektedir (Milshteyn, 1971, s. 144). 14 ölçülük B-Dur sergilemesinden sonra orta kısımda gelişme başlamakta, müzikal doku 4 katmana çıkmaktadır (Görsel 9). Sol elde baslar ve kromatik çıkışlı repetisyon (tekrarlanan) akorlar; sağ elde oktavlarla tema ve ortayı dolduran ikili nota repetisyonları görülmektedir;



Görsel 9: Repetisyon akor eşlikleri.

Kaynak: Liszt F. (1982). *Douze Études d'Éxecution Transcendante*. Leipzig: VEB Breitkopf & Hartel Musikverlag, s. 18.

Toplamda 40 ölçüden oluşan orta kısımda tansiyon gittikçe yükselmektedir. Kromatik çıkışlar sağ ele verildikten sonra bu kısmın doruk noktasına ulaşılıyor ve adeta bir çığ gibi aşağı inen 8 ölçülük devasa kromatik akorlar serisi (Görsel 10) başlıyor;



Görsel 10: Kromatik akorlar inişi.
Kaynak: Liszt F. (1982). *Douze Études d'Éxecution Transcendante*. Leipzig: VEB Breitkopf & Hartel Musikverlag, s. 19.

Breitkopf & Hartel yayınevi notalarında bu akor pasajı için parmak numaraları teklif edilmiş olsa da pratikte farklı parmak numaraları alternatifleri de mevcuttur. Bu akorlar fırtınası orta kısmın sonunu getirmekte ve daha önce de görülen (25 – 30. ölçüler) paralel oktavlar pasajıyla beraber temanın dördüncü sunumunu (Görsel 11) hazırlamaktadır;



Görsel 11. Temanın dördüncü sunumu.
Kaynak: Liszt F. (1982). *Douze Études d'Éxecution Transcendante*. Leipzig: VEB Breitkopf & Hartel Musikverlag, s. 20.

6/8'lik ölçülerde tema aynı kalsa da eşlik değişmiştir. Liszt burada staccato ikili notalara çarpmalar uygulamaktadır. Dördüncü sunum 15 ölçüden oluşmakta ve ikinci sunumu hatırlatmaktadır, yalnız çarpmaların uygulanmasıyla tempo daha da yükselmektedir. Nüansın mezzo-piano (*mp*) olması gelecek olan beşinci sunumun ihtişamına psikolojik ve akustik zemin hazırlamaktadır. İkili nota ve paralel oktavlardan oluşan geçişten sonra Mazeppa etüdünün teması son defa (Görsel 12) sunulmaktadır;



Görsel 12. Ana Temanın son sunumu.
Kaynak: Liszt F. (1982). *Douze Études d'Éxecution Transcendante*. Leipzig: VEB Breitkopf & Hartel Musikverlag, s. 22.

2/4-lük ölçülerde fortissimo (*ff)* nüansında sunulan tema en yüksek hızına ulaşmış, eşlikler ikili çarpmalardan akor çarpmalara evrilmiştir. Bu sunum 31 ölçü sürmekte ve etüdün en dramatik kısmını başlatmaktadır. Etüdün trajik doruk noktalarından sayılan 162.-169. ölçülerde temanın motifleri sol elde (Görsel 13) verilmektedir;



Görsel 13. Etüdün doruk noktalarından biri.
Kaynak: Liszt F. (1982). *Douze Études d'Éxecution Transcendante*. Leipzig: VEB Breitkopf & Hartel Musikverlag, s. 23.

Kahramanın yaşama azmini simgeleyen bu motifler daha önce (55.-56. ölçüler) görülmüş olan "geçiş köprüsü" ve çılgın akor pasajları ile seyirciyi eserin tek durağan karakterli (Görsel 14) epizoduna (farklı bir fragman) ulaştırmaktadırlar;



Görsel 14: "Mazeppa" etüdünün durağan epizodu.
Kaynak: Liszt F. (1982). *Douze Études d'Éxecution Transcendante*. Leipzig: VEB Breitkopf & Hartel Musikverlag, s. 24.

Koral benzeri bu epizodda etüdün temasının motiflerine de rastlanmaktadır. Bunlar büyük altılı ve küçük yedili aralıklardır. Yoruma fazlasıyla açık olan bu epizod icracılar için bir bulmacadır. Beklenilmeden ortaya çıkan paralel oktavlar icracıyı ışıklı D-Dur tonuna getirmektedir. Nihayetinde Vivace temposundaki 8 ölçülük çılgın akorlar pasajı ile bu muhteşem eser bitirilmektedir.

Elde edilen bulgular ışığında Mazeppa etüdünde F. Liszt'in dört genel piyano tekniği kategorisinden ikisinin (№1: Oktav ve akorlar; №3: İkili notalar) çok sık kullanıldığı, birisinin (№4: gam ve arpejler) az kullanıldığı, birisinin (№2: tremololar) de neredeyse hiç kullanılmadığı (60. ölçüdeki oktav tremolosu'na benzer yer hariç) anlaşılmaktadır. Bu genel eğilim bestecinin "Douze Études d'Éxecution Transcendante" serisinde de görülmektedir; 1. ve 3. kategoriler her etütte, 4. kategori birkaç etütte, 2. kategori (tremolo tekniği) ise sadece bir etütte (Kar Fırtınası) kullanılmaktadır. Bu bulgular bize Mazeppa etüdünde daha çok büyük çaplı tekniklere (oktavlar, akorlar, uzak atlamalar vb.) üstünlük verildiği, küçük tekniklerin (kromatik gamlar, süslemeler, dar aralıklı tremololar vb.) az kullanıldığını açıklamakla beraber, parmak aralığının oktavdan fazla olan piyanistlerin bu etüdün icrasında çok daha avantajlı olabileceğine işaret etmektedir.

Etüdün birçok teknik detayı incelendiğinde bunların icracı yorumuna açık olduğu gözlemlenmektedir. Burada sanatsal yorumun eserin teknik detaylarını etkilemesi de muhtemel gözükmektedir. Örneğin, eserin girişindeki arpeggiato akorların (Liszt, 1982, s. 12) daha keskin duyulabilmesi, kırbaç sesini anımsatabilmesi için onların her iki elde aynı anda (Görsel 15) başlaması tavsiye edilebilir;



Görsel 15: Kırbaç sesini anımsatan akorlar.
Kaynak: Liszt F. (1982). *Douze Études d'Éxecution Transcendante*. Leipzig: VEB Breitkopf & Hartel Musikverlag, s. 12.

Bu küçük çaplı teknik değişiklik öğrencinin ve seyircinin gözleri karşısında daha parlak görüntü canlandırarak hayal gücünün gelişmesine yardımcı olmayı hedeflemektedir. Sonrasında başlatılan paralel gam pasajını besteci tek pedal ile işaretleyerek onun temizlenmesini icracıya bırakmıştır. Eserin icra edildiği salonların akustik durumuna göre pasajın pedal fonu seçilmelidir. Bu seçim icracının sanatsal zevkine bırakılmıştır. Etüdün devamında daha bir anlatımsal detayın teknik özelliklerine dikkat edilmesi gerekmektedir.

Temanın ilk sunumunda eşliklerdeki ikili notalar sürekli 4/2 parmak numaralarıyla (Liszt, 1982, s. 13) verilmektedir. Bu numaralar eşliğin legato (bağlı) çalınmasını önleyerek atların dört nala koşmasını göz önünde canlandırmak amacıyla yapılmıştır. Lakin bu parmak numaraları etüdün bu kısmının temposunu yavaşlatabilmektedir. Legato çalmamak şartı ile eşliklere farklı parmak numaraları da (Görsel 16) uygulamak mümkündür;



Görsel 16: Ana Temanın ilk sunumunda eşlikler.
Kaynak: Liszt F. (1982). *Douze Études d'Éxecution Transcendante*. Leipzig: VEB Breitkopf & Hartel Musikverlag, s. 13.

Piyanistin ellerine göre alternatif parmak numarası arayışı piyano eğitiminin temel taşlarından sayılmaktadır ve Mazeppa etüdü zorluğu nedeniyle bu tip arayışlar için geniş bir alan sunmaktadır. Örneğin, "geçiş köprüsü" olarak adlandırmakta olduğumuz pasaj (22.ve 23. ölçüler) paralel kromatik gamlardan oluşsa da klasik kromatik parmak numaralarıyla (1-3-1-3-1-2-3-…) çalınamaz, bunun yerine sağ elde 1/5-2-3-1/5-2-3-…, sol elde ise 5/1-2-1-5/3-2-1-5/2-1-2-5/1-2-3 parmak numaraları tavsiye edilebilir. İki elde aynı zamanda farklı dizilerin icrası ve farklı seçeneklerin arayışı öğrenciyi teknik açıdan geliştirmektedir.

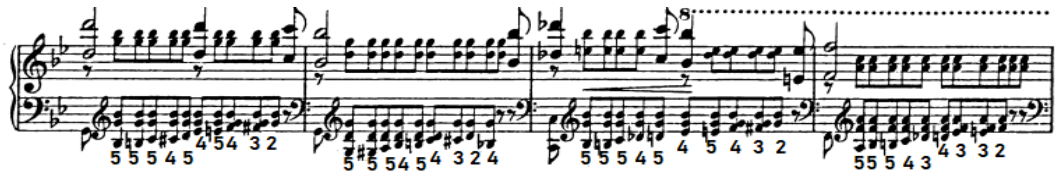
Temanın ikinci sunumunda da ikili nota eşliklerinin her iki elde 4/2-4/2 olduğu görülmektedir. Burada eşliklerin az olması nedeniyle temanın temposu yükselmiştir. Bu sunumun daha etkili olabilmesi açısından icracının teknik durumuna göre farklı parmak numaraları teklif edilebilir; örn., sol elde 4/2-3/1; sağ elde 3/2-4/1 (yerine göre 3/1-4/2). İkinci sunumun (55.-56. ölçüler) sonunda "geçiş köprüsü" yine karşımızdadır (Liszt, 1982, s. 17), lakin bu defa aşağı yönde hareket etmektedir. Burada da öğrencinin teknik donanımına uygun parmak numaralarının seçilmesi önemlidir, klasik kromatik gam numaraları aksamalara yol açmaktadır. Bu pasaj için aşağıdaki (Görsel 17) parmak numaraları (sağ ve sol eller) araştırmacı tarafından tavsiye edilmektedir;



Görsel 17: Tavsiye edilen parmak numaraları.
Kaynak: Liszt F. (1982). *Douze Études d'Éxecution Transcendante*. Leipzig: VEB Breitkopf & Hartel Musikverlag, s. 17.

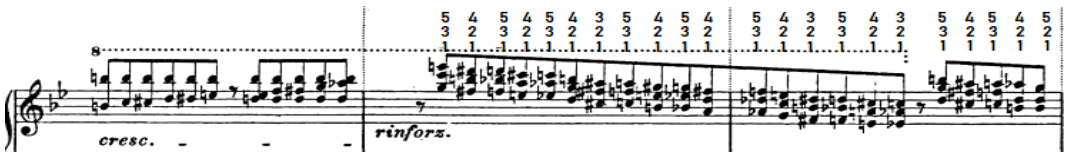
Eserin orta kısmı nispeten sakin bir atmosfer sergileyerek yorumculara sanatsal açıdan farklı seçenekler sağlamaktadır. Genelde bu kısımda (63.-80. ölçüler arası) tempo yavaşlatılır ve kısa süreli sol pedal (una corda) kullanılır. 81. ölçüde una corda kaldırılır ve gelişme başlar. Burada sol eldeki kromatik çıkışlı repetisyonlar piyanistleri farklı çözüm arayışlarına itmektedir.

Akorlar için farklı parmak numaralarının denenmesi bile öğrencilerin tekniğini bir hayli geliştirmektedir. Farklı eller için çeşitli seçeneklerin var olmasıyla beraber araştırmacı tarafından teklif edilen aşağıdaki parmak numaraları (Görsel 18) bu kısım için bir çözüm örneği olabilir;



Görsel 18: Repetisyon eşlik akorlarında tavsiye edilen parmak numaraları.
Kaynak: Liszt F. (1982). *Douze Études d'Éxecution Transcendante*. Leipzig: VEB Breitkopf & Hartel Musikverlag, s. 18.

El pozisyonları ve parmak numaralarında seçenekler arayışı orta kısmın doruk noktasından aşağı inen kromatik akorlar serisi için de geçerlidir. Bu zor pasaj için Breitkopf & Hartel yayınevi bestecinin teklif ettiği parmak numaralarını yayınlasa da farklı anatomik yapılarda icracılar için birkaç seçenek daha mevcuttur. Araştırmacının tasarladığı seçeneklerden birinin (Görsel 19) örneği aşağıda verilmiştir;



Görsel 19: Kromatik akorlarda tavsiye edilen parmak numaraları.
Kaynak: Liszt F. (1982). *Douze Études d'Éxecution Transcendante*. Leipzig: VEB Breitkopf & Hartel Musikverlag, s. 19.

Pasajın ortasındaki pedal (Ped.) işaretinin tek olmasının nedeni büyük olasılıkla aşağı inen çığ efekti yaratmaktır. Eserin başında olduğu gibi burada da icracı sahnedeki akustik ortama göre pedal fonunun temizlenmesini üstlenmelidir. Bu durum tamamen piyanistin sanatsal tutumuna ve dünya görüşüne bağlıdır. Fazla ses kirliliği yaratmamak için orta çaplı konser salonlarında genelde bu tip pedal kullanımı (Görsel 20) araştırmacı tarafından önerilmektedir;



Görsel 20: Kromatik akorlarda pedal örnekleri.
Kaynak: Liszt F. (1982). *Douze Études d'Éxecution Transcendante*. Leipzig: VEB Breitkopf & Hartel Musikverlag, s. 19.

Temanın dördüncü sunumunu Liszt 6/8. ölçüde ve mezzoforte (*mf*) nüansında talep etmektedir. Bu ritim temayı hızlandırmakta ve ona bir dans havası vermektedir. Bu hava mezzoforte (orta kuvvette) nüansıyla beraber kahramana yaklaşan ölümün dansını ima etmektedir. Ölüm konusu Liszt'in yaratıcılığında sık görülmektedir; "Totentanz" S126; "La Lugubre Gondola" S200; "Czardash Macabre" S224; "Heroide Elegiaque" S244/5; "Funerailles" S173/7 vb. örnek olarak "Totentanz" (Ölüm dansı") eserindeki "Dies Irae" (Mahşer Günü)

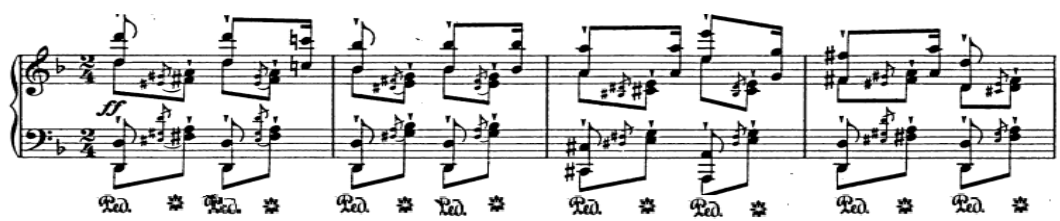
temasının (Liszt, 1983, s. 3) farklı varyasyonlarda sunulması örnek olarak verilebilir. Orada dans karakterli varyasyon da mevcuttur ve Mazeppa etüdü de bu konuda istisna değildir. Bu hikâyeyi seyirciye hissettirmek için piyanist hayal gücünü zorlamalı, gereken tonu, nüansı ve tempoyu yakalamalıdır. Temanın dördüncü sunumunda bir geçiş köprüsü daha (Görsel 21) görülmektedir;



Görsel 21: Geçiş köprüsünde tavsiye edilen parmak numaraları.
Kaynak: Liszt F. (1982). *Douze Études d'Éxecution Transcendante*. Leipzig: VEB Breitkopf & Hartel Musikverlag, s. 21.

Bu kısmın problemsiz geçilmesi için örnekte gösterilen kırık arpej parmak numaralarının kullanılması araştırmacı tarafından tavsiye edilmektedir.

Köprü ve oktavlar pasajı dinleyiciyi/icracıyı temanın beşinci ve en hızlı sunumuna bağlamaktadır. Burada ritim 2/4 ölçüde verilmiş, oktavlara çarpma akorlar eşlik etmektedir. Hızlı değişen armoniler ve uzak atlamalar icracıları çok zorlamaktadır. Temiz çalmak için bu atlamalar duraksama metoduyla ayrıca çalışılmalıdır. Besteci bu sunumda da pedal kullanımını piyanistlere bırakmıştır. Pedal işaretlerinin olmaması onların hiç kullanılmaması anlamına gelmemektedir. Her sekizliğin üzerinde staccato olması pedallere başvurulduğu takdirde bile kullanımının çok kısıtlı olması gerektiğini göstermektedir. Pedalın oktavlarda basılması ve eşlik akorunda çekilmesi araştırmacı tarafından tavsiye edilmektedir (Görsel 22);



Görsel 22: Temanın dördüncü sunumunda pedal tavsiyeleri.
Kaynak: Liszt F. (1982). *Douze Études d'Éxecution Transcendante*. Leipzig: VEB Breitkopf & Hartel Musikverlag, s. 22.

Bu durumda tema daha dolgun duyulmaktadır. Farklı pedal seçenekleri arasında çalışarak eserin ruhuna ve sanatsal hedefine uygun olanı seçmek öğrencinin kendi teknik imkanlarını zorlamasına ve geliştirmesine vesile olmaktadır. Ayrıca bu gibi durumlarda sanatsal zevkin de gelişmesi söz konusudur. Beşinci sunumdaki yaşama azmini simgeleyen motiflerin de (162.-169. ölçüler) pedal işaretleri bulunmamaktadır. Burada da pedalların sol eldeki ezgileri takip edecek şekilde düzenlenmesi gerekmektedir.

Eserin sonundaki durağan fragmandan (180.-192. ölçüler) önce baştaki "kırbaç akorları" benzeri akorlar görülmektedir. On sert akorun sonuncusu felsefi düşünceler dolu bu kısmı başlatmaktadır. Son akorun tek notasının uzaması (Liszt, 1982, s. 23) sert darbeden sonra

kulak çınlamasını ima etmektedir. Büyük ihtimalle Liszt burada kahramanın sonunda attan düşerek taşlara çarpmasını ve ağır yaralanarak bayılmasını tasvir etmiştir. Sonrasında başlayan akorlarla koral benzeri birkaç ölçü (Piu Moderato) de beklenen matem törenine işaret etmektedir. Gittikçe sönerek birkaç defa tekrarlanan motifler de Mazeppa'nın olası ölüm uykusuna dalışını simgelemektedir. Bu kısım piyanistten teknik donanım dışında ciddi sanatsal altyapı ve ikna edicilik talep etmektedir. Uzun süren sönüş ve beklenilmeden ani yükseliş gibi nüans karşıtlıkları ustalıkla icra edilip seyirciye şok etkisi yaşatmalıdır. Son satırda zafer simgesi anlamındaki tekrarlanan akorları farklı parmaklarla icra etmek hızı belli ölçüde kısıtlayabildiğinden bu akorların sağ elde aynı parmaklarla çalınması da (Görsel 23) araştırmacının tavsiyeleri arasındadır;



Görsel 23: Son akorlarda parmak numaraları tavsiyeleri.
Kaynak: Liszt F. (1982). *Douze Études d'Éxecution Transcendante*. Leipzig: VEB Breitkopf & Hartel Musikverlag, s. 24.

Bu çılgın akorlar hayatın zaferini simgelemekte, aynı zamanda V. Hugo'nun "…ve Kral olarak kalktı!" dizesinin (Liszt, 1982, s. 24) karşılığını vermektedir.

3. SONUÇ

Araştırmada Franz Liszt'in S139 Transandantal Etütler serisi Programlı Konser Etütleri kavramsal çerçevesi ve bestecinin dört piyano tekniği kategorisi bağlamında incelenmiş, dominant (baskın) olan teknikler belirlenmiştir. Orijinal hikayesine ulaşılarak aynı bağlamda incelenen ve araştırmanın örneklemini teşkil eden Mazeppa etüdünde de aynı tekniklerin baskın olduğu ortaya çıkmıştır.

Elde edilip incelenmiş bulgular Franz Liszt'in bu etüdünün sadece ileri teknik donanıma ve becerilere sahip piyano öğrencilerine tavsiye edilebileceğini kesinleştirmektedir. Bu donanım ve beceriler büyük çoğunlukla uzmanların "Büyük Teknik" tabirine uyan (Steyt, 2021, s. 168) teknikler kategorisinde yer almaktadırlar. Bunlar №1 (Oktav ve akorlar) ve №3 (İkili notalar) kategorileridir. №2 (Tremololar) saf halinde kullanılmamaktadır. Tamamı 204 ölçüden oluşan bu eserin sadece bir ölçüsünde №4 (Gam ve arpejler) kategorisinden pasaj yer almaktadır. Aynı zamanda akor ve arpejlerin genelde oktav diyapazonunu aşmadığı da gözlemlenmektedir. Liszt repertuvarında sık görülen oktav üstü, örneğin 10'lu aralık serim akorları (Liszt, 1982, s.10) burada sadece ilk ölçülerde (1.- 5. ölçüler) arpeggiato halinde görülebilmektedir. Lakin akorların çok da geniş olmaması onların icra zorluklarını düşürmemektedir. El diyapazonu oktav ve altında olan piyano öğrencilerinin bu etüdün deşifresine acele etmemeleri tavsiye edilmektedir. İçerdiği yüksek teknik zorlukları göz

önünde bulundurarak, el ve kolların gelişimi açısından bu etüt konservatuvar lisans devresi öğrencileri için öngörülmektedir.

Elde edilmiş bulgular sonucunda araştırmanın amacını teşkil eden sorulardan ilkinin yanıtı şu şekildedir;

1. Mazeppa öğrencinin tekniğini geliştirmek için değil, öğrencinin var olan iyi derecede piyano potansiyelini daha da ileri götürmek için ideal bir etüt seçimidir. Eğitim programında bu etüt oktav ve daha fazla açılma kapasitesi olan eller için önerilmektedir. Bununla beraber eserde F. Liszt'in dört piyano tekniği kategorisinden oktavlar/akorlar (№1) ve ikili notalar (№3) ağırlıklı olarak kullanıldığından öğrenci çok fazla efor sarf etmeye dayanıklı olmalıdır. Bu ilkin şartları karşılayan öğrencilerin eğitimine Mazeppa etüdü teknik açıdan çok büyük katkı sağlamaktadır. Etüdün en büyük özelliği adı geçen piyano tekniklerinin birleştirilmesi (sentezi) ve kombine edilmesindedir. Burada karşımıza saf halde paralel oktavlar (25.-30. ölçüler, 59.-62.; 81.; 111.-116.; 136.-138.; ve 193. ölçüler), akor pasajları (56.-58.; 99.-102.; 173.-179.; 197.-203. ölçüler), ikili nota geçişleri (22.-23.; 47.-49.; 55.-56.; 78.-79.; 170.-173. ölçüler) çıksa da etüdün çok büyük kısmı iki elde kombine edilmiş tekniklerden oluşmaktadır. Bunlar yatay ve dikey olarak karşımıza çıkmaktadırlar. Yatay kombine teknikler müzik cümlesinin içinde farklı tekniklerin birbirinin ardından gelmesinden (örn.: oktav- arpej – oktav - arpej), dikey kombine teknikler ise her iki elde aynı anda farklı tekniklerin kullanımından (örn.: sağ el akor, sol el gam) ortaya çıkmaktadırlar. Yatay kombine teknik geçişlerine 7.-21., 31.-54. ölçülerde (akorlar ve ikili notalar), 82.-93., 117.-131., 139.-161. ölçülerde (oktavlar ve ikili notalar), dikey kombine teknik hareketlerine ise 22.-23., 55.-56., 170.-172. ölçülerde (ikili nota ve kromatik gam), 63.-80., 162.-169. ölçüler arasında (ikili nota arpejleri ve akorlar), 82.-93. ölçülerde sol elde (akorlar ve kromatik gam), 94.-98. ölçülerde (ikili notalar ve akorlar) rastlayabilmekteyiz. Etüdün farklı tekniklerden oluşan kısımlarının ayrıştırılıp birer blok halinde çalışılması daha iyi sonuç vermektedir. Yatay ve dikey kombine teknik hareketlerinin bir arada görüldüğü yerler de (82.-93. (oktavlar/akorlar/ikili notalar/kromatik gam), 94.-98. (akorlar/ikili notalar/kromatik gam), 99.-102. (akorlar/oktavlar/üçlü paralel kromatik gam) ölçüler) mevcuttur. Bu kısımlar aşırı zorluklarıyla seçilmektedirler ve hatta ileri seviye piyanistlere bile bu fragmanların önce ayrı ellerle çalışılması tavsiye edilmektedir. Bundan başka etütte az sayıda olsa da birleştirilmiş (sentez edilmiş) teknikler de vardır. Bunlar farklı teknik kategorilerinin tek elde icrası (örn., akor gamı veya oktav arpeji) zamanı ortaya çıkmakta ve esere akustik zenginlik katmaktadırlar. Birleştirilmiş tekniklere örnek olarak 59. ölçüyü (oktav arpeji), 60. ölçüyü (oktav tremolosu), 61.-62. ölçüleri (oktav kromatik gamı), 82.-93., 99.-106. ölçüleri (kromatik akorlar), 132.-133. ölçüleri (ikili nota kırık arpejleri) gösterebiliriz. Büyük ve küçük tabir edilen tekniklerin birleştirilmesi icracılara beklenmeyen zorluklar çıkarabilir, bu kısımların paradoksal olsa da ayrı ellerle çalışılmaması, en baştan iki elle çalışılması tavsiye edilmektedir.

2. Sanatsal açıdan Mazeppa etüdü öncelikle icracıdan gelişmiş bir hayal gücü talep etmektedir. Etüdün deşifresine başlamadan önce esere konu olan şiiri okumak ve hikayenin tarihi boyutunu incelemek gerekmektedir. Bu ön çalışma piyaniste eserin icra senaryosunu çizmeye yardımcı olacaktır. Bu senaryo olmadan etüdün icrası sadece teknik zorlukların aşımına dönüşmektedir. V. Hugo'nun şiirine vesile olan tarihi olayları ve eserin teknik incelemesi sırasında bulunan kısımları da göz önünde bulundurarak içerdiği bölümler doğrultusunda Liszt'in Mazeppa etüdü için şu senaryoyu çizmek mümkündür;

Girişteki akorlar: Kırbaç darbeleri,

Gam pasajı: Atların şahlanması,

Temanın ilk iki sunumu: Atların koşması ve Kahramanı sürümesi,

Yavaş orta kısım: Bayılma, hayaller veya halüsinasyon, hatıralar,

Kromatik akorlar geçişi: Kahramanın kendine gelişi,

Temanın son sunumları, doruk: Atların hızlanması ve Mazeppa'yı kayalara çarpışı,

Koral bölümü: Matem,

Son pasaj: Kahramanın hayata dönüşü.

Bu tahmini senaryo etüdün icrasına yardım etmekle beraber kesin bir program olmamakta ve bir öneri niteliği taşımaktadır. Farklı icracılar tarafından etüde çeşitli senaryolar teklif edilebilir. Eserin her bir kısmına, bazen her pasajına da anlam bulunması mümkündür. Farklı programlar uygulandığı takdirde etüdün icrası tempo ve yorum açısından farklılıklar gösterebilmektedir, örneğin Koral epizodunun (Liszt, 1982, s. 24) nüans ve temposunu değiştirerek sahneyi kilise ayininden matem yürüyüşüne dönüştürmek mümkündür. Hikayeden etkilenerek esere çeşitli sanatsal anlamlar yüklemek ve bu doğrultuda icra etmeye çalışmak öğrencinin hayal gücünün gelişmesine kesinlikle katkıda bulunmaktadır. Bu denemeler aynı zamanda piyanistin kendi teknik potansiyelini de iyi öğrenmesine, gerektiği zaman sınırlarını zorlamaya kalkmasına da neden olmaktadır. Farklı yorumlar üretme çabalarında hikayeye bağlı kalmak, besteci tarafından verilmiş programın sınırlarını aşmamak da önemlidir. Bazı icracılar tercih ettikleri yorumlarda aşırıya kaçarak seyirciler tarafından eleştiri konusu olabilmektedir. Bu tip yorumların bir örneği 21.11.2008 tarihinde IX. Uluslararası Antalya Piyano Festivali'nde gerçekleşmiş olan meşhur piyanist İvo Pogorelich resitalinde sergilenmiştir (Antalya Piyano Festivali, 13.09.2024). Piyanist tarafından Mazeppa etüdünün aşırı yavaş tempoda icrası ve eserin anlamının kayboluşu o konserde bulunan seyirciler tarafından hala hatırlanmaktadır. Farklı yorumlar üretmekle beraber verilmiş sanatsal çerçevede kalabilmeyi öğrenmek bu etüdün çalışılmasında en önemli hususlardan birisidir.

Araştırma bulgularından elde edilmiş sonuçlara göre Franz Liszt'in transandantal Mazeppa etüdünün sahne icrası için piyaniste sadece ileri teknik donanım yetmemektedir. İcracının teknik donanım dışında gelişmiş sanatsal hayal gücünün olması da önemlidir. Bu eserin icrası zamanı teknik donanım sanatsal düşüncenin hizmetinde olmalı, yorum planının değiştiği

takdirde icra aksamamalı, piyanistin teknik seviyesi her türlü zorluğun üstesinden gelebilmelidir. Eğitim zamanı etüt üzerinde yürütülen teknik çalışmaların piyanistin iyi seviyede olması gereken tekniğinin daha da üst seviyeye taşıması kuvvetle muhtemeldir. Eserin icrası zamanı aşılması gereken teknik zorluklar piyano öğrencisini konservatuvar eğitim programlarının en yüksek hedeflerinden birine, virtüöz olma hedefine götürmektedir. Yalnız Mazeppa etüdünün hedefi sadece virtüözlük değildir, üst düzey teknik donanımla meşhur bir hikayenin dramatik anlatımıdır. Sahnede sanatsal boyutunun kesinlikle ön planda olması gereken bu etüdün icrasının olgun icracılara, lisans devresi ve lisansüstü eğitim programları öğrencilerine verilmesi tavsiye edilmektedir. Eğitim süreci boyunca eserin dramaturjisi (eserin yazım, düzenleme ve sergileme süreci) üzerindeki çalışmalarıyla bir virtüöz adayı öğrenci, sanatçı olma yolunda daha üst seviyelere adım atmaktadır.

KAYNAKÇA

Akdeniz Üniversitesi Devlet Konservatuvarı Lisans Devresi Piyano Müfredatı. (2024). https://webis.akdeniz.edu.tr/uploads/1037/files/piyano_mfrdt_lisans.pdf (Erişim: 14.09.2024).

Akdeniz Üniversitesi Devlet Konservatuvarı Lise Devresi Piyano Müfredatı. (2024). https://webis.akdeniz.edu.tr/uploads/1037/files/lise%20devresi%20ders%20m%C3%BCfredat/C.-piyano_mfrdt_lise.pdf (Erişim: 13.09.2024).

Anadolu Üniversitesi Devlet Konservatuvarı Piyano Müfredatı. (2024). https://konservatuvar.anadolu.edu.tr/egitim-ogretim/giris-sinavlari/muzik-bolumu-giris-sinavlari/piyano-anasanat-dali-giris-sinavlari/anadolu-universitesi-devlet-konservatuvari-muzik-bolumu-piyano-anasanat-dali-lisans-giris-sinavi (Erişim: 13.09.2024).

Antalya Piyano Festivali. (2024). https://apf.com.tr/arsiv/ (Erişim: 13.09.2024).

Eren, O. (2014). *Klasik Batı Müziği Tarihinde Kırılma Anları.* Ankara: Sevda-Cenap And Müzik Vakfı Yayınları.

Griffiths, P. (2010). *Batı Müziğinin Kısa Tarihi (Çev.: M.H. Spatar).* İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Gultsova, D. (2016). "Transcendental Etudes" by Franz Liszt and Sergei Lyapunov in line with the philosophy and genre-style romanticism searches. *"Music and Art Culture, 23".* 104-116. doi.org/10.31723/2524-0447-2016-23-104-116

Gültek, B. (2007). *Piyano. Bir Çalgının Biyografisi*. Ankara: Epilog Yayınları.

Hugo, V. (2017). *Poesie, vol. 3: Les Orientales (Classic Reprint).* London: Forgotten Books.

IMSLP Petrucci Music Library. (2024). https://imslp.org/wiki/Mazeppa,_S.100_(Liszt,_Franz) (erişim: 24.12.2024).

İstanbul Üniversitesi Devlet Konservatuvarı Lise Devresi Piyano Müfredatı (2024). https://konservatuvar.istanbul.edu.tr/tr/content/mufredatlar/lise (Erişim: 13.09.2024).

Kaptan, S. (1998) *Bilimsel Araştırma ve İstatistik Teknikleri*. Ankara: Bilim Kitap Kırtasiye Ltd. Şirketi, 11. Baskı.

Karasar, N. (2018). *Araştırmalarda Rapor Hazırlama.* Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık, 20. Baskı.

Kenneth, H. (2008). *After the Golden Age. Romantic Pianism and Modern Performance.* New-York: Oxford University Press, Inc.

Kültür Engin. (2024). https://kulturengin.com.tr/tiyatroda-anlatim-teknikleri-ve-dramaturji/ (Erişim: 29.12.2024).

Liszt, F. (1982). *Douze Etudes D'execution Transcendante*. Leipzig: VEB Breitkopf & Hartel Musikverlag.

Liszt, F. (1983). *Tötentanz (Danse macabre) für Klavier und Orchester*. Budapest: Editio Musica, Z 40048

Liszt, F. (1988). *Complete Etudes for Solo Piyano.* Series II. New York: Dover Publications, Inc.,

Ural, A., Kılıç, İ. (2011). *Bilimsel Araştırma Süreci ve SPSS ile Veri Analizi*. Ankara: Detay Yayıncılık.

Vurucu, İ. (2021). *Franz Liszt Transandantal Etütlerin İncelenmesi.* (Sanatta Yeterlilik Sanat Çalışması Raporu). Ankara: Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü. https://www.openaccess.hacettepe.edu.tr/handle/11655/24603 (Erişim: 13.09.2024).

Алексеев, А. Д. (1988). *"История Фортепианного Искусства".* Москва: Музыка.

Берман, Л. (2006). *"Годы Странствий. Размышление Музыканта".* Москва: Классика-XXI.

Веймарская Школа. (2024). https://www.belcanto.ru/weimarskaya.html (Erişim: 09.09.2024).

Друскин, М. (2002). *История Зарубежной Музыки. Вторая Половина XIX Века.* Издательство. Санкт-Петербург: Композитор.

Мильштейн, Я. (1956). *"Ф. Лист I".* Москва: Государственное Музыкальное Издательство.

Мильштейн, Я. (1971). *"Ф. Лист. Издание Второе, Расширенное И Дополненное".* Москва: Издательство "Музыка".

Стейт, Н. Г. (2021). "Трансцендентные Этюды Ференца Листа В Аспекте Эволюции Исполнительского Искусства XX Века." *Вестник Академии Русского Балета Им. А. Я. Вагановой.* 166-181. Санкт-Петербург, N4 (75). https://cyberleninka.ru/article/n/transtsendentnye-etyudy-ferentsa-lista-v-aspekte-evolyutsii-ispolnitelskogo-iskusstva-xx-veka sayfasından erişilmiştir (Erişim: 30.12.2024).

Этюды Листа. (2024). https://soundtimes.ru/kamernaya-muzyka/udivitelnye-muzykalnye-proizvedeniya/etyudy-lista. (Erişim: 18.09.2024).

STRUCTURED ABSTRACT

The Transcendental Etudes by Franz Liszt, one of the most important composers of the Romantic Period, are widely included in the repertoire of world pianists. The majority of these etudes have a story as Programmed Concert Etudes. These works are included in the curricula of all conservatories in the world. Many researchers and pianists regard these etudes as an encyclopaedia of Liszt piano techniques. The Mazeppa etude in this series is a favourite work of art and is famous for its technical difficulties. The story of the etude is also very remarkable. The aim of this study is to analyse the technical and artistic contribution of this etude to piano education and to make suggestions in this sense. At the same time, the aim of the research is to answer the following question by investigating the artistic and technical aspects of this etude:

What is the technical and artistic contribution of F. Liszt's Mazeppa etude to piano education? The nature of the study consists of F. Liszt's 'Twelve Transcendental Etudes'. Mazeppa etude was chosen as the sample among these etudes. Qualitative research methods were used in the study and the etude was analysed structurally and artistically. Here, the studies were carried out on the Breitkopf & Hartel publishing house note edition. In addition, a literature review was conducted and descriptive research techniques were utilised. A literature review was conducted, analysing both written and digital sources related to the subject. In the studies found, it was determined that Liszt's Transcendental Etudes were generally handled as a set, not Mazeppa or any etude. In these studies, the structural and artistic features of the etudes were not analysed in detail and no technical suggestions were made on their performance.

The presented research is particularly focused on Liszt's Mazeppa etude. The technical difficulties in the work are analysed. In addition, the solutions suggested by the composer and the publisher in the notes, as well as alternative options for overcoming the difficulties are presented. The researcher's own stage experience was utilised here. In order to examine the artistic dimension of the work, form analysis was performed and the original story of Victor Hugo, which constitutes the programme of the etude, was reached. The etude was composed under the influence of the poet's poem 'Les Orientales'. In the work, which tells a true story, the execution scene of a Ukrainian nobleman is enacted. Count Mazeppa is tied to horses and whipped by his enemies. The aim of the Polish enemies was that the mad horses would crush the nobleman against the stones of his homeland. However, the Count survived the execution and was found seriously wounded by the soldiers of the Cossack army. Over time, Mazeppa rose to the rank of head of the Cossack community and led them to victories. The details of the story have been analysed by identifying the parts of the etude to which the details of the story are responded, and artistic interpretations have been suggested.

The piece begins with a scene of horses being whipped. After this scene we hear the main theme of the piece. The theme symbolises the running of the horses. This theme is presented

in four different technical variations throughout the piece. In the middle of the piece, there is a slow episodic middle section. Here too we hear the motifs of the Main Theme. At the end of the piece, there is also an episodic section reminiscent of choral music. This part describes the hero's fall and his approach to death. The final passages symbolise Mazeppa's ascension and progress towards victory.

The study analyses which of Liszt's virtuoso piano techniques are used in four different parts of the etude. As is known, Liszt's piano techniques are divided into four different categories. These are: octaves and chords; tremolos; double notes; scales and arpeggios. When we analyse the composer's 'Twelve Transcendental Etudes' series, we see that octaves and chords, scales and arpeggios are used very frequently. Double notes are used relatively less in this series. Tremolo technique is used only in one etude. In this study, it is analysed which of Liszt's virtuoso piano techniques are used in four different parts of the etude. We see this general tendency in the series also in the Mazeppa etude. As a result of the findings, it is understood that two of F. Liszt's four piano technique categories (octaves and chords; double notes) are used very frequently, one (scales and arpeggios) is used less frequently, and one (tremolos) is almost never used in this piece. These findings explain that in the Mazeppa etude, large-scale techniques (octaves, chords, distant skips, etc.) are mostly emphasised and small techniques (chromatic scales, ornaments, tremolos with narrow intervals, etc.) are rarely used. This indicates that pianists with a finger range of more than an octave may be more advantageous in the performance of this etude.

With the technical and artistic suggestions given in the research, it is aimed to create a resource that can help educators and students in the deciphering stage of the work.

Bu sayfa tasarım dahilinde boş bırakılmıştır.

DİSİPLİNLERARASI BİR PERSPEKTİFLE SESSİZLİK, ZAMAN VE MEKÂN: SHAUN TAN'IN THE ARRIVAL'INDA ANLATI EVRENİNİN İNŞASI

SEVTAP SARICA*

ÖZ

Shaun Tan'ın *The Arrival* adlı sessiz grafik romanı, göçmenlik deneyimini kelimelere ihtiyaç duymadan, tamamen görsel bir dille anlatmaktadır. Bu çalışma, eserdeki zaman ve mekân kavramlarının nasıl bir anlatı aracına dönüştüğünü incelemektedir. Zaman, geleneksel bir ilerleyişten uzak; kırılgan, parçalı ve döngüsel bir yapıda sunulurken, mekân ise yabancılaşma, aidiyet arayışı ve kimlik karmaşasıyla şekillenmiştir. Tan, panellerin diziliminden renk geçişlerine, sembollerden metaforlara kadar görsel unsurları ustalıkla kullanarak okuru hikâyenin içine çekmektedir. Sessizlik, burada bir eksiklik değil; okurun kendi deneyimleriyle boşlukları doldurduğu, anlamı birlikte inşa ettiği bir diyaloğa dönüşmektedir. Çalışma, *The Arrival*'ın evrensel bir dil yaratmadaki başarısını ortaya koyarken, görsel anlatıların disiplinlerarası potansiyeline de ışık tutmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Sessiz Grafik Roman, Görsel Anlatı Çözümlemesi, Zaman-Mekân İlişkisi, The Arrival, Shaun Tan.

* Araştırma Görevlisi, Sakarya Üniversitesi, Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, sdemirkol@sakarya.edu.tr, https://orcid.org/0000-0002-3495-1627.

** Çalışmada herhangi bir destek ve teşekkür beyanı veya çatışma beyanı yoktur.

*** Sarıca, S. (2025). Disiplinlerarası Bir Perspektifle Sessizlik, Zaman ve Mekân: Shaun Tan'in The Arrival'ında Anlatı Evreninin İnşası. Akdeniz Sanat (36), 253-276.

Araştırma Makalesi, **Makale Gönderim:** 15.04.2025, **Makale Kabul:** 29.07.2025, **DOI** 110.48069/akdenizsanat.1676588.

NO 36 VOL 19 e-ISSN 2458-9683 AKDENİZ SANAT 254

SILENCE, TIME, AND SPACE FROM AN INTERDISCIPLINARY PERSPECTIVE: CONSTRUCTING THE NARRATIVE UNIVERSE IN SHAUN TAN'S *THE ARRIVAL*

SEVTAP SARICA*

ABSTRACT

Shaun Tan's *The Arrival*, a silent graphic novel, narrates the migrant experience through a purely visual language, devoid of words.This study examines how the concepts of time and space are transformed into narrative tools within the work. While time is portrayed not as a linear progression but as a fragile, fragmented, and cyclical structure, space is shaped by themes of alienation, the search for belonging, and identity crisis.Tan masterfully employs visual elements—from panel arrangements to color transitions, and from symbols to metaphors—to immerse readers into the story. Silence here is not an absence but a dialogue where readers fill gaps with their own experiences, co-constructing meaning. The study not only highlights *The Arrival*'s success in creating a universal visual language but also sheds light on the interdisciplinary potential of visual narratives.

Keywords: Silent Graphic Novel, Visual Narrative Analysis, Time and Space, The Arrival, Shaun Tan.

Research Article, **Received:** 15.04.2025, **Accepted:** 29.07.2025, **DOI** 10.48069/akdenizsanat.1676588.

* Research Asistant, Sakarya University, Faculty of Art, Design and Architecture, Department of Visual Communication Design, sdemirkol@sakarya.edu.tr, https://orcid.org/0000-0002-3495-1627.

1. GİRİŞ

Shaun Tan'ın 2006 yılında yayımlanan The Arrival adlı sessiz grafik romanı, Türkçede Uzak adıyla basılmıştır. Ancak makalede Türkçe karşılığı "varış" olan orijinal isminin kullanılması tercih edilmiştir.

Zaman ve mekân, edebiyat ve görsel sanatlarda insan deneyimini anlamak için temel yapı taşlarıdır. Bu iki kavram, yalnızca fiziksel gerçekliği yansıtmakla kalmayıp, aynı zamanda duygusal, psikolojik ve kültürel bağlamlarda da derin anlamlar taşımaktadır. Shaun Tan'ın The Arrival adlı ödüllü sessiz grafik romanı, zaman ve mekânın görsel anlatı aracılığıyla nasıl şekillendirilebileceğini çok iyi şekilde örneklendiren önemli bir eserdir. Tan, bu eserinde, bir göçmenin yabancı bir ülkeye göçü sırasında yaşadığı belirsizlik, özlem, toplumsal bağ eksikliği ve kimlik krizini zamansal ve mekânsal boyutlarda derinlemesine ele almıştır. Göçmenlik deneyiminin evrensel temaları, yalnızca görsel unsurlar aracılığıyla işlenmiştir, bu da The Arrival'ı sözsüz anlatının güçlü bir örneği hâline getirmektedir.

The Arrival, dilin yarattığı sınırlılıkların ötesine geçerek, okurun gözlemleri ve duyusal algılarına kendi deneyimlerini de ekleyerek anlatıya dahil olmasını sağlamaktadır. Tan, zaman ve mekânı imgelerle inşa etmiştir. Bu çalışma, The Arrival'da zaman ve mekânın görsel inşasını incelemeyi amaçlamakta; özellikle, zamanın kırılgan, sıralı olmayan yapısı ile mekânın ötekileşme, aidiyet ve kimlik arayışı üzerinden nasıl şekillendirildiğini tartışmaktadır.
Tan, The Arrival hakkında şöyle demektedir: "Yazılı dilin kısıtlamalarından sıyrılmak ve tamamen görsel bir dil kurmak, bir anlamda evrensel bir iletişim dili yaratmak gibiydi. Herkesin bir şekilde kendisini bulabileceği bir şey yapmak istedim." (Tan, t.y.)

Bununla birlikte Tan'ın görsel dilinde, zaman ve mekân yalnızca fiziksel boyutlarla sınırlı kalmamakta, aynı zamanda bireysel ve kolektif belleğin, duyguların ve kültürel kimliğin görsel bir temsiline dönüşmektedir. Bu çalışma, The Arrival'daki semboller, metaforlar ve görsel stratejilerin, zaman ve mekânın çok katmanlı yapılarla nasıl vurgulandığını göstererek, sözsüz anlatıların derin anlam alanlarını ortaya koymayı hedeflemektedir.

2. KURAMSAL ARKA PLAN

2. 1. Sessiz Grafik Romanlarda Anlatı ve Multimodalite

Sessiz Grafik Romanlarda hikâyeler çizgi, renk, kompozisyon, retorikler, sahne geçişleri, sinematografik dil, boşluk ve ritim gibi görsel göstergeler aracılığıyla inşa edilmektedir. Bu tür görsel anlatılar, ilk bakışta çocuklara yönelik sessiz görsel hikâyeler gibi görünse de aslında derinlikli, çoğu zaman da felsefi ve politik anlamlar taşıyan güçlü anlatı yapıları sunmaktadırlar.
Görsel anlatının doğası gereği, sayfa düzeni, boşluk kullanımı, figürlerin konumlanışı, renk tercihi ve perspektif gibi biçimsel öğeler okurun zaman ve mekân algısını doğrudan etkilemektedir (McCloud, 1993, s. 206).

Bu kitapların sunduğu görsel anlatılar, göstergebilimsel düzeyde çözümlemeler için idealdir. Roland Barthes, imgelerin hem denotatif (doğrudan, nesnel) hem de konotatif (dolaylı, kültürel) anlamlar içerdiğini belirtmiştir (Barthes, 1977, s. 39–41). Barhhes'e göre imgeler, yalnızca gördüğümüz nesneleri değil, kültürel kodlarla biçimlenmiş anlam dünyalarını da taşımaktadır (Barthes, 1972, s. 109–110). Bu bağlamda The Arrival'da yer alan devasa saat kuleleri ya da bilinmeyen alfabeler, yalnızca fiziksel bir mekân ya da dili değil, göçmenin zaman ve iletişimle kurduğu yabancılaşmayı temsil etmektedir. Bu tür görseller, yalnızca nesnelerin doğrudan temsili olmanın ötesine geçerek, kültürel ve ideolojik kodlarla biçimlenmiş daha derin anlamlar taşır. Barthes'ın tanımıyla, bu tür imgeler görünenin ardında toplumsal ve ideolojik bir anlam dünyası barındırır.

Görselliğin bu yoğun anlam üretimi, çok modlu (multimodal) anlatının gücünü de destekler niteliktedir. İletişim sadece dilsel kodlarla değil; renk, biçim, konum ve hatta bakış yönü gibi unsurlarla da gerçekleştirilebilir (Kress ve van Leeuwen, 2006, s. 1-4). Bu göstermektedir ki grafik romanlar bu çoklu modların en iyi örneklerindendir. Çünkü burada anlatı, tamamen görsel göstergelerle inşa edilmekte ve bu da okurun anlam kurma sürecini daha duyusal, daha sezgisel ve çoğu zaman da daha yoruma açık kılmaktadır.

Sözsüz anlatının zaman ve mekânla ilişkisini kavramsallaştırmak açısından büyük önem taşıyan bir diğer kuramsal yaklaşım da Scott Mcloud'a ait çizgi roman teorisidir. McCloud'a göre paneller arasındaki boşluklar (gutter), "closure" adı verilen zihinsel bir süreç aracılığıyla okurun sahneler arası süreklilik ve nedensellik kurmasını sağlamaktadır (McCloud, 1993, s. 66–69). Bu süreç, okurun anlatıya aktif bir katılımcı olarak dâhil olmasını mümkün kılmaktadır.

2. 2. Zaman ve Mekân Kuramları: Chronotope ve Heterotopya

Kelimesiz anlatılarda zaman ve mekân, yalnızca bir arka plan işlevi görmekten çok daha fazlasını yaparak, anlatının dokusunu oluşturan en temel yapı taşları hâline gelmektedir. Shaun Tan'ın The Arrival eserinde de zaman ve mekân, anlatının yalnızca çerçevesi değil, aynı zamanda içeriği, duygusu ve düşünsel yönü olarak belirginleşmektedir.

Görsel anlatı evreninde zaman ve mekânın ayrılmaz biçimde nasıl iç içe geçtiğini ve bu birleşimin ideolojik anlam üretimindeki rolünü ortaya koymak için Mikhail Bakhtin'in "chronotope" (zaman-mekân) kavramına başvurulmuştur.

Chronotop, yalnızca bir zaman içinde geçen bir olay değil; olayların, karakterlerin, mekânların ve temaların birlikte örüldüğü bir anlam alanıdır (Bakhtin, 1981, s. 84–85).
Anlatının biçimsel yapısı, karakterlerin bu zaman-mekân çerçevesinde nasıl hareket ettiğini ve nasıl temsil edildiğini belirlemektedir. The Arrival gibi sözsüz anlatılarda bu chronotopik yapı; görsel ritim, sahneler arası boşluklar ve mekânsal geçişler aracılığıyla beden bulmaktadır.

Bakhtin eşik ve yol gibi motiflere anlam yüklemiştir. Ona göre Eşik kronotopu, yaşamda bir krizle, bir kopuşla; yaşamı değiştiren kararlarla ilişkilidir (Bakhtin, 1981, s. 248) Bu teori Tan'ın anlatısında doğrudan karşılık bulmaktadır. Ana karakterin bindiği gemi ve vardığı liman, yalnızca fiziksel bir geçişi değil, geçmişle gelecek arasında kesintiye uğrayan bir sürekliliği temsil etmektedir. Bu çerçevede, The Arrival, zamansal bir kopuşun yaşandığı eşik kronotopunu görsel olarak somutlaştırmaktadır.

Mekânın çok boyutlu anlamını kavramsallaştırmak açısından Michel Foucault'nun "heterotopya" kavramı önemli bir çerçeve sunmaktadır. Heterotopyalar, toplumun sıradan mekânlarının dışında kalan; zamanın, düzenin, hatta gerçekliğin askıya alındığı "başka mekânlar"dır (Foucault, 1986, s. 24–26). Tan'ın yarattığı dünyadaki sınır kapıları, bekleme salonları, işçi yatakhaneleri ve resmi binalar hem normatif sistemin hem de karakterin kimlik arayışının dışa vurumudur. Bu "başka mekânlar", karakterin bağ kurma çabasıyla çelişen, geçici ve yönsüz alanlardır.

Tan'ın çizdiği şehirler, bireysel hafızanın değil; toplumsal normların, bürokratik yapının ve kültürel kopuşun ürünüdür. Yani mekân, yalnızca var olan bir yer değil; ideolojik olarak inşa edilmiş bir yapıdır. Bu yapının içinde karakter, kendi bedenini ve geçmişini taşırken yeni bir kimlik üretmeye zorlanmaktadırlar.

Gérard Genette'in anlatı zamanı kategorileri de sözsüz anlatının zaman kullanımını analiz etmede işlevseldir. Özellikle "süre" kavramı (Genette, 1980, s. 86–87), panel dizilimleri üzerinden zamansal yoğunluk ya da sıkıştırma stratejilerini açıklamada kullanılabilir. Örneğin, karakterin yüz ifadesindeki kademeli değişimi gösteren paneller, özetlenmiş zaman (summary) ile ilerleyen bir içsel dönüşümü sezdirir. Yine mevsim geçişlerinin tek bir sayfada gösterilmesi, zamanın hızlandırılmış (ellipsis) temsiline örnektir.

2. 3. Sessizlik, Bellek ve Duyusal Deneyim

Sözsüz anlatılarda sessizlik, yalnızca sözel dilin yokluğu değil, aynı zamanda anlatının zamansal ritmini, duygusal yoğunluğunu ve anlam üretim stratejilerini belirleyen etkin bir unsurdur.

Sessizlik dilin ötesinde bir anlam alanıdır; sessizlik, hiçlik değil, hiç dile gelmemiş olanın taşıyıcısıdır (Agamben,1999, s. 80–82). Bu bağlamda The Arrival'da sessizlik, göçmenin iletişimsizlik halini değil, aynı zamanda bu halin içerdiği belirsizlik, tedirginlik ve arayış gibi duygusal katmanları da görünür kılmaktadır. Dildeki eksiklik, anlatıdaki fazlalıkla telafi edilir. Sessizlik, anlamın yoğunlaştığı ve zamanın genişlediği bir anlatı boşluğu yaratır. Sessizliğin yarattığı boşluk sonsuz ihtimal için imkân sunmaktadır.

Sözsüzlük aynı zamanda zamanla kurulan ilişkiyi de dönüştürmektedir. Panellerde karakterin tek başına yürüdüğü, beklediği ya da boşlukta durduğu anlar, zamanın donduğu ya da uzadığı izlenimini vermektedir. Bu, görsel anlatının ritmini ve sezgiselliğini vurgulamaktadır.

AKDENİZ SANAT e-ISSN 2458-9683 VOL 19 NO 36

Sessizlik, burada yalnızca eksiklik değil, izleyicinin duygusal ve zamansal katılımını teşvik eden bir estetik tercih olmaya başlamaktadır.

Maurice Merleau-Ponty zaman ve mekânın yalnızca dışsal faktörler olmadığını, bedensel bir deneyim olarak kavrandığını öne sürmüştür (Merleau-Ponty, 2002, s. 371–373). Göçmen karakterin yabancı bir çevrede yürürken, nesnelere dokunurken ya da yeni bir canlıyla karşılaşırken verdiği tepkiler, görsel anlatıda duyular yoluyla anlamın kurulduğunu göstermektedir. Mekânlar yalnızca çizilen bir arka plan değil; bedenin algısıyla şekillenen deneyim alanları olarak kullanılmaktadır. Bu bağlam okurun anlatıyı sadece görsel olarak değil, duyumsal olarak da "hissetmesini" sağlamaktadır.

Örneğin, karakterin yabancı bir dildeki yazıları okuyamaması ya da bilmediği yiyecekleri tatması, sadece bilgi eksikliği değil, bedensel bir yabancılık haliyle ilişkilidir. The Arrival, bu duyusal kopukluk ve yeniden bağlanma süreçlerini, sözcük olmadan ama güçlü imgelerle aktarmaktadır. Bu da okuru karakterle birlikte bedensel bir "yer değiştirme" sürecine sokmaktadır.

Marc Augé (1995), çağdaş göç deneyimlerinin mekânsal yapısını açıklamak için "non-place" (yersiz mekân) kavramını geliştirmiştir. Havaalanı, tren istasyonu veya bekleme salonları gibi geçici ve anonim alanlar, bireyin kimliğini askıya aldığı ve zamanın akışkanlığını kaybettiği geçiş alanlarıdır. The Arrival, karakterin sürekli geçiş halinde bulunduğu bu yersiz mekânları kullanarak, kimlik ve aidiyetin askıya alındığı bir varoluşu görselleştirmektedir (Görsel 1).



Görsel 1: Bir Non Place Alanı Olarak Bekleme Salonu

Kaynak: Tan, 2006, s. 26.

Göçmenin yaşadığı kimlik kırılmalarını anlamlandırmak için "sürgün" kavramına başvurulmuştur. Sürgün; bireyin iki zaman ve iki mekân arasında sürekli olarak gidip geldiği bir varoluş biçimidir ve hem geçmişe duyulan özlem hem de şimdiye uyum sağlama çabası bu durumu belirlemektedir (Said, 2001, s. 137–139). Tan'ın karakteri, yeni bir dil öğrenme çabası

ya da yemek masasında jestlerle iletişim kurması gibi sahnelerde, bu melez kimliklenme sürecini bedeninde taşır.

3. METODOLOJİ

Bu çalışma, Shaun Tan'in The Arrival adlı sessiz grafik romanında zaman ve mekânın nasıl inşa edildiğini görsel anlatı üzerinden incelemeyi amaçlayan niteliksel bir analizdir.
Kelimesiz anlatılar, çok modlu yapılarıyla anlam üretimini görsel, mekânsal ve duygusal kodlar üzerinden gerçekleştirmektedir. Bu nedenle, bu tür anlatıların çözümlenmesinde geleneksel metin çözümleme yöntemlerinin ötesine geçilmesi gerekmektedir (Kress & van Leeuwen, 2006, s. 2–4). Bu perspektifle, çalışmada görsel anlatının biçimsel ve anlamsal yapısını çözümlemeye odaklanan nitel görsel söylem analizi yöntemi benimsenmiştir.

3.1. Araştırma Yaklaşımı

Görsel söylem analizi, yalnızca imgelerin neyi temsil ettiğini değil, bu temsillerin nasıl üretildiğini ve kültürel söylemler içinde ne tür anlamlara büründüğünü sorgulayan eleştirel bir yaklaşımdır (Rose, 2016, s. 20–25). Özellikle sözcüklerden yoksun, görselliğin anlatıyı tümüyle taşıdığı sessiz grafik romanlarda bu yöntem, anlatının anlam yapısını, söylemsel düzenini ve görsel stratejilerini çözümlemek açısından son derece işlevseldir.

Bu çalışmada The Arrival kitabındaki görsel anlatı; panel düzenlemeleri, çerçeveleme teknikleri, renk ve doku kullanımı, karakter konumlandırmaları, mekânsal temsiller, temporal geçişler ve boşluk kullanımı üzerinden analiz edilmiştir. Ayrıca anlatının taşıdığı metaforik yapı, görsel retorik stratejiler ve duygusal çağrışım gücü, sözsüz anlatının anlam üretim sürecini desteklemektedir.

Bununla birlikte, analiz yalnızca betimleyici olmayı değil; anlatının görsel yapıları ile bu kuramsal kavramlar arasında eleştirel ve yorumsal bir ilişki kurmayı hedeflemektedir. Çalışmada nitel bir içerik çözümlemesi anlayışı benimsenmiş, her bir görsel örnek konunun bağlamına uygun şekilde detaylandırılmıştır. Tan'ın görsel dili zamanın, mekânın ve göç deneyiminin nasıl yeniden inşa edildiğine dair bir anlatı stratejisi olarak değerlendirilmiştir.

3.2. Veri Kaynağı ve Seçim Kriterleri

Çalışmanın temel veri kaynağı, Shaun Tan'in The Arrival (2008) adlı sessiz grafik romanıdır. Eserin tamamı analiz kapsamında değerlendirilmiş olmakla birlikte, zaman ve mekân inşasına dair öne çıkan temsilleri içeren belirli sahneler amaçlı örnekleme yöntemi ile detaylı analiz için seçilmiştir. Amaçlı örnekleme yöntemi kullanılarak, zaman ve mekân inşasını en belirgin şekilde yansıtan sahneler seçilmiştir. Bu sahneler, karakterin bireysel dönüşümünü ve çevresiyle kurduğu ilişkiyi yansıtan anlatısal düğüm noktaları olarak değerlendirilmiştir.

3.3. Analiz Süreci

Analiz sürecinde ilk olarak, The Arrival'da zaman ve mekân göstergeleri olarak işlev gören paneller ve sahneler sistematik biçimde kodlanmıştır. Ardından, bu sahnelerdeki görsel stratejiler -örneğin zamanın akışının hızlandırılması ya da yavaşlatılması, mekânsal yön kayıpları, gerçek-dışı topografiler- tematik başlıklar altında sınıflandırılmıştır.

Bu süreçte; Bakhtin'in chronotope kavramı, zaman-mekânın anlatı içindeki örgüsünü belirlemek, Foucault'nun heterotopya ve Augé'nin non-place kavramları, mekânın kültürel ve duygusal işlevlerini analiz etmek için kavramsal filtreler olarak kullanılmıştır.

Elde edilen bulgular, görsel anlatı öğeleri ile kuramsal çerçeve arasında anlamlı bağlar kurularak yorumlanmıştır.

3.4. Araştırmacı Konumlanması

Bu çalışmada araştırmacı, metinle etkileşim hâlinde olan bir özne olarak konumlanmaktadır. Wolfgang Iser'in okur tepkisi teorisine göre, sözsüz anlatılarda yer alan belirsizlikler ve boşluklar, okurun anlamı aktif biçimde inşa etmesini sağlar (Iser, 1978, s. 284–285). The Arrival'da, karakterin geçmişine dair hiçbir yazılı bilginin bulunmaması, okuru beden dili, çevresel göstergeler ve görsel ipuçları üzerinden anlam üretmeye yönlendirir. Bu yönüyle sessizlik, anlamı çoğaltan bir stratejiye dönüşür.

Yorumlayıcı yaklaşım, gerçekliğin sabit ve nesnel değil; bireylerin deneyimleri ve yorumları doğrultusunda inşa edilen geçişli bir yapı olduğunu varsaymaktadır (Barthes, 1977, s. 142–143).

Bu çalışma, yorumlayıcı yaklaşım içerisinde konumlanmakta ve araştırmacının metinle aktif bir ilişki kurduğu bir çözümleme sürecine dayanmaktadır. Görsel anlatının sabit ve tekil bir anlam üretmediği; aksine, her okuyucuda farklı şekillerde yankılanabilecek çoklu anlam katmanları içerdiği varsayılmıştır. Bu nedenle yapılan analiz, belirli kuramsal çerçevelerden beslenmekle birlikte, alternatif okumaların mümkün olabileceği kabul etmektedir. Her görsel hikâye anlatımı gibi Arrival da okura tanıdığı boşluk sayesinde pek çok farklı hikâye inşalarını mümkün kılmaktadır.

4. BULGULAR VE YORUMLAR

4.1. Zamanın Görsel İnşası: Belirsizlik, Döngüsellik ve Donukluk

Sessiz grafik romanlarda zamanın inşası, sözel anlatılardaki kronolojik düzene bağlı kalmaksızın, tamamen görsel organizasyonlar aracılığıyla gerçekleştirilmektedir. The Arrival'da Shaun Tan, zamanın akışını sadece panellerin sıralanışıyla değil; ek olarak panel boşlukları, tekrar eden sahneler, ölçek değişimleri ve ritmik geçişlerle yapılandırmıştır. Bu görsel yapı, özellikle göçmen bireyin zaman algısının belirsiz, kesintili ve çoğu zaman durağan doğasını yansıtmaktadır.

Karakterin yeni ülkeye varışının ardından arka plan renklerinin sarımsı sıcak tonlardan gri-mavi soğuk tonlara evrilmesi, yalnızca görsel bir değişim değil, aynı zamanda karakterin içsel yolculuğunu ve adaptasyon sürecini simgeleyen güçlü bir anlatımsal araç olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu renk geçişleri, karakterin yaşadığı yabancılaşma, belirsizlik ve kimlik arayışı gibi duygusal durumların görsel bir yansıması gibidir.

Başlangıçta, sarımsı sıcak tonlar, sıcaklık, güneş ve güven duygusunu çağrıştırır; aynı zamanda bilinen bir dünyaya, evine veya alıştığı çevresine bir işaret olabilir. Ancak karakterin yeni çevresine adım atmasıyla birlikte, bu sıcak renkler yerini daha soğuk ve uzak gri-mavi tonlara bırakır. Bu renk değişimi, karakterin psikolojik durumunun bir dışa vurumu olarak yorumlanabilir. Soğuk renkler, yalnızlık, yabancılaşma, belirsizlik ve belki de umutsuzluk gibi duyguları pekiştirirken, aynı zamanda yeni bir ortamda zaman içinde gelişmesi gereken uyum sürecinin başladığını simgeler.

Renklerin zaman içinde değişmesi, karakterin çevresine, kültürüne ve diline uyum sağlama sürecinin de bir metaforu gibidir. Sarıdan griye geçiş, bir tür başlangıçtan sona, sıcaklıktan soğukluğa doğru bir yolculuğu temsil eder. Belki de bu geçiş, bir mevsimsel değişimle paralel şekilde, karakterin hem içsel hem de dışsal dünyasında yaşadığı evrimi gösterir. Gri-mavi tonların hakim olduğu bölümler, özellikle karakterin kimliğinin ve duygusal durumunun kararmaya başladığı, yeni dünyasında yabancılaştığı ve kendi yerini bulma sürecinde karşılaştığı zorlukları yansıtır.

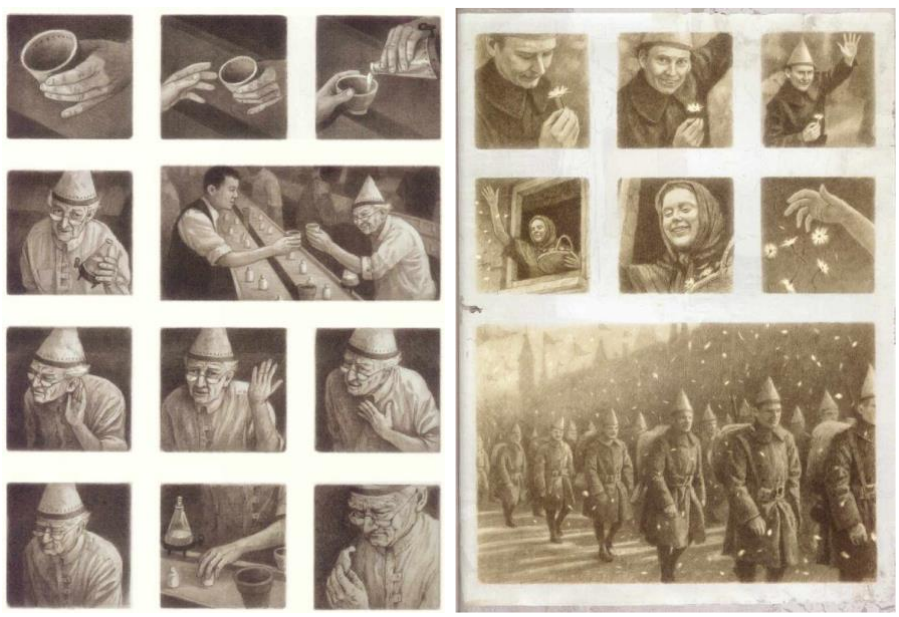
Bu görsel dil, karakterin içinde bulunduğu sosyo-kültürel çevreyle barışmaya, kimliğini yeniden inşa etmeye çalışırken yaşadığı çatışmaları da ifade eder. Renklerin böyle dikkatlice seçilmesi, yalnızca görsel bir etki yaratmakla kalmaz, aynı zamanda izleyiciye karakterin içsel dünyasına dair derinlemesine bir bakış sunar. Zamanla, renkler değiştikçe, karakterin ruh hali ve uyum süreci de paralel bir şekilde dönüşür. Bu, Tan'ın görselliği ile karakterin duygusal evrimini birbirine bağlayan bir anlatımsal strateji olarak dikkat çeker.

Eserdeki zaman kurgusu, klasik bir başlangıç-gelişme-sonuç yapısından ziyade döngüsel ve fragmante bir yapıdadır. Örneğin, eserin başlarında yer alan sahnelerde ana karakterin evde geçen gündelik yaşamı zamanın yavaşladığı, neredeyse donduğu bir anlatı ritmi sunmaktadır. Bu sahneler, karakterin geçmişine dair ipuçları verirken aynı zamanda okurda tanıdık bir zamansallık hissi yaratmaktadır. Ancak göç yolculuğu başladığında bu tanıdıklık yerini zamansal kırılmalara ve belirsizliğe bırakmaktadır. Uçan yaratıklar, simgesel taşıtlar ve gerçek-dışı manzaraların yer aldığı paneller, anlatının lineer zaman çizgisinden koparak düşsel ve parçalı bir düzleme geçtiğini göstermektedir.

Ana karakterin geçmişine dair siyah-beyaz imgeler, Bakhtin'in "chronotopik kırılma" kavramını görsel olarak somutlaştırır. Bu kırılma anları anlatıdaki zaman-mekân bütünlüğünün ani bir biçimde kırıldığı, kesintiye uğradığı veya değiştiği anlatı anlarıdır.

Arrival'da bu sayfalarda geçmiş ve şimdi aynı sayfada iç içe geçer; göçmenin zamansal parçalanmışlığı böylece görsel düzlemde ifadesini bulmaktadır.

Örneğin Karakterin yabancı bir iş yerinde (makine fabrikası) çalıştığı esnada tanıştığı yaşlı bir adamın savaş anılarının anlatıldığı sahne The Arrival'da zaman ve mekânın dramatik biçimde kırıldığı bir örnek sunar. Karakter, fabrika ortamında rutin bir işle meşgulken, tetikleyici bir nesne aracılığıyla geçmişin hatırasına sürüklenir (Tan, 2006, s. 88–93). Bu geçiş, herhangi bir zaman belirteci olmaksızın, yalnızca görsel atmosferin değişmesiyle gerçekleşir. Panellerin renk tonları koyulaşır, yüz ifadeleri keskinleşir ve geçmişin karanlık imgeleri belirir (Görsel 2). Bakhtin'in "chronotopik kırılma" olarak tanımladığı bu ani ve sezgisel geçiş, yalnızca anlatı zamanını kesintiye uğratmaz; aynı zamanda mekânın işlevini de dönüştürür. Mekân artık fiziksel bir üretim alanı değil, karakterin belleğinde yankılanan bir travmanın zemini hâline gelir. Bu sahne, göçmenin geçmişinin yalnızca hatırlanan bir olgu değil; bugünkü deneyimi doğrudan etkileyen bir "iç zaman-mekân" olduğunu gösterir.



Görsel 2: Fabrikadaki Göçmenin Anılarına Dönüşü

Kaynak: Tan, 2006, s. 88, 89.

Tan, zamanın görsel olarak esnetilmesini panel kompozisyonları aracılığıyla ustalıkla uygulamıştır. Birçok sahnede aynı karakterin ardışık eylemleri küçük paneller hâlinde sunularak zamanın yavaşladığı algısı yaratılmıştır. Özellikle karakterin bürokratik işlemler için beklediği sahnede bu durum çarpıcı biçimde hissedilmektedir: On iki küçük panel boyunca aynı pozisyonda duran karakterin yalnızca yüz ifadelerindeki küçük değişikliklerle zamanın uzadığı ve neredeyse donduğu izlenimi oluşturulmuştur (Görsel 3). Bu tür mikro-zaman yapılandırmaları, Augé'nin (1995) "non-place" kavramı ile ilişkilendirilebilecek geçici ve anonim mekânların zamansal etkilerini görsel düzlemde sunmaktadır.

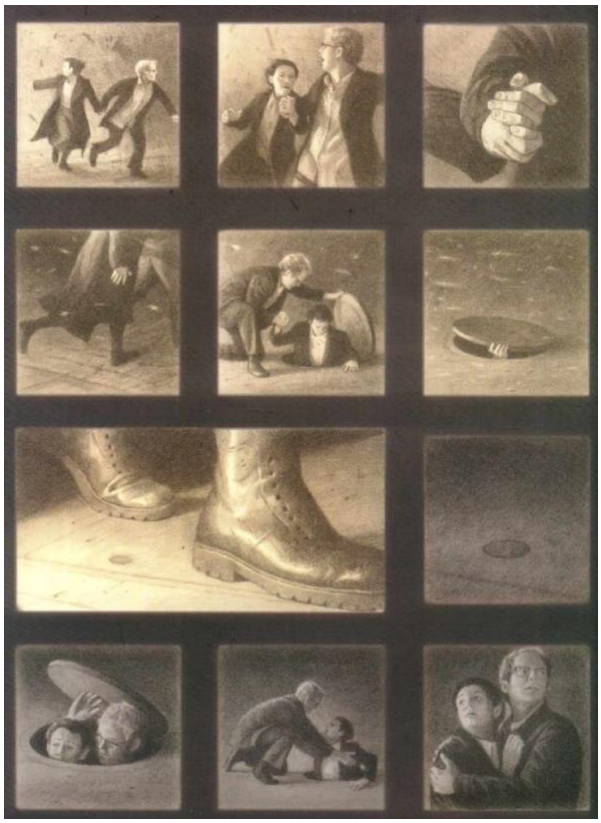


Görsel 3: Bürokratik İşlemler İçin Bekleyen Göçmen Sahnesinde Paneller İle Donmuş, Çok Uzun Sürmüş Bir Zaman Anlatımı

Kaynak: Tan, 2006, s. 28.

McCloud'un (1993) "gutter" teorisi, paneller arasındaki boşlukların zaman algısını nasıl dönüştürdüğünü vurgulamaktadır.

The Arrival'da bu zihinsel sürecin en çarpıcı şekilde belirdiği sahnelerden biri, başka bir göçmenin karaktere kendi geçmişini aktardığı anlatı sekansıdır (Tan, 2006, s. 58–65). Bu sahnede, geçmişe ait travmatik anılar sözcükler olmaksızın görsel bir akışla aktarılır. Ancak asıl anlam, çizimlerin kendisinden çok, paneller arasındaki boşluklarda, yani anlatılmayanlar arasında saklıdır. Kimi panelde bir şehir bombalanır, bir diğerinde insanlar kaçarken görünür; ama saldırının kendisi hiçbir zaman doğrudan gösterilmez. Okur, bu kopuk imgeleri zihinsel olarak birleştirerek hem olayın süresini hem de yarattığı travmayı sezgisel olarak kavrar. Sessizlik burada belleğin, bastırılan travmanın ve temsil edilemeyenin bir anlatı aracına dönüşmesidir. Dolayısıyla bu sahne, kelimesiz anlatının "göstermekten çok sezdiren" doğasının en etkili örneklerinden birini oluşturur.



Görsel 4: Diğer Göçmenin Anıları

Kaynak: Tan, 2006, s. 63.

Zaman karakterin belleğinde canlanan geri dönüş sahneleri aracılığıyla da katmanlı hâle gelmektedir. Karakterin geçmişteki kaçış anılarını hatırladığı sahnelerde, sayfa rengi sepya tonlarına dönüşerek hem zamansal hem de duygusal bir kırılma yaratmaktadır. Bu görsel kodlama, Bakhtin'in "chronotope" kavramı bağlamında değerlendirildiğinde, zaman ve mekânın aynı anda dönüştüğü bir anlatı noktası olarak öne çıkmaktadır. Zaman burada yalnızca ilerleyen bir çizgi değil; iç içe geçmiş, üst üste binen ve duygusal yankılar taşıyan çok boyutlu bir deneyimdir.

Tan'ın zaman anlatımında dikkat çeken bir diğer unsur da sessizliktir. Sözcüklerin yokluğu, zamanın akışını daha esnek ve yoruma açık hâle getirmektedir. Özellikle karakterin şehirde dolaştığı sahnelerde hiçbir panelde saat, takvim veya zaman belirteci yer almamaktadır. Bu durum göstermektedir ki, hem karakterin yeni mekânda yönünü ve zamanını yitirmiştir hem de okurun zamansal örgüyü kendi algısıyla yeniden kurması gerekmektedir.

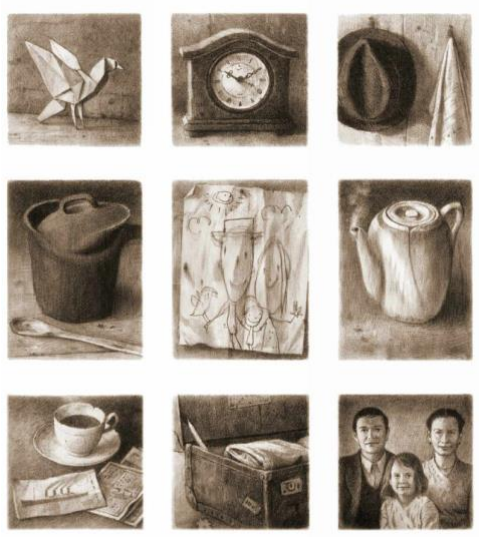
Sonuç olarak, The Arrival'da zaman, sabit ve nesnel bir yapının ötesinde, deneyimlenen, çoğu zaman da kırılmış ve fragmante bir olgu olarak sunulmaktadır. Görsel tekrarlar, belirsiz paneller, duraksamalar ve ani geçişler; göçmen kimliğinin zamansal kopuşlarını ve yeni bir zaman algısına geçişini temsil eden güçlü anlatı araçlarıdır.

4.2. Mekânın Görsel İnşası: Yabancılaşma, Geçiş Alanları ve Heterotopyalar

Tan, "Mekân ve zaman benim için daha çok duygusal bir deneyim alanıydı; ne zaman ve mekânın sınırları, karakterin içinde bulunduğu yabancılık duygusunu vurgulamak için önemli bir yer tutuyor," demiştir (Tan, t.y.).

Shaun Tan'in The Arrival kitabı, yalnızca bir göç hikâyesi değil, aynı zamanda mekânların nasıl deneyimlendiğine ve yeniden anlamlandırıldığına dair yoğun anlam örgüsüne sahip bir görsel anlatıdır. Bu anlatıda mekân, yalnızca karakterlerin hareket ettiği bir ortam olarak değil; doğrudan kimlik, bellek ve aidiyet duygularıyla ilişkilenen bir varlık olarak yer almaktadır. Sözsüz bir anlatıda mekânın inşası, sözcüklerin rehberliğinden yoksun biçimde; mimari detaylar, objeler, topografya, yaratıklar ve boşluklar gibi görsel unsurlar üzerinden şekillenmektedir.

Hikâye, karakterin aidiyet hissettiği alanda başlamaktadır. Evine dair detaylar -rafta duran saat, masadaki sade kahvaltı, küçük kızının çizdiği resim, aile fotoğrafı- sıradan ama bir o kadar da dokunaklıdır. Tüm bu ayrıntılar, yalnızca fiziksel bir mekânı değil, aslında bir "ev hâlini" inşa eder (Görsel 5). Bu ev, karakterin sadece barındığı bir yer değil; ait olduğu, sevildiği, korunup kollandığı bir alandır (Tan, 2006, s. 1-2).



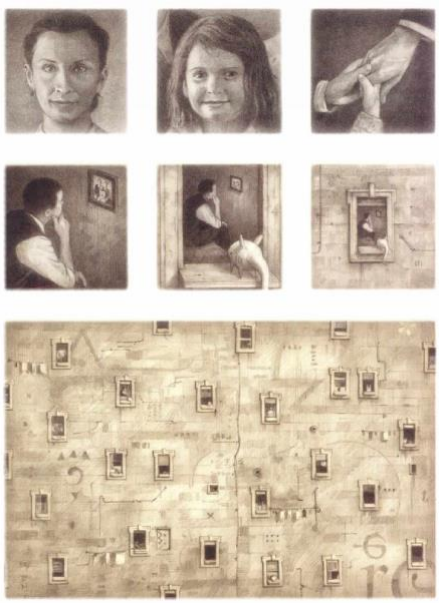
Görsel 5: Eve Dair Detaylar İle Mekan İnşası

Kaynak: Tan, 2006, s. 1.

Tan, evin bu ilk sunumunu bilinçli olarak sıcak ve tanıdık kurgular; çünkü ilerleyen bölümlerde karakterin karşılaştığı yabancı mekânlar, bu aidiyet alanının tam karşıtı olarak yapılandırılacaktır. Aile fotoğrafının sarılıp valize koyulması evden bir parçanın karakterin yanında olması bunu desteklemektedir. Karakter yolculuk ettiği gemide de u fotoğrafın karşısında yemeğini yiyecek, konakladığı geçici mekanda da duvara bu aile fotoğrafını asacak ve valizini açtığında evinde masada oturan karısı ve kızını hayalini bulacaktır. Bu açıdan ev, yalnızca bir başlangıç noktası değil, anlatı boyunca geri dönülen bir duygusal referans alanıdır.

Eserdeki şehir manzaraları, mimari yapılar ve ulaşım sistemleri alışıldık gerçekliğin dışında, karmaşık ve soyut bir tasarıma sahiptir. Bu bilinmezlik, mekânsal bir yabancılaşma duygusu yaratmaktadır. Karakterin ilk defa adım attığı şehirde gördüğü işaret levhaları, yazılar ve semboller bilinçli olarak anlamdan yoksundur; bu da hem karakterin hem de okurun bu yeni mekâna ilişkin oryantasyonunu zorlaştırmaktadır. Bu bağlamda Tan'in kullandığı strateji görsel anlamlandırma süreci tamamen okurun sezgisine bırakmaktır.

Bu yabancı şehir, Foucault'nun (1986) heterotopya kavramıyla okunabilir. Heterotopyalar, gündelik mekânların dışında kalan; gerçekliğin hem bir yansıması hem de eleştirisi olarak işlev gören "ötekileşmiş" mekânlardır. The Arrival'da karakterin geçtiği sınır kontrol alanı, kayıp eşya ofisi, işçi yatakhaneleri ve evsizlerin bulunduğu bölgeler; bu tür geçici ve norm-dışı alanların görsel olarak kurulduğu heterotopik alanlardır. Özellikle sınır geçiş sahnesi, bireyin kimliğinin tanınmadığı ve zaman-mekân algısının askıya alındığı bir "eşik mekân" olarak işler. Kitapta işçi yatakhaneleri, geçici ve taşınabilir mekânlardır. İnsanların geçici olarak kaldıkları bu mekânlar, aynı zamanda kimliklerinin silikleştiği, toplumun normlarına ve değerlerine aykırı birer alan olarak işlev görür. Bu yatakhaneler, aynı zamanda kişilerin iş gücü olarak değerlendirildiği, ancak bireysel kimliklerinin göz ardı edildiği mekânlardır (Görsel 6). Foucault'nun heterotopyası bu noktada, insanların fiziksel varlıklarıyla birlikte, sosyal ve psikolojik anlamda da "ötekileştirildiği" bir alanın yansımasıdır.

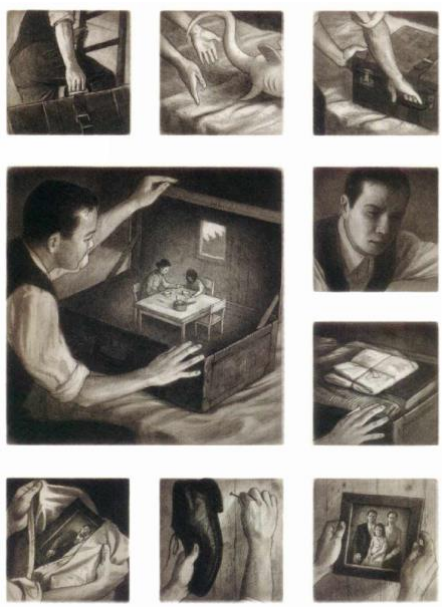


Görsel 6: Kendi Özel Hikayeleri Olsa Da Göçmenler Geçici Mekanlarda Tek Tipleşmekte

Kaynak: Tan, 2006, s. 44.

Ev, bireyin hafıza, aidiyet ve güvenlik duygularıyla kurduğu en temel mekândır The Arrival'da karakterin yanından ayırmadığı bavul, bu ev kavramının taşınabilir bir biçimi olarak işlev görür. İçindeki aile fotoğrafı ve küçük eşyalar mekansız bir aidiyet duygusu yaratmaktadır. Aidiyet artık bir yerle değil, anıların taşındığı nesnelerle kurulur (Görsel 7). Bu metafor,

göçmenin kimliğini nesneler üzerinden inşa etme çabasını temsil etmektedir (Tan, 2006, s. 43).



Görsel 7: Karakter Bavulu Aracılığı İle Geçmişine Bağ Kurabilmekte

Kaynak: Tan, 2006, s. 43.

Şehirdeki devasa yapılar, bürokrasi ofislerindeki karmakarışık belgeler ve mekanik canlılar, göçmenin yabancı bir sistemle karşılaşmasını sembolize eder. Bu, soyut mekanın bireyi nasıl yabancılaştırdığını gösterir.

Shaun Tan, mekânın süreksizliğini ve tanımsızlığını vurgulamak için rasyonel olmayan topografiler inşa etmiştir. Binaların biçimsizliği, taşıtların uçsuz bucaksız oluşu, yaratıklarla dolu sokaklar ve perspektif kaymaları, Augé'nin "yersiz mekân" kavramını çağrıştırmaktadır. Bu tür mekânlar, bireyin aidiyet kurmakta zorlandığı, anonimliğin hâkim olduğu geçiş bölgeleridir. Karakterin toplu taşıma sistemini anlamaya çalıştığı ya da farklı sokaklarda yönünü bulmaya çalıştığı sahnelerde bu yersizlik açıkça hissedilmektedir. Mekân, bireyin varoluşsal deneyiminin bir yansıması hâline gelmektedir.

Özellikle sağlık taraması, belge kontrolü ve yönlendirme gibi bürokratik işlemlerin çizildiği sahnelerde, karakter anlamını çözemediği semboller, yabancı sistemler ve bedenini nesneleştiren cihazlarla karşı karşıya gelir. Bu alanlar, karakterin hiçbir mekâna tam olarak ait olamadığı, aidiyetin ve yönün askıya alındığı "non-place" mekânlara dönüşür. Üstelik bu mekânlarda zaman da işlerliğini yitirir; karakter bekler, ilerlemez, yalnızca prosedürü tamamlamaya zorlanır. Tan, bu görsel sunumla yalnızca mekânın fiziksel yapısını değil, göçmen bedeninin bu yapıyla kurduğu yabancılaştırıcı ilişkiyi de başarıyla yansıtır.

Eserde dikkat çeken bir diğer mekânsal strateji ise, mekânların bedensel olarak deneyimlenmesidir. Karakterin elleriyle haritalara dokunması, yaratıkları beslemesi, objeleri

koklaması ya da başkalarının yemeklerini tatması gibi sahneler, Merleau-Ponty'nin (2002) fenomenolojik mekân anlayışıyla ilişkilendirilebilir.

Fenomenolojik mekân, yalnızca fiziksel bir yapı değil; bedenin duyular aracılığıyla deneyimlediği, hafıza ve duygu katmanlarıyla örülmüş bir varoluş alanıdır (Merleau-Ponty, 2002). Mekân, nesnel bir gerçeklik olmaktan çıkar; öznel bir algı biçimine dönüşmektedir. Bu duyusal temaslar, karakterin yavaş yavaş mekânla bütünleşmeye başladığı anlara işaret etmektedir.

Ayrıca, The Arrival'da mekânlar arasında keskin geçişler yerine çoğu zaman belirsiz geçiş alanları bulunur: uzun tüneller, uçan taşıtlar, yüzen platformlar… Bu tür geçişler, karakterin hem coğrafi hem de kimliksel bir hareket içinde olduğunu simgelemektedir. Mekân burada sabit değildir; değişken, akışkan ve deneyimle şekillenen bir oluşumdur.

Son olarak, anlatı boyunca karşılaşılan farklı göçmen karakterlerin hikâyeleri de mekânsal anlatının katmanlarını derinleştirmektedir. Her bir karakterin yaşadığı travmalar, önceki mekânlara dair kısa görsel anlatılarla sunulmuştur. Bu sahneler, mekânın bellekle ilişkilendiği, nostalji ve travma ile yüklü yerlerin zihinsel imgeler olarak taşındığı bir anlatı düzlemi sunmaktadır. Mekân artık sadece dışsal bir çevre değil; duygusal ve psikolojik bir yapı olarak görünür hâle gelir. Ayrıca diğer göçmenlerin göç etme nedenleri de mekanlar ile inşa edilmiştir.

The Arrival'ın gücü, okuru anlatıya dahil eden görsel belirsizliklerde yatar. Karakterin yüz ifadeleri (örneğin, şaşkınlık veya tedirginlik), okurun boşlukları doldurma sürecini tetikler. Okur, bu ifadeleri kendi deneyimleriyle yorumlayarak duygusal bir bağ kurar. Kitaptaki yabancı dil benzeri işaretler (Tan, 2006, s. 58), hiçbir kültüre ait olmadığı için, okurun onlara kendi anlamını yüklemesine izin verir (Görsel 8). Hikâyenin sonunda karakterin ailesiyle buluşması da mutlak bir çözüm sunmaz. Bu, okura göç deneyiminin bitmeyen bir süreç olduğunu düşündürür ve karakterin kızının bir başka göçmene yardımcı olma çabası gibi sürmektedir.



Görsel 8: Karakterin Yeni Ülkenin Dili İle Yaşadığı Deneyimler

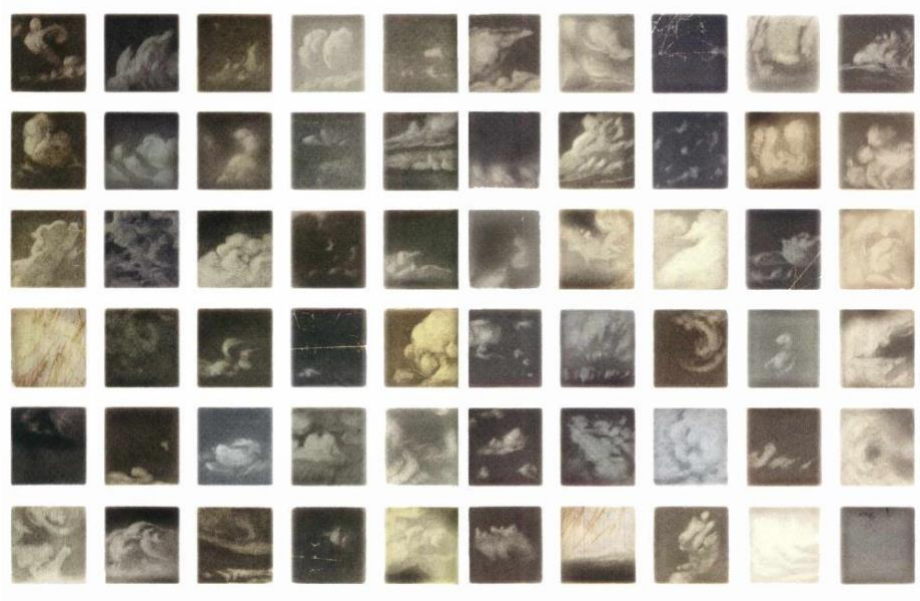
Kaynak: Tan, 2006, s. 58.

4.3. Sembolizm ve Metaforlar

The Arrival eserinde, Shaun Tan sembolizmi ve metaforları güçlü bir şekilde kullanarak, göçmen deneyiminin derinliklerine inmektedir. Görsellerin taşıdığı anlam katmanları hem bireysel hem de toplumsal deneyimleri yansıtan güçlü sembollerle zenginleşmektedir.

Bu semboller, yalnızca görsel anlatıyı zenginleştirmekle kalmamakta, aynı zamanda okura da birçok farklı yorum katmanı sunmaktadır. Her bir sembol, göçmenlik deneyimini daha derin bir düzeyde anlamaya yardımcı olan araçlar olarak işlev görmektedir.

Örneğin, eser boyunca sıkça görülen bulutlu gökyüzü imgeleri (Tan, 2006, s. 18), belirsizliği ve geleceğin bilinmezliğini simgelemektedir. Bulutlu gökyüzü, yalnızca atmosferin bir yansıması değil, aynı zamanda göçmenin içsel belirsizlikleri, yeni bir ülkeye adım atarken karşılaştığı belirsizliği ve zamanın içindeki kaybolmuşluğu sembolize etmektedir. Tan, zaman ve mekân arasındaki geçişleri, bu tür semboller aracılığıyla dramatize etmektedir. Gökyüzü, karakterin içsel yolculuğunun bir yansıması olarak, belirsizliğin ve değişimlerin kapsadığı geniş bir çerçeveyi görsel olarak sunmaktadır (Görsel 9).

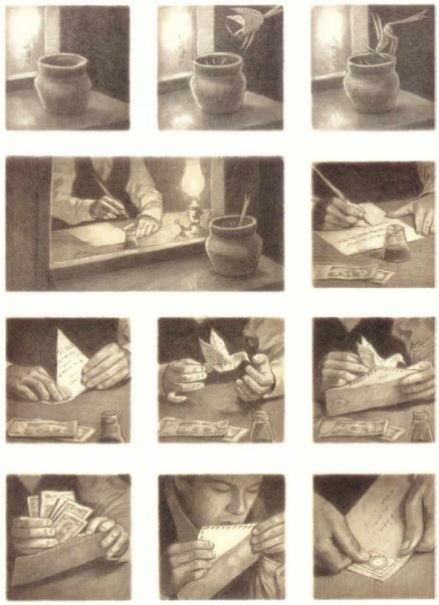


Görsel 9: Bulut Metaforu; Hem Yolculuğun Zamansal Uzunluğunu Hem De Belirsizliği Temsil Ediyor

Kaynak: Tan, 2006, s. 18.

Hikâyenin ilk karesi olan ve hikaye boyunca farklı formlarda ve sahnelerde beliren kâğıttan kuş figürü, yalnızca bir görsel detay olmaktan çok daha fazlasını temsil etmektedir. Karakterin defterine bir şeyler yazıp yırttığı sayfayı kuş yapması da yazdığı mektubu zarfın içine yerleştirmeden önce, kâğıttan bir kuş yapıp kızına göndermesi de kağıda farklı bir işlev yüklemektedir. Kâğıt parçası, sözcüklerin ifade edemediği duyguların taşıyıcısı hâline gelir: özlem, sevgi, aidiyet ve korunma arzusu. Ayrıca kitapta karakter başka hayvan katlamaları da yapmaktadır.

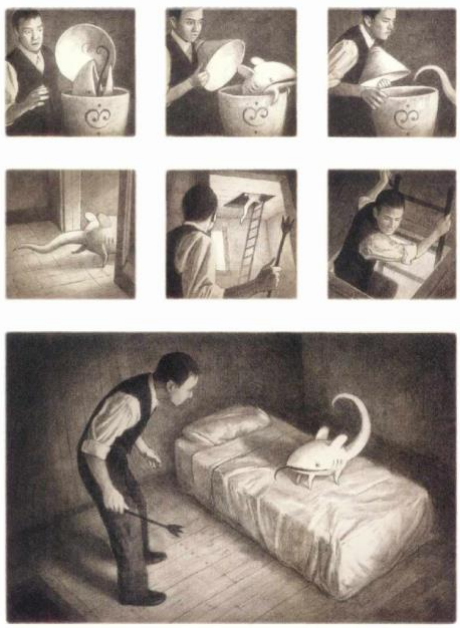
Kâğıttan kuş, hikâyedeki en güçlü metaforlardan biri halini almaktadır. Çünkü o, yalnızca bir nesne değil; aynı zamanda bir duygu taşıyıcısı, bir bağ kurma aracı, bir anı nesnesi olarak işlev görmektedir. Hikâyedeki tüm yabancılığa rağmen, bu kuş sayesinde karakterin geçmişiyle kurduğu duygusal bağ kopmadan sürmektedir (Görsel 10).



Görsel 10: Kâğıttan Kuş Metaforu; Geçmişle Kurulan Bir Bağ İşlevi Görüyor

Kaynak: Tan, 2006, s. 100.

Fantastik yaratıklar, örneğin kuyruklu küreler, göçmenin yabancı bir ekosisteme uyum sağlama çabasını metaforize etmektedir. Bu yaratıklar, göçmenin yeni bir dünyada karşılaştığı tuhaflıkları, ötekileşmeyi ve aidiyet arayışını simgelemektedir. Tan'ın fantastik yaratıkları, geleneksel anlamların dışına çıkarak, göçmenin yaşadığı geçiş sürecini ve kimlik arayışını sembolik olarak ifade etmektedir. Bu yaratıklar, sadece dış dünyadaki yabancı varlıklar değil, aynı zamanda karakterin içsel çatışmalarını ve belirsizliklerini somutlaştıran metaforlardır (Görsel 11). Tan, bu yaratıklarla, göçmenin yalnızca fiziksel bir yolculuk yapmadığını, aynı zamanda psikolojik ve kültürel olarak da bir yolculuğa çıktığını ima etmektedir.



Görsel 11: Karakterin Yeni Ülkede Edindiği Arkadaş Veya Evcil Hayvan

Kaynak: Tan, 2006, s. 40.

Görsel anlatıdaki nesneler, ilk bakışta tuhaflıklarıyla dikkat çekse de zamanla hem karakter hem de okur açısından tanıdık olur. Tan'ın çizdiği dünyada, gündelik yaşamın nesneleri alışıldık biçimlerinden sapmış; fakat bu sapma, anlamın tamamen kaybolduğu değil, yeniden yapılandığı bir sürece işaret eder. Anlatının ilerleyişiyle birlikte karakterle birlikte okur da bu yeni dünyaya dair bilgi edinir. Başlangıçta uzay mekiğine benzeyen ve burnundan buhar çıkan aygıtın bir çaydanlık, balonla yükselen kulübe biçimindeki yapınınsa bir posta kutusu olduğu anlaşılır. Bu süreçte Tan, yabancılaştırma estetiğini didaktik olmadan işler; anlamlar sezgisel olarak keşfedilir, açıklanmaz. Okur da karakter gibi bu dünyada sorarak, deneyimleyerek, görsel ipuçlarından hareketle öğrenir. Böylece anlatı yalnızca karakterin değil, okurun da anlamlandırma sürecine eşlik ettiği bir öğrenme yolculuğuna dönüşür.

5. SONUÇ

Bu çalışma, Shaun Tan'in The Arrival adlı sessiz grafik romanında zaman ve mekân kavramlarının görsel anlatı aracılığıyla nasıl inşa edildiğini ortaya koymayı amaçlamıştır. Sözcük içermeyen bir anlatının sunduğu çok katmanlı anlam dünyası, özellikle zaman ve mekân gibi temel anlatı öğelerinin yalnızca görsel göstergelerle nasıl kurgulanabildiğini göstermesi açısından dikkat çekicidir. Analizler, The Arrival'ın yalnızca bireysel bir göç hikâyesini anlatmakla kalmayıp, aynı zamanda evrensel ölçekte aidiyet, yabancılaşma, bellek ve kimlik gibi temaları zamansal ve mekânsal düzeyde yansıtan çok boyutlu bir yapı sunduğunu ortaya koymuştur.

Eserde zaman, doğrusal olmayan, kırılgan ve çok katmanlı bir yapı içerisinde sunulmuştur. Panel dizilimleri, sekans geçişleri ve tekrar eden görsel motifler aracılığıyla zaman yalnızca akan bir süreç olarak değil; donan, parçalanan, geçmişe dönen ve yeniden kurulan bir yapı olarak kurgulanmıştır. Bu anlatım biçimi, zaman ve mekânın karşılıklı etkileşim içinde bütünsel bir anlatı alanı oluşturduğunu göstermektedir. Renk geçişleri, görsel tempo ve sembolik öğeler, zamanın hem fiziksel hem de zihinsel düzlemdeki etkisini bir arada sunmaktadır.

Mekânın görsel inşasında ise, tanıdık olmayan, yerellikten uzak ve soyut alanlar aracılığıyla bireysel yabancılaşma ve kültürel çeşitlilik etkili bir biçimde yansıtılmıştır. Geçici, aidiyetsiz ve tanımsız mekânlar; bireyin yer edinme ve anlam bulma çabasını yansıtan bir anlatı stratejisine dönüşmüştür. Aynı zamanda, bedenin duyusal deneyimiyle şekillenen mekânlar üzerinden, anlatının yalnızca dışsal çevreyi değil, içsel duygulanımları da görünür kıldığı görülmektedir.

Çalışmanın önemli katkılarından biri, sessiz bir görsel anlatı aracılığıyla zaman ve mekân gibi yapısal unsurların nasıl yeniden üretilebileceğini göstermesidir. Sözcüklerin yokluğunda anlatı yoğunluğu tamamen imgeler üzerinden kurulmuş, bu da okuyucunun aktif anlam üretimine daha güçlü bir katılımını mümkün kılmıştır. Görsel anlatının bu niteliği, aynı zamanda eleştirel düşünme ve yorumlama olanaklarını da artırmıştır.

Metin içermeyen anlatı biçimlerinin gücü, okuyucunun kişisel deneyimleriyle boşlukları doldurmasını teşvik eden bir yapıya dayanır. The Arrival, bu anlamda kültürel sınırları aşan bir anlatı dili oluşturmuş ve göç olgusunu evrensel bir insanlık deneyimi olarak ifade etmiştir. Çalışma yalnızca tek bir eseri temel aldığı için bulguların genellenebilirliği sınırlıdır. Ancak çeşitli temaları işleyen diğer sessiz eserlerle yapılacak karşılaştırmalar, bu alandaki kavrayışı derinleştirebilir. Ayrıca, grafik roman analizlerinde görsel materyallerin kullanımı yaygınlaştırıldıkça, panellerin doğrudan çözümlenmesiyle daha somut bulgulara ulaşılabilir.

Genel olarak bu çalışma, sessiz kitapların akademik araştırmalar açısından ne kadar zengin bir çözümleme alanı sunduğunu ortaya koymuş; zaman ve mekân gibi unsurların yalnızca fonksiyonel değil, aynı zamanda ideolojik, psikolojik ve duygusal anlamlar taşıyan yapılar olarak ele alınabileceğini göstermiştir. The Arrival, bu yönüyle göç, kimlik ve bellek gibi çağdaş meseleleri görsel olarak işleyerek, sessiz grafik romanların anlatı gücüne dair önemli bir örnek teşkil etmektedir.

KAYNAKÇA

Agamben, G. (1999). *Potentialities: Collected essays in philosophy* (D. Heller-Roazen, Trans.). Stanford University Press.

Augé, M. (1995). *Non-places: Introduction to an anthropology of supermodernity* (J. Howe, Trans.). Verso.

Bakhtin, M. M. (1981). *The dialogic imagination: Four essays* (C. Emerson & M. Holquist, Trans.). University of Texas Press.

Barthes, R. (1972). *Mythologies* (A. Lavers, Trans.). Hill and Wang.

Barthes, R. (1977). *Image-music-text* (S. Heath, Trans.). Hill and Wang.

Foucault, M. (1986). Of other spaces. *Diacritics, 16*(1), 22–27. https://doi.org/10.2307/464648

Genette, G. (1980). *Narrative discourse: An essay in method* (J. E. Lewin, Trans.). Cornell University Press.

Iser, W. (1978). *The act of reading: A theory of aesthetic response*. Johns Hopkins University Press.

Kress, G., & Van Leeuwen, T. (2006). *Reading images: The grammar of visual design* (2nd ed.). Routledge.

McCloud, S. (1993). *Understanding comics: The invisible art*. HarperPerennial.

Merleau-Ponty, M. (2002). *Phenomenology of perception* (C. Smith, Trans.). Routledge. (Original work published 1945)

Rose, G. (2016). *Visual methodologies: An introduction to researching with visual materials* (4th ed.). Sage.

Said, E. W. (2001). *Reflections on exile and other essays*. Harvard University Press.

Tan, S. (2006). *The arrival*. Arthur A. Levine Books.

Tan, S. (n.d.). *Shaun Tan: The Arrival*. https://www.shauntan.net/interviews

STRUCTURED ABSTRACT

Migration often brings with it a sense of fragmentation, disorientation, and cultural rupture—challenges that are difficult to fully convey through traditional, text-based narratives. Shaun Tan's The Arrival, a silent graphic novel, meets this challenge by relying entirely on visual language. Yet, the ways in which time and space—core dimensions of human experience—are visually rendered in wordless storytelling remain insufficiently explored. This study addresses that gap by examining how The Arrival constructs a universally resonant migrant narrative without the use of written language, instead using silence, imagery, and visual metaphors to express themes of displacement, identity, and belonging.

The main objectives of this study are to analyze how time and space are constructed visually as narrative tools that reflect the migrant's psychological and emotional experience; to investigate the narrative function of silence as a participatory element in meaning-making; to demonstrate how The Arrival bridges literary, philosophical, and spatial theories, including Bakhtin's chronotope, Foucault's heterotopia, and Merleau-Ponty's phenomenology; and to explore how Tan's visual storytelling offers a universalized portrayal of migration, grounded in memory, identity, and sensory experience.

This qualitative study uses visual discourse analysis, engaging an interdisciplinary theoretical framework. The theoretical lens includes chronotope (Bakhtin), which examines how time and space co-construct narrative meaning; heterotopia (Foucault), which analyzes liminal spaces as sites of identity suspension and systemic critique; and phenomenology (Merleau-Ponty), which considers how space is experienced bodily and sensorially. The data source is Shaun Tan's The Arrival (2006), with purposive sampling of key visual scenes (e.g., arrival sequences, bureaucratic spaces, memory flashbacks). Analytical tools include panel sequencing, color transitions, and symbolic imagery, which are coded to identify spatial-temporal patterns; visual metaphors (e.g., paper birds, surreal creatures), which are analyzed through Barthesian semiotics; and reader-response theory (Iser), which informs the researcher's positionality and interpretation of silence and ambiguity.

The findings show that time is portrayed as fragmented and cyclical. Linear chronology is disrupted through visual repetition, color shifts (e.g., from sepia to blue-grey), and flashbacks. These "chronotopic ruptures" visualize how memory collapses past and present. For example, a character's trauma is triggered by an object, prompting a visual transition into darker, more compressed imagery (pp. 88–93). Space is shown as heterotopic and embodied. The Arrival presents "non-places" such as checkpoints, waiting rooms, and shelters as symbolic spaces where identity is suspended. These heterotopias critique bureaucratic alienation. At the same time, space is made intimate and embodied—characters interact with unfamiliar foods, creatures, and objects, grounding abstract themes in sensory engagement. Silence operates as

dialogic. The absence of words transforms silence into a shared space between author and reader. Visual gaps and unreadable signs invite interpretive participation, encouraging readers to project their own cultural references and emotions into the narrative. The paper bird, recurring throughout the novel, symbolizes emotional connection and resilience. Other motifs—such as familiar objects rendered alien—evoke the migrant's perceptual shift and psychological adaptation to an unfamiliar world.

This study affirms chronotope and heterotopia as critical tools for interpreting silent visual narratives. It also extends phenomenological insights by linking sensory experience to spatial identity in the context of migration. Tan's work redefines storytelling by proving that visual language—when paired with silence—can convey complex emotional states and temporal disruptions. Silence is not the absence of meaning, but the space in which meaning is co-created. The Arrival universalizes the migrant experience, using visual and emotional immediacy to bypass linguistic and cultural barriers. Its surreal yet intimate imagery critiques systemic exclusion and affirms shared human experiences of transition, longing, and resilience. The study's focus on a single text limits broader generalization. Comparative studies with other silent narratives—such as Persepolis—could enrich the findings. Future research might also include empirical reader-response studies to assess how audiences engage with wordless narratives.

EDGAR DEGAS'IN MONOTİPLERİ: MODERN SANATTA YENİLİKÇİ BİR YAKLAŞIM

MELİS SUCUOĞLU DOĞAN*

ÖZ

17. yüzyıldan itibaren sanatçılar tarafından keşfedilen monotip baskı tekniği, her baskının tekil ve benzersiz olması nedeniyle geleneksel çoğaltmaya dayalı baskı yöntemlerinden ayrılmaktadır. Genellikle cam, metal veya pleksi gibi pürüzsüz bir yüzey üzerine mürekkep ya da boya yardımı ile yapılan resmin, kâğıt veya tuval üzerine aktarılmasıyla oluşan monotip tekniği sanatçıların tek ve benzersiz eserler üretmesine olanak tanımaktadır. Monotip, özellikle deneysel ve öznel olması sebebiyle modern sanatın ifade biçimleriyle örtüşmektedir. Bu araştırma, Edgar Degas'ın monotip tekniğini kullanarak ürettiği çalışmalarını modern sanat bağlamında incelemeyi amaçlamaktadır.

Araştırmada öncelikle baskıresim tekniklerinin tarihsel gelişimi ve monotip tekniğinin bu bağlamdaki yeri ele alınacak, Degas'ın bu teknik aracılığıyla geliştirdiği özgün üretim biçimi incelenecektir. Sanatçının seçili monotip eserleri, anlatımcı kuram ve yapıt merkezli analiz yöntemiyle biçimsel ve içeriksel olarak analiz edilecek; sanatçının geleneksel yöntemlerden bilinçli bir kopuş sergileyerek monotip tekniğini nasıl özgün bir ifade aracına dönüştürdüğü ortaya konulacaktır. Araştırmanın bulguları, sanatçının monotip baskılar aracılığıyla eserlerindeki figüratif anlatımı yeniden şekillendirdiğini ve klasik resim anlayışını sorgulayarak baskı sanatını da bu sürece dahil ettiği deneysel yaklaşımlar geliştirdiğini göstermektedir. Literatürde sınırlı sayıda çalışmaya konu olan Degas'ın monotipleri, modern baskı sanatının kavramsal ve teknik açıdan yeniden değerlendirilmesine katkı sağlayan özgün ve yenilikçi bir ifade alanı olarak değerlendirilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Edgar Degas, Monotip, Baskıresim, Modern Sanat, Deneysellik.

* Dr. Öğr. Üyesi, Ardahan Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, melissucuogludogan@ardahan.edu.tr, https://orcid.org/0000-0001-6183-2941.

** Çalışmada herhangi bir destek ve teşekkür beyanı veya çatışma beyanı yoktur.

*** Sucuoğlu Doğan, M. (2025). Edgar Degas'ın Monotipleri: Modern Sanatta Yenilikçi Bir Yaklaşım. Akdeniz Sanat (36), 277-300.

Araştırma Makalesi, **Makale Gönderim:** 15.04.2025, **Makale Kabul:** 28.07.2025, **DOI** 10.48069/akdenizsanat.1676797.

NO 36 VOL 19 e-ISSN 2458-9683 AKDENİZ SANAT 278

EDGAR DEGAS' MONOTYPES: AN INNOVATIVE APPROACH IN MODERN ART

MELİS SUCUOĞLU DOĞAN*

ABSTRACT

Since the 17th century, the monotype printmaking technique, discovered by artists, has distinguished itself from traditional reproduction-based printmaking methods due to the singular and unique nature of each print. Typically, the monotype technique involves transferring an image created with ink or paint on a smooth surface—such as glass, metal, or plexiglass—onto paper or canvas. This process allows artists to produce one-of-a-kind and non-replicable works. Particularly because of its experimental and subjective nature, the monotype aligns with the expressive tendencies of modern art.

This study aims to examine the works produced by Edgar Degas using the monotype technique within the context of modern art. The research will first address the historical development of printmaking techniques and the place of monotype within this framework, followed by an investigation of the unique modes of production developed by Degas through this technique. Selected monotype works by the artist will be analyzed both formally and contextually through the lens of expressive theory and a work-centered analytical approach. In this context, the study will reveal how the artist deliberately broke away from traditional methods and transformed the monotype technique into an original means of expression. The findings of the research demonstrate that Degas reshaped figurative expression in his works through monotype prints and developed experimental approaches by integrating printmaking into a broader critique of classical painting traditions. Degas's monotypes, which have been the subject of limited scholarly attention, are evaluated as a unique and innovative field of expression that contributes to the conceptual and technical re-evaluation of modern printmaking.

Keywords: Edgar Degas, Monotype, Printmaking, Modern Art, Experimentalism.

Research Article, **Received:** 15.04.2025, **Accepted:** 28.07.2025, **DOI** 10.48069/akdenizsanat.1676797.

* Assist Prof, Ardahan University, Faculty of Fine Art, Art Department, melissucuogludogan@ardahan.edu.tr, https://orcid.org/0000-0001-6183-2941.

1. GİRİŞ

Edgar Degas, 19. yüzyıl sonlarında adını sıkça duyuran ve modern sanatın gelişimine önemli katkılar sunan bir sanatçıdır. Sanatçı, İzlenimcilik akımının önde gelen isimlerinden biri olarak kabul edilmektedir. Degas, resimlerinin yanı sıra ürettiği monotip eserleriyle de sanat tarihinde yer edinmiştir. Degas gibi yenilikçi sanatçılar monotip tekniğini geliştirip yaygınlaştırarak, bu yöntemin sanat dünyasında daha yaygın kabul görmesini sağlamışlardır. Sanatçı, monotip tekniğini kullanarak bale dansçıları, banyo sahneleri ve günlük yaşam gibi temaları daha resimsel ve ifadeci bir şekilde işlemeyi başarmış, böylece bu tekniğin sanatsal potansiyelinin gelişmesine ve diğer sanatçılar tarafından görünür olmasına olanak tanımıştır. Monotip tekniği, sanatsal yaratım sürecinde deneysel bir yaklaşım sağlamakta ve sanatçının duygu ve düşüncelerini anlık olarak ortaya çıkarmasına olanak tanımaktadır.

Baskıresmin ilk örneklerinin Las Manos mağarasının duvarlarına MÖ 11000 ila 7000 yılları arasında yapıldığı düşünülmektedir. MS 105 yılında Çin'de kâğıdın bulunmasıyla birlikte tahta mühürler kullanılarak kâğıt ve ipek üzerine baskılar yapılmış, baskıresmin de gelişiminin önü açılmıştır (Yıldız, 2023, s.193). Bu teknikler, metinlerin kopyalanması ve sanat eserlerinin üretilmesi için yaygın olarak kullanılmıştır. Orta Çağ boyunca, Avrupa'da ahşap baskı teknikleri, özellikle kitap baskıcılığında, kilise duvarlarında ve duvar resimlerinde görülmektedir. "Baskı-resim teknikleriyle matbaa teknikleri arasında, kitap basımının en erken aşamalarından beri dolaylı dolaysız yakın ilişkiler vardır. Orta çağ'da çok yaygın olan Alman tahta kazıma (kesme) tekniğindeki dinsel ve mistik fantezileri yansıtan baskıresimlerin, Gutenberg matbaasının ortaya çıkışında kesin bir rolü bulunduğu belirlenmiştir (Tansuğ, 1999, s. 310). Monotip tekniğinin ortaya çıkışı ise, bu geleneksel baskı yöntemlerinin yanı sıra, sanatçıların yaratıcılık ve ifade özgürlüğüne duydukları ihtiyacın bir sonucu olarak 17. yüzyılda başlamıştır. "Bilinen en erken monotiplerin tarihi XVII. yüzyılın ortalarına uzanır ve İtalyan baskıresimci Giovanni Benedetto Castiglione (1609 – 64) tarafından yapılmıştır" (Grabowski ve Fick, 2012, s. 187-188).

Bu araştırma Edgar Degas'ın monotip eserlerini modern sanat bağlamında incelemeyi amaçlamaktadır. Monotip tekniğinin tek ve benzersiz olması, buna bağlı olarak deneysel bir yaratım süreci ortaya koyduğu görülmektedir. Araştırmada geleneksel baskı tekniklerinin kısa tarihçesi anlatılarak bu tarih içerisinde monotip tekniğinin gelişimi ele alınacaktır. Ortaçağdan itibaren Çin'den Avrupa'ya yayılan ahşap baskı tekniklerinden başlayarak 17. yüzyılda Giovanni Benedetto Castiglione tarafından geliştirilen ve 19. yüzyılda Edgar Degas tarafından kullanılan monotip tekniği araştırmanın ana konusunu oluşturacaktır. Ana bölümde Degas'ın bu konuda ürettiği yenilikçi ve deneysel monotip baskılarının sanat tarihindeki öneminden ve bu eserlerin modern sanata katkılarından bahsedilecektir. Degas'ın deneysel bir baskı yöntemini kullanması, sanatçının ifade özgürlüğünü ve yaratıcılığını ön plana çıkarmış, modern sanatın içerisinde önemli bir rol oynamıştır. Araştırma sonucunda, Degas'ın monotip çalışmalarına ilişkin ulusal ve uluslararası literatürde metinlerin sınırlı

sayıda olduğu görülmüştür. Mevcut tez, makale, müze katalogları ve kitaplarda monotip tekniği bağlamında sanatçının adı anılmakta fakat bu çalışmalarda detaylı ve biçimsel çözümlemelere yer verilmemektedir. Bu nedenle araştırma sanatçının eserlerinin modern sanat tarihindeki yeri ve özgünlüğü hakkında derinlemesine bir araştırma sunmayı hedeflemektedir.

2. LİTERATÜR TARAMASI

Monotip baskı tekniği sanat tarihi içerisinde genellikle deneysel bir alan olarak görülmüş ve geleneksel baskı tekniklerinden (ağaç baskı, linol, gravür vb.) ayrı tutulmuştur. Giovanni Benedetto Castiglione'nin öncülüğünde yapılan ilk monotip çalışmaları 17. yüzyıla tarihlenmektedir ve tek baskı anlayışının temelleri bu dönemde atılmıştır (Reed, 1991). İlerleyen yıllarda sanatçı William Blake monotip tekniğini suluboya ve guaş ile birleştirmiş, zaten deneysel bir yöntem olan monotipin sınırlarını daha da genişletmiştir. Paul Gauguin ise eserlerinde monotip ve suluboya tekniğini birleştirerek bu yeni anlayışa katkı sağlamış, hem içerik hem de teknik olarak özgün bir yaklaşım geliştirmiştir. Ancak Degas'ın bu teknikte yakaladığı özgün yaklaşımlar monotip tekniğinin modern sanatın öznel ve süreç odaklı yaklaşımına katkı sağlamıştır.

Literatürde Degas'ın monotip eserlerine yönelik çalışmalara bakıldığında, genellikle sanatçının hayatı, pastel çalışmaları, günlük yaşamı ve bale dansçılarını sanatına dâhil ediş biçiminin kapsamlı bir şekilde analiz edildiği fakat monotip çalışmaları hakkında detaylı bir çalışmaya nadiren yer verildiği görülmüştür. Degas'ın monotip eserlerine daha çok uluslararası yayınlarda rastlanılmıştır. 1968 yılında Eugenia Parry Janis tarafından hazırlanan "Degas Monotypes Essay, Catalogue & Checklist" sanatçının monotip çalışmaları hakkında hazırlanan ilk kapsamlı katalog olma özelliğini taşımaktadır. Ancak bu katalogda renkli görsellerin eksik olması ve sadece sınırlı sayıda müze koleksiyonuna odaklanılması sebebiyle Miguel Orozco kataloğu güncelleyerek daha kapsamlı bir çalışma hazırlamıştır. Bu katalogda Orozco eser sayısını 321'den 397'ye çıkarmış, eserlerin hala %13'ünün kayıp olduğunu tespit etmiştir (Orozco, 2019). Fakat bu çalışma akademik ve kuramsal bir analizden uzaktır. Daha çok güncellenmiş bir envanter çalışması sunmaktadır. New York Modern Sanatlar Müzesinin gerçekleştirdiği "Edgar Degas: A Strange New Beauty" sergisinin kataloğunda ise Clayson (2016), Degas'ın ışık ile kurduğu ilişkiyi analiz etmiş, sahne aydınlatması aracılıyla resimsel mekânda ışığın algı üzerindeki etkisinden bahsetmiştir. Yine aynı katalogda Kendall (2016), Degas'ın monotip çalışmalarının sanat anlayışında köklü değişimlere sebep olduğunu, çalışmalarında geleneksel anlayışı terk edip yenilikçi bir üslubu benimsediğini belirtmiştir. Shackelford (1984) ise, sanatçının Paris'te opera sanatçıları hakkındaki gözlemlerinin, sahne arkasında yaşanan dinamizmin, sanatçının monotiplerine nasıl yansıdığını biçimsel olarak analiz etmiştir. Kear (2022), ise Degas'ın 500 eserini kronolojik olarak ele alan detaylı bir kitap yayınlamış fakat sanatçının monotip eserlerine detaylı bir şekilde yer vermemiştir. Grabowski

ve Fick (2012) ise baskı sanatına dair teknik tanımlamaların ötesinde tarihsel süreçleri de ele alan kapsamlı bir kaynak oluşturmaktadır. Ulusal kaynaklarda ise, Erdoğan (2020) sanatçının hayatını ve eserlerini detaylı bir şekilde ele almış, fakat monotip eserlerine teknik bir bağlamda birkaç satırla yer vermiştir. Baskıresim tekniklerine dair Kınay Gör (2022) ve Anadolu Üniversitesi Yayını (2011), baskı sanatının temel malzeme ve teknik bilgisini detaylı bir şekilde ele alırken, monotip baskının sanatsal bağlamda ifade potansiyeli hakkında yeterli bilgiye yer vermemektedir. Bu bağlamda Degas'ın monotip eserlerinin deneysel yönünü kavramak ve modern sanatta yenilikçi bir yaklaşım olarak ele alınış biçimini anlamak noktasında literatürde önemli bir boşluk olduğu saptanmıştır. Bu araştırma, mevcut literatürdeki sınırlı ve çoğu zaman katalog düzeyinde kalan çalışmaların ötesine geçerek, sanatçının monotip eserlerinin dönemi içerisindeki önemini derinlemesine analiz etmeyi hedeflemektedir. Degas'ın seçilen monotip baskılarının teknik, biçimsel ve anlatımcı yönleri temel alınarak monotip baskı tekniğinde geliştirdiği özgün anlatım şekli yorumlanmıştır. Monotip ve resim tekniğini birleştirerek kurduğu resimsel dil kapsamlı bir şekilde değerlendirilmiş, literatüre özgün bir katkı sunması hedeflenmiştir.

3. YÖNTEM

Araştırma sanat tarihine özgü nitel araştırma yöntemi temelinde oluşturulmuştur. Edgar Degas'ın seçilmiş monotip eserleri anlatımcı sanat kuramı ve yapıt merkezli analiz yöntemi ile biçimsel ve içeriksel olarak analiz edilmiştir. Anlatımcı kuram, sanat tarihinde sanatçı merkezli yaklaşımı merkeze almaktadır. "Anlatımcı kuram, sanatı, duyguların dile getirilmesi olarak yorumlamıştır. Kurama göre asıl önemli olan sanatçının duygularıdır. Bu duygular sanatçının iç dünyasının bütünüdür" (Ötgün, 2009, s. 162). Anlatımcılık kuramının en önemli özelliği sanatın ne olduğu sorusuna cevap ararken sanatçının yaşantısına da yönelim göstermesidir. Bu kuram iki amaçla ele alınmaktadır. Birincisi eserleri anlamak ve çözümlemek için sanatçının hayatını ve kişiliğini analiz etmek, ikincisi ise; sanatçının psikolojisini ve kişiliği anlayabilmek için eserleri bir ayna gibi kullanmak (Moran, 2013). Bu yaklaşıma göre eser sadece nesnenin dış gerçekliğini yansıtmamalı aynı zamanda sanatçının iç dünyasını, yaşamını, duygusal dışavurumunu da açığa çıkarmalıdır. Bu araştırmada sanatçının yeni ve deneysel bir teknik kullanarak kendi içsel deneyimlerini ve duygu durumunu nasıl yansıttığına odaklanmıştır. Sanatçının eserleri sadece mekân veya nesnenin tasviri değil aynı zamanda sanatçının öznel ifadelerine yer veren, psikolojik alt yapısını da temsil eden bir düzlemde şekillenmektedir. Degas'ın eserlerinde ışık ile kurduğu ilişki aynı zamanda figürün psikolojik haline dair bir değerlendirmeyi de içerir. Sanatçının aynı plaka üzerinden gerçekleştirdiği eserler ve farklı tekniklerle bu eserlere müdahaleleri de, sanatçının duygusal dışavurumunu yansıtmaktadır. Araştırmada kullanılan bir diğer yöntem yapıt merkezli analiz yöntemidir. "Yapıt merkezli yaklaşım biçiminde çözümlenen yapıtın odağında sanatçı değil yapıt vardır. Sanat yapıtına, yapıttaki biçime, düzene, kurguya öncelik veren bir

çözümleme yöntemidir. Yapıttaki biçim bu yaklaşımda temeldir" (Ötgün, 2009, s.164). Aynı zamanda yapıt merkezli analiz yönteminde eserlerin renk, doku, çizgi, mekân ve kompozisyon öğeleri göz önünde bulundurularak değerlendirme yapılmaktadır.

Genellikle eserin görsel ya da fiziksel özellikleri zıt nitelikler üzerinden tartışılmaktadır. Çizgisel – gölgesel, düzlemsel – üç boyutlu ya da koyu – açık olarak değerlendirilmektedir (D'Alleva, 2015, s. 27). Bu yöntemler kullanılarak eserin hem içeriği hem de üretim süreci detaylı bir şekilde analiz edilebilmektedir.

Araştırmada anlatımcı sanat kuramı ve yapıt merkezli analiz yöntemi üzerinden sanatçının seçilmiş beş eseri analiz edilmiştir. "The Ballet Master (1874)", "The Ballet Rehearsal (1875)", "Café Singer (1877–78)", "The Singers on the Stage" (1877–79) ve "Room in a Brothel (1879)" eserlerinde sanatçının monotip tekniğine müdahaleleri, ışık kullanımı, figürlerdeki jest ve mimikler, kompozisyon kurgusu gibi öğeler dikkate alınarak karşılaştırmalı analiz yapılmıştır. Teknik çözümleme yapılırken, sanatçının baskı plakasına müdahaleleri, aynı kalıptan ikinci baskı alarak monotip tekniği ve resim sanatı arasında kurduğu bağ detaylı bir şekilde analiz edilmiştir. Aynı plakadan alınan iki eser arasındaki farklar, sanatçının sürece müdahalesini ve deneysel yaklaşımını ortaya koymaktadır.

Araştırmada kullanılan yöntemler, Degas'ın eserlerinde biçimsel öğeleri sadece teknik düzeyde değil, aynı zamanda anlatımcı bağlamda değerlendirmeye imkân tanımıştır. Sanatçının monotip tekniği ile kurduğu bağ hem estetik hem de düşünsel açıdan bütüncül bir yaklaşımla ele alınmıştır.

4. GELENEKSEL BASKIRESİM YÖNTEMLERİNDEN MONOTİP BASKIYA

Geleneksel baskı tekniklerinin yüzyıllardır sanat dünyasında önemli bir yere sahip olduğu görülmektedir. Sanatçıların eserleri çoğaltmak, yaymak ve kendilerini ifade etmek için baskı tekniklerinden çeşitli yöntemleri kullandığı bilinmektedir.

> "...baskıresim, kâğıt malzemesiyle bütünleşmiş, numaralandırılan, kalıp ile çoğaltılabilen, çoğu zaman çerçeve içinde sunulan ve sınırlı bir büyüklük gibi kurallarla özdeşleşmiş ve bu kurallara bağlı olduğu oranda baskıresim sayılması inancı öteden beri gelişmiş; özellikle de 20. yüzyılda artık vazgeçilmez sayılan bir anlayışa dönüşmüştür" (Anadolu Üniversitesi Yayınları, 2011, s. 26).

Baskıresim sanatının ilk örneklerinin, binlerce yıl önce ilk insanlar tarafından mağara duvarlarına yapılan el baskıları olduğu düşünülmektedir. Bu erken dönem baskılarda kalıp, boya, yüzey gibi baskı sanatının temel unsularına rastlanmaktadır (Kınay gör, 2022, s. 7). Yüksek baskı teknikleri olarak adlandırılan bu yöntem "en basit ve en eski baskıresim biçimlerinden biridir. Tarih öncesi mağaralarda bulunan kırmızı toprak el baskıları ilk yüksek baskı örnekleridir" (Grabowski ve Fick, 2012, s. 90). Görüntüleri çoğaltma tekniği, M.Ö. 3000'lerde silindir mühürler üzerine tasarımlar ve çivi yazıları oyan Sümerlere kadar uzanmaktadır. Bu mühürler, yumuşak kil tabletler üzerinde yuvarlandığında kabartma izler

bırakır. Sümerler, yalnızca çoğaltma fikrini geliştirmekle kalmaz, aynı zamanda daha sofistike bir formda baskı makinesine dönüşen mekanik prensibi, yani silindiri tasarlar. Bu teknik, tarih öncesi sanatın en eski örneklerinden biri olup, bilgi ve sanatın yayılmasında önemli bir rol oynamıştır (Peterdi, 2024). Çin'de bulunan taş tasarımlar ve mühürler, yaklaşık 2. yüzyılda Çinlilerin ilkel bir baskı türü olan sürtme baskıyı denemiş olabileceğini düşündürmektedir. İlk doğrulanmış baskılar, 764-770 yılları arasında Japonya'da basılan ve dağıtılan Budist tılsımlarıdır. Mısır'da 6. veya 7. yüzyılda kumaş üzerine ahşap blok baskılar yapılmış olabilir; ancak en eski tarihli doğrulanmış baskı, 868 yılında Wang Jie tarafından basılan ve Doğu Türkistan'daki bir mağarada bulunan Elmas Sutra'sının (Buda'nın konuşmalarından biri) parşömenidir (Peterdi, 2024).

Baskıresim tekniklerinin en erken örneklerinden sayılan bir diğer yöntemde ağaç baskı tekniğidir.

> Ağaç kalıptan baskıresmin ilk örnekleri IX. yüzyıl Çin'ine uzanır. İslam dünyasındaki ticaret yollarını izleyerek, söz konusu teknik, Asya'ya ve Avrupa'ya yayılmıştır. Yüksek baskının her türlü dinsel ve bilgi edinme amaçlı resimlerin kitlesel dağıtımı için bir baskı aracı olarak, ekonomik bakımdan elverişli hale geldiği XV. yüzyıl ortalarına kadar da büyük boyutlu kâğıt üretimi faaliyeti gelişmemiştir (Grabowski ve Fick, 2012, s. 90).

Orta çağ dönemine gelindiğinde özellikle Avrupa'da ön plana çıkan ahşap baskı, kitap ve dini metinlerin çoğaltılmasında büyük rol oynamıştır. XV. yüzyıldan itibaren ağaç baskı ve bakır üzerine oyma baskılar ilgi görmeye başlamıştır. Sadece oyun kartlarının yapımında kullanılan bu yöntemler zamanla ev altarları için üretilen ucuz dini imgelerin yapımında kullanılmaya başlanmıştır. Bu gelişmeler sonucunda baskıresim minyatür sanatının yerini almaya başlamıştır (Turani, 2010, s.354). Rönesans dönemi sanatçılarından Hans Holbein'in de ağaç baskı serisi "Ölümün Dansı" için 40 adetten fazla eser ürettiği bilinmektedir (Mancoff, 2022, s. 73). Bu dönemde Albrecht Dürer gibi sanatçılar ahşap ve gravür tekniklerine yoğunlaşmışlardır. "Dürer Strasbourg ve Basel'de kitap resmiyle meşgul olmuş, ağaç-baskıları yapmıştır. 1494'te Venedik'e gitmiş, oradan Mantegna'nın yaptığı bakır oyma baskılardan kopyalar getirmiştir" (Turani, 2010, s. 386).

Çukurbaskı yani İntaglio tekniği ise aşındırma veya kazıma anlamlarına gelmektedir. Metal plakalar üzerine desenin doğrudan elle çizilmesi **"kazıma"** ve asit yardımı ile plakanın çökmesi ise **"indirme"** olarak adlandırılır. Basıma hazırlanan plaka daha sonra kalın bir intaglio mürekkebi ile kaplanır. Mürekkep, kazınmış veya aşındırılmış bölgelere iyice yerleşir. Plaka, bir baskı presi yardımıyla kâğıt üzerine preslenir. Presleme işlemi sırasında, mürekkep kazınmış veya aşındırılmış bölgelerden kâğıda aktarılır ve desen veya resmin ters bir kopyası oluşur.

Kazınmış sanat eserlerinin tarihi kökenleri, Paleolitik Çağ'a kadar uzanmaktadır. Taş, kemik ve doğal metaller üzerine yapılan kazıma teknikleri, çukurbaskı yönteminin erken örneklerini oluşturmaktadır. Başlangıçta, çukurbaskı özellikle mülkiyeti belirtmek amacıyla mühür

yapımında veya nesneleri işaretlemekte kullanılmıştır. Zamanla, daha karmaşık ve detaylı oyulmuş tasarımlar, silahlar, ev eşyaları ve değerli mücevherlerin süslenmesinde yaygın olarak kullanılmıştır. Oymalı nesnelerin baskı elemanı olarak kullanımı, önceleri belgeleme aracı olarak gelişmiştir. Demirciler, tasarımları kaydetmek veya envanter oluşturmak amacıyla frottajlar yapmışlardır. İlk bilinen kâğıt üzerine basılan sanatçı oymaları ise 15. yüzyılın ortalarına tarihlenmektedir. **"İndirme"** olarak bilinen çukurbaskı yöntemi, demircilerin ticari faaliyetlerinin bir sonucu olarak gelişmiştir. Çukurbaskı, sanatsal bir baskı yöntemi olarak 16. yüzyılda ortaya çıkmış olup, ancak 17. yüzyıla gelindiğinde bakırın kullanımı ve kimya alanındaki ilerlemelerle gerçek bir ilerleme kaydetmiştir. Bu dönemde çukurbaskı işlemi, özellikle karakteristik özelliklerini belirginleştirmiştir (Grabowski ve Fick, 2012, s. 103).

Gravür tekniği, Almanya ve İtalya'da özellikle matbaa ile birlikte yaygınlaşmış ve bu dönemdeki sanatçılar eserlerinde bu teknikten yararlanarak hem ticari hem de sanatsal bağlamda baskılar üretmişlerdir. Gravür ve intaglio, her ikisi de metal plakalar üzerine kazıma ile desen oluşturmayı içeren baskı teknikleridir, ancak yöntemleri ve uygulamaları farklılık göstermektedir. Gravür, doğrudan kazıma yöntemi kullanarak plakada ince ve hassas çizgiler oluşturarak burin adı verilen keskin bir aletle yapılmaktadır. Intaglio ise, asitle aşındırma (etching), kuru kazıma (drypoint), mezzotint ve aquatint gibi çeşitli teknikleri kapsayan daha geniş bir baskı yöntemidir ve farklı efektler ve detaylar elde etmek için kullanılmaktadır. "Bakır-oyma baskı üzerine ilk sanatsal çalışmaları ele alan ressam Martin Schongauer olmuştur. ltalyan Jacopo de Barbari de mitolojik konuları ilk kez baskı-resim haline getiren sanatçı olmuştur" (Turani, 2010, s. 355). Gravür tekniği, Rönesans döneminden itibaren birçok ünlü sanatçı tarafından kullanılmış, Albrecht Dürer ile birlikte Rembrandt ve Francisco Goya gibi sanatçılar da baskı tekniklerini denemiştir. Gravür, baskıresim sanatının temel taşlarından biri olarak kabul edilmektedir. Hem teknik hem de sanatsal açıdan bilgi ve beceri gerektiren önemli bir alandır.

Gombrich, bir başka baskıresim tekniklerinden biri olan, taşbaskı (litografi) tekniğinin "19. yüzyılın ilk yıllarında bulunduğunu ve doğrudan taş üzerine yapılan çizimlerin çoğaltım tekniği (Gombrich, 2007, s. 515) olduğunu yazmaktadır fakat Grabowski ve Fick, baskıresim kitabında bu tekniğin şans eseri 1798 yılında Alois Senefelder tarafından bulunduğunu ifade etmektedir. Hikâyeye göre Senefelder bir gün çamaşır listesini not alması gerektiğinde listeyi, indirme deneylerinde kullandığı ev yapımı zemin malzemesi ile temiz bir kireçtaşı üzerine aceleyle yazar. Daha sonra kireçtaşını indirmenin kullanılabilir bir çukurbaskı elemanı yaratıp yaratmadığını merak eder ve taşı indirmeyi dener. Bunun sonucunda minimal bir kabartma gerçekleştirmeyi başarmıştır. Kabartma olarak taşa baskı yapma girişiminde, taşın yüzeyini yıkar ve suyun taşın üzerinde nasıl kaldığını ve çizim yapılan bölgelerden nasıl geri püskürtüldüğünü fark eder. Senefelder, bu buluşun potansiyelini fark eder ve böylece taşbaskı

tekniği ortaya çıkar (Grabowski ve Fick, 2012, s. 157). Senefelder'in litografi tekniğini keşfetmesinin ardından, karikatürlerin baskısının yapılması mümkün hale gelmiştir. İlk olarak İngiltere'de "political cartoon" ve Amerika'da "editorial cartoon" adıyla bilinen siyasal karikatürler, düzenli olarak gazetelerde yayımlanmaya başlamıştır. Karikatürlerin orijinalleri, çinko tabakalar üzerine istenen boyutta asitle kazınarak, ekonomik ve aslına uygun bir şekilde çoğaltılmıştır (Özsezgin, 1997, s. 133).

1800'lerde Gericault litografiyi (taşbaskı) sanat alanında ilk kullananlardan biri olmuştur. Daumier ise taşbaskının 19. yüzyılda yetişen en büyük ustalarından biridir (Turani, 2010).
Orta Çağ'da baskıresim tekniklerinin gelişiminde bir diğer önemli adım, 17. yüzyılda Giovanni Benedetto Castiglione tarafından geliştirilen monotip baskı tekniğidir. Monotip bir tasarımın yalnızca bir baskısının alınmasına izin veren bir yöntemdir. Plaka bir cam, metal veya pleksi tabakası üzerine çalışılabilir. Bu levhalar üzerine yağlıboya, akrilik, guaj veya mürekkep ile boya verilir ve ıslak renklerin üzerine fırça, spatula veya diğer araçlar yardımıyla yüzeyde doğrudan manipülasyon yapılarak, deneysel ve özgür bir yaratım süreci gerçekleşir. Monotip, sanatçının doğrudan müdahalesi ve yüzey üzerinde oynamalar yapılabilmesi nedeniyle derinlik, doku ve ifade açısından zengin eserler üretilmesine olanak tanımaktadır. Diğer geleneksel baskı yöntemlerinden tekil ve benzersiz olması bakımından ayrılmaktadır. Sanatçılar diğer geleneksel yöntemlerde tek bir kalıp (ahşap, linol, metal vb.) ile birden fazla eser üretebilirken monotip tekniği ile yalnızca tek bir baskı elde eder. Bu sebeple monotip tekniği, sanatçının baskıresim hazırlık ve işleme süresini kısaltarak anlık duygularını ve yaratıcılığını daha özgür bir şekilde ifade etmesine olanak tanır.

Monotip, cazibesini çifte doğasından almaktadır. Çizimin kendiliğindenliğini ve özgürlüğünü korurken, baskı eyleminde bir şans unsuru ekler; bu, basınçlı etkileşimden doğan bir belirsizliktir. Bu etkileşim, çizgisel bir geçişi daha resimsel, düz bir alanı daha dokulu ve yanıltıcı hale getirmektedir. Nispeten basit çizimlerin monotip yöntemiyle kolayca ete kemiğe büründürülmesi, bu yöntemin daha küçük ustalar arasında popüler olmasını ve büyük sanatçılar tarafından temkinli bir şekilde ele alınmasını açıklamaktadır (Field, 1973, s. 13).

Monotip tekniğinin atasının Castiglione olduğu düşünülse de onun buluşundan önce 16. yüzyıl'da Hollandalı ressam ve baskı sanatçısı Hercules Seghers'in numaralandırılmış baskı serileri yerine tek bir oyma plakadan eşsiz, tekil baskılar yaratma konusunda deney yapan ilk sanatçılardan biri olduğu bilinmektedir. Sanatçının zengin ve karmaşık manzara baskıları genellikle farklı mürekkepler ve kâğıtlarla yapılmış veya elle çizilmiş unsurlarla yeniden işlenmiştir. Hollandalı usta Rembrandt van Rijn de oyma plakalarıyla, her bir baskıyı benzersiz kılmak için mürekkep katmanlarını silerek veya ekleyerek monotiplere benzer teknikler üzerinde çalışmıştır (National Gallery, t.y.). Rembrandt'ın 1650'lerde yaptığı gravürler, çoğunlukla kazıma, oyma ve kuru kazıma çizgilerine ek olarak silme işlemlerine de dayanıyordu; en etkileyici izlenimlerin çoğu, bu teknikler sayesinde özenle işlenmiş, benzersiz

ve dikkat çekici eserlere dönüşmüştür (Field, 1973, s. 13). 17.yy'da Castiglione Rembrandt'ın baskılarına benzer denemeler yapmaya başlamıştır. "Castiglione, temiz bir bakır plaka üzerine, indirme mürekkebini kabartma yüzeye merdaneleyerek, eksiltme tarzında çalışmıştır. Mürekkebi bezler ve fırçalarla kaldırarak resim oluşturulmuş, çizgisel elemanlar mürekkeplenmiş yüzeye bir çubukla çizilerek yapılmıştır. Günümüze dek bu teknikler, monotipin sembolü olarak kalmıştır" (Grabowski ve Fick, 2012, s. 188). Castiglione'nin yöntemi, gravürde kullanılanla benzer bir yaklaşımı temsil ederek klasik bir yöntem haline gelmiştir. Bu yöntemde, bakır bir levha baskı mürekkebiyle kaplanır ve tasarım, bir fırça, bez, çubuk veya parmaklar aracılığıyla mürekkepli yüzeyden silinir. Ardından, plaka baskı presinden geçirilerek tasarım, nemli bir kâğıda aktarılır. Bu prosedür, vurgular yaratmayı ve koyudan açığa doğru çalışma yapmayı içerirken, aynı zamanda on yedinci yüzyıl baskıresim repertuarında yer edinmeye başlayan mezzotint tekniğiyle de paralellik gösterir (Field, 1973, s. 13). Castiglione'nin bilinen ilk eseri "Tanrı Adem'i yaratırken" 1642 yılında yapılmıştır ve sanatçının monotip baskı aracılığıyla yaratıcılığını nasıl ustalıkla ifade ettiğinin anlaşılması için iyi bir örnek teşkil etmektedir.

Sanatçı, yeni icat ettiği baskı tekniğini kullanarak yaratılışın merkezi sahnesini tasvir etme konusunda mükemmel bir uyum sağlamakta; eser, ışık ve enerjiyle dolup taşmaktadır. Castiglione, eserini yaparken en basit ve doğrudan yöntemleri kullanmıştır. İlk olarak, bir cilalı bir bakır levha edinmiştir. Bu levha, eşit bir şekilde siyah baskı mürekkebi tabakasıyla kaplanmıştır. Sanatçı, bir çubuk veya boya fırçası sapı ile tasarımını mürekkepli levhaya çizmiştir. Tamamlanan levha, nemlendirilmiş bir baskı kâğıdı ile birlikte baskı makinesinden geçirilmiştir. Bu işlem sonucunda, mürekkepli görüntü, siyah bir arka plan üzerinde beyaz çizgiler şeklinde kâğıda aktarılmıştır. Bu yönteme genellikle "koyu zemin" denmektedir; Castiglione'nin, mürekkepsiz bir arka plana sahip bir levha üzerine fırça ve yağlı pigment kullanarak oluşturduğu pozitif görüntülerden ayırt edilmesi için bu terim kullanılmaktadır (Reed, 1991, s. 67).



Görsel 1: Giovanni Benedetto Castiglione, Adem'in Yaratılışı (The Creation of Adam), Monotip Baskı, 1642.
Kaynak: https://www.meisterdrucke.us/fine-art-prints/Giovanni-Benedetto-Castiglione/826790/The-Creation-of-Adam,-c.-1642.html

18. ve 19. yüzyıllarda ise Sanatçı William Blake, yağlı boya ve tempera monotip baskılarıyla ilk deneylerini yaparak, tasarımlarını metal bir levha üzerine boyamış ve nemli kâğıdı üzerine bastırarak tasarımı transfer etmiştir. Ardından görüntünün bazı bölgelerini elle mürekkep ve sulu boya ile yeniden işlemiştir. "Blake'in her bir renkli baskıdan birden fazla örneği aynı anda, bir tür monotip yöntemiyle ürettiğini ve her bir baskıyı talep üzerine kalem ve sulu boya ile tamamladığı öne sürülmektedir" (Butlin, 1981). Büyük renkli baskılar, Blake'in görsel sanatlardaki ilk gerçekten olgun bireysel eserleri olarak tanımlanabilir. Ayrıca, bu eserler, genel olarak, Blake'in görsel sanatlardaki en yetkin, etkili ve güçlü çalışmaları arasında yer almaktadır. Teknik açıdan bakıldığında, bu eserler monotip olarak adlandırılmakta olup, aslında baskılı resimlerdir (Viscomi, 2007). Gilchrist, Blake'in tekniği nasıl kullandığını şu cümlelerle anlatmaktadır:

> Blake, yağlı boya ile baskı yapmak istediğinde yaygın bir kalın karton yüzeyi kullanarak tasarımını güçlü bir mürekkeple çizmiştir. Üzerine, boyaların birbirine karışarak bulanık bir görünüm elde etmesini sağlamak amacıyla hızlı ve kaba bir şekilde yağlı boyalarla boyama işlemi gerçekleştirmiştir. Bu çalışma sürecinde, renklerin kurumasına fırsat vermemiştir. Ardından, bu tasarımdan bir kâğıda baskı almış ve bu izleri sulu boyalarla renklendirmiştir. Başka bir baskı almak istediğinde ise, karton üzerindeki dış hatlarını tekrar boyamıştır. Bu yöntemi tercih etmesinin sebebi, her bir izlenimi hafifçe değiştirme olanağına sahip olması ve her birinin rastgele bir görünüm kazanarak farklılaşmasını sağlamasıdır. Bu rastgele görünüm, oldukça çekici bir nitelik taşımaktadır (Gilchrist, 1863, s. 376).



Görsel 2: William Blake, İyi ve Kötü Melekler Bir Çocuğa Sahip Olmak İçin Mücadele Ediyor (The Good and Evil Angels Struggling for Possession of a Child), kağıt üzerine monotip, 44.5 x 59.4 cm, 1795.

Kaynak: https://www.blakearchive.org/copy/cpd?descId=but323.1.cprint.01

Blake'in "The Good and Evil Angels Struggling for Possession of a Child" adlı eseri, "Büyük Renkli Baskılar" (1795-1805) serisi olarak bilinen otuz adet elle renklendirilmiş monotipten biridir ve Blake'in o tarihe kadar yaptığı en büyük ve en başarılı kâğıt işleri arasında yer almaktadır; bu nedenle son derece nadir bir eser olarak değerlendirilmektedir. Ayrıca, bu baskı, iki versiyondan oluşan serinin ilk baskısıdır; ikinci versiyon ise daha az resimsel bir

biçimde günümüzde Tate koleksiyonunda bulunmaktadır (Ripley, 2004, s. 14). Eser monotip baskı üzerine suluboya, guaj ve kalem müdahaleleri ile oluşturulmuştur.



Görsel 3: Maurice Prendergast. Prova, (The Rehearsal), Monotip Baskı, 27.5 x 22.0 cm, 1900.
Kaynak: https://www.moma.org/collection/works/63503

19. yüzyıl sanatçısı Maurice Prendergast da benzer teknikleri benimsemiş ve bu süreci bir öğrencisine yazdığı mektupta şöyle açıklamıştır: "Bakır üzerine yağlı boya ile boyayın, beyaz kalacak yerleri silin. Resim hoşunuza gittiğinde, üzerine Japon kâğıdı yerleştirin veya bir baskı presi ile ya da bir kaşıkla ovalayarak bastırın. Bazen ikinci veya üçüncü baskı en iyisidir" (Monoprints, t.y.). Prendergast'in 1891 ile 1902 arasında yaklaşık iki yüz monotip ürettiği düşünülmektedir, ancak günümüzde bilinen eser sayısı biraz daha azdır. Genel eserleri arasında, bu monotipler, erken dönem ince suluboya resimleri ile geç dönem kaba impasto yağlı boyaları arasında bir konumda yer almaktadır (Roberts, 2004, s. 121). 19. yüzyıl İzlenimcileri, monotip baskılarında çeşitli yaratıcı yaklaşımlar benimseyerek, bu tekniğin resimsel olanaklarından keyif almışlardır. Birçok sanatçı, Edgar Degas ve Camille Pissarro da dâhil olmak üzere, bu baskı tekniklerinde erken fotoğrafçılıkla bir bağlantı görmüş, gizleme ve açığa çıkarma sürecini ve pozitif ve negatif görüntülerin etkileşimini incelemişlerdir. Fransız Post-Empresyonist Paul Gauguin, kendi benzersiz tekniğini geliştirmiş ve buna **"iz monotype"** adını vermiştir. Bu yöntemde, önce bir kâğıdın üzerine mürekkep sürmüş, sonra üzerine başka bir kâğıt yerleştirmiş ve kâğıdın arkasına çizim yaparak altındaki mürekkebi almasını sağlamıştır. Son olarak, kâğıdı çevirerek son eseri ortaya çıkarmıştır. (National Gallery, The History of Monoprint t.y.).

Gauguin, 1894 Mayıs'ında Bretonya'da vahşi manzara ve geleneksel köylülerle bağ kurarak Tahiti'ye odaklanmıştır ve bu dönemdeki eserlerinin çoğu, Tahiti temalarını içermektedir. Concarneau'daki bir kavga sonucu kırık bileği nedeniyle hareket kısıtlaması yaşasa da, çalışmalarına devam etmiş ve bu süreçte suluboya monotip baskı yöntemini geliştirmiştir.



Görsel 4: Paul Gauguin, Bretanya'da Angelus (L'Angelus en Bretagne), Dokuma kâğıt üzerine renkli monotip, 1894.

Kaynak: https://www.mutualart.com/Artwork/L-Angelus-en-Bretagne/EF62BB4AE593B31E

Gauguin'in suluboya monotipleri, bazı eserlerinde adaklara yer verdiği bir döneme aittir ve özellikle 1894'te arkadaşlarına adanmış eserleri görülmektedir. En ünlüsü, **"Arkadaşım O'Conor'a/ Samoa'nın bir adamına/P. Gauguin 1894"** şeklinde imzalanmıştır. Bu monotipler, o dönemde Pont-Aven'de bulunan İrlandalı sanatçı Roderick O'Conor ve İngiliz ressam Robert Bevan'e adanmıştır. Ayrıca, diğer monotipler de arkadaşları Edgar Degas, Aristide Maillol, Alexis Rouart ve Francisco Durrio'ya ithaf edilmiştir. Tüm bu eserler, Gauguin'in Bretonya'da yaptığı tahta baskılarla uyumlu bir grup oluşturur ve 1894 Aralık'ında bir sergiyle tanıtılmıştır (Field, 1973, s. 15-16). Gauguin, sanatının kabul edilmiş klasik yöntemlerle değil, içsel bir süreçle gelişmesini tercih etmiştir. Çünkü ona göre, taklit ve benzerlik, sanatı zayıflatıp etkisiz hale getirir. Degas'ın manzara monotipleri ile Gauguin'in Bretonya'da yaptığı suluboya monotipleri birbirine yakın olarak görülmektedir. Fakat Gauguin'in Degas'ın eserlerinden etkilendiğini gösteren net bir kanıt bulunmamaktadır.

5. DEGAS'IN MONOTİP BASKI PRATİĞİ

Degas, 19. yüzyılın sonlarında empresyonist akımının önemli figürlerinden biri olarak tanınan Fransız ressamdır. Ürettiği eserleri ile modern sanat dünyasında kalıcı bir etki bırakmıştır. Degas, özellikle dansçıların, banyo sahnelerinin, at yarışlarının ve günlük yaşamın çeşitli anlarının hareketli tasvirleriyle ön plana çıkmaktadır. Degas'ın sanatı, özgür fırça darbeleriyle anlık hareketleri gösteren, insanın içsel doğasını yansıtan, ışık ve renk kullanımında kontrollü bir yaklaşım sergiler.

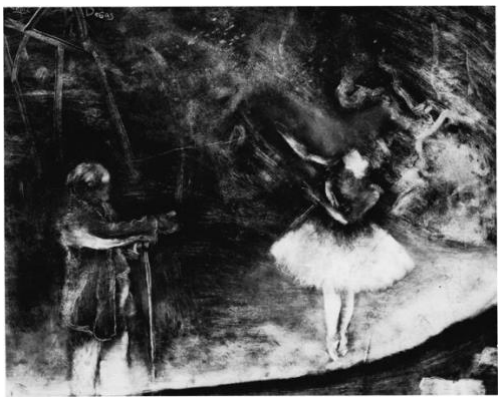
Degas, eserlerinde özellikle hareket ve figür üzerine yoğunlaşmıştır. İlk çalışmalarının daha gelenekçi olduğunu söylemek mümkündür. Özellikle İngres'in sanatından etkilendiği bilinmektedir. Dans ve müzik konuları ile ilgilenmediği zamanlarda sanatçı kendini bir hareket gözlemcisi olarak bulmaktadır (Tansuğ, 2011, s. 232).

> Modern hayatın ressamı olarak anılan Degas, yalnızca at yarışlarını ve dansçıları değil, çamaşır yıkayan ve ütü yapan kadınları, şapkacıları da betimlemiştir. Yıkanan kadınları temel alan resimlerinde özellikle insan formuna odaklandığı, perspektif kullanımı konusunda deneysel çalışmalar yaptığı ve neredeyse heykelsi bir betimleme tarzı benimsediği [görülmektedir] (Erdoğan, 2020, s. 21).

Degas, modern hayatın çeşitli kesitlerini resmetme konusunda büyük bir tutkuya sahiptir ve bu tutku, onu yalnızca dansçıların değil, günlük yaşamın diğer unsurlarının da derinlemesine incelemesine yönlendirmiştir. Bu bağlamda, özellikle balerinlerin yer aldığı eserlerinde ışık kullanımı ve beden hareketlerine odaklanma, onun sanatındaki ana temalar arasında yer almaktadır.

Degas'ın balerinleri konu aldığı eserleri erotik veya psikolojik içerikli değildir. Diğer tüm izlenimci sanatçılar gibi Degas'ı da büyüleyen tek şey ışıktır. Dansçıların genel olarak yapay ışık ile aydınlatıldığı ortamlarda bulunması Degas'a ışık deneyleri yapması için imkân sunmuştur (Dickerson, 2021, s.237). "Topu topu birkaç metre karelik bir alanı kaplayan bu sahneler usta sanatçının elinde engin bir dünya haline gelmiştir. Taparcasına sevdiği bu konuyu yüzlerce defa ele aldığı halde, hepsinde de değişik bir açı görülür" (Altuna, 2013, s. 199). Degas'ın sanatındaki en belirgin özelliklerden biri, ünlü ressam Ingres'in ona söylediği gibi, çizgiye olan tutkusu olmuştur. Onu izlenimci sanatçılardan ayıran en önemli faktör, çizgiyi asla terk etmemesidir. Bu özel ilgisi, özellikle baskıresimlerinde açıkça görülmektedir. Degas'ın desenleri, onun çizgi ile kendini ifade etmesini ve sanatını keşfetmesine yönelik yaptığı derinlemesine araştırmaların ve deneylerin bir yansımasıdır. Bu desenler yalnızca resimlerine hazırlık etütleri olmanın ötesinde, başlı başına birer ifade aracı olmuştur. Degas, çağının en önemli desen sanatçılarından biri olarak kabul edilirken, çizgi ve rengin kullanım alanlarını araştırmıştır. Çoğu eskizi, renk üzerine yaptığı çalışmalarla şekillenmiştir, bu da onun renk anlayışının derinliğini göstermektedir. Ayrıca, baskı tekniği Degas için önemli bir araç olmuştur; farklı teknikleri ve araçları keşfetme arayışı, ona sanatında yeni ifade biçimleri sunmuş ve bu da eserlerinde önemli bir yenilikçiliği ortaya koymuştur (Kear, 2022, s.189). Degas, bu alandaki tutkusunu, yakın dostu Ludovic-Napoleon Lepic'in ona monotip baskı tekniğini tanıtmasıyla daha da derinleştirmiştir (Erdoğan, 2020, s. 23).

Degas ve Lepic'in yolları, şehrin en seçkin bale topluluğunun sahne aldığı ve Degas'ın ilk saf monotip baskısını yaptığı mekân olan Paris Operası'nda kesişmiştir. Her iki sanatçı da Operadaki gösterilere katılır ve bale derslerinin yapıldığı sahne arkalarına girecek kadar iyi bağlantılara sahiptir. Degas'ın "The Ballet Master" (Le Maître de ballet) adlı eseri, ünlü eski dansçı Jules Perrot'un genç bir solisti Operadaki sahnede yönettiği bir durumu betimlemektedir. Degas'ın defterlerinde yer alan, Perrot'un aceleyle yapılmış bir eskizi sanatçının bu dönemde yanına çizim malzemeleri aldığını göstermektedir. Monotip ise, sol üst köşede Degas ve Lepic tarafından ıslak mürekkeple imzalanmıştır ve bu, Degas'ın bilinmedik teknikteki ilk ciddi deneyimi olarak görülmektedir (Kendall, 2016, s. 24).



Görsel 5. Edgar Degas, Bale Ustası (The Ballet Master - Le maître de ballet), beyaz tebeşir veya yıkama ile düzeltilmiş monotip. Ulusal Sanat Galerisi, Washington, 1874.

Kaynak: Shackelford, 1984, s. 58.

Eser sahnenin merkezinde duran bir bale dansçısı ve kenarda onu izleyen usta konumunda iki figürden oluşmaktadır. Öndeki figürün dik duruşu mekânda bir otorite ve denetim hissiyatı oluşturmaktadır. Dansçı ise sahnenin merkezinden hafifçe yana kaymış ve bu konumu kompozisyonda boşluk – doluluk oranını dengelemiştir. Başı yukarı kalkmış, kolları arkaya doğru uzanmış bir pozisyonda betimlenmiştir. Bu durum alımlayıcıda her an hareket başlayacakmış gibi bir beklenti yaratmaktadır. Eserde hareket ve çizgi arasında ilişki kurulmuştur. Tekniğin sunduğu yumuşak geçişler, tonlar ve çizgiler arasındaki sınırları belirsizleştirmiştir. Bu belirsizlik sahnede sisli ve karanlık bir etkiye neden olmuştur. Dansçının bulunduğu alanın aydınlık olması kompozisyonda merkezi belirlemekte arka planın daha koyu ve belirsiz çizgilerle betimlenmesi figürlerin ön planda olmasını sağlamıştır. Sanatçı bu eserde aynı zamanda gözlemci kimliğini ortaya koymaktadır. Degas yaşamı boyunca sahne arkası, prova anları, gündelik hayatın arkasındaki görünümlere odaklanmış; balerinleri, sahneye hazırlık süreçlerini eserlerine konu etmiştir. Sanatçının arka planda yaşananları resmetmeye olan ilgisi sahnedeki harekete değil hareket öncesi yaşanan gerginliğe ve bekleyişe odaklanmaktadır. Aslında bu durum Degas'ın içine kapanık ve gözlemci kişiliğin bir yansıması olarak okunabilir.

Bu baskının ikinci bir örneği ise tamamen guaş ve pastel ile boyanmıştır. "The Ballet Rehearsal" adlı eserde, kompozisyona yeni figürler eklenmiştir: Sağda resme doğru bakan bir adam ve solda Perrot'un arkasında eğilen dansçılar vardır. Degas, monotip baskısının üzerine yaptığı yeniden dokunuşlar için, McIlhenny'nin Perrot çizimini referans almıştır (Shackelford, 1984, s. 59). "Rehearsal of the Ballet", kısa süre sonra Louisine Elder (sonradan Louisine Havemeyer) tarafından satın alınmış ve 1877'deki üçüncü Empresyonist grup sergisinde sergilenmiştir. Bu etkinlikte, çoğu eleştirmen tarafından göz ardı edilen eser, dağınık kompozisyonu ve karmaşık tekniği nedeniyle kafa karıştırıcı bulunmuştur. Ancak, yine de cesur bir eleştirmen tarafından sergide "en güçlü ve en ilginç" eserlerden biri olarak değerlendirilmiştir (Kendall, 2016, s. 25).



Görsel 6: Edgar Degas, Bale Provası (The Ballet Rehearsal), monotip üzerine guaş ve pastel. The Nelson-Atkins Sanat Müzesi, Kansas, 1875.

Kaynak: Shackelford, 1984, s. 59.

Monotip tekniği doğası gereği tek baskı olarak alınır fakat Degas bu tekniğin sınırlarını zorlayarak aynı kalıptan ikinci bir baskı alma yönünde denemeler yapmıştır. İlk baskı aynı plakadan yapılan ikinci baskıdan daha koyu ve net basılmaktadır. İkinci baskı, ilk baskı yapıldıktan sonra plakada kalan ince mürekkep tabakası ile tekrar basılabilir. Sanatçının "The Ballet Rehearsal" adlı eseri bu şekilde oluşturulmuştur. 'The Ballet Master" baskısının ikinci baskısı alındıktan ve kurutulduktan sonra pastel ve guaş tekniği ile müdahale edilerek "The Ballet Rehearsal" ortaya çıkmıştır. Degas'ın aynı baskı üzerinden farklı teknikleri dâhil ederek yaptığı müdahaleler, sanatçının yeniliklere olan ilgisini ve yaratıcılığını geliştirerek döneminin öncü sanatçılarından olduğunu göstermektedir.

Degas, kısa süre içinde benzer bir çok yönlülüğü sergileyerek, sadece teknik olarak cesur bir öncü olmakla kalmamış, aynı zamanda Pissarro ve Mary Cassatt gibi sanatçılara da yeni yöntemler denemeleri için ilham vermiştir. Baskıların sunduğu avantajlar arasında daha hızlı üretim, daha düşük maliyet ve geniş bir orta sınıf koleksiyoncu kitlesine hitap etme potansiyeli oluşmuştur. Ayrıca, baskı sanatı genellikle gündelik yaşam ve toplumsal olayları yansıtan imgelerle ilişkilendirildiği için, Empresyonistlerin sıklıkla işlediği bir konu kaynağı haline gelmiştir. Empresyonistler, litografi kullanarak çağdaş Paris dünyasını ve siyasetini yansıtan Honoré Daumier ve Paul Gavarni gibi ünlü sanatçıların örneklerinden de ilham almışlardır (Kendall, 2016, s. 22). Baker, Degas'ın 1874 ve 1875 yılları arasında monotipler üretmeye başladığı dönemi şu şekilde aktarır;

> Degas, bu yöntemi hem bağımsız bir çalışma olarak hem de birçok pastel eserinin temeli olarak kullanmıştır. Bu alandaki çalışmalarında, destek plakalarından elde edilen ilk baskılar ve "Soydaşlar" olarak adlandırılan ikinci baskılar yer almaktadır. Degas, bu süreci, yağlı mürekkebin baskı makinesinden geçirilmesiyle elde edilen çizimler olarak tanımlamıştır. Tahminlere göre, elliye kadar genelev monotipi bulunmaktadır; 1958 yılında Pablo Picasso, bu monotiplerden dokuzunu satın almış ve bu eserleri "Degas'ın yaptığı en iyi şeyler" olarak nitelendirmiştir (Baker, 2015, s. 28).

Sanatçının genelev konulu monotiplerinden sadece kırk kadarı günümüze ulaşmıştır. Birçoğunun ölümünden sonra yok edildiği düşünülmektedir. Degas'ın bu baskıları Paris'teki yasal genelevler olarak bilinen **"maisons closes"** ziyaretleri üzerine yaptığı bilinmektedir. Degas, baskılarında kadınları kaba, hantal, idealize etmeden, doğal ve realist bir biçimde; çoğu zaman çıplak ya da içki içen, dinlenen veya başka gündelik faaliyetler içinde tasvir etmiştir (Kear, 2022, s. 68).



Görsel 7: Edgar Degas, Genelevdeki Oda (Room in a Brothel), 21 x 15.9 cm, Stanford University, 1879.
Kaynak: Kear, 2022, s. 68.

1877 yılında Empresyonist sergisinde tamamen siyah-beyaz monotiplerden oluşan önemli bir grup sergilenmiş; bir başka örnek ise 1881'de gerçekleşmiştir. Ancak, Degas bu tekniği ilerleyen yıllarda kendine özgü bir şekilde kullanmıştır. Sanatçı, orijinal siyah-beyaz monotip üzerine pastel uygulayarak geliştirdiği pek çok eseri sergileyip satmış olsa da, bu durum birden fazla şekilde yorumlanabilir. Bir bakıma, sanatçının baskıyı bir ön çizim yerine kullandığı görülmektedir. Bu sayede, tonlama ve çizgisel yapı, renk eklenmeden önce belirlenmiştir. Bu uygulama, bazı geleneksel yöntemlere benzer; örneğin, son katmanlar eklenmeden önce nötr gri veya kahverengi tonlarla yapılan bir "kompozisyon yerleştirme" pratiğini çağrıştırır (Kendall, 2016, s. 26).

Degas'ın pastel ve monotip tekniğini birleştirdiği bu yenilikçi yöntem için Blake bir öncül örnek olarak karşımıza çıkmaktadır fakat bu yöntem, Degas'ın yenilikçi bir yaklaşımı olarak kabul edilmiştir. Sanatçının kariyerinde gelişmekte olduğu dönemde yaratıcı eserlerinin merkezine hemen yerleşmiştir. Bugün, sanatçının Empresyonist döneminin temel eserleri olarak kabul edilen pek çok diğer çalışması da aynı şekilde gerçekleştirilmiştir. Bu algı Degas'ın sanatında önemli bir değişim yaratmış, ancak sanatçı tarafından hiçbir zaman açıklanmamış ve hâlâ büyük ölçüde belirsiz kalan bir dönüşümü ifade etmektedir. Tarihe duyarlı bir sanatçı olan Degas, monotip tekniğini kullanmaya karar verdiğinde, İtalya'da aldığı klasik sanat eğitimini bir kenara bırakmış, yerleşik sanat değerlerini bilinçli olarak

reddederek yerini daha deneysel ve özgür bir ifade biçimine bırakmıştır. Degas'ın erken dönemindeki sanat anlayışı, belirli kurallar üzerine inşa edilmiştir. Sanatçı monotip tekniğini, klasik sanat anlayışını tam anlamıyla reddeden ve yeni bir yaratıcı yaklaşımı benimseyen bir teknik olarak benimsemiştir. Kısacası, Degas bu tekniği kullanarak, geçmişteki geleneksel sanat anlayışından tamamen farklı bir yol izlemiştir. 1860'lar ve 1870'lerde Paris'te adını duyuran resimlerinde ve onlara eşlik eden kâğıt üzerindeki çalışmalarında, o dönemde hala beyaz bir tuvalin ya da boş bir kâğıdın yaratıcılığın temel alanı olduğu ilkesine sadık kalmıştır. Bu alanda, bir konu şekil almaya başladıkça çizgiler ya da fırçalar beyaz yüzeye uygulanır ve bu konu, bir portre, manzara, natürmort veya başka bir motif olarak yavaşça tanımlanırdı. Bu geniş uygulama içinde küçük varyasyonlar bulunsa da, boşluktan somut biçime doğru ilerleyen değer yüklü bir süreç, iki boyutlu sanatların çoğunda yaygın bir şekilde bulunurdu. Erken yaşamında bu pratiğe güçlü bir şekilde kimlik kazandıran Degas, kırklı yaşlarına yaklaşırken, ilk monotiplerini yaparak tüm bu öncelikleri tersine çevirmiştir (Kendall, 2016, s. 25).

Degas, monotip tekniğiyle yalnızca geleneksel yaklaşımları tersine çevirmekle kalmamış, aynı zamanda ışığı ve gölgeyi de birer araç olarak kullanmıştır. Monotiplerde ışık bir unsur olmaktan öte kompozisyonlarının önemli bir yapı taşı olmuştur. Karanlık alan ve aydınlık alan teknikleriyle eserlerinde dramatik kontrastlar ve yumuşak ton geçişleri yakalamıştır. Sanatçının ışık kullanımı empresyonistlerin doğal ışık gözlemlerinden farklı olarak daha yapay ve teatral bir yaklaşım sergilemektedir. Bu ışık kullanımları eserlerinde figür ve mekân arasındaki ilişkiyi daha soyut ve deneysel bir açıdan yansıtmaktadır.



Görsel 8. Edgar Degas, Kafe Şarkıcısı (Café Singer), kağıt üzerinde karanlık alan monotipi, 12 × 16.2 cm, 1877-78.

Kaynak: https://www.thecollector.com/monotypes-by-edgar-degas/

19. yüzyıl Paris'inin en önemli özelliklerinden biri yenilikçi aydınlatmadır ve Degas'ın monotipleri "Café Singer" ve "Singers on the Stage", bu aydınlatmanın ileri düzey baskı teknikleriyle birleşimini başarılı bir şekilde yansıtmaktadır. Her iki monotip de benzer bir temaya sahiptir: parlak ışıklarla çevrelenmiş şarkıcılar. Ancak, aralarındaki temel fark, birinin karanlık alan monotip (dark-field monotype) olarak, diğerinin ise renkli pastellerle

zenginleştirilmiş ışık alan monotip (light-field monotype) olarak tasarlanmış olmasıdır. Bu farklılık, her iki eserin görsel etkilerini ve ışıkla ilişkili duyusal deneyimlerini belirgin bir şekilde farklılaştırmaktadır (Bika, 2021). Kompozisyonda çok sayıda ışık kaynağı göze çarpmaktadır. Sol taraftaki beyaz parlak küre muhtemelen Degas'nın Bracquemond'a yazdığı mektubunda sözünü ettiği ve 1882 yılında Maupassant'ın bir anlatı öğesi olarak kullandığı Jablochkoff mumudur. 1870'lerin sonlarında bazı Paris kulüplerinde kullanılmaya başlanan bu elektrikli aydınlatma elemanı, burada sahnenin dış mekâna açıldığını ima eden bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Şarkıcının başının hemen üzerinde yer alan üç beyaz küre ise, daha önce Degas'ın çeşitli çizimlerinde de karşılaştığımız biçimsiz formlarıyla gaz lambalarıdır. Sanatçının sıklıkla betimlediği bu ışıklar, figürler ve nesnelerle kurduğu görsel çağrışım zinciri içinde yer almakta; bu üçlü düzen, sahnedeki üç kadın figürün varlığını simgesel olarak teyit etmektedir. Beşinci ışık kaynağı ise, kimliği tam olarak belirgin olmasa da, yerleşimindeki tutarsızlığa rağmen ışık ve gölgeyle biçimlenmiş oval formu sayesinde bir gazlı sokak lambasını (un réverbère) anımsatmaktadır (Clayson 2016, s. 88).



Görsel 9. Edgar Degas, Sahnedeki şarkıcılar (The Singers on the Stage), 12 × kâğıt cm, monotip üzerine pastel, fildişi rengi dokuma kağıt, ahşap üzerine marufle edilmiş, 1877-79.

Kaynak. https://www.thecollector.com/monotypes-by-edgar-degas/

"The Singers on the Stage", aynı plakadan basılmasına rağmen pastel uygulamasıyla önemli ölçüde değiştirilmiş bir eserdir ve bu değişiklik, her iki görüntüde de ortak tonlamaya sahiptir. Hem figürlerin hem de mekânın dönüşümü, iki sanat eseri arasındaki ilişkinin sorgulanmasına yol açarak, bu eserlerin birbiriyle aynı plakadan olma düşüncesini zayıflatmaktadır. Değişen sahne düzeni, başrol oyuncusunun rutinini ve hareketlerini etkilemiş; burada pembe bir elbise giymiş olan sanatçı, artık seyircisine dönük olmamakta ve sol tarafa doğru yönelmektedir. Bu durum, sanatçının ya şarkıyı tamamladığını ve sahneden ayrıldığını ya da henüz performansına başlamadığını gösteriyor olabilir. Kadının ifadesi de değişmiştir; önceki halindeki ışığa nazikçe eriyen bir gülümsemeyle seyirciye ve spot ışıklarına doğru yönelmişken, şimdi sahne ışıklarının etkisiyle yüzünde bir tereddüt ve gerilim ifadesi ortaya çıkmıştır. Işık, bazı bölgelerde hafifletilmiş ya da tamamen silinmiştir. Bu dikkatli, hatta kaygılı

yüz ifadesi, kadının başının eksenindeki hafif değişiklik ve daha şık bir saç modeli ile birlikte, onun sahne üzerindeki tutumunu yeniden şekillendirmektedir. Sağdaki kadının yüzü ise, hala elinde yelpazesiyle görünür olmakla birlikte, karikatürize edilmiş bir şekilde resmedilmiştir (Clayson, 2016, s. 87).

Sanatçının bu iki eser arasında yaptığı müdahaleler baskı tekniğini resimsel bir ifade biçimine dönüştürmüştür. Aynı plaka üzerinden çıkan eserler, sanatçının müdahalesi ile birlikte zaman, mekân, hareket ve figürlerin karakterlerine kadar farklı bir anlatıma dönüşmüştür. Degas'ın geliştirdiği bu teknik, baskı resmin klasik çoğaltma tekniğinden uzaklaşarak çalışmaların her birini özgün bir esere dönüştürmüştür. "Tekniğin akıcı ve kendiliğinden oluşu nedeniyle çizim, gravür ve taşbaskıya oranla daha fazla doğaçlama imkânı sağlamasından etkilenen Degas 400 monotip baskıda 250'yi aşkın konu çalışmıştır" (Kear, 2022, s. 68). Sanatçının tutkuyla bağlandığı ve ürettiği özgün tekniği modern sanatta yeni bir ifade alanı olarak yeniden tanımlanmaktadır.

6. SONUÇ

Monotip tekniği, geleneksel baskı yöntemlerinden farklı olarak, sanatçılara benzersiz ve tekrarlanamaz eserler üretme imkânı sunmuştur. Bu teknik, sanat dünyasında deneysel ve yenilikçi yaklaşımların önünü açmış ve modern sanatın gelişiminde önemli bir rol oynamıştır. Tek seferlik üretime dayanan bu yöntem, sanatçıların doğrudan müdahalesine izin vererek yaratıcılıklarını ve ifade biçimlerini çeşitlendirmelerine olanak tanımış, böylece modern sanat tarihinde özgün bir ifade biçimi ortaya çıkmıştır.

Bu araştırmada Degas'ın seçilmiş monotip eserleri tarihsel bir sıralamayla anlatımcı kuram ve yapıt merkezli analiz yöntemi çerçevesinde değerlendirilmiş, sanatçının dönemindeki diğer sanatçılardan farklı olarak daha deneysel arayışlar içerisinde olduğu ortaya konulmuştur. Degas için monotip baskı yalnızca bir teknik değil, aynı zamanda resimsel üslup ile baskı pratiği arasındaki sınırların ortadan kalktığı yeni bir ifade alanı olmuştur. Baskı sanatının çoğaltılabilir yapısı, Degas'ın her bir baskıya, pastel ve suluboya gibi farklı tekniklerle yaptığı müdahaleler ile özgünlük kazanmış ve sanatçının kendine özgü bir dil oluşturmasına olanak tanımıştır. Bu durum baskı sanatının çeşitli resim teknikleri ile birleşebileceğini ve yeni bir anlatı aracı haline dönüşebileceğin göstergesi olmuştur. Bu bağlamda sanatçının monotipleri sadece yenilik olarak değil; aynı zamanda modern sanatın bireysel, deneysel ve süreç odaklı yapısına öncülük eden yeni bir sanatsal tavır olarak değerlendirilebilir. Araştırmanın bulguları, Degas'ın geleneksel baskı temsilinden uzaklaşarak bu tekniği bireysel bir ifade aracına dönüştürdüğünü göstermektedir. Sanatçının eserleri, döneminde yenilikçi bir üslup olmasıyla birlikte çağdaş sanatta da yeniden yorumlanabilecek ve katkı sağlayacak önemli eserlerdir. Aynı zamanda sanatçının monotip baskıları üzerine literatürde sınırlı sayıda çalışma olması, bu alanın derinlemesine incelenmesini gerekli kılmakta ve bu araştırmanın yeni yapılacak çalışmalar için önemli bir kuramsal zemin oluşturacağı düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

Altuna, S. (2013). *Ünlü ressamlar hayatları ve eserleri*, İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Anadolu Üniversitesi, (2011). Türkiye'de Baskı Resme Bakmak, Anadolu Üniversitesi Yayınları No:2413, *Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları* No. 76, Genel Yayın Sorumlusu: Prof. Zehra Çobanlı.

Baker, F. (2015). *American monotypes from the baker/ pisano collection,* Editor: Kirstin Pires, Chazen Museum of Art, University of Wisconsin–Madison.

Bika, D. (2021). Underappreciated Monotypes By Edgar Degas, Erişim Adresi: https://www.thecollector.com/monotypes-by-edgar-degas/

Butlin, M. (1981). A Newly Discovered Watermark And a Visionary's Way With His Dates, *Black Issue Archive,* Volume 15 · Issue 2. Editors: Morris Eaves, Robert Essick, Joseph Viscomi, Erişim Adresi: https://bq.blakearchive.org/15.2.butlin

Clayson, H. (2016). "Darkness and the Light of Lamps", *Degas a Strange New Beauty,* The Museum of Modern Art, New York, Organized by Jodi Hauptman.

D'Alleva, A. (2015). Sanat tarihi nasıl yazılır?, İstanbul: Litaratür Yayınları.

Dickerson, M. (2021*). A'dan Z'ye sanat tarihi tarih öncesinden postmodern zamanlara görsel sanatlar,* (Çev. Orhan Düz), İstanbul: Say Yayınları.

Erdoğan, C. F. (2020). *Sanatın büyük ustaları Degas*, İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Field, R. S. (1973). *Paul Gauguin: Monotypes,* Philadelphia Museum Of Art.

Gilchrist, A. (1863). *Life of Blake*, "Pictor Ignotus." 2 vols. London: Macmillan.

Gombrich, E. H. (2007). *Sanatın öyküsü*, Beşinci Basım, Çeviri: Erol Erduran – Ömer Erduran, Remzi Kitabevi.

Grabowski B. ve Fick, B. (2012). *Baskıresim / kapsamlı materyaller ve teknikler rehberi*, İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları: 8.

Kear, J. (2022). *Degas 500 görsel eşliğinde yaşamı ve eserleri*, (Ed. Cumhur Öztürk), İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2. Basım.

Kendall, R. (2016). *An Anarchist in Art: Degas and the Monotype, Edgar Degas: A Strange New Beauty,* The Museum of Modern Art, New York, Organized by Jodi Hauptman.

Kınay Gör, T. (2022). *Baskı sanatı terminolojisi teknikler malzemeler terimler*, 2. basım, Bilimsel Eserler no:617 Nobel Akademik Yayıncılık.

Mancoff, D. N. (2022). *Sanatın sırları,* 1. Baskı, (Çev. Özge Ilık), İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Moran, B. (2013). *Edebiyat kuramları ve eleştiri*, 24. Baskı, İstanbul: İletişim Yayınları.

Monoprints, (t.y). A printmaking revolution, A history on the development of monoprints and monotypes, Erişim Adresi: https://monoprints.com/page/history#:~:text=William%20Blake%20was%20the%20one,retouched%20with%20pen%20and%20brush.

National Gallery. (t.y.). The History of Monoprint, Erişim Adresi: https://www.nationalgalleries.org/art-and-artists/glossary-terms/monoprint-0

Orozco, M. (2019). *Degas monotypes*: A catalogue raisonné.

Özsezgin, K. (1997). *Türk plastik sanatçıları ansiklopedik sözlük*, İstanbul: Milliyet Yayınları.

Ötgün, C. (2008). Sanat Yapıtına Yaklaşım Biçimleri. Sanat Ve Tasarım Dergisi, 1(2). https://doi.org/10.18603/std.46187

Peterdi F. G. (2024). History of printmaking, Britannica. https://www.britannica.com/art/printmaking/History-of-printmaking

Reed, S. W. (1991). Giovanni Benedetto Castiglione's "God Creating Adam": The First Masterpiece in the Monotype Medium, A*rt Institute of Chicago Museum Studies*, Vol. 17, No. 1, Italian Drawings at the Art Institute: Recent Acquisitions and Discoveries. Erişim Adresi: https://www.jstor.org/stable/4101550?origin=crossref

Ripley, D. (2004). prints: William Blake Monotype Sells for $3.9 Million at Auction, Art on Paper, Vol. 8, No. 6. Erişim Adresi: https://www.jstor.org/stable/24556198?read-now=1#page_scan_tab_contents

Roberts, J. (2004). Artists and Prints: Masterworks from The Museum of Modern Art, New York: The Museum of Modern Art. https://www.moma.org/collection/works/63503

Shackelford, T. M. G. (1984). Degas The Dancers, National Gallery of Art, Washington.

Tansuğ, S. (1999). *Çağdaş türk sanatı*, 5. Basım, İstanbul: Remzi Kitabevi.

Tansuğ, S. (2011). *Resim sanatının tarihi*, 7. Basım, İstanbul: Remzi Kitabevi.

Turani, A. (2010). *Dünya sanat tarihi*, Genişletilmiş On Dördüncü Basım, İstanbul: Remzi Kitabevi.

Viscomi, J. (2007). Blake's "Annus Mirabilis": The Productions of 1795. *Blake issue archive,* Volume 41 · Issue 2. Erişim Adresi: https://bq.blakearchive.org/41.2.viscomi

Yıldız, E. M. (2023). *Çağdaş türk sanatı 1923'ten günümüze, türk baskıresim sanatına cumhuriyet'in etkileri ve günümüze yansımaları,* (Ed. Erol Murat Yıldız), İstanbul: Nobel Akademik Yayıncılık.

STRUCTURED ABSTRACT

Degas is a prolific artist in the development of modern art, who made a name for himself in the late 19th century. The artist is one of the important representatives of the Impressionism movement and draws attention with his innovative productions by managing to stay outside the traditional rules of printing and painting. In addition to his painting works, Degas has been recognised for his unique monotype prints produced with his own technique.

This research aims to analyse Edgar Degas's works produced using monotype printing technique in the context of modern art. The study is based on the idea that the artist's productions with this technique should be considered not only as a technical innovation, but also as a pioneering approach that transformed the expressive possibilities of modern art. Monotype printing differs from traditional printmaking in that it produces works that are unique and unrepeatable, and offers a space open to the artist's creative intervention. While Edgar Degas' orientation towards this technique indicates a conscious break with the dominant artistic conceptions of the period, it also reveals a unique artistic attitude in which the artist combines pictorial expression and printing techniques. In this study, the historical development of traditional printing techniques and monotype printing technique is discussed, the place of monotype printing technique in the history of art is mentioned and Degas's works are analysed both technically and aesthetically in this context. The monotype technique, which is thought to have emerged with the experimental works of Giovanni Benedetto Castiglione in the 17th century, became an important production tool of modern art in the 19th century with Degas' interpretation. The artist's works such as The Ballet Master, The Ballet Rehearsal, Café Singer and The Singers on the Stage were analysed as examples in which the elements of light, form, colour and composition were reconstructed with a plastic language. In the research process, Degas's works were analysed formally and contextually by using narrative theory and work-centred analysis methods.

The findings reveal that Degas adopted the monotype printing technique not only as a reproducible production method but also as a direct pictorial expression field. The artist often intervened with pastel, gouache or watercolour on the first print he obtained after working on a glass or metal surface with ink, thus transforming the print into a unique composition. This mode of production both eliminated the reproducibility of the traditional print and allowed Degas to have more control over the material and form. Even in two different prints made by the artist on the same plate (in this process, the first print is taken and then a second print is made with the paint remaining on the plate. However, this print becomes more faint), the fact that he completely changed the composition of the surface shows how direct and experimental his approach to the production process was.

Degas's monotypes are united not only in terms of technique but also in terms of content with the individual, psychological and everyday life elements of modern art. In these works, which deal with marginalised or under observation figures such as ballerinas, brothel workers,

women singers in cafés, the artist not only captures a visual moment, but also reconstructs the existence of these figures in space with lighting and gestures in portraits. As seen especially in The Singers on the Stage, the difference between two different prints from the same plate can be interpreted not only as a technical but also as a narrative transformation. The direction, gaze, light sources and facial expressions of the figures have changed, thus revealing the transformation of time and psychological atmosphere within a scene.

As a result of the research, it is seen that Degas used the monotype technique as a more individual and free artistic field by going against the academic norms of the period. This approach makes it necessary to re-evaluate the role of the artist in modern art. While questioning classical forms of representation, Degas also constructed the pictorial narrative through a new technique and redefined the unity of light, texture and figure with this technique. Therefore, Degas's monotypes should be considered as important works that contribute not only to the history of printing but also to the forms of expression in modern art. Based on the lack of literature on Degas's monotype print productions, this research aims to provide an in-depth study in terms of both technical analysis and aesthetic interpretation. The limited number of studies on Degas's monotypes reveals the potential of this field still waiting to be explored. In this context, the research aims to contribute not only to Degas' art, but also to the reinterpretation of the place of the monotype in modern art. This production technique, which emphasises the search for originality and individuality by moving away from the reproductive maker of the print, should be considered as a powerful example that reveals the process and expression-oriented orientations of modern art.

DİJİTAL OYUNLARDA GÖRSEL KİMLİK: FALLOUT SERİSİNDE VAULT-TEC MARKASININ MEKANSAL VE GÖRSEL TEMSİLİ

ONUR AŞKIN[*], GÜLSÜM DAMLA AŞKIN[**]

ÖZ

Bu çalışma, dijital oyunlarda görsel kimliğin mekânsal temsilini ve çevre etkileşimiyle nasıl bütünleştiğini incelemekte; *Fallout* serisinde yer alan kurgusal *Vault-Tec* markasını örnek vaka olarak ele almaktadır. Grafik tasarım öğelerinin (afişler, logolar, tipografi, renk paletleri, maskotlar) mekân ve çevre ilişkisi, *Fallout 3*, *Fallout: New Vegas* ve *Fallout 4* oyunları üzerinden karşılaştırmalı olarak analiz edilmiştir. Araştırma, Lev Manovich'in "Gezilebilir Uzam (Navigable Space)" ve Henry Jenkins'in "Çevresel Anlatı (Environmental Storytelling)" kuramları temel alınarak yürütülmüş; görsel kimliğin yalnızca estetik bir yüzey değil, aynı zamanda anlatı ve ideoloji taşıyan bir yapı olarak dijital mekâna nasıl entegre edildiği sorgulanmıştır. Görsel analiz yöntemiyle elde edilen bulgular, *Fallout 3*'te otoriter ve yönlendirici, New Vegas'ta sessiz ve keşfe dayalı, *Fallout 4*'te ise yoğun propaganda estetiğiyle sunulan bir temsil stratejisi olduğunu göstermektedir. Makale, kurumsal görsel kimliğin oyun mekânı ve çevresiyle birlikte işlevsel bir bütün oluşturduğunu ortaya koymakta; dijital oyun tasarımı, grafik tasarım, iletişim ve mekânsal kurgu ilişkisine disiplinlerarası bir katkı sunmayı hedeflemektedir.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyun, Oyun Tasarımı, Görsel Kimlik, Grafik Tasarımı, Mekân.

* Dr. Öğr. Üyesi, Doğuş Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, oaskin@dogus.edu.tr. https://orcid.org/0000-0002-1928-474X.

** Dr. Öğr. Üyesi, Doğuş Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, gaskin@dogus.edu.tr. https://orcid.org/0000-0002-1406-1600.

*** İki yazar da çalışmaya eşit oranında katkıda bulunmuşlardır. Çalışmada herhangi bir destek ve teşekkür beyanı veya çatışma beyanı yoktur.

**** Aşkın, O. ve Aşkın, G. D. (2025). Dijital Oyunlarda Görsel Kimlik: Fallout Serisinde Vault-Tec Markasının Mekansal ve Görsel Temsili. Akdeniz Sanat (36), 301-330.

Araştırma Makalesi, **Makale Gönderim:** 02.04.2025, **Makale Kabul:** 23.07.2025, **DOI** 10.48069/akdenizsanat.1669202.

VISUAL IDENTITY IN DIGITAL GAMES: SPATIAL AND VISUAL REPRESENTATION OF THE VAULT-TEC BRAND IN THE FALLOUT SERIES

ONUR AŞKIN*, GÜLSÜM DAMLA AŞKIN**

ABSTRACT

This research investigates the integration of visual identity in digital games with spatial representation and contextual interaction, utilizing the fictitious Vault-Tec brand from the *Fallout* series as a case study. The relationship between graphic design elements (posters, logos, typography, color palettes, and mascots) and space and environment has been analyzed comparatively through the games *Fallout 3*, *Fallout: New Vegas*, and *Fallout 4*. The research was conducted based on Lev Manovich's "navigable space" and Henry Jenkins's "environmental storytelling" theories; it questioned how visual identity is integrated into the digital space not only as an aesthetic surface but also as a structure carrying narrative and ideology. The results derived from the visual analysis method reveal that *Fallout 3* employs an authoritarian and directive representation style, while New Vegas adopts a silent and exploration-based approach. At the same time, *Fallout 4* features an extreme propaganda aesthetic. The essay illustrates that corporate visual identity constitutes an integrated entity with the game space and environment, seeking to offer an interdisciplinary contribution to the interplay between digital game design, graphic design, communication, and spatial narrative.

Keywords: Digital Game, Game Design, Visual Identity, Graphic Design, Space.

* Asst. Prof. Dr., Doğuş University, Faculty of Art and Design, Department of Digital Game Design, oaskin@dogus.edu.tr. https://orcid.org/0000-0002-1928-474X.

** Asst. Prof. Dr., Doğuş University, Faculty of Art and Design, Department of Interior Architecture, gaskin@dogus.edu.tr. https://orcid.org/0000-0002-1406-1600.

Research Article, **Received:** 02.04.2025, **Accepted:** 23.07.2025, **DOI** 10.48069/akdenizsanat.1669202.

1. GİRİŞ

Dijital oyunlar, estetik yüzeylerin ötesine geçen çok katmanlı anlatı sistemleri olarak, tasarımın her bileşenini anlam üretimiyle ilişkilendiren karmaşık yapılar sunmaktadır. Bu yapılar içerisinde grafik tasarım, salt bir görsel üretim alanı olarak değil, anlatının ritmini, mekânın işlevini ve oyuncu davranışlarını biçimlendiren bir arayüz olarak değerlendirilmektedir. Oyun evrenlerinde yer alan kurumsal görsel kimlikler logolar, afişler, tipografi tercihleri, renk sistemleri ve maskot karakterler yalnızca oyun estetiğine katkı sunmakla kalmaz; aynı zamanda ideolojik içeriklerin iletimi, anlatının yönlendirilmesi ve oyuncu ile oyun dünyası arasında kalıcı bir bağ kurulması açısından kritik roller üstlenir. Bu bağlamda, kurumsal kimliklerin oyun mekânlarına stratejik biçimde yerleştirilmesi, oyuncunun yalnızca görsel bir unsurla karşılaşmasını değil, aynı zamanda çevresel farkındalık, anlatı takibi ve etkileşim kararları gibi çok yönlü süreçlere dahil olmasını sağlar.
Görsel kimliğin oyun mekânıyla uyumu, anlatının yalnızca metin ya da diyaloglarla değil, çevresel ipuçları, grafik semboller ve yönlendirici tasarım unsurlarıyla aktarıldığı bir yapıya işaret eder. Mekânlar, grafik ögelerle birlikte bir anlatı aracı hâline gelerek oyuncunun zihninde kurumun kimliğine ve ideolojik duruşuna dair bütüncül bir algı inşa eder. Bu durum, grafik tasarımın dijital oyunlarda yalnızca görsel düzlemde değil, aynı zamanda semiyotik, mekânsal ve davranışsal düzeylerde de işlevsel olduğunu ortaya koymaktadır. Kurumsal yapılar, oyun evrenine dağılmış grafik ögeler aracılığıyla yalnızca temsil edilmez; aynı zamanda anlatının ritmini belirleyen, oyuncunun keşif sürecini yönlendiren ve karar verme aşamalarını şekillendiren birer aktör olarak konumlandırılır.

Fallout serisi içerisinde bu yaklaşımın en belirgin örneklerinden biri olarak değerlendirilen *Vault-Tec* markası, grafik tasarım ile çevresel anlatının nasıl bütünleşik bir biçimde çalıştığını gösteren dikkat çekici bir model sunar. *Vault-Tec*'e ait görsel kimlik öğeleri, oyun mekânlarına yerleştirilme biçimleri, etkileşim düzeyleri ve estetik stratejileri bakımından yalnızca bir kurumu temsil etmez; aynı zamanda otorite, kontrol, propaganda ve aidiyet gibi ideolojik kavramların aktarımına aracılık eden çok katmanlı bir iletişim sistemine dönüşür. Böylece, dijital oyunlarda grafik tasarımın işlevi salt bir estetik yüzey üretiminin ötesine geçerek; anlatı inşasında, mekân organizasyonunda ve oyuncu deneyiminin yönlendirilmesinde temel bir yapı taşı hâline gelir. Bu bağlamda, görsel kimlik ile mekânsal temsil arasındaki ilişkinin disiplinlerarası düzlemde incelenmesi, oyun tasarımına dair yeni anlam haritalarının oluşturulmasına katkı sunar.

2. ALANYAZIN

Bu alanyazın taramasında, dijital oyunların görsel ve anlatısal yapısını inceleyen kuramsal ve uygulamalı araştırmalar değerlendirilmiştir. Çalışmalar, farklı disiplinlerin bakış açılarıyla dijital oyun tasarımının estetik, iletişimsel ve yapısal boyutlarını ele almaktadır. Bu bağlamda, alanyazında öne çıkan temel araştırma başlıkları şunlardır: dijital oyunlarda görsel kimlik,

oyun markalaşması ve marka stratejileri, tipografinin oyun tasarımındaki rolü, oyun mekânı ile anlatı ilişkisi ve grafik tasarımın oyun deneyimine etkisi. Aşağıda, bu başlıklar kapsamında yürütülmüş güncel çalışmalara ilişkin bulgular özetlenmiştir.

Dijital oyunlarda görsel kimlik, oyuncu katılımı ve deneyimi açısından önemli bir rol oynamaktadır. Bu kimlik yalnızca logolar ya da kullanıcı arayüzleriyle sınırlı değildir; oyun karakterlerinin ve avatarların biçimsel tasarımı da bu kimliğin önemli bir parçasını oluşturur. Avatarlar aracılığıyla oyuncular, oyun evreniyle daha derin bir bağ kurar. Ayrıca, avatarlarla kurulan özdeşlik, oyuncuların benliklerinin farklı yönlerini deneyimlemelerine olanak tanır ve bu deneyimin psikolojik gerilimi azaltabileceği belirtilmiştir (Looy, 2015; Martin, 2005).
Dijital oyunlar, oyunculara bilgiyi etkili bir şekilde sunmak amacıyla giderek daha karmaşık veri görselleştirme teknikleri içermeye başlamıştır (Bowman vd., 2012; Zammitto, 2008). Özellikle gerçek zamanlı strateji (RTS) oyunları, açık dünya rol yapma oyunları (RPG) ve çok oyunculu çevrimiçi savaş arenası (MOBA) türlerinde; harita üstü bilgi katmanları, kaynak yönetim panelleri, görev simgeleri ve etkileşimli istatistik arayüzleri gibi görsel veri sunumları oyuncu kararlarını desteklemek üzere tasarlanmaktadır. Bu bağlamda, veri görselleştirme yalnızca bilgilendirme amacı taşımamakta, aynı zamanda oyuncunun strateji geliştirme ve mekânsal algısını yönlendiren temel bir etkileşim aracı olarak işlev görmektedir. Bu görsel sunum teknikleri, dijital oyunlarda arayüz tasarımının bir parçası olarak, markaların görsel kimlik öğeleriyle bütünleşmekte ve oyuncuların oyuna dair algılarını doğrudan şekillendirmektedir.

Markaların görsel kimliği de oyun bağlamında evrim geçirmekte, daha esnek hâle gelmekte ve transmedya hikâye anlatımı stratejilerine dahil edilmektedir (Garbellini vd., 2021). Ancak, ganimet kutuları gibi bazı oyun öğelerinin görsel kültürü, özellikle parlak renkler, dikkat çekici ikonlar ve kutu açılımı animasyonları üzerinden kullanıcıyı cezbetme biçimiyle, kumar benzeri uygulamaları normalleştirerek risk oluşturabilir (Martínez vd., 2024). Bu görsel stratejiler, yalnızca markanın cazibesini artırmakla kalmayıp aynı zamanda tüketici davranışlarını yönlendirme gücüne sahiptir. Dolayısıyla, bu tür uygulamalar marka kimliğinin etik boyutunu da gündeme getirmekte; oyun arayüzlerinin, yalnızca estetik değil, davranışsal etkiler açısından da sorgulanması gerektiğini göstermektedir.

Oyunlar gelişmeye devam ederken, görsel kimlik, oyuncu özdeşleşmesi ve veri sunumu arasındaki etkileşim, araştırma ve geliştirme için zengin bir alan olmaya devam etmektedir.
Oyun markalaşması, video oyun endüstrisinde çok yönlü bir kavramdır ve marka hatırlanabilirliği ile tutumu artırmak için çeşitli stratejileri kapsar. Oyun içi marka yerleştirmeleri, marka farkındalığını etkili biçimde artırabilir; bu etkinin gücü, görünürlük düzeyi ve oyuncunun etkileşim seviyesi gibi etkenlere bağlıdır (Nelson, 2002; Vashisht, 2017). Dijital oyunlarda markalaşma yalnızca görsel kimlik unsurlarına indirgenmeden, oyun içi mekaniklerle, anlatı yapılarıyla ve sembolik kodlarla iç içe geçmiştir. LEGO Ninjago gibi

markalı oyunlar, marka anlatılarını yalnızca logolarla değil, aynı zamanda mekanik, göstergebilim temelli ve referansa dayalı tasarım unsurlarıyla ileterek, markanın oyun içi davranışlara ve anlatılara nasıl entegre edilebileceğine örnek teşkil eder (Martens vd., 2022). Bu durum, çalışmamızda analiz edilen oyunlarda da gözlemlenen markanın oyun içi işlevselliği ile ilişkilidir.

Jukić'in (2024) tematik marka analizine dayanan çalışması, video oyun endüstrisinin müzik ve sinema sektörlerini gelir açısından geride bıraktığını belirtmekte; bu durumu, markalaşma açısından önemli bir dönüm noktası olarak değerlendirmektedir. Bu bağlamda video oyunlarında markalaşma, yalnızca pazar görünürlüğünü artırmakla kalmamakta, aynı zamanda mevcut kurumsal kimliğin dijital alandaki yansıması olarak da işlev görmektedir. Bu dijital yansıma, klasik markalaşma yaklaşımlarını aşarak oyunlara özgü anlatı biçimleri ve kullanıcı etkileşimleriyle daha bütüncül bir temsil stratejisine dönüşmektedir (Jukić, 2024). Oyun markalaşması, geleneksel pazarlama stratejilerinde de yer bulan sosyo-kültürel bağlamları içermekle birlikte, bu bağlamları kurumsal kimlik inşası ve etkileşimli kullanıcı deneyimleriyle daha bütüncül bir şekilde harmanlayarak yeni anlatı biçimleri oluşturur (Aula vd., 2015). Markalar, oyunları hedef kitlelere ulaşmak ve tüketici algısını şekillendirmek için kullanır (Finley, 2018). Oyuncuların marka genişlemelerine dair algıları; algılama düzeyi, hayranlık ve ürün özellikleri gibi çeşitli etkenlerden etkilenmektedir (Butcher vd., 2017). Bu dinamikleri anlamak, oyunlara özel etkili markalaşma stratejileri geliştirmek açısından gereklidir (Lamba, 2023). Bu nedenle, oyunlarda görsel kimlik tasarımı yalnızca görsel estetikle sınırlı kalmaz; aynı zamanda oyuncunun dikkatini yönlendiren, kararlarını etkileyen ve oyunun anlatı yapısına katkı sunan önemli bir iletişim stratejisine dönüşür. Bu stratejinin temel bileşenlerinden biri de tipografidir.

Tipografi, oyun ve logo tasarımında kullanıcı deneyimi, marka algısı ve hatırlanabilirlik üzerinde belirleyici bir rol oynar. Dijital oyunlarda tipografi, kullanıcı ile oyun öğeleri arasında bağ kurulmasına yardımcı olur ve arayüzlerde oyuncuyu yönlendirir. Oyunlarda tipografinin çok modlu yönleri, sözel metinlerin ötesinde anlam üretimine katkıda bulunur (Peixoto, Prates & Resende, 2010). Logolarda ise tipografi, reklamın etkinliği ve markanın temsili açısından önemli etkiler yaratır (Mohsen, 2018). Tipografinin fiziksel özelliklerinin logo hatırlanabilirliğini etkilediği gösterilmiştir (Ab, Abdullah, Masrek & Ramli, 2014); ayrıca, yazı karakterlerinin ilettiği sembolik anlamların, markanın konumlandırmasıyla uyumlu olması gerekir (Hernández, 2013). Spor markalaşmasında görülen tipografi trendleri, değişen görsel kültürle paralel olarak güncel görünme arzusunu yansıtır (Jacobson, 2012). Tipografi alanında son yıllarda geliştirilen yapay zekâ destekli araçlar, örneğin TypeDance, tasarım mantıklarını ve üretken modelleri entegre ederek kişiselleştirilmiş semantik logo tasarımı oluşturmayı mümkün kılmaktadır (Xiao, Wang, Ma & Zeng, 2024).

Oyun mekânı ile anlatı arasındaki ilişki, oyun çalışmalarında sıkça ele alınan, kuramsal açıdan çok boyutlu bir tartışma alanıdır (Jenkins, 2004). Oyun mekânları, oyuncunun yorumlaması ve etkileşimi yoluyla anlatılar oluşturabilir (Nitsche, 2008); çevresel hikâye anlatımı, bilgi ve ideolojilerin iletiminde temel bir rol oynar (Zakowski, 2016). Dijital oyunların türlerine göre anlatım biçimleri farklılık gösterir; özellikle çevresel keşfe dayalı oyunlarda anlatı, mekân üzerinden aktarılır. Bu bağlamda, gösterimsel anlatım (indexical storytelling) kavramı, mekânsal tasarım öğelerinin oynanış ve hikâye yapısıyla doğrudan ilişkili olduğunu vurgular (Fernández-Vara, 2011).

Zaman ve mekân, oyun anlatılarında birbirine bağlı unsurlar olup sistematik analiz gerektirir (Wei vd., 2010). Açık dünya oyunları, sinematik ve anlatımsal mekânsal temsilleri keşfetmek için eşsiz fırsatlar sunar (Rizopoulos vd., 2023). Oyun dünyasının anlatı gücüne dikkat çeken Brandse vd. (2012), oyun ortamlarının kurumsal kimlik ve tasarımsal niyetlerle şekillenen anlam yapıları oluşturduğunu savunarak, bu yapıları çözümlemek üzere genişletilmiş çevresel anlatı modelleri önermektedir (Brandse & Tomimatsu, 2013). Konuma dayalı oyunlar, oyun anlatılarının oyuncuların gerçek dünyadaki hareketleri ve mekânsal pratikleri üzerindeki etkisini gözler önüne serer (Drakopoulou, 2010). Sanal ortamlarda ise mimariden alınan dolaşım ilkeleri, etkileyici anlatı mekânları yaratmak için uyarlanabilir (Overdijk, 2023).

Grafik tasarım, video oyun ortamlarında yalnızca görsel bir estetik unsur değil; aynı zamanda oyuncu sürükleyiciliği, anlatı derinliği ve genel oyun başarısını etkileyen kritik bir tasarım aracıdır (Mine Okur vd., 2024). Görsel konsept oluşturma, kullanıcı arayüzü tasarımı ve oyun içi öğelerin bütüncül bir biçimde kurgulanması, oyuncu bağlılığını artırmakta ve etkileşim sürekliliğini desteklemektedir (Mine Okur vd., 2024). Üç boyutlu oyun ortamlarında, oyuncuların görsel dikkat desenlerinin analizi; seviye tasarımı, grafik yerleşimi ve bilgi sunumunun etkinliği açısından önemli veriler sunmaktadır (El-Nasr & Su Yan, 2006). Eğitim odaklı dijital oyunlarda tercih edilen grafik stilleri ise, öğrencilerin motivasyon düzeyini ve öğrenme süreçlerini doğrudan etkileyerek oyunların pedagojik potansiyelini şekillendirmektedir (Gee, Dolah & Pangayan, 2019). Özellikle bulmaca (ör. *Zoombinis*), simülasyon (ör. *Kerbal Space Program*) ve hikâye temelli (ör. *Valiant Hearts*) eğitim oyunlarında tercih edilen grafik tasarımın, öğrencilerin dikkatini toplamasını, duygusal bağ kurmasını ve kavramsal öğrenme süreçlerini desteklediği görülmektedir (Gee, Dolah & Pangayan, 2019). Bu bağlamda, oyun düzeylerinin etkili biçimde tasarlanabilmesi için oyun tasarımı kuramlarının dikkate alınması zorunludur (Salomão vd., 2017). Öte yandan, Katmanlı Tasarım Yöntemi (Overlay Design Methodology) gibi peyzaj mimarisinden türetilmiş bazı teknikler, dijital ortamlara uyarlanarak sanal çevre tasarımında yaratıcı çözümler üretmektedir (Kim, Hong, Lee & Bazin, 2018). Nitekim oyun tasarımı kuramlarının, sanal kültürel miras ortamlarının geliştirilmesinde (Champion, 2003) ve mimarlık eğitiminde yeni pedagojik yaklaşımlar sunulmasında da kullanıldığı görülmektedir (More & Burrow, 2007).

Bulunduğu an yazın incelendiğinde, dijital oyunlarda görsel kimlik, mekânsal temsil ve anlatı ilişkisine dair önemli kuramsal yaklaşımlar geliştirilmiş olsa da görsel kimliğin oyun mekânlarıyla nasıl bütünleştiği, oyuncu deneyimi üzerindeki çok katmanlı etkileri ve bu kimliğin ideolojik yönlendirme kapasitesi bağlamında hâlâ sınırlı sayıda kapsamlı çalışma bulunduğu görülmektedir. Özellikle kurumsal yapıların oyun dünyasında yalnızca estetik değil, aynı zamanda davranışsal ve anlatımsal düzeylerde nasıl işlediği konusundaki çalışmalar daha çok yüzeysel betimlemelerle sınırlı kalmaktadır. Bu bağlamda, Vault-Tec markasının *Fallout* serisi boyunca gösterdiği anlatı stratejilerindeki değişimi detaylı bir görsel analiz yöntemiyle ele alan bu çalışma, literatürdeki bu boşluğa disiplinlerarası ve karşılaştırmalı bir katkı sunmayı amaçlamaktadır. Grafik tasarım unsurlarının sadece arayüz ya da afişlerde değil, çevresel anlatının taşıyıcısı olarak nasıl yapılandığını ortaya koyarak, oyun tasarımında görsel kimliğin hem estetik hem de ideolojik işlevlerini derinlemesine sorgulamakta; böylece görsel iletişim, mekân kurgusu ve anlatı mimarisi arasındaki ilişkileri daha bütüncül bir çerçevede değerlendirme olanağı sağlamaktadır.

3. KURAMSAL ÇERÇEVE

Bu çalışma, dijital oyunlarda görsel kimlik ve mekânsal temsilin nasıl kurgulandığını anlamak amacıyla, Lev Manovich'in Gezilebilir Uzam (Navigable Space) ve Henry Jenkins'in Çevresel Anlatı (Environmental Storytelling) kuramlarını temel kuramsal dayanak olarak benimsemektedir.

Manovich'in *Gezilebilir Uzam* kuramı, dijital oyun mekânlarının yalnızca görsel bir arka plan değil, aynı zamanda anlatının ve etkileşimin taşıyıcısı olduğunu öne sürer (Manovich, 2001). Bu yaklaşım, dijital oyunları klasik medya biçimlerinden ayıran temel farklılıklardan biridir. Manovich'e göre dijital anlatılar, karakterler arası psikolojik çatışmalardan ziyade, oyuncunun mekân içinde gerçekleştirdiği gezinme eylemi üzerinden kurulur. Oyun mekânı, kullanıcıya yön veren, bilgi sunan ve anlam üretmeye olanak tanıyan dinamik bir yapıdır. *Fallout* serisinde bu çerçeve doğrudan gözlemlenebilir. Özellikle Vault-Tec markasına ait mekânların ve görsel tasarım unsurlarının oyun evrenine dağılmış biçimde yer alması, oyuncunun bu marka ile olan ilişkisini yönlendirir ve markanın kimliğini mekân aracılığıyla deneyimlemesini sağlar.

Bu yaklaşımı destekleyici nitelikte olan Henry Jenkins'in *Çevresel Anlatı* kuramı ise, dijital oyunlarda anlatının yalnızca metinsel diyaloglar veya sinematik sahneler yoluyla değil, çevresel ipuçları aracılığıyla da aktarıldığını öne sürer (Jenkins, 2004). Jenkins'e göre oyun mekânları, içerisine yerleştirilen nesneler, afişler, yazılar, dekoratif öğeler ve fiziksel düzenlemeler aracılığıyla oyuncuya geçmiş olayları, karakter ilişkilerini ve evrenin kurallarını aktarabilir. Bu anlatı biçimi, oyuncunun aktif bir şekilde keşfetmesine olanak tanır ve anlatıyı parçalar hâlinde sunarak bütüncül bir deneyim oluşturur. *Fallout* oyunlarında Vault-Tec'e ait afişler, bilgilendirme panoları, logolar, renk sistemleri ve tipografi gibi grafik ögeler; markanın

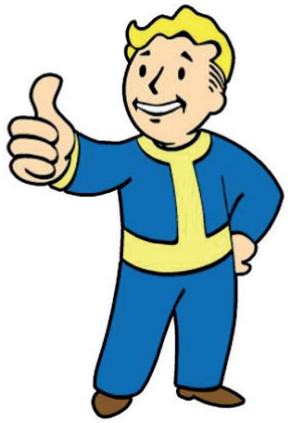
tarihçesini, ideolojik duruşunu ve işlevini oyuncuya diyalog ya da anlatıcı kullanmaksızın ileten çevresel anlatı unsurlarıdır.

Bu iki kuram birlikte ele alındığında, *Fallout* serisinde Vault-Tec'in görsel kimliğinin yalnızca grafiksel yüzeylerle sınırlı kalmadığı, aynı zamanda oyuncunun mekânla kurduğu etkileşim ve keşif süreci yoluyla biçimlendiği ortaya konmaktadır. *Vault-Tec* markası, oyuncunun gezilebilir uzamda yönlendirilerek karşılaştığı çevresel anlatı öğeleri aracılığıyla kavramsallaşır. Dolayısıyla markanın temsili, hem görsel tasarım ilkeleriyle oluşturulmuş grafik ögeler hem de bu ögelerin yerleştirildiği mekânsal bağlam ve anlatı dizgesiyle bütünsel bir yapı hâline gelir.

4. FALLOUT OYUNUNDA VAULT-TEC MARKASI

Fallout serisi, ilk olarak 1997 yılında Interplay Entertainment tarafından geliştirilen ve daha sonra lisansı Bethesda Game Studios'a geçen, kıyamet sonrası bir Amerika'da geçen, açık dünya rol yapma (RPG- role-playing game) oyunları serisidir. Serinin temel anlatı çatısı, nükleer savaş sonrası hayatta kalmaya çalışan insan topluluklarının hem doğa koşulları hem de birbirleriyle olan çatışmaları içinde sürdürdükleri varoluş mücadelesine dayanır. 1950'lerin retrofütürist estetik anlayışı ile Soğuk Savaş dönemine ait ideolojik paranoyaların birleşiminden oluşan *Fallout* evreni, kültürel, teknolojik ve politik anlamda detaylı bir alternatif tarih kurgusu sunar (Bethesda Game Studios, 2008; Obsidian Entertainment & Bethesda Game Studios, 2010; Bethesda Game Studios, 2015).

Bu evrende yer alan *Vault-Tec* markası, *Fallout*'un en tanınan ve en etkili kurumsal yapılarından biridir. *Vault-Tec,* ABD hükümeti ile iş birliği içinde çalışan bir teknoloji ve mühendislik şirketi olarak sunulur. Temel görevi, nükleer savaş tehdidine karşı halkı yeraltı sığınaklarında (Vault'lar) koruma altına almaktır. Ancak zamanla ortaya çıkar ki bu sığınaklar yalnızca korunma alanı değil, aynı zamanda çeşitli sosyal, psikolojik ve biyolojik deneylerin uygulandığı izole yaşam alanlarıdır. Bu durum, *Vault-Tec* markasının yüzeydeki iyimser ve yardımsever kimliğinin arkasında otoriter ve insan davranışlarını kontrol altına almaya yönelik etik dışı uygulamalar yürüten bir kurum olduğunu ortaya koyar (Bethesda Game Studios, 2008; Obsidian Entertainment & Bethesda Game Studios, 2010; Bethesda Game Studios, 2015).



Görsel 1: Vault Boy
Kaynak: https://fallout.fandom.com/wiki/Vault_Boy, Erişim tarihi: 01.02.2025

Vault-Tec'in markalaşma stratejisi oyun evreninde oldukça dikkat çekicidir. *Fallout* oyunlarında bu şirketin logosu, mavi-sarı renk kodlaması, afiş tasarımları, bilgilendirme panoları, bilgisayar arayüzleri ve maskotu olan "Vault Boy" figürü, neredeyse her sığınakta ve birçok kamusal alanda karşımıza çıkar (Görsel 1). Markanın bu geniş dağılımı, *Fallout* evreninde gerçek dünya markalarının kullanımına benzer şekilde bir görsel kimlik bütünlüğü yaratır (Görsel 1). *Vault-Tec*, oyun mekânlarında hem işlevsel bir yapı (sığınaklar, teknolojiler, güvenlik sistemleri) hem de ideolojik bir simge (devlet-kontrol, gözetim, deneme) olarak temsil edilir. Bu çift yönlü temsil, markanın oyun içi anlatıdaki yerini güçlendirirken, oyuncunun onunla kurduğu etkileşimi de derinleştirir.

Fallout oyunları yalnızca oyun dünyasında değil, popüler kültür içerisinde de *Vault-Tec* markasını ikonik bir sembol hâline getirmiştir. "*Vault Boy*" karakteri tişörtlerden kupalara, figürlerden koleksiyon kartlarına kadar geniş bir ürün yelpazesiyle oyun severlerin gündelik yaşamına girmiştir. Cosplay etkinliklerinde *Vault-Tec* kıyafetleri yaygın şekilde kullanılmakta, sosyal medyada marka sloganları ve görselleri parodi ve eleştiri amaçlı yeniden üretilmektedir. Steam, Reddit, YouTube gibi dijital platformlarda "*Vault-Tec*" üzerine hazırlanan rehberler, teoriler ve parodiler, bu kurumsal kimliğin nasıl geniş bir kullanıcı kültürü tarafından benimsendiğini göstermektedir.

Bunun yanında, *Fallout* evrenindeki *Vault-Tec* yapılarının her biri, oyuncuların merak duygusunu tetikleyen, keşfedilmeyi bekleyen bağımsız anlatı alanları olarak da işlev görür. *Fallout 3*'teki Vault 101, oyuncunun hikâyeye başladığı mekân olarak özdeşleşmişken; Fallout: New Vegas'ta yer alan Vault 22, biyolojik felaket sonrası doğaya teslim olmuş bir yapıyla farklı bir atmosfer sunar. *Fallout 4*'teki Vault 111 ise, dondurulmuş zaman metaforu ve zaman yolculuğu etkisiyle anlatı yoğunluğu bakımından dikkat (Bethesda Game Studios, 2008; Obsidian Entertainment & Bethesda Game Studios, 2010; Bethesda Game Studios, 2015). Her bir Vault, hem mimari hem de görsel olarak *Vault-Tec* markasının farklı bir yüzünü oyuncuya

sunar. *Vault-Tec* yalnızca bir oyun içi şirket olarak değil, aynı zamanda *Fallout* serisinin en güçlü kurumsal temsillerinden biri olarak değerlendirilebilir. Oyun mekânına dağılmış görsel öğeleri, ideolojik arka planı ve popüler kültürdeki yeniden üretimleriyle *Vault-Tec*, dijital oyunlarda markalaşmanın, görsel kimlik oluşturmanın ve mekânsal anlatının örnek modelini oluşturmaktadır. *Fallout*'un karanlık, ironik ve eleştirel atmosferi içinde *Vault-Tec*, oyuncuların hem güvendiği hem de sorguladığı bir marka hâline gelir. Bu ikili yapı, markanın evrenselleşmesini ve kültürel bellekte yer edinmesini sağlayan temel unsurlardan biridir.

5. METODOLOJİ

Bu çalışma, *Fallout 3*, *Fallout: New Vegas* ve *Fallout 4* oyunlarında *Vault-Tec* adlı kurgusal markanın dijital mekânlar içindeki görsel kimlik temsillerini analiz etmek amacıyla nitel bir içerik çözümlemesi yöntemi kullanmaktadır.

Fallout 1 ve *Fallout 2* oyunları izometrik kamera açısıyla sunulan 2D grafik yapısına sahip olduklarından, çevresel grafik ögeler üzerinden görsel kimlik analizine uygun detaylı mekânsal veri sunmamaktadır. Buna karşılık, *Fallout 3* sonrası geliştirilen oyunlar birinci veya üçüncü şahıs perspektifinde oynanmakta ve 3D çevresel anlatı unsurları bakımından daha zengin bir yapı sunmaktadır. Bu nedenle çalışma, çevresel yerleşim ve grafik anlatı unsurlarının analizi açısından uygun görsel derinlik sunan bu üç oyunla sınırlandırılmıştır.
Araştırma kapsamında, *Vault-Tec*'e ait grafik tasarım unsurlarının (logo, tipografi, afiş, renk paleti, maskot figür, yön tabelası) oyun içi çevresel yerleşimleri ve bu ögelerin anlatıya katkısı, aşağıdaki araştırma soruları çerçevesinde analiz edilmiştir.

Araştırma Soruları

- *Vault-Tec*'in görsel kimliği hangi tasarım öğeleriyle inşa edilmiştir?
- Marka kimliği oyun mekânlarında nasıl temsil edilmektedir?
- Oyuncu, *Vault-Tec*'i mekânda gezinme sürecinde nasıl deneyimler?
- Çevresel anlatım, markanın arka planını nasıl iletir?
- Görsel kimlik ve mekân temsili nasıl bir bütünlük oluşturur?

Veri kaynağı olarak YouTube platformundaki üç kapsamlı oynanış kaydı seçilmiştir: *Fallout 3* için Shirrako (2018), *Fallout: New Vegas* için Lacry (2016) ve *Fallout 4* için MKIceAndFire (2015) tarafından yayınlanan sessiz anlatımlı tam oyun videoları kullanılmıştır. Toplamda yaklaşık 30 saatlik video incelenmiş, bu kayıtlar sistematik olarak izlenerek ilgili sahnelerden ekran görüntüleri alınmış ve görsel veri havuzu oluşturulmuştur.

Bu araştırmada kullanılan video kayıtlarının seçiminde çeşitli akademik ve teknik ölçütler göz önünde bulundurulmuştur. Bu ölçütler; video içeriğinin anlatı bütünlüğünü kesintisiz biçimde yansıtması, anlatıcı yorumu içermemesi, yüksek çözünürlüklü görsel kalite sunması, oyuncunun oyunu doğal akışına uygun şekilde oynaması ve *Vault-Tec*'e ait grafik ögelerin açıkça gözlemlenebilmesine olanak tanımasıdır.

Seçilen içeriklerin her biri, oyunların tüm anlatı yapısını baştan sona yansıtan uzun süreli "tam oynanış (full gameplay walkthrough)" videolarıdır. Bu videolarda herhangi bir anlatıcı yorumu bulunmamakta, yalnızca oyun içeriği yer almaktadır. Böylece araştırmacının analiz süreci dışsal etkilerden arındırılmış, görsel veriye odaklanan tutarlı bir zemine oturtulmuştur. Videoların yüksek çözünürlükte sunulmuş olması ve oyuncuların anlatı bütünlüğünü bozmayacak şekilde oyunu ilerletmesi, grafik tasarım unsurlarının çevresel bağlam içerisindeki yerleşimini değerlendirmede önemli avantaj sağlamıştır.

Bu videolar, herhangi bir anlatıcı yorumuna yer verilmeden yalnızca oyun içeriğine odaklanmakta; böylece araştırmacının analiz sürecinde dışsal etkilerden arındırılmış bir veri kaynağı sunmaktadır. Ayrıca bu videolar, yüksek çözünürlükte sunulmuş ve her üç oyundaki *Vault-Tec* markasına ait görsel kimlik unsurlarının net biçimde gözlemlenmesine olanak tanımıştır. Yayıncıların deneyimli oyuncular olması ve oyunu doğrusal anlatı akışına ve görev sıralamasına uygun şekilde, yorum eklemeden oynamaları hem anlatı hem de mekânsal yapıların doğal kurgusuna sadık kalınmasını sağlamıştır.

Bu nitelikler, görsel analiz sürecinde grafik tasarım unsurlarının çevresel bağlam içerisindeki yerleşimini ve etkileşim biçimlerini değerlendirmek açısından önemli bir kolaylık sağlamıştır. Videoların analiz öncesinde ön izleme yoluyla incelenmesi, *Vault-Tec*'e ait çevresel unsurların net biçimde gözlemlenebildiğini ve anlatı yapısının kesintisiz şekilde aktarıldığını göstermiştir. Bu doğrultuda, MKIceAndFire (2015), Shirrako (2018) ve Lacry (2016) tarafından yayımlanan uzun süreli oyun kayıtları, *Fallout* evrenindeki *Vault-Tec* markasının çevresel anlatı içindeki temsillerini gözlemlemek amacıyla uygun nitelikler taşıdığı için veri kaynağı olarak tercih edilmiştir.

Analiz sürecinde, her bir ekran görüntüsü "mekân ve çevre analizi," "tasarım özellikleri," "temsil sıklığı," "etkileşim türü" ve "anlatı türü" başlıkları altında tematik olarak sınıflandırılmış; bu sayede grafik tasarım ve çevresel anlatı unsurları arasında kurulan bütüncül ilişki sistematik biçimde ortaya konmuştur. Kuramsal zemin olarak Lev Manovich'in "Gezilebilir Uzam (Navigable Space)" (2001) ve Henry Jenkins'in "Çevresel Anlatı (Environmental Storytelling)" (2004) yaklaşımlarından yararlanılmış, görsel kimlik ögelerinin mekânla etkileşim hâlinde nasıl anlatı ürettiği açıklanmıştır.

Araştırmanın kapsamı, yalnızca Fallout 3 (Bethesda, 2008), Fallout: New Vegas (Obsidian, 2010) ve *Fallout 4* (Bethesda, 2015) oyunlarıyla sınırlıdır. Bu bağlamda, analiz edilen veri seti yalnızca oyun içi sahnelerle sınırlı kalmış; oyun dışı tanıtım materyalleri, pazarlama içerikleri ya da oyuncu toplulukları tarafından üretilmiş görseller kapsam dışı bırakılmıştır. Ayrıca çalışma, yalnızca görsel veriye dayalı olup, oyuncu deneyimleri, görüşme veya anket gibi kullanıcı temelli yöntemler kullanılmamıştır.

Sınırlılıklar arasında, kullanılan verinin yalnızca YouTube platformundaki video içeriklerine dayanması ve araştırmacının gözlemine bağlı analiz süreci yer almaktadır. Buna rağmen, seçilen videoların yüksek çözünürlüklü ve kesintisiz oynanışa sahip olması, *Vault-Tec* markasına ait grafik ve mekânsal temsillerin ayrıntılı biçimde incelenmesine olanak tanımıştır.

6. BULGULAR

Bu bölümde, *Fallout 3, Fallout: New Vegas* ve *Fallout 4* oyunlarından elde edilen ekran görüntüleri üzerinden *Vault-Tec* markasına ait görseller analiz edilmiştir. Oynanış videolarından seçilen bu görseller, mekân ve çevre analizi, tasarım özellikleri, temsil sıklığı, etkileşim türü ve anlatı türü başlıkları altında sistematik olarak sınıflandırılmış ve tablolar halinde sunulmuştur.

Tablo 1: *Fallout 3* görsel ve mekansal kimlik analizi (Shirrako, 2018)

Görsel	Mekân ve Çevre Analizi	Tasarım Özellikleri	Temsil Sıklığı	Etkileşim Türü	Anlatı türü
	S.P.E.C.I.A.L. Kataloğu (Karakter Gelişim Kitabı)	Pastel renkler, retro-modern yazı tipleri, Vault Boy'un çocuk formuyla	Az ama kritik (oyunun başında temel sistem tanıtımı)	Okuma ve karar verme (karakter gelişimi)	Eğitsel / Yönlendirici Anlatı
	Vault 101 Ana Kapısı	Metalik, endüstriyel estetik; dairesel mühendislik yapısı, ışıklandırma dramatik ve izolasyon hissi verir	Yaygın	Giriş/çıkış tetikleyicisi, oyun başlangıcında ve önemli sahnelerde etkileşimli	Sembolik / Yön belirleyici anlatı (sığınaktan çıkış
	Pip-Boy 3000 – Beceriler Ekranı	Yeşil fosforlu ekran, retro-fütüristik arayüz, Vault Boy animasyonları ile eğlenceli bilgi sunumu	Yaygın	Menü navigasyonu, karakter yönetimi	Bilgilendirici / Sistemsel anlatı
	G.O.A.T. Testi (Sınav Odası)	Bilimsel laboratuvar benzeri ortam, Amerikan bayrağı, retro fütüristik tasarım; Vault Boy'lu test ekranı	Az ama anlatı açısından kritik	Diyalog ve test sorularıyla etkileşim	Mizahi / Eleştirel anlatı (bürokrasi, kadercilik temaları)

Görsel	Mekân ve Çevre Analizi	Tasarım Özellikleri	Temsil Sıklığı	Etkileşim Türü	Anlatı türü
	Vault 101 Atrium Kapısı	Soğuk gri metal yüzey, dikey kapak tasarımı, "WARNING" uyarıları ve hidrolik sistem metni ile otoriter bir atmosfer	Yaygın	Açma-kapama mekanizması	Fonksiyonel / Baskıcı atmosfer
	Vault 101 – "Children Are The Future" Posteri	Kurumsal retro grafik üslubuyla tasarlanmış, Vault-Tec alt logosu taşıyan bu duvar afişi, propaganda amaçlı mesajlar içermektedir.	Az ama stratejik konumlar	Okuma (pasif)	İdeolojik anlatı
	Caılt 101 – "Upper Level" Koridor ve Geçişi Kapısı	Beton, metal ve endüstriyel aydınlatma ile kapalı, yön tabelasıyla yönlendirme yapılmış tünel-geçiş alanı	Yaygın	Yön bulma / geçiş (aktif)	Fonksiyonel / atmosferik anlatı
	*Vault-Tec* Propaganda Afişi (harabe bölge)	Nükleer kıyamet sonrası yıkılmış alan içinde retro tarzda çizilmiş *Vault-Tec* afişi: "Vault Secure!" mesajı, aile figürleri, Vault Boy	Az	Pasif gözlem	Eleştirel / ironik anlatı (sistem ve felaket eleştirisi)
	*Vault-Tec* Marka Jukebox	Retro-fütüristik estetikte, mavi neon ışıklı, *Vault-Tec* logolu müzik kutusu. Nostaljik atmosferi güçlendiren sesli çevresel öğe.	Orta	Etkileşimli – müzik yayını yapılabilir	Atmosferik / tematik tamamlayıcı
	Vault Boy Bobblehead Figürü (101 sırt numarasıyla)	Masaüstü sahnesi, kişisel eşya ve ikon figür olarak yerleştirilmiş, figür Vault 101 üniformasıyla	Az	Koleksiyon / ödül sistemi (pasif/aktif)	Sembolik / kişisel ilerleme

Fallout 3 (Bethesda Game Studios, 2008), *Vault-Tec* şirketinin kurumsal ideolojisini en yoğun, bütüncül ve çok katmanlı biçimde temsil eden yapım olarak dikkat çekmektedir. Oyuncunun Vault 101 içerisinde doğumundan itibaren yönlendirildiği anlatı dizisi, *Vault-Tec*'in bireyin yaşamındaki her aşamaya müdahil olan sistematik bir otorite olarak konumlandırıldığını ortaya koyar. Görsel analiz kapsamında incelenen 10 ayrı sahneye dayalı bulgular, oyun içerisinde yer alan görsel ve mekânsal öğelerin anlatıyı yalnızca destekleyici değil, aynı zamanda yönlendirici birer yapıtaşına dönüştüğünü göstermektedir.

Analiz edilen bu sahnelerdeki ögelerin %60'ı (6/10) etkileşimli olarak sınıflandırılmıştır (Tablo 1). Bu ögelerin büyük kısmı sistemik ya da eğitsel anlatı formlarında karşımıza çıkmakta; Pip-Boy arayüzü, S.P.E.C.I.A.L. kataloğu ve G.O.A.T testi gibi etkileşimli araçlar, yalnızca oyun mekaniğine hizmet etmekle kalmayıp, aynı zamanda *Vault-Tec*'in pedagojik ve bürokratik yönlendirme gücünü vurgulamaktadır. %40'lık bir oranla temsil edilen mekânsal anlatı öğeleri ise (4/10), oyuncunun yön bulma süreçlerine aracılık eden dar geçitler, endüstriyel koridorlar ve dramatik ışıklandırma gibi tasarımsal tercihlerle *Vault-Tec*'in soğuk, steril ve gözetim odaklı yapısını fiziksel olarak somutlaştırmaktadır. Bu anlatı biçimleri, sistemik ve sembolik düzeyde birbiriyle bütünleşerek oyuncunun bilinçli ve bilinçdışı düzeyde markayla etkileşime geçmesini sağlamaktadır.

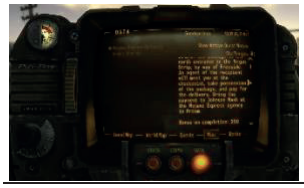
Temsil sıklığı açısından görsel ögelerin %40'ı yaygın kullanım örüntüsüne sahiptir (Tablo 1). Bu ögeler, *Vault-Tec*'in oyun evrenindeki sürekliliğini ve görünürlüğünü sağlamayı amaçlamakta; menüler, yön tabelaları ve Vault içi geçit alanları bu grubun örneklerindendir. Buna karşılık, %30'luk bir kesim tekil ya da stratejik konumlarda yer alan, anlatı yoğunluğu yüksek sahnelerde kullanılmak üzere tasarlanmış görsellerden oluşmaktadır. Bu tasarım yaklaşımı, anlatının dramatik etkisini pekiştiren görsel eşikler oluşturur. Geriye kalan %30'luk grup ise ideolojik içerikli propaganda afişleri, Bobblehead figürleri ve jukebox gibi sembolik ve atmosferik ögeleri kapsamaktadır. Etkileşim türü açısından bu ögelerin bir kısmı tamamen pasif gözlemle sunulurken, bazıları yarı-etkileşimli olarak kullanılabilmektedir.

Tasarım dili açısından değerlendirildiğinde, *Fallout 3*'te retrofütüristik estetik anlayışı öne çıkmakta; pastel renk paletleri, fosforlu ekranlar, Vault Boy'un ikonografik kullanımı ve mühendislik estetiğiyle harmanlanmış endüstriyel yapılar *Vault-Tec* markasının hem nostaljik hem de baskıcı kimliğini yansıtmaktadır (Tablo 1). Mekân ve çevre analizi ise, yönlendirme tabelaları, tek yönlü koridorlar ve hidrolik geçiş sistemleri üzerinden, oyuncunun fiziksel hareket alanını sınırlayan ve denetleyen bir düzeneğe işaret etmektedir. Bu durum, *Vault-Tec*'in yalnızca anlatıdaki bir figür değil, aynı zamanda oyuncunun mekânsal deneyimini biçimlendiren aktif bir aktör hâline geldiğini göstermektedir.

Fallout 3'ün görsel ve mekânsal temsilleri, *Vault-Tec*'in totaliter doğasını anlatı düzeyinde kavramsallaştırmakla kalmayıp, oyun evreninin ideolojik arka planını sistematik biçimde inşa etmektedir. Oyun içi tasarım öğeleri, anlatı türleri, temsil sıklığı ve etkileşim biçimleri

bağlamında birbirini tamamlayan çok katmanlı bir yapı oluşturarak, *Fallout 3*'ü yalnızca bir rol yapma oyunu olmaktan çıkarıp aynı zamanda politik bir anlatı düzlemine taşımaktadır.

Tablo 2: *Fallout: New Vegas* görsel ve mekansal kimlik analizi (Lacry, 2016)

Görsel	Mekân ve Çevre Analizi	Tasarım Özellikleri	Temsil Sıklığı	Etkileşim Türü	Anlatı türü
	Karakter Yaratma Ekranı (RobCo Reflectron)	Retro-fütüristik tasarım, analog butonlar, ekran üstü metin ile yönlendirme, Pip-Boy tarzı arayüz	Yaygın	Oyuncu Etkileşimi / Özelleştirme	Kişisel Anlatı (Karakterin geçmişi ve görünümü oyuncu tarafından belirlenir)
	S.P.E.C.I.A.L. Perception Puanlama Paneli	Tipografi ve illüstrasyon, mizahi dil, kullanıcı dostu butonlu etkileşim	Yaygın	Sistemik Etkileşim / Karakter Gelişimi	Sistemik Anlatı
	Psikolojik Test Ekranı (Doc Mitchell'in Soruları)	Gerçekçi karakter modeli, eski tarz psikoloji testi görselliği, arka planda Vault Boy İllustrasyonu	Yaygın	Diyalog Seçimi / Karakter Özelleştirme	Kişisel Anlatı
	Trait Seçim Paneli	Retro-fütüristik arayüz, sarı tonlu metinler, Pip-Boy	Orta	Seçim yapma, karakter özelleştirme	Sistemik Anlatı
	Pip-Boy Görev Verisi Ekranı	Sarı monokrom yazı tipi, CRT ekran estetiği, görev açıklaması	Yaygın	Etkileşimli	Hikayesel Anlatı
	Companion Komut Çarkı	İkonik sarı çizimler, dairesel menü yapısı sezgisel yönlendirme	Yaygın	Etkileşimli	Sistemik Anlatı
	Vault 22 Giriş Kapısı	Aşınmış metalik yapı, dişli çark estetiği, post-apokaliptik izler	Az	Pasif	Mekansal Anlatı

Görsel	Mekân ve Çevre Analizi	Tasarım Özellikleri	Temsil Sıklığı	Etkileşim Türü	Anlatı türü
	Vault 22 Koridorları	Endüstriyel aydınlatma, paslı metal yüzeyler, boru sistemleri, tekinsiz atmosfer	Yaygın	Pasif	Mekansal Anlatı
	Vault 22 Bitkisel Yayılım Alanı	Radyoaktif yeşil ışık, doğa istilası, bitkisel yoğunluk terk edilmişlik hissi	Yaygın	Pasif	Mekansal Anlatı
	Vault 11 Seçim Kampanyası Afişleri	Propaganda dili, yıpranmış duvarlar, politik eleştiri, tipografik afişler	Az	Pasif	Hikayesel Anlatı

Fallout: New Vegas (Obsidian Entertainment, 2010), *Vault-Tec*'in oyun evrenindeki varlığını doğrudan kurumsal propaganda ya da afiş estetiğiyle değil, genellikle terk edilmiş yapılar, arşiv belgeleri ve çevresel izlerle desteklenen sessiz ve keşfe dayalı bir anlatı stratejisiyle temsil eden özgün bir yapıya sahiptir. Görsel içerik çözümlemesi sırasında, markaya ait görsel ögelerin diğer *Fallout* oyunlarına kıyasla çok daha seyrek, dolaylı ve pasif şekilde konumlandırıldığı gözlemlenmiştir.

Fallout 3'ün aksine bu oyunda *Vault-Tec*'in ikonik görsel kimliği afişler, logolar, tipografi ve kurumsal renk paletleri gibi arka planda bırakılmış; bunun yerine Vault yapılarına gömülü anlatılar ve oyuncunun keşif süreciyle şekillenen dolaylı anlatılar öne çıkmıştır. Oyuncunun Vault 11, Vault 22 ve Vault 3 gibi mekânlarda deneyimlediği içerikler, *Vault-Tec*'in etik dışı deneyleri ve toplumsal mühendislik faaliyetlerini, doğrudan görsel temsil yerine mekânsal ve çevresel anlatı üzerinden aktarmaktadır.

Tabloda yer alan 10 görsel/mekânsal temsil unsurunun analizi, oyun anlatısının büyük ölçüde sistemik, kişisel ve mekânsal anlatı türleri üzerinden şekillendiğini göstermektedir (Tablo 2). Öğelerin %40'ı sistemik anlatıya hizmet etmekte, özellikle karakter yaratma arayüzleri, S.P.E.C.I.A.L. paneli, Trait seçim ekranı ve Companion komut çarkı gibi etkileşimli menüler üzerinden sunulmaktadır. Bu türler oyuncuya rol belirleme ve sistem içi karar alma süreçlerinde doğrudan kontrol sağlarken, *Vault-Tec*'in birey üzerindeki dolaylı yönlendirici etkisini de sürdürmektedir. %20'si kişisel anlatı kapsamında değerlendirilmiş, bu bağlamda psikolojik testler ve karakter özelleştirme ekranları *Vault-Tec*'in oyuncunun kimliğine müdahale eden yapısını yansıtmaktadır. %30'luk dilim ise mekânsal anlatı türlerine ayrılmakta, özellikle Vault 22'ye ait üç farklı görsel (giriş kapısı, koridorlar, bitkisel yayılım alanı) ile *Vault-Tec*'in deneysel faaliyetlerinin çevresel ipuçları üzerinden oyuncuya iletildiği görülmektedir.

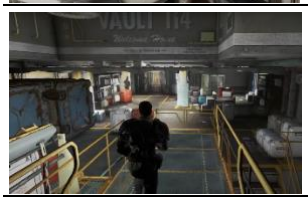
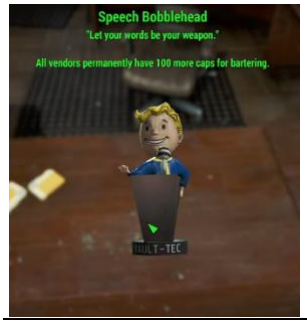
Temsil sıklığı açısından değerlendirildiğinde, öğelerin %60'ı yaygın kullanım alanına sahiptir (Tablo 2). Bu ögeler çoğunlukla sistem arayüzlerinde (Pip-Boy, karakter paneli, görev verisi menüsü) ve Vault içi geçitlerde oyuncuya sürekli eşlik eden yapılar olarak belirginleşmektedir. Geriye kalan %40'lık kısım ise ya tekil kullanım örneklerinden (Vault 11 seçim kampanyası afişi) ya da anlatı açısından kritik mekânsal anlardan (Vault 22 koridorları gibi) oluşmaktadır. Bu dağılım, *Fallout: New Vegas*'ın *Vault-Tec* anlatısını, *Fallout 3*'teki gibi doğrudan sistem mesajları ve yoğun görsel kimlik ile değil, stratejik olarak yerleştirilmiş mekânsal ipuçlarıyla ördüğünü ortaya koymaktadır.

Tasarım dili açısından oyun, retro-fütüristik stilin yanı sıra yer yer Vahşi Batı atmosferine gönderme yapan tematik yapı, mizahi illüstrasyonlar ve sarı-siyah ton geçişi gibi motiflerle *Fallout* evrenine özgü bir ikonografi sunar. Bununla birlikte görsel dil, *Vault-Tec*'in kurumsal yüzünden çok, oyuncunun kişisel kararlarını öne çıkaran sistem panellerine yönelmiştir. Bu durum, *Vault-Tec*'in bir marka olarak sürekli görünür olmaktan ziyade, mekânın derinliklerinde saklanan bir varlık hâline gelmesini sağlar. Vault 22'deki yeşil tonlu bitkisel istilalar, çürüyen metal yüzeyler ve sessiz koridorlar, oyuncuya kurumun geçmişteki faaliyetlerinin sonuçlarını estetik olarak hissettiren çevresel anlatı ögeleridir.

Fallout: New Vegas, *Vault-Tec*'i doğrudan bir marka ya da reklam figürü olarak değil, izleri üzerinden keşfedilen bir "hayalet kurum" gibi temsil etmektedir. Bu temsil biçimi, anlatı düzeyinde daha eleştirel ve sorgulayıcı bir oyuncu tutumu üretmekte*; Vault-Tec*'in distopik yönünü görsel değil, deneyimsel biçimde öne çıkarmaktadır. Oyuncunun kurumsal yapıyı araştırması, mekânları incelemesi ve karar anlarını kişiselleştirmesi yoluyla oyun*, Vault-Tec* anlatısını dekoratif yüzeyden çıkarıp, etik ve sosyopolitik bir tartışma alanına taşımaktadır.

Tablo 3: *Fallout 4* görsel ve mekansal kimlik analizi (MKIceAndFire, 2015)

Görsel	Mekân ve Çevre Analizi	Tasarım Özellikleri	Temsil Sıklığı	Etkileşim Türü	Anlatı türü
	Vault 114 Giriş Kapısı	Paslı, endüstriyel dairesel metal kapı. Ortada "114" numarası, çevresel uyarı yazıları	Yaygın	Çevresel etkileşim	Çevresel anlatı
	Vault 111 Yüzeye Çıkış Platformu	Mekanik ve dairesel metal platform, gear (dişli) biçimli sarı kontur, merkezden yukarı çıkan sistem	Orta	Oyun içi geçiş – yüklenebilir mekânlar	Gösterimsel anlatı
	*Vault-Tec* Nakliye Aracı	Koyu mavi minibüs formu, üzerinde *Vault-Tec* logosu. Araç modern-retro tasarım estetiği taşır.	Az–Orta	Görsel temsil, çevresel detay	Propaganda amaçlı anlatım

Görsel	Mekân ve Çevre Analizi	Tasarım Özellikleri	Temsil Sıklığı	Etkileşim Türü	Anlatı türü
	*Vault-Tec* Reklam Panosu	İllüstrasyon tarzında afiş, Vault Boy figürü, güvenlik ve umut mesajı	Orta	Anlatı destekleyici çevresel öğe	Propaganda amaçlı anlatım
	Vault içi platform-asansör alanı	Dar, paslı metal geçiş alanı, mavi detaylar, güvenlik kilitleri	Orta	Etkileşimli geçiş ve görev mekânı	Görev tabanlı anlatı
	Vault 111'den dışarıya açılan geçit	Endüstriyel metal yapı, ışıkla vurgulanan dramatik atmosfer	Orta	Çevresel geçiş ve görev mekânı	Sinematik ve atmosferik anlatı
	Vault içi duvar afişleri	Vault Boy ile temizlik ve yeraltı yaşamına sadakat mesajları	Yaygın	Görsel çevresel unsur	İdeolojik ve davranış yönlendirme anlatısı
	Vault 111 Giriş Holü	"Vault 111 – Welcome Home" yazısı, steril bilimsel ortam	Yaygın	Giriş sahnesi, yönlendirme	Kurumsal anlatı ve aidiyet teması
	Karakter Geliştirme – Vault Kat Planı	Her bir S.P.E.C.I.A.L özelliği bir yeraltı odasında sembolize edilmiştir	Yaygın	Menü etkileşimi, bilgi gösterimi	İnteraktif anlatı – görsel metafor
	Vault Boy Bobblehead Figürü	Vault Boy figürü mikrofon arkasında, konuşma yapar pozda. "VAULT-TEC" kaidesi üzerinde	Az	Toplanabilir – Pasif	Sistemik / İpucu Temelli

Fallout 4 (Bethesda Game Studios, 2015), *Vault-Tec* markasının görsel, mekânsal ve işitsel düzeyde en yoğun biçimde temsil edildiği oyun olarak serinin önceki yapımlarından belirgin biçimde ayrışmaktadır (Tablo 3). Oyunun açılışında yer alan Vault 111'e giriş sekansı ve sonrasındaki 200 yıl süren kriyojenik uyku, zamanın kesintiye uğradığı bir deneyimi temsil eder. Bu sekans, *Vault-Tec*'in birey üzerindeki zaman, hafıza ve beden kontrolüne dair temaları görselleştiren sinematik bir yapı sunar.

Görsel analiz kapsamında incelenen 10 farklı sahne ve nesne, *Vault-Tec*'in yalnızca bir teknoloji sağlayıcısı değil, aynı zamanda yaşam biçimlerini şekillendiren total bir sistem olarak kurgulandığını ortaya koymaktadır. Bu bağlamda *Fallout 4*, *Vault-Tec*'in kurumsal kimliğini hem çevresel temsiller hem de sürekli tekrar eden grafik ögelerle yeniden üretmekte; oyuncu ile şirket arasında daha içselleştirilmiş bir ilişki kurmaktadır.

Tablo verilerine göre, incelenen temsil öğelerinin %50'si yüksek sıklıkla oyun mekânlarında karşımıza çıkmakta; bu öğeler arasında Vault giriş holü, karakter geliştirme mekânları ve duvar afişleri gibi doğrudan *Vault-Tec* markasını taşıyan ögeler yer almaktadır (Tablo 3). Duvar afişlerinde Vault Boy figürünün temizlik, güvenlik, sadakat gibi değerleri teşvik eden sloganlarla birlikte kullanılması, kurumsal davranış kodlarının oyuncuya pasif fakat sürekli bir biçimde aktarılmasını sağlamaktadır. %30 oranındaki orta sıklıklı öğeler ise Vault geçitleri, iç geçiş platformları ve propaganda panoları gibi oyuncunun geçiş yaptığı alanlara konumlandırılmıştır. Bu dağılım, *Vault-Tec*'in oyun mekânlarıyla bütünleşmiş kurumsal sürekliliğini güçlendirirken, oyuncunun yönlendirilmesini estetik unsurlarla örtük biçimde gerçekleştirir.

Anlatı türü bakımından öğelerin büyük bir kısmı çevresel, sinematik ve propaganda temelli anlatı yapılarına sahiptir. Bu yapılar, oyuncuya metin ya da sesli anlatım yerine, mekânsal yerleşimler ve görsel simgeler aracılığıyla bilgi sunar. Bu bağlamda, *Fallout 4*'teki S.P.E.C.I.A.L. sisteminin bu kez fiziksel mekânlara (her biri bir özelliği temsil eden odalar şeklinde) yerleştirilmesi, oyuncunun soyut değerlerle (güç, algı, dayanıklılık vb.) fiziksel olarak etkileşime girmesine olanak tanımaktadır. Bu durum, oyun kurallarını ve karakter sistemini yalnızca öğrenmeye değil, aynı zamanda mekânsal deneyim yoluyla beden yoluyla içselleştirmeye de yönlendirir. Bu bağlamda kullanılan "bedenleştirme" kavramı, soyut değerlerin fiziksel etkileşim yoluyla somut deneyimlere dönüşmesini ifade etmektedir. Oyuncu, *Vault-Tec*'in değer sistemini yalnızca izlemekle kalmaz; oyun mekânı içinde dolaşarak onu deneyimler ve kendi karakter gelişimine bu değerler üzerinden yön verir (Tablo 3).

Pip-Boy, *Vault-Tec* teknolojisinin oyundaki sürekli arayüzü olarak anlatının sistemik yönünü desteklerken; Vault Boy bobblehead figürü, oyuncuya sembolik ilerleme ve öğe toplama temelli bir anlatı yapısı sunar. Özellikle *Vault-Tec* reklam panoları ve taşıma araçları gibi dış mekân ögeleri, *Vault-Tec*'in gerçek dünya şirketleri gibi kamusal alana da müdahil olduğunu simgeler.

Tasarım dili açısından *Fallout 4*, retrofütüristik görsel dil daha sofistike bir yaklaşımla sürdürür. Mavi ve sarı renk kodları, oval tipografi, grafik roman tarzı afişler ve çizgi film tarzında stilize edilmiş görsellik Vault Boy animasyonları, *Vault-Tec*'in "dostane" bir otorite gibi görünmesini sağlar. Ancak bu sevimli temsilin altında, şirketin mutlak kontrol mekanizması gizlidir. Bu çift yönlü estetik strateji, *Vault-Tec*'in hem güven verici bir kurum hem de distopik bir güç olarak konumlanmasına neden olur. Bu yönüyle *Fallout 4*, görsel

kimlik bağlamında yalnızca *Fallout* serisinin değil, genel olarak dijital oyun tarihinin en kapsamlı kurumsal marka anlatılarından birini inşa etmektedir.

Fallout 4; görsel kimlik, mekânsal yerleştirme, sinematik yapı ve propaganda araçlarını entegre ederek *Vault-Tec* markasını yalnızca bir arka plan ögesi olmaktan çıkarıp, anlatının merkezine yerleştirmektedir. Bu yapı, oyuncuyu *Vault-Tec* ile görsel, işitsel ve etkileşimsel düzeyde sürekli temas hâlinde tutmakta; markayı oyun deneyiminin ayrılmaz bir parçası hâline getirmektedir. Diğer *Fallout* oyunlarıyla karşılaştırıldığında, *Fallout 4*, *Vault-Tec*'in kurumsal temsilini en görünür, bütüncül ve ideolojik açıdan çarpıcı biçimde işleyen yapım olarak öne çıkmaktadır. Bunu; *Vault-Tec*'e ait logoların, maskot figürlerinin, posterlerin, eğitim sistemlerinin ve görev yapılarının oyun dünyasının neredeyse her alanına yayılması; oyuncuya bu kurumun değer sistemini mizahi, didaktik ve denetleyici yollarla sürekli olarak hatırlatması yoluyla yapmaktadır. Ayrıca bu görsel anlatı, propaganda afişlerinden eğitim videolarına kadar çok katmanlı biçimde kurgulanarak *Vault-Tec*'in bir şirket olmanın ötesinde, ideolojik bir düzenin temsilcisi olarak konumlanmasını sağlamaktadır.

Tablo 4: *Fallout* oyunlarının karşılaştırmalı analizi

Kriter	Fallout 3	Fallout: New Vegas	Fallout 4
Temsil Biçimi	Doğrudan ve yoğun	Dolaylı ve keşfe dayalı	Görsel olarak bütünleşmiş ve sinematik
Anlatı Türü Ağırlığı	Sistemik, eğitsel, ideolojik	Sistemik, mekânsal, kişisel	İdeolojik
Görsel Kimlik Kullanımı	Yüksek: afişler, logolar, Pip-Boy arayüzü	Düşük: az sayıda afiş, daha çok mekânsal izler	Çok yüksek: afişler, araçlar, giriş sahneleri
Temsil Sıklığı	Dengeli: hem yaygın hem stratejik	Yaygın sistemik unsurlar, az sayıda görsel	Yaygın ve sürekli görsel tekrarlarla
Tasarım Dili	Retrofütüristik, soğuk ve bürokratik estetik	Retro + Western, mizahi ögeler	Renkli, çizgi film estetiği, modern-retro
Mekânsal Vurgu	Endüstriyel koridorlar, yön tabelaları	Terk edilmiş Vault'lar, deneysel alanlar	Steril, sinematik geçişler, afişlerle dolu alanlar
Vault-Tec'in Rolü	Totaliter ve kontrolcü kurum	Geçmişte kalan deneysel yapı	Merkezi otorite, davranış yönlendirici marka

Vault-Tec markasının *Fallout* serisindeki temsil biçimleri, görsel kimlik kullanımı ve anlatı stratejileri Tablo 4'te karşılaştırmalı olarak sunulmaktadır. Bu tabloya dayalı olarak değerlendirildiğinde, *Fallout 3*'te *Vault-Tec*'in otoriter ve sistematik bir kurum olarak açıkça temsil edildiği; *Fallout: New Vegas*'ta ise bu temsilin daha çok çevresel ipuçlarıyla dolaylı biçimde sunulduğu görülmektedir. *Fallout 4*, markayı sinematik sahneler, sürekli tekrarlanan görseller ve görev temelli yapı ile oyuncunun deneyim merkezine taşır. Anlatı türlerinde *Fallout 3* sistemik ve ideolojik unsurları öne çıkarırken; New Vegas daha kişisel ve sorgulayıcı bir yapı kurar. *Fallout 4* ise bu unsurları birleştirerek *Vault-Tec*'i hem estetik hem de ideolojik açıdan oyun dünyasına entegre eder. Bu farklılaşmalar, *Vault-Tec*'in görsel kimliğinin yalnızca estetik değil, aynı zamanda anlatı ve davranış yönlendirme aracı olarak nasıl evrildiğini ortaya koymaktadır.

Tasarım Dili oyunların *Vault-Tec*'i temsil etme biçimlerini doğrudan etkileyen önemli bir fark noktasıdır. *Fallout 3*, retrofütüristik bir atmosferle birlikte, kurumsal yönetim anlayışını yansıtan görsel diliyle soğuk ve hiyerarşik bir yapı sunar; *Vault-Tec* ise geçmişten izler taşıyan, ancak otoriter ve baskıcı bir düzenin sembolü olarak konumlanır. New Vegas'ta bu retro anlayış, Amerikan sinemasının ikonik türlerinden biri olan Western'in bireysel kahramanlık, sınır yaşamı ve adalet arayışı gibi anlatı kodlarıyla birleşerek daha özgün ve mizahi bir tona evrilir. *Fallout 4* ise daha renkli, sevimli ve çizgi film estetiğiyle görsel kimliği ticarileştirilmiş bir kurumsal yapı yaratır.

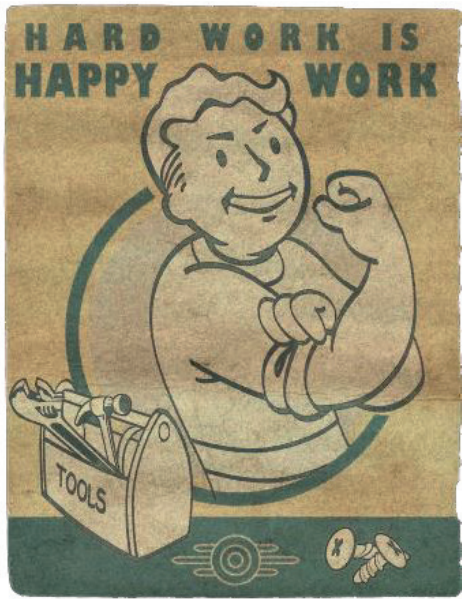
Mekânsal Vurgu bakımından *Fallout 3*, yön tabelaları, koridor geçişleri ve fonksiyon odaklı mekânsal kurgu ile fiziksel kontrolü simgeler. New Vegas'ta terk edilmiş Vault'lar ve deneysel mekânlar, *Vault-Tec*'in geçmişteki uygulamalarının etik yansımalarını taşır. *Fallout 4*'te ise geçiş platformları, giriş holleri, steril odalar ve afişlerle dolu duvarlar; şirketin hem sistematik hem duygusal bir aidiyet yaratmaya çalıştığını gösterir.

Vault-Tec'in Rolü her oyunda belirgin biçimde farklılaşır: *Fallout 3*'te *Vault-Tec*, bireyleri doğrudan kontrol eden totaliter bir otoritedir. *Fallout: New Vegas*'ta *Vault-Tec*, geçmişte yapılan etik dışı deneylerin izlerini taşıyan ve terk edilmiş tesisler, ses kayıtları ve oyuncu olmayan karakter (NPC) anlatımları yoluyla oyuncuya sunulan bir eleştirel kurum olarak temsil edilmektedir. Bu anlatılar, *Vault-Tec*'in otoriter, deney odaklı mirasını eleştirel bir bakışla görünür kılar.

Fallout 4'te ise *Vault-Tec*, otoritesini yumuşatmış, propaganda estetiğiyle şekillendirilmiş, oyuncuyu yönlendiren ama aynı zamanda aidiyet hissi yaratmaya çalışan bir marka kimliğine bürünmüştür.

Bu karşılaştırmalı analiz, *Fallout* serisinde *Vault-Tec*'in temsiline dair çok katmanlı bir dönüşüm olduğunu ortaya koymaktadır. *Fallout 3*'te sistematik kontrol ve otorite, *Fallout: New Vegas*'ta etik sorgulama ve keşif, *Fallout 4*'te ise marka stratejisi ve ideolojik estetik ön plana çıkmıştır. Her oyun, *Vault-Tec*'i yalnızca bir şirket değil; aynı zamanda anlatının, mekânın ve oyuncu deneyiminin kurucu bir aktörü olarak konumlandırmıştır. Bu durum, dijital oyunlarda kurumsal yapıların nasıl estetikleştirildiği ve oyuncu etkileşimiyle nasıl ideolojik katmanlar kazandığını göstermesi açısından önemlidir.





Görsel 2: Fallout 3 Vault-Tec propaganda afişi
Kaynak: https://fallout.fandom.com/wiki/Poster_(Fallout_3) Erişim Tarihi: 05.02.2025
Görsel 3: Fallout 4 Vault-Tec propaganda afişi
Kaynak: https://fallout.wiki/wiki/Poster_%28Vault_Hard_Work%29 Erişim Tarihi: 05.02.2025

"Hard Work is Happy Work" sloganını içeren iki farklı görsel örnek, *Fallout* serisinde *Vault-Tec*'in propaganda stratejisinin oyunlar arası dönüşümünü temsil eden çarpıcı bir karşılaştırma sunmaktadır. İlki, *Fallout 3*'e ait tasarımda, sarı paslı metal zemin üzerinde sade bir tipografik mesaj sunulmakta; görselde figüratif öğe bulunmamakta ve yalnızca *Vault-Tec* logosu yer almaktadır (Görsel 2). Bu biçim, otoriter, bürokratik ve emir verici bir söylemle *Vault-Tec*'in totaliter yapısını ön plana çıkarırken; estetikten ziyade mesajın doğrudanlığına ve denetleyici işlevine odaklanmaktadır. Propaganda dili, oyuncuya doğrudan bir itaat çağrısı niteliğindedir ve oyun içerisindeki kurumsal yapının soğuk ve mekanik doğasıyla bütünleşir. Buna karşılık, ikinci görsel *Fallout 4*'e ait olduğu anlaşılan versiyon çizgi film estetiğiyle hazırlanmış, Vault Boy karakterinin gülümseyerek kaslarını gösterdiği mizahi bir kompozisyon sunmaktadır (Görsel 3). Sepya tonlarında, nostaljik bir broşür havasındaki bu tasarımda, Vault Boy'un yanında bir alet kutusu ve alt kısımda vidalar yer almakta, bu da çalışmanın fiziksel ve sosyal değerini olumlayan bir görsel anlatı kurmaktadır. Aynı slogan kullanılsa da bu görselde mesaj yumuşatılmış, teşvik edici bir tonda yeniden çerçevelenmiş ve oyuncuya "çalışkan olmanın" mutlu bir aidiyetle özdeşleştiği fikri sunulmuştur. Bu strateji, *Fallout 4*'ün *Vault-Tec*'i yalnızca bir teknoloji sağlayıcısı değil, oyuncuya sevimli ve ikna edici yollarla davranış kalıpları dayatan bir "dost kurum" olarak konumlandırma çabasını yansıtır. Bu iki görsel arasındaki farklar, *Fallout* serisinin *Vault-Tec* anlatısında gerçekleşen ideolojik kaymaları ve estetik dönüşümleri ortaya koyar. *Fallout 3*, oyuncuya sıklıkla *Vault-Tec*'in doğrudan yönlendirmeleri, sesli bilgilendirmeleri ve kontrol amaçlı mekanizmalarıyla yaklaşan otoriter bir temsil stratejisi benimserken; *Fallout 4*, bu söylemi daha sofistike bir propaganda diliyle yeniden çerçeveler. Mavi-sarı renk paleti, çizgi film tarzı animasyonlar,

mizahi eğitim videoları ve Vault Boy figürlerinin sevimli anlatımı aracılığıyla oyuncunun bilinçaltına seslenen, sempatik bir marka algısı inşa eder. Aynı metinsel içerik, görsel bağlamın değişmesiyle birlikte anlam kaymasına uğrayarak, *Vault-Tec*'in kurgusal evrendeki çok katmanlı iktidar stratejilerini görünür kılar. Bu durum, oyun içi estetik unsurların yalnızca dekoratif değil, aynı zamanda ideolojik ve anlatımsal araçlar olarak işlev gördüğünü göstermektedir.



Görsel 4: Fallout 3 Vault 101 kapısı

Kaynak: Shirrako, 2018.

Görsel 5: Fallout 4 Vault 88 kapısı

Kaynak: MKIceAndFire, 2015.

Fallout 3'te yer alan Vault 101 kapısı (Görsel 4), taş duvarlarla çevrili karanlık bir mekânda, izole ve otoriter bir atmosfer yaratırken; *Fallout 4*'teki Vault 88 kapısı (Görsel 5), sarı renk paleti ve aydınlatmalı çevresiyle daha organize, modern ve estetikleştirilmiş bir kurumsal temsil sunmaktadır.

Fallout serisinde Vault kapıları, yalnızca bir mekânsal geçiş öğesi değil; aynı zamanda Vault-Tec'in ideolojik yapısını, kurumsal işlevini ve anlatısal gücünü temsil eden sembolik yapılardır. Bu bağlamda, *Fallout 3*'teki Vault 101 giriş kapısıyla *Fallout 4*'teki Vault 88 kapısı arasında gözlemlenen tasarımsal ve bağlamsal farklar, şirketin oyuncuya sunulan kurumsal algısının oyunlar arası dönüşümünü açıkça yansıtmaktadır.

Fallout 3'teki Vault 101 kapısı, dairesel metal formuyla tamamen karanlık, taşla çevrili izole bir alana yerleştirilmiştir. Aydınlatmanın neredeyse hiç bulunmaması, çevresel detayların yokluğu ve kapının sığınak benzeri tek yönlü mimarisi, mekânsal olarak yalnızlık, denetim ve sıkışmışlık hissini çağrıştıran bir atmosfer oluşturur. Pasif agresif ışıklandırma ve soğuk renk paleti, *Vault-Tec*'in baskıcı ve otoriter karakterini görsel olarak destekler. Bu kapı, oyuncunun dünyaya çıkmadan önce karşılaştığı son fiziksel bariyer olarak, kurumun birey üzerindeki denetim gücünü sembolize eder. Ayrıca kapının hemen önünde görülen kontrol paneli, bu geçişin yalnızca fiziksel değil, aynı zamanda sistemik bir izin mekanizmasına bağlı olduğunu da anlatısal olarak kodlamaktadır.

Buna karşılık *Fallout 4*'teki Vault 88 giriş kapısı, daha aydınlık bir ortamda, yapay ışıklarla çevrilmiş şekilde tasarlanmış; çevresine yerleştirilmiş güvenlik korkulukları, asansör

mekanizmaları ve yapı bütünlüğü daha organize ve teknik bir görünüm sunmaktadır. Sarı tonların ve ışığın baskın olduğu bu sahne, *Vault-Tec*'in kurumsal varlığını daha profesyonel, sistematik ve güven veren bir çerçevede sunar. Vault 88'in kapısı yalnızca bir koruma unsuru değil, aynı zamanda markanın simgesel gücünü sergileyen bir vitrindir. Bu durum, Fallout 4'ün *Vault-Tec*'i yalnızca bir sığınak sağlayıcısı olarak değil; estetikleştirilmiş, modernleştirilmiş bir yaşam modeli sunan baskın bir yapı olarak konumlandırdığını gösterir.

İki görsel arasındaki bu farklar, *Vault-Tec*'in *Fallout 3*'te daha çok totaliter, kapalı ve mekanik bir kurum olarak temsil edilirken, *Fallout 4*'te daha markalaşmış, dışa dönük ve estetikleştirilmiş bir kurumsal yapı hâline getirildiğini ortaya koyar. Görsel sunum, mekânın ışık, malzeme ve çevresel bağlamla olan ilişkisi üzerinden anlam kazanırken; aynı zamanda *Vault-Tec*'in kurgusal evrendeki iktidar biçimini yeniden tanımlar. Böylece oyuncunun *Vault-Tec* ile olan ilişkisi yalnızca mekânsal değil; estetik, duygusal ve ideolojik düzeyde çok katmanlı bir hale gelir. Bu durum, oyun içi mimari unsurların yalnızca çevresel değil, aynı zamanda anlatısal ve ideolojik araçlar olarak işlev gördüğünü bir kez daha doğrular.

7. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu çalışma, dijital oyunlardaki kurumsal görsel kimliğin yalnızca logolar, afişler ve kullanıcı arayüzü gibi yüzeysel grafik ögelerle değil; aynı zamanda mekânsal düzenlemeler, çevresel anlatılar ve oyuncu etkileşimi yoluyla çok katmanlı biçimlerde inşa edildiğini *Fallout* serisi özelinde ortaya koymaktadır. Lev Manovich'in "Gezilebilir Uzam (Navigable Space)" ve Henry Jenkins'in "Çevresel Anlatı (Environmental Storytelling)" kuramları çerçevesinde yapılan analizler, *Vault-Tec* markasının *Fallout 3, Fallout: New Vegas* ve *Fallout 4* oyunlarında farklı estetik ve anlatı stratejileriyle temsil edildiğini göstermiştir. Görsel kimlik öğeleri (logo, tipografi, renk paleti, afişler, maskot figürler), yalnızca estetik birer unsur değil; aynı zamanda ideolojik bir pozisyonun taşıyıcısı olarak oyun mekânlarında doğrudan veya dolaylı biçimlerde konumlandırılmıştır. *Fallout 3*'te *Vault-Tec* otoriter bir kurum olarak doğrudan yönlendirici bir anlatı üstlenirken, *Fallout: New Vegas*'ta bu yapı çevresel ipuçları ve keşfe dayalı sessiz anlatılarla geri planda temsil edilmiş; *Fallout 4*'te *Vault-Tec*, oyuncuya sürekli olarak sunulan afişler, animasyonlar ve kullanıcı arayüzü öğeleriyle görsel olarak ikna etmeye yönelik bir kurumsal sunum stratejisi doğrultusunda, oyun evreninde merkezî bir marka kimliği kazanmıştır. Bu bağlamda, oyun tasarımcılarına yönelik olarak şu öneriler getirilebilir: Görsel kimlik, sadece kullanıcı arayüzlerinde değil, çevresel anlatının içine stratejik biçimde yerleştirilmeli ve oyuncunun mekânsal deneyimiyle etkileşimli hâle getirilmelidir. Afişler, yön tabelaları, logolar ve tipografik mesajlar; mekân içinde konumlandırıldıkları bağlamla anlam kazanmalı, yalnızca birer dekor değil, oyuncunun kararlarını ve yönelimlerini etkileyen işlevsel unsurlar olmalıdır. Ayrıca, farklı anlatı türleriyle bütünleşen görsel iletişim stratejileri geliştirilmelidir. Bu stratejiler; renk kullanımı, tipografi, ikonografi, afiş dili ve karakterlerin görsel üslubu gibi öğelerin anlatı bağlamına göre uyarlanmasını kapsar.

Tasarımcılar, kurumsal yapının anlatı tonunu, görsel sunumunu ve oyuncunun sosyal, kültürel ve deneyimsel altyapısını göz önünde bulundurarak anlam katmanlarını titizlikle kurgulamalıdır. Bununla birlikte, grafik öğeler yalnızca estetik bir arka plan değil, oyuncunun yönelimi, keşif motivasyonu ya da görev ilerleyişiyle ilişkili çok işlevli araçlar olarak tasarlanmalıdır. *Fallout* serisinde *Vault-Tec* örneği, bu bütüncül yaklaşımın oyun dünyasında nasıl başarılı bir anlatı aracı olarak kullanılabileceğini göstermekte; görsel kimliğin oyun deneyiminin merkezine yerleştirildiği tasarımlarda hem ideolojik aktarım hem de kullanıcı etkileşimi açısından güçlü sonuçlar üretilebileceğini ortaya koymaktadır.

Gelecekte yapılacak çalışmalar, dijital oyunlarda kurumsal görsel kimliğin oyuncu algısı üzerindeki etkilerini daha kapsamlı biçimde inceleyebilir. Özellikle oyuncuların farklı görsel kimlik stratejilerine verdikleri tepkiler, etkileşim biçimleri ve anlatıyı yorumlama pratikleri nitel ve nicel yöntemlerle analiz edilerek, görsel kimliklerin anlatıdaki işlevi daha derinlemesine anlaşılabilir. Bu bağlamda deneysel çalışmalarla, aynı temaya sahip fakat farklı estetikle sunulan görsel kimliklerin oyuncu üzerindeki psikolojik ve davranışsal etkileri karşılaştırmalı olarak ölçülebilir. Farklı kültürel bağlamlarda geliştirilen oyunlardaki kurumsal marka temsilleri karşılaştırılarak, yerel ve küresel estetik stratejilerin oyun tasarımına nasıl yansıdığı üzerine disiplinlerarası analizler yapılabilir. *Vault-Tec* örneğinde olduğu gibi, ilerleyen araştırmalarda propaganda estetiği, nostalji duygusu, çizgi film estetiği gibi görsel anlatım biçimlerinin ideolojik içerik üretimiyle nasıl bütünleştiği sorunsallaştırılabilir. Bununla birlikte, oyun dışında sosyal medya, oyuncu forumları, cosplay kültürü ve ürünleştirme süreçlerinde bu tür kurumsal kimliklerin nasıl yeniden üretildiği ve anlamlandırıldığı incelenerek, oyun içi kimliğin oyun dışı kültürel karşılıkları da değerlendirmeye alınabilir. Böylece görsel kimliğin yalnızca oyun içi değil, oyun kültürü bütününde nasıl bir söylem alanı oluşturduğu üzerine daha kapsamlı bir kuramsal çerçeve geliştirilebilir.

KAYNAKÇA

Ab, M. A. A., Abdullah, M. H., Masrek, M. N., & Ramli, I. (2014). Typography is significant in memorizing a logo. *International Journal of Social Science and Humanity, 4*(3), 220. https://doi.org/10.7763/IJSSH.2014.V4.350

Aula, H. M., Tienari, J., & Wæraas, A. (2015). The university branding game: Players, interests, politics. *International Studies of Management & Organization, 45*(2), 164–179. https://doi.org/10.1080/00208825.2015.1006015

Bethesda Game Studios. (2008). Fallout 3 [Video game]. Bethesda Softworks. https://fallout.bethesda.net/en/games/fallout-3

Bethesda Game Studios. (2015). Fallout 4 [Video game]. Bethesda Softworks. https://fallout.bethesda.net/en/games/fallout-4

Bowman, B., Elmqvist, N., & Jankun-Kelly, T. J. (2012). Toward visualization for games: Theory, design space, and patterns. *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics, 18*(11), 1956–1968. https://doi.org/10.1109/TVCG.2012.77

Brandse, M., & Tomimatsu, K. (2013, Temmuz). Empirical review of challenge design in video game design. In *International Conference on Human-Computer Interaction* (ss. 398–406). Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg. https://doi.org/10.1007/978-3-642-39473-7_80

Butcher, L., Tang, Y., & Phau, I. (2017). Pawning n00bs: Insights into perceptions of brand extensions of the video game industry. *Australasian Marketing Journal, 25*(3), 215–224. https://doi.org/10.1016/j.ausmj.2016.11.008

Champion, E. (2003, Şubat). Applying game design theory to virtual heritage environments. In *Proceedings of the 1st international conference on computer graphics and interactive techniques in Australasia and South East Asia* (ss. 273–274). https://doi.org/10.1145/604471.604532

Drakopoulou, S. (2010). A moment of experimentation. Spatial practice and representations of space as narrative elements in location-based games. *Aether. The Journal of Media Geography.*

El-Nasr, M. S., & Yan, S. (2006, Haziran). Visual attention in 3D video games. In *Proceedings of the 2006 ACM SIGCHI international conference on Advances in computer entertainment technology* (ss. 22-es). https://doi.org/10.1145/1178823.1178849

Fallout 3 Vault-Tec propaganda afişi, https://fallout.fandom.com/wiki/Poster_(Fallout_3) Erişim Tarihi: 05.02.2025.

Fallout 4 Vault-Tec propaganda afişi https://fallout.wiki/wiki/Poster_%28Vault_Hard_Work%29 Erişim Tarihi: 05.02.2025.

Fernández-Vara, C. (2011). Game spaces speak volumes: Indexical storytelling.

Finley, T. K. (2018). *Narrative tactics for mobile and social games: Pocket-sized storytelling*. CRC Press. https://doi.org/10.1201/9781315155203-9

Garbellini, A. B., Serrano, D. P., & Ramallal, P. M. (2021). Fake brand gamification. Ludificación de las marcas visuales cómo estrategia de advertainment. *AdComunica. Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación, (22)*, 163. https://doi.org/10.6035/2174-0992.2021.22.9

Gee, L. L. S., Dolah, J., & Pangayan, V. B. (2019). Visual preferences for educational game designs through the graphic style approaches. *Jurnal Gendang Alam (GA).* https://doi.org/10.51200/ga.v0i0.2181

Hernández, B. J. S. (2013). El papel simbólico de la tipografía en el diseño de logotipos: el caso de Audi. *Sphera Publica, 1*(13), 38–56.

Jacobson, A. (2012). *Typographic trends in American sports brands* (Yüksek lisans tezi, California Polytechnic State University). *DigitalCommons@CalPoly*. https://digitalcommons.calpoly.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1079&context=grcsp

Jenkins, H. (2004). Game design as narrative architecture. In N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Eds.), *First person: New media as story, performance, and game* (ss. 118–130). MIT Press.

Jukić, D. (2024, Temmuz). Video game industry: A marketing perspective. In *International Scientific Conference Strategic Management and Decision Support Systems in Strategic Management* (ss. 355–362). https://doi.org/10.46541/978-86-7233-428-9_391

Kim, I., Hong, S., Lee, J. H., & Bazin, J. C. (2018). Overlay design methodology for virtual environment design within digital games. *Advanced Engineering Informatics, 38*, 458–473. https://doi.org/10.1016/j.aei.2018.08.014

Lacry. (2016, Mayıs 24). Fallout: New Vegas full game walkthrough (no commentary) [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=1cHIlLqgZAk

Lamba, L. (2023). Game-changer: Unveiling the impact of game-specific factors on brand recall and attitude. *International Journal of Economics, Finance & Management Science, 8*(11), 1–4. https://doi.org/10.55640/ijefms-9143

Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.

Martens, S., Sanz, L. C., & De La Hera, T. (2023). The contribution of branded games for the LEGO Ninjago brand narrative. In *La Contribución de los Juegos de Marca a la Narrativa de Marca de LEGO Ninjago* (ss. 147–176). https://doi.org/10.26503/todigra.v6i1.133

Martin, J. (2005, Ocak). Virtually visual: The effects of visual technologies on online identification. In *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views: Worlds in Play*.

Martínez, G. M., Martínez, M. R., & Cambra, U. C. (2022). Identidad visual y gambling en el ecosistema de cajas botín del videojuego Counter-Strike. *VISUAL REVIEW. International Visual Culture Review/Revista Internacional de Cultura Visual, 16*(3), 279–290. https://doi.org/10.62161/revvisual.v16.5266

MKIceAndFire. (2015, Kasım 10). *Fallout 4 full game movie (no commentary)* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=JnIprXJMvN4

Mohsen, A. E. (2018). The aesthetics impact of the typographic on the logo advertising and meaning. *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME), 8*, 18–28.

More, G., & Burrow, A. (2007, Aralık). Observing the learning curve of videogames in architectural design. In *Proceedings of the 4th Australasian conference on Interactive entertainment* (ss. 1–6).

Nelson, M. R. (2002). Recall of brand placements in computer/video games. *Journal of Advertising Research, 42*(2), 80–91. https://doi.org/10.2501/JAR-42-2-80-92

Nitsche, M. (2008). *Video game spaces: Image, play, and structure in 3D worlds*. MIT Press.

Obsidian Entertainment & Bethesda Game Studios. (2010). Fallout: New Vegas [Video game]. Bethesda Softworks. https://fallout.bethesda.net/en/games/fallout-new-vegas

Okur, M., Kızıl, R., & Atamaz, E. (2024). The art of graphic design in video games: Beyond the visual. *Amazonia Investiga, 13*(78), 9–26. https://doi.org/10.34069/ai/2024.78.06.1

Overdijk, M. (2023, Ekim). Circulation and narrative in a virtual environment. In *International Conference on Interactive Digital Storytelling* (ss. 504–516). Cham: Springer Nature Switzerland. https://doi.org/10.1007/978-3-031-47655-6_31

Peixoto, D. C., Prates, R. O., & Resende, R. F. (2010, March). Semiotic inspection method in the context of educational simulation games. In *Proceedings of the 2010 ACM Symposium on Applied Computing* (pp. 1207-1212). https://doi.org/10.1145/1774088.1774342

Rizopoulos, C., Arsenopoulou, N., & Poupou, A. (2023, Eylül). Journeys, maps, dungeons: Navigating narrative and cinematic space in open world digital games. In *Proceedings of the 2nd International Conference of the ACM Greek SIGCHI Chapter* (ss. 1–5). https://doi.org/10.1145/3609987.3610025

Salomão, A., Andaló, F., & Horn Vieira, M. L. (2017). Understanding game design for the development of a game environment. In *HCI International 2017–Posters' Extended Abstracts: 19th International Conference* (ss. 73–79). https://doi.org/10.1007/978-3-319-58750-9_10

Shirrako. (2018, Mayıs 2). Fallout 3 full game walkthrough (no commentary) [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=Bu2pP7QEYfg

Van Looy, J. (2015). Online games characters, avatars, and identity. *The international encyclopedia of digital communication and society* (ss. 748–758). https://doi.org/10.1002/9781118767771.wbiedcs106

Vashisht, D. (2017). How gamers process in-game brand placements under different game-involvement conditions. *Management Research Review, 40*(4), 471–490. https://doi.org/10.1108/MRR-07-2015-0163

Vault Boy, https://fallout.fandom.com/wiki/Vault_Boy, Erişim tarihi: 01.02.2025.

Wei, H., Bizzocchi, J., & Calvert, T. (2010). Time and space in digital game storytelling. *International Journal of Computer Games Technology, 2010*(1), 897217. https://doi.org/10.1155/2010/897217

Xiao, S., Wang, L., Ma, X., & Zeng, W. (2024, Mayıs). TypeDance: Creating semantic typographic logos from image through personalized generation. In *Proceedings of the 2024 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (ss. 1–18). https://doi.org/10.1145/3613904.3642185

Zakowski, S. (2016, Ocak). Environmental storytelling, ideologies and quantum physics: Narrative space and the Bioshock games. In *Proceedings of DiGRA/FDG 2016 Conference*.

Zammitto, V. (2008, Temmuz). Visualization techniques in video games. In *Electronic Visualisation and the Arts (EVA 2008)*. BCS Learning & Development. https://doi.org/10.14236/ewic/EVA2008.30

STRUCTURED ABSTRACT

How does corporate visual identity function as a multi-layered communication tool in digital games beyond merely an aesthetic element? This study examines how visual identity shapes the player experience through spatial integration and design strategies, using the fictional brand Vault-Tec from the *Fallout* series as an example.

This study analyzes how visual identity is integrated into the game world through spatial organization and visual design in digital games. Focusing on the Vault-Tec brand in the Fallout series, this study aims to reveal how this identity is used not only as an aesthetic element but also as a narrative and ideological component. It is argued that visual identity is a narrative tool that shapes the player's perception, spatial awareness, and behavioral tendencies.

Qualitative content analysis was used in the study. The data consists of visual elements of the Vault-Tec brand in the games *Fallout 3, Fallout: New Vegas, and Fallout 4* (logos, posters, typography, color palettes, mascots, etc.). These visuals were analyzed using screenshots obtained from high-resolution and fully comprehensive 30-hour gameplay videos sourced from YouTube (channels: Shirrako, Lacry, MKIceAndFire). Each visual has been thematically classified under the headings of "space and environment," "design features," "visibility frequency," "type of interaction," and "narrative function." As a theoretical framework, Lev Manovich's concept of "navigable space" and Henry Jenkins's theories of "environmental storytelling" have been employed, examining the role of visual identity in guiding players, facilitating narrative comprehension, and influencing ideological interaction.

Fallout 3 presents the Vault-Tec brand with an authoritarian visual language. Visuals such as control panels, posters, and the Pip-Boy interface reinforce a narrative of centralized control and bureaucratic ideology. 60% of the visuals directly guide player decisions and learning processes.

Fallout: New Vegas follows a more passive and exploration-focused strategy. The brand is represented through abandoned vaults and environmental cues, rather than direct logos. The narrative emphasizes moral ambiguity and player freedom while Vault-Tec functions as a "ghost institution" reflecting the experimental practices of the past.

Fallout 4 has the most comprehensive visual identity representation. Repeating propaganda posters, color-coded environmental designs, and cinematic sequences make Vault-Tec a central narrative element. Even while adopting a more friendly, cartoonish aesthetic, themes of control and surveillance are maintained in the background.

Throughout the series, Vault-Tec transforms from a bureaucratic symbol into an entity deeply rooted in ideology and aesthetics. Through its visual identity, this evolution embeds themes such as authority, nostalgia, and systemic propaganda into the game's world.

The comparative analysis reveals a multi-layered transformation in the representation of Vault-Tec. The open control representation in *Fallout 3* is replaced by a more implicit and environmental narrative in New Vegas; in *Fallout 4*, the brand is integrated into player interaction at every level. As a design element and ideological tool, visual identity determines the player's decisions, spatial perception, and place within the narrative. The same slogans and symbols take on different meanings depending on the context, thereby deepening the narrative function of the design.

The study demonstrates that the strategic integration of visual identity with spatial and narrative structures in digital games enhances both the credibility of the game world and its ideological transmission power. It is recommended that game designers position visual elements not as decorative but as narrative tools. Visual identity elements should be effectively utilized in areas such as player guidance, spatial awareness, and establishing emotional context. Future research recommends examining player responses to different visual identity strategies using empirical methods (surveys, behavioral analysis, etc.). Comparative studies of brand representations in culturally different games can also contribute to understanding aesthetic ideologies in global game design.

BİR FOTOGRAFİK İMGENİN ANALİZİ: NAPALM KIZI FOTOĞRAFINA ÜÇ FARKLI YAKLAŞIM

HANDAN DAYI*, RANA İĞNECİ SÜZEN **

ÖZ

İmgeler görsel iletişim dünyasında, içinde bulunduğu dil ve kültürün sınırlarını aşan ve anlam yaratan unsurlardır. Fotografik görüntüler de kültürel konum ve sanatsal nitelik arasında bağ kurarak teknik boyutun ötesine geçerler ve imge ile görüntü arasındaki anlamı arttırırlar.

Görüntülerin estetik değerlendirmesi birbirine bağlı iki ana biçimde kategorize edilebilir. İlki sahip olunan ontolojinin görsel değerlendirmesi, ikincisi ise yansıtılan içeriğin bağlamsal örüntüleridir. Estetik yönüyle öne çıkan fotoğraflarda hikâye yaratmak, bu hikayeleri arka planlarla doldurmak amaçlanır. Bu bağlamda çalışma fotografik imgede anlatım öğesinin analizini farklı yaklaşımlar üzerinden sunmayı amaçlamaktadır. "Napalm Kızı" adlı fotoğrafta üç ayrı analiz esas alınmıştır. Çalışmanın teorik temellerini Roland Barthes, Gillian Rose ve Mieke Bal'ın kavramsal yaklaşımları oluşturmaktadır.

Çalışma nitel araştırma metodu çerçevesinde betimsel içerik analizi yöntemleri uygulanarak gerçekleştirilmiştir. Üç farklı analizden elde edilen veriler genel değerlendirme başlığı altında birleştirilmiş, anlam üretmedeki farklıklarının ortak paydada nasıl birleştiği yorumlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Fotoğraf, İmge, Görsel Analiz Metodolojileri, Yorumlama, Anlam ve Anlatım.

* Doçent, Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Fotoğraf Bölümü, handandayi@akdeniz.edu.tr, https://orcid.org/0000-0002-9465-4536.

** Doktor Öğretim Üyesi, Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sinema TV Bölümü, ranaigneci@akdeniz.edu.tr, https://orcid.org/0000-0003-3681-7760.

*** İki yazar da çalışmaya eşit oranında katkıda bulunmuşlardır. Çalışmada herhangi bir destek ve teşekkür beyanı veya çatışma beyanı yoktur.

**** Dayı, H. ve İğneci Süzen, R. (2025). Bir Fotoğrafik İmgenin Analizi: Napalm Kızı Fotoğrafına Üç Farklı Yaklaşım. Akdeniz Sanat (36), 331-362.

Araştırma Makalesi, **Makale Gönderim:** 12.04.2025, **Makale Kabul:** 24.07.2025, **DOI** 10.48069/akdenizsanat.1674901.

NO 36 VOL 19 e-ISSN 2458-9683 AKDENİZ SANAT

ANALYSIS OF A PHOTOGRAPHIC IMAGE: THREE DIFFERENT APPROACHES TO THE PHOTOGRAPH OF NAPALM GIRL

HANDAN DAYI*, RANA İĞNECİ SÜZEN**

ABSTRACT

Photographic images establish a link between cultural position and artistic quality, going beyond the purely technical. Thus, they contribute to the endless variety of meanings between images and visuals.

The aesthetic analysis of images can be done in two ways, such as the visual evaluation of ontology and the contextual patterning of content. Photographs taken with an artistic concern aim to create stories and feed these stories with the background.

The aim of the study is to present the analysis of the narrative element in photographic images through different approaches with concrete examples. The theoretical foundations of the study are the theorists Roland Barthes, Gillian Rose and Mieke Bal. The study analyses the photograph titled "Napalm Girl" through three different analytical approaches.

The study was conducted using descriptive content analysis methods within the framework of qualitative research methods. Data obtained from three different analyses were combined under the heading of general evaluation, and the differences in meaning production were interpreted in terms of how they converged on common ground.

Keywords: Photograph, İmage, Methodologies of Visual Analysis, İnterpretation, Meaning and Narration.

Research Article, **Received:** 12.04.2025, **Accepted:** 24.07.2025, **DOI** 10.48069/akdenizsanat.1674901.

* Assoc. Prof, Akdeniz Üniversitesi, Akdeniz University, Faculty of Fine Arts, Department Of Photography, handandayi@akdeniz.edu.tr, https://orcid.org/0000-0002-9465-4536.

** Asistant Prof, Akdeniz University, Faculty of Fine Arts, Department Of Cinema TV, ranaigneci@akdeniz.edu.tr, https://orcid.org/0000-0003-3681-7760.

1. GİRİŞ

Fotografik imgeler, gerçekliğin salt mekanik temsilleri değil aynı zamanda toplumsal belleği, kültürel anlatıları ve bireysel duygulanımları da içinde barındıran karmaşık görsel metinlerdir. Fotoğraf, ortaya çıktığı andan itibaren yalnızca bir kayıt aracı olarak varlık göstermekle kalmamış gitgide yorumlanabilir bir anlatı alanına dönüşerek özellikle kültürel çalışmalar, görsel analiz ve temsil kuramları açısından derinlikli okumalara zemin hazırlamıştır. Bu dönüşüm, özellikle savaş, şiddet ve travma gibi temaların temsilinde daha da belirginleşmiş; görselin etik, estetik ve politik boyutları iç içe geçmiştir.

Bu çalışmada Vietnam Savaşı sırasında Associated Press fotoğrafçısı Nick Ut tarafından çekilen ve tüm dünyada "Napalm Kızı" olarak bilinen fotoğraf, "Roland Barthes'ın Studium–Punctum ayrımı", "Gillian Rose'un Eleştirel Görsel Metodolojisi" ve "Mieke Bal'ın Anlatıbilim Kuramı" temelinde incelenmiştir. Söz konusu fotoğraf yalnızca savaşın vahşetini belgeleyen bir görsel değil aynı zamanda izleyici ile kurduğu etkileşim, medya aracılığıyla dolaşıma girme biçimi ve temsil ettiği tarihsel travma bakımından çok katmanlı bir anlatı taşır. Dolayısıyla bu çalışmanın amacı, "Napalm Kızı" fotoğrafını, görsel kültür kuramları ekseninde disiplinlerarası bir yöntemle çözümleyerek, fotoğrafın nasıl bir temsil nesnesi olarak işlev gördüğünü açığa çıkarmaktır.

Fotografik imgenin sadece teknik bir üretim değil, aynı zamanda kültürel ve tarihsel bir okuma alanı olduğu fikri Barthes, Foucault, Panofsky ve Bal gibi kuramcıların çalışmalarıyla teorik zemin bulmuştur. Görüntülerin göstergebilimsel katmanları; izleyici ile kurdukları bağ, içeriklerine yüklenen ideolojik anlamlar ve üretildikleri bağlamla birlikte değerlendirildiğinde, sadece estetik değil, aynı zamanda epistemolojik bir tartışma alanı da oluştururlar.

Görüntüler belirtisel (indexical sign) olarak anlam üretiminin temsilleri olmasından (representation) yaşam bulurlar. Görüntüsü saptanan "şey"lerin maddi varoluşu ve onlardan çoklu anlamlar türetilmesi fotografik imgenin gücünden gelmektedir. Fotografik görüntüler temelde Mieke Bal'ın (2017, s.3) "hikâye anlatan kültürel eserler" olarak tanımladığı anlatılar grubuna dahildir. Fotografik görüntünün hangi kültürel ağdan hareket ettiğini incelemek, olayları netleştirecek bağlantılar kurmak, olay örgüsünden hareketle bir anlatı dokusu oluşturmak gerekir. Yani, fotografik görüntülerin analizindeki betimleyici öğeler her daim objektif ve subjektif yargılarla iç içedir. Eş deyişle bilginin dinamik ve kaygan yapısı ile kültürel olanın sabit olma birlikteliğine dayanmaktadır. Panofsky (1972, s. 11-12), fotografik görüntüde anlam ve bilgi elde etmek için hem tarihsel hem de kültürel olarak etkileşime girilmesi gerekliliğini söylemekte ve sanatın ikonolojik analiz yönteminde üç anlayış düzeyini tanımlamaktadır. Bunlar; Birincil veya doğal, ikincil veya geleneksel ve üçüncül veya içsel aşamalardır. Aşamaları şu şekilde açımlamak mümkündür; Birincil anlama düzeyi en temel düzeydir ve işin doğal algısına karşılık gelir. Bu anlamın tanıdık olan bilgi yoluyla

yorumlanmasıdır. Seyircinin gördüğü gerçek, ona yönelik yaptığı açıklamalar ve görselden kaynaklanan "ifade" boyutuyla olan çağrışımlardan burada bahsedilebilir. Kişi görüntüyü kendi kişisel pratik deneyimiyle ilişkilendirerek anında anlamlandırır. İkincil anlama düzeyi, mesajın ve anlamının yorumlanmasıdır ki burada belli bir ölçüde ikonografik bilgi gerekir. Birinci düzeyde sunulan eylemlerin veya gerçeklerin daha derinlemesine anlaşılmasını içerir. Kavramlara ve geleneksel anlamlara ilişkin önceden bilgi sahibi olmak, görüntüdeki sanatsal motifler ve görsel kodlarla daha fazla iletişim kurulmasını sağlar ve dolayısıyla görüntüde meydana gelen olaylar seyirci tarafından tanınarak anlamlandırılır. Üçüncül anlama düzeyi ise seyircinin yalnızca temsilin içerdiği mesajı alıp yorumlamakla kalmayıp, aynı zamanda anlamı genişletebilecek sosyal ve kültürel ilişkileri arayarak onu tarihsel bir bakış açısı altında yorumlama aşamasını oluşturur. Dolayısıyla bu aşama seyircide teknik, tarihsel ve kültürel düzeyden daha öteye geçen derin bir bilgi ve anlayış kapasitesi gerektirir. Önceki iki seviyeden farklı olarak üçüncül anlama düzeyi, görüntünün yaratıcısının bilinçli olarak düşünmemiş olabileceği şeyleri de alımlayıp, yorumlayabilme boyutunu da içermektedir. Bu düzey seyircinin dünya hakkında bildikleri aracılığıyla görüntüdeki nesneler veya kodlar arasında bağlantı kurabilme yetisini gerektirmesi boyutuyla öne çıkar (Panofsky, 1972, s.11-13).

Bu doğrultuda, fotografik görüntülerdeki çok boyutlu ve kompleks katmanların anlamlandırılmasını hedefleyen çalışma hem kuramsal bir çözümleme hem de görsel bir yorumlama pratiği olarak konumlandırılmıştır. Fotoğrafın temsil ettiği olayın çoklu anlam katmanları; anlatısal yapısı, görsel kompozisyonu ve izleyici üzerindeki etkisi üzerinden sistematik olarak çözümlenmiş ve böylece görsel bir imgede kültürel ve tarihsel anlamın nasıl üretildiği, yapılandırıldığı, alımlandığı anlaşılmaya çalışılmıştır.

Bu çalışma aynı zamanda, görsel analizde yöntemsel çoğulluğun nasıl yapılandırılabileceğini ve farklı kuramsal çerçevelerin birlikte nasıl çalıştırılabileceğini göstermesi açısından da örnekleyici bir model sunmayı hedeflemektedir.

2. YÖNTEM

Bu çalışma, nitel araştırma yaklaşımı çerçevesinde yapılandırılmış ve çalışmanın analiz nesnesi olarak "Napalm Kızı" fotoğrafı, eleştirel ve yorumlayıcı görsel çözümleme yöntemlerinden betimsel içerik analiziyle incelenmiştir. Betimsel içerik analizi, imajların geçerliliğini sunmak amacıyla kodlarla açıklanmasını içerir ve bu yolla araştırma konusuna ait önyargıları geçerek gerçeğe ulaşmaya çalışır (Rose,2001; Bedir Erişti, 2017, s.10). Kullanılan yöntem, istatistiksel veri üretmeye yönelik "nicel içerik analizi" şeklinde değil; görsel imgelerin çok katmanlı anlam yapılarını açığa çıkarmayı amaçlayan, betimsel içerik analizini temel alır. Ancak çalışma, sadece betimlemeyle sınırlı kalmaz yanı sıra Barthes, Rose ve Bal'ın yaklaşımları doğrultusunda eleştirel ve yorumlayıcı bir nitelikle de derinlik kazanmıştır.

Rose (2001) nitel içerik analiziyle, görüntülerin yalnızca betimsel özellikleriyle değil; aynı zamanda kültürel, tarihsel ve anlatısal bağlamlarla ilişkileri üzerinden de analiz

edilebileceğini belirtir. Rose, Lutz ve Collins (1993)'den alıntıladığı şekliyle içerik analizi ve nitel analizin birbirini dışlamadığını ve içerik analizinin nitel ve nicel arasında sınır çizgisinde bulunduğunu belirtmektedir (Rose, 2001, s. 55-67). Betimsel içerik analizinde araştırmacı, nesnel gözlemci değil; yorumlayan özne konumundadır. Görsel malzeme, sabit kodlara indirgenmek yerine, bağlam içinde anlamlandırılır; ortaya çıkan temalar metnin veya imgenin içsel dinamikleriyle birlikte ele alınır.

Bu doğrultuda çalışma, "Napalm Kızı" adlı ikonik fotografik imgeyi, üç farklı kuramsal yaklaşım üzerinden çözümleyerek imgede anlatı ve anlam üretimini analiz etmeyi amaçlamaktadır. Sözü edilen üç ayrı yaklaşım modu şunlardır; Roland Barthes'ın "Studium–Punctum" ikiliği, Gillian Rose'un "Eleştirel Görsel Metodolojisi" ve Mieke Bal'ın "Anlatıbilim Kuramı"dır.

Roland Barthes'a göre "kitle iletişim imgeleri hem doğrudan (denotatif) hem de özünde ideolojik olan dolaylı (konotatif) anlamlar taşır" (Barthes, 1972, ss. 117-123). Başka bir deyişle görsel bir imgenin analizinde imge, yalnızca nesnel bir gerçekliği temsil etmekle kalmaz; aynı zamanda ideolojik, kültürel ve bireysel anlam katmanlarıyla yüklü bir temsil alanı oluşturur. Barthes fotoğrafı "Studium-Punctum" şeklinde iki düzeyde analiz eder. Studium kültürel, tarihsel bilgiyi ve görselin ortak anlamlarını temsil ederken, Punctum bireysel, beklenmedik duygusal çarpıcılığı temsil etmektedir. Bu ikili yapı, Barthes'in analizinin temelini oluşturur. Çünkü fotoğrafın anlamı yalnızca bağlamsal bir analizle değil, aynı zamanda izleyiciyle kurduğu öznel ilişki üzerinden de çözülmektedir (Barthes, 1996, s. 26–47). Barthes bu içeriklerin "doğal" gibi görünen anlamlarının aslında toplumsal olarak "inşa edilmiş" ikinci anlam sistemlerine dayandığını gösterir. Bu da onun analiz yaklaşımını eleştirel ve yorumlayıcı bir zemin üzerine oturtur. Bu bakış açısı, özellikle nitel içerik analizi uygulamalarında yorumlayıcı, bağlamsal ve çoğulcu bir yöntemin benimsenmesini destekler. Gillian Rose'un "Eleştirel Görsel Metodoloji"si ise fotoğrafın üretim sürecini, görselin kompozisyonunu ve imgelerin içerdiği anlam katmanlarını çözümlemeye yönelik bir yaklaşım gösterir. Rose, bu yöntemi yalnızca yüzeysel betimleme değil, görselin bağlamsal, toplumsal ve ideolojik boyutlarını içerecek şekilde yorumlamaya açık bir analiz biçimi olarak tanımlar (Rose, 2001, s. 56-80). Bu yöntemde görselin hangi sosyal, kültürel ve ideolojik bağlamlarda üretildiği ve tüketildiği irdelenmiştir. Burada analizin, araştırmacının öznel bakışıyla şekillendiği; bu yönüyle özdüşünümsel bir boyuta sahip olduğu vurgulanır. Bu bağlamda Rose'un nitel içerik analizi yaklaşımı, görsel verilerden anlam üretmeye dönük, eleştirel, bağlamsal ve çok katmanlı bir çözümleme süreci olarak konumlanır.

Mieke Bal'ın "Anlatıbilim Kuramı"na göre (Narratology) fotoğraf bir anlatı taşıyıcısı olarak ele alınmış, görüntüdeki görsel ögelerin bir anlatı kurgusu dahilinde nasıl yapılandığı, zamansallık, mekânsallık ve öznellik unsurları üzerinden çözümlenmiştir. Bal'ın temel önermesi, bir anlatının yalnızca belirli bir "tür" ya da "form" değil, kültürel bir ifade biçimi

olduğudur. Dolayısıyla, "Napalm Kızı" gibi ikonik bir fotoğraf da içerdiği olaylar, aktörler, zaman ve mekân gibi öğeler üzerinden analiz edilebilir. Bal'ın kuramı; fabula (olay dizisi), hikâye (story) ve metin (text) olmak üzere üç temel yapı üzerinden işler. Bu ayrım, özellikle kültürel imgelerin anlamlandırılması sürecinde çalışmada derinlikli bir çözümleme imkânı sunar. Bu yöntemsel yaklaşım, betimsel analiz yöntemiyle örtüşmektedir. Çünkü betimsel analiz, verilerin önceden belirlenmiş temalar çerçevesinde sistematik olarak tanımlanmasını, yapılandırılmasını ve anlamlandırılmasını hedefler. Fotoğrafın Bal'ın kuramındaki gibi olaylar, aktörler ve anlatı düzeyleri açısından çözümlenmesi, betimsel analizin temel adımları olan sistematik açıklama, bağlamsal yorumlama ve tematik yapılandırma ile doğrudan ilişkilidir. Dolayısıyla bu analiz, sadece görsel öğelerin estetik çözümlemesini değil, aynı zamanda kültürel hafızada nasıl konumlandıklarını ve anlatı yoluyla nasıl anlam üretildiğini ortaya koyar. Bu çerçevede "Napalm Kızı" fotoğrafı, travmanın, savaşın ve masumiyetin anlatı düzleminde temsili olarak işlev görmekte; Bal'ın vurguladığı gibi, bir kültürel anlatı aygıtı olarak analiz edilebilmektedir. Bal'ın yazdığı gibi (2017, s. 7), "söyleme katılan diğer kişilerin de kullanabileceği iletişim ve düşünme yollarını mümkün kılan ve belirleyen bir dizi göstergebilimsel ve epistemolojik akışkanlığı ima eder."

Çalışmada, farklı paradigmalar içinde yer alsalar da Barthes, Rose ve Bal'ın tekil epistemolojik bakış açılarından ziyade bu çalışmada görselin içerdiği farklı düzeyleri (duygulanımsal, kültürel, anlatısal, ideolojik) açığa çıkaracak çoğulcu ve disiplinlerarası bir yöntem izlenmiştir. Kültürel çözümleme geleneğindeki birbirini destekleyen bu postyapısalcı, yorumlayıcı ve çoğulcu yaklaşım şeklinin, çalışmaya katkı sunacağı düşünülmektedir. Çalışmada amaç, fotoğrafın içerdiği çok katmanlı anlamları açıklığa kavuşturmak, kültürel bağlamda taşıdığı temsili değerlere farklı düzeylerde yaklaşılabileceğini ortaya koymaktır. Bu yöntem çeşitlemesinde çözümlemeler tek bir kuramla sınırlandırılmamış, çoğul ve disiplinlerarası bir çözümleme modeline dayandırılmıştır.

Barthes, izleyici ile görsel arasındaki öznel ilişkiye; Rose, görselin üretim ve dolaşım bağlamlarına; Bal ise görselin yapısal ve anlatısal boyutlarına odaklanır. Bu da, görsel bir anlatının hem duygusal etkisini, hem toplumsal işlevini, hem de kurgusal/anlatısal yapısını birlikte analiz edebilme imkânı sağlar. Bu çoğulcu yöntem analizi, farklı düzlemlerdeki anlam üretim süreçlerini inceledikleri için aynı fotoğrafın farklı boyutlarını çözümleyerek bütüncül bir kavrayış oluştururlar.

Bu üçlü analiz yöntemi, fotoğrafın yalnızca ne anlattığını değil, nasıl anlattığını, kimin için ve ne şekilde anlattığını ve hangi bağlamda işlevsel olduğunu anlama olanağı da sağlar. Böylece çalışmanın eleştirel gücü artar; tek yönlü değil, katmanlı bir temsil okuması sunulur.

3. ÇALIŞMANIN EVREN VE ÖRNEKLEMİ

Her fotoğraf seçilmiş ve kişiselleştirilmiş bir anı temsil eder. Anın keskinliği ve belirginliği, özünde gerçekliğin görüntüde somut biçimde anlam bulması için seçilir (Karadağ, 2016). Bazı fotoğraflar zaman içinde farklı kuramcılar tarafından ikonik olarak tanımlanır. İkonik kavramı içinde bulunduğu stiller arasında sembolik hale gelen bir fotoğraf biçimini yansıtır. Bu evrenden ikonik fotoğraf stiline uygunluğu nedeniyle seçilen görüntü Nick Ut tarafından 1972 yılında çekilen "Napalm Girl/Napalm Kızı" adlı fotoğraftır. Vietnam Savaşına dair zaman, algı, eylem ve duygulanım bileşkesi üzerinden derin bir içgörü sunan bu ikonik görüntü, sayısız anlamı, deneyimi ve tarihsel yankıyı tek bir görsel konfigürasyonda yoğunlaştırarak kristalleşme anlarından birinin yansıtır. "Karar anı" niteliğini son derece somut biçimde taşıması onu özel kılan bir diğer özelliğidir. "Karar Anı/Belirleyici An (the decisive moment)", Henri Cartier-Bresson'un kavramsallaştırdığı şekliyle, kelimenin tam anlamıyla dinamik ve hareketli bir dünyada fotoğraf çekmeyi tanımlamakta ve onun fotoğraf felsefesinin özünü oluşturmaktadır. "Karar anı" kavramı temelde hareketin zirvesinde yer alan ve hiçbir zaman tekrarlanmayan kesin bir anın fotografik görüntüsü olarak tanımlanabilir. Cartier-Bresson, olası bir olayın tamamını, bu olayın anlaşılabileceği şekilde görüntüsel olarak temsil etmenin imkânsız olacağını belirterek, hareketi "anlamsal zirvede" saptayan görüntülere bu adı verir (Rubin, 2022). Diğer bir deyişle bu anlamsal zirve, hareket halindeki öğelerin fotoğrafın içinde bir dengeye ulaştığı, fotoğrafçının anın dengesini dondurduğu bir zirvedir (Cartier-Bresson, 2006).

Örneklem olarak seçilen bu görüntü salt saptanan an olmanın ötesine geçip insanlara kendisiyle yüzleşme çağrısı yapmakta; dolayısıyla da sadece fotoğrafla ilgilenenlerin değil, geniş ölçüde dünya kamuoyunun tanıdığı/karşılaştığı imge olma niteliğini taşımaktadır. Eş deyişle onu ikonik yapan şey biçim, içerik ve bağlam değişkenlerinin oluşturduğu düzlemin ötesine geçip farklı semantik düzlemlere sahip olmasıdır.

4. LİTERATÜR

"Napalm Kızı" (Kim Phúc) fotoğrafı üzerine yapılmış çok sayıda akademik çalışma bulunmaktadır. Bu çalışmalar, özellikle fotoğrafın etik boyutu, görsel temsili, medya politikaları ve tarihsel etkileri gibi çeşitli bağlamlarda ele alınmaktadır. Susan Sontag, "Fotoğraf Üzerine" (1977) adlı eserinde, bu fotoğrafın etkisini şu sözlerle ifade eder: "Amerikan napalm bombasıyla vurulmuş çıplak bir Güney Vietnamlı çocuğun, kollarını açmış, acı içinde çığlık atarak otoyolda kameraya doğru koşmasının, televizyonda yüzlerce saat yayınlanan vahşetten daha fazla halkın savaşa karşı duyduğu iğrenmeyi artırdığını" belirtir (Sontag, 1999, s. 34). Bu ifade, tek bir fotoğraf karesinin, kamuoyunun savaş algısını nasıl etkileyebileceğine dair güçlü bir göstergedir. New York Times başta olmak üzere pek çok gazetenin ön sayfasında yayımlanan ve 1973'te Pulitzer Ödülü'ne layık görülen bu unutulmaz kare, izleyicileri derinden etkilemiş ve kamuoyunun savaş karşıtı tutumunun şekillenmesinde

önemli rol oynamıştır. Ancak Sara Berger, bu tür görüntülerin etkileyici gücünü kabul etmekle birlikte, görsel imgelerin kitleler üzerindeki dönüştürücü etkisinin sınırlı olabileceğini savunur (Berger, 2018).

Fotoğrafın en yoğun tartışıldığı alanlardan biri, fotojurnalizm bağlamında etik sorunlardır. Özellikle Kim Phúc'un kişisel deneyimi, fotoğrafçının sorumluluğu ve çıplak bir çocuğun savunmasız bedeninin sergilenmesinin etik sonuçları bu tartışmaların merkezinde yer alır (Durham, 2023; Williams, 2021). Buna paralel olarak, dijital çağda ortaya çıkan yeni etik tartışmalardan biri de sosyal medya platformlarının sansür politikalarıdır. Bu bağlamda İbrahim (2017), Facebook'un "Napalm Kızı" fotoğrafını çıplaklık gerekçesiyle sansürlemesini eleştirir ve bu görüntünün sıradan bir çıplaklık değil, savaşın vahşetini tüm gerçekliğiyle ortaya koyan bir dehşet sahnesi olduğunu vurgular.

Görselin yapısal olarak analizinde ise, Gunther Kress ve Theo van Leeuwen'in geliştirdiği "Reading Images: The Grammar of Visual Design" adlı kuramsal çerçeve, bu tür görsellerin nasıl okunduğunu anlamaya yönelik sistematik bir yaklaşım sunar. Kress ve van Leeuwen (2021), görsellerin üç temel boyutta analiz edilmesini önerir: "Temsilsel Anlam (Representational Meaning)" – görselde neyin sunulduğu ve nasıl eylemlendiği; "Etkileşimsel Anlam (Interactive Meaning)" – izleyici ile kurulan ilişkinin biçimi; ve "Bileşimsel Anlam (Compositional Meaning)" – görselin düzenleniş biçimi, odak noktaları ve mekânsal yapısı. "Napalm Kızı" fotoğrafı bu üç boyutta da güçlü analiz imkanları sunmakta; özellikle çocuğun merkezî konumlanışı ve kameraya doğru uzanan kolları izleyiciyle doğrudan bir etkileşim kurarak, görsel anlatının gücünü artırmaktadır.

5. İKONİK FOTOĞRAFLAR VE ANLIK GÖRÜNTÜ ESTETİĞİ

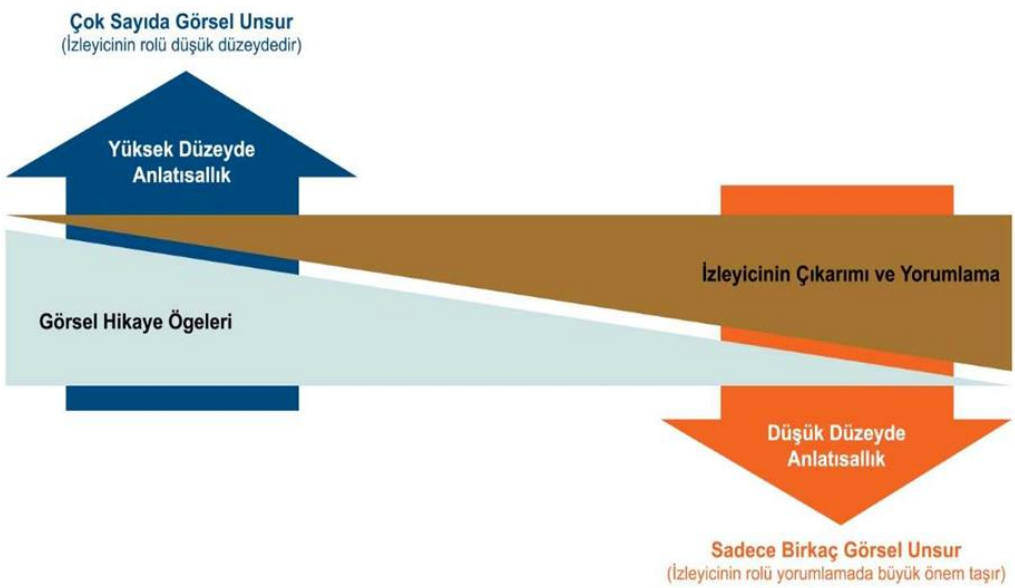
Anlık görüntü estetiği (enstantane estetiği) gündelik olanı, sıradan olanı ve yakalanan anı somutlaştıran ve bu anlamda hayatın bir dilimini saptayan görüntüler olarak tanımlanır. Bu görüntü estetiği "hareket halinde" olanı göstermek için bir stil olarak ortaya çıkmıştır. Bazı ikonik fotoğraflar da bu tanımın içinde yer alan görüntülerden oluşur. Bu stilin en önemli yönü spontane olmasıdır. Diğer görüntüler çoğunlukla yapay olarak oluşturulmuş bir yaşam dilimini sunarken anlık görüntü kümesi içinde yer alan fotoğraflar kendine özgü özellikler barındırır. Anlık görüntü estetiği, temelde özel bir amaç güdülmeksizin sokak veya belgesel tarzda çekilmiş fotoğrafları kapsar. Bu fotoğraflar çoğunlukla arkadaşlarla, eğlenceyle dolu sıradan yaşama dair anları betimleyen görüntülerdir. Görüntüler çoğu zaman bir stile sahip değildir. Stil yokluğu da başlı başına bir tarzdır ve temelde belgesel pratiğinin yeni bir bağlama oturtulmasını öngörür. Görüntüler spontane bir anı yakalıyor gibi görünen "burada ve şimdiyi" temsil ederler. Genel olarak çekim kurallarındaki bozulmalarla karakterize olan bu fotoğraflar; yetersiz ışık, zayıf odak, bulanık görüntüler, sert gölgeler veya çekim kuralları dışına çıkan pratikleri içermekte ve bu anlamda da konvansiyonel fotoğraf estetiğinden sapma örnekleri olarak gösterilmektedirler. Anlık görüntü estetiğinin üst aşaması olan ikonik

görüntülerin de "kendiliğinden olma" (spontaneous) özelliği güçlü, esnek ve stilistik araç olarak özgünlüklerini oluşturur. Bu özgünlük göz önüne alındığında söz konusu olan şeyin artık farklı bir yapılanmaya dönüştüğü söylenebilir.

6. GÖRÜNTÜ ANLATIM İLİŞKİSİ

Görüntülerde anlatısallık kavramı yansıtılandan çok daha geniş bir şeye tekabül eder. Fotografik görüntülerde anlatısallık (visual storytelling) olgu/olayların saptanması değildir, bir özne (fotoğrafçı) tarafından bilinçle kurulan ve izleyicinin bunu yorumlamasıyla açığa çıkan bilişsel süreçtir. İyi fotoğrafı diğer bir fotoğraftan ayıran en önemli şeylerden biri, benzersiz bir hikâye anlatabilme özelliğini taşımasıdır. İyi düzenlenmiş bir fotoğraf bilgi ve duygu dünyasını harekete geçirebilmekte, zihinde bir hikâye yaratmaya izin veren zincirleme reaksiyon yaratabilmektedir.

Aynı görüntü farklı seyircilerde farklı hikâye düşündürtebilir mi sorusu anlatısal boyut bakımından önem taşımaktadır. Bir fotoğrafa bakmak, fotoğraf ile bakan kişi arasında otomatik olarak bir mesafe ve ayrılık hissi yaratır. Çünkü izleyici fotoğrafın bağlamı ve içeriği hakkında ne kadar az şey biliyorsa, boşluk da o kadar genişlemektedir. Burada anahtar kavram anlatısallıktır. Görüntünün taşıdığı anlatısallık düzeyi görüntü ile izleyici arasındaki boşluğun büyüklüğünü belirler. Eş deyişle boşluğun büyüklüğü fotoğrafın/fotoğrafçının izleyiciye, izleyicinin de anlatının anlattığı hikâyeye bağlanmasıyla azalmaktadır. Aşağıdaki şekil izleyicinin (alıcının) yorumu ile görüntüdeki hikâye öğeleri ve görsel ipuçları arasındaki ilişkiyi şematik olarak açık biçimde göstermektedir (Görsel 1).



Görsel 1: Hikayenin görsel unsurları ve izleyicinin çıkarımı
Kaynak: Alatalo, 2015, s. 29.

Muhtemelen bir hikâyenin hazır verili olması gerektiğini ve hikâyeyi oluşturma sorumluluğunun izleyiciye bırakılmaması gerektiğini belirten teorisyenler vardır. Ancak izleyicinin içeriği yorumlamadığı hiçbir hikâye oluşturulmaz. Bir hikâyenin aktarılması, sanatçı ile alıcı arasındaki iş birliğidir. Yorum, öykünün nihai biçimini belirler ve izleyiciye bağlı olarak farklı olabilir. Bu prensip hem yazılı hem de görsel hikâyeler için geçerlidir. Alatalo (2015, s. 30) yazılı öykülerin, birileri onları okumadan, anlamadan ve yorumlamadan, art arda gelen sözcüklerden öte bir şey olamayacağını belirtir.

7. BULGULAR VE TARTIŞMA

Görsel ifade dilinin çağrışımsal, yapılandırılmamış, daha az mantıksal ve netliğinin çok da yeterli olmadığı ön kabulünden yola çıkıldığında fotografik görüntüleri yorumlamanın tek bir yolunun olamayacağı açıktır. Fotografik görüntülerin estetik değerlendirilmesi, son birkaç yılda çeşitli yöntemlerin/modların önerildiği bir araştırma alanıdır. Önerilen yöntemlerin/modların birçoğu, parlaklık, doku, vb. görsel özelliklerden elde edilen bilgiler eşliğinde daha yüzeysel bir estetik anlayışı sunmaktadırlar. Bunun yanı sıra fotoğrafın doğası gereği görüntünün üretimi, estetiği ve alımlayıcının öznel bilgi birikiminin kesişme noktasını ele alan bilgiler demetini içeren modlar da kullanılmaktadır.

Bütün bu yaklaşımlar hem ikonik hem de belirtisel (indeksal olma) ikiliğe dayanan fotoğrafın kendine özgü doğasını anlamak için daha sağlıklı veriler sunmanın araçları olarak kabul edilebilirler. Çünkü bu modların arasında karşılıklı olarak birbirini güçlendirici yönler vardır. Analitik bir süreçle elde edilen yorumlamalar görsel metnin daha iyi keşfedilmesine olanak tanıyacaktır. Bu yönüyle fotografik görüntülerin anlatısallık boyutunun açımlanmasında üç aşama vardır; görüntünün öncesi, çekim anı ve saptanan görüntü, çekim sonrası olarak ifade edilebilir. Görüntünün öncesi fotoğrafçının donanımı ve dünya algısına göre şekillenebildiği gibi, çekim sonrası da izleyicinin zihinsel potansiyeli ile ilişkilidir. Ayrıca izleyicinin fotoğrafla kurduğu ilişkide sadece görsel olanın özerkliği ya da göstergeler sisteminin egemenliği değil, yorumun farklı temsil katmanları arasında zorunlu olarak nasıl hareket ettiği de önemlidir (Hariman & Lucaites, 2003, s. 38).

Çalışmada üzerinde durulacak ilk mod, Roland Barthes'ın fotografik görüntülere yaklaşımında kullandığı ve "Studium ve Punctum" olarak sınıflandırdığı ikili yapıdan yararlanarak bir fotoğrafı yorumlamak için analitik çerçeveyi esas alan analizdir. İkinci mod Gillian Rose'un görüntüleri içinde yer aldığı kültürel doku, toplumsal pratikler ve güç ilişkileri açısından ele alan ve bu nedenle de görüntüleri anlamak için "eleştirel görsel metodoloji" adını verdiği tekniğin kullanılmasını öneren analizdir. Üçüncü mod olan fotografik görüntüleri anlatıbilimsel çerçeveden ele alan Mieke Bal'ın görsel çalışmalar perspektifine dayanmaktadır. Burada fotografik imgenin anlatısallığı nedir ve nasıl anlaşılır sorunsalı modun odak noktasını oluşturmaktadır.

7. 1. Roland Barthes'ın "Studium-Punctum" İkili Yapısı

Roland Barthes fotoğraf kuramının en etkileyici figürlerinden biri olmuştur. Fotoğraf hakkındaki çeşitli yazılarında yer alan kavramlar, kendisinin ardından yapılan tartışmalara bir biçimde yön vermiştir (Yacavone, 2015, s. 12). Barthes, "Camera Lucida" adlı kitabında fotografik görüntülerdeki anlam olgusunu değerlendirirken fotoğrafı "kodu olmayan bir mesaj" biçiminde göstergesel olarak tanımlar ve "Studium ve Punctum" kavramlarını önererek bunların içeriğine özel bir önem atfeder.

Studium, fotografik bir görüntüde ana bileşendir. Fotoğrafı çeken kişinin amaçlayıp, saptadığı görüntüyü tanımlar. Bir başka deyişle Studium, görüntüde yansıtılan öğe ve olguların temel anlam düzeyindeki ilgili çıkarımlarının toplamıdır. Bu anlamda Studium fotoğrafın kültürel, dilsel ve politik yorumunu ifade eder. Bu olgu fotoğrafın anlatısı ve mantıksal amacını yansıtır. Barthes şöyle açıklar: "Studium tam anlamıyla kaygısız tutkunun, değişken ilginin, tutarsız tadın o geniş alanıdır: severim/sevmem. Studium âşık olma düzeyinde değil, hoşlanma düzeyindedir; yarım bir tutku, yarım bir istek harekete geçirir; 'idare eder' bulduğumuz insanlara, eğlencelere, kitaplara, ya da giysilere karşı duyduğumuz gibi belirsiz, kaypak ve sorumsuz bir ilgidir" (Barthes, 1996, s. 41). Barthes'ın da aktardığı şekliyle bu durum, içindeki sahnenin öyküsü, gerçeklik içindeki bağlamı, kompozisyonu, çerçevelemesi ve kurgusudur. Bu nedenle izleyiciler bir fotoğrafa Studium'u nedeniyle ilgi duyabilir ama duygusal olarak etkilenmeyebilirler (Barthes, 1996, s. 35).

Punctum ise bir görüntüdeki mantık ya da rasyonalite ile kolayca açıklanabilecek herhangi bir şeyle doğrudan bağlantılı olmayan, duygusal bir tepkiye yol açan şeydir (Barthes, 1996, s. 34). Punctum, birçok zaman bir "ayrıntı" yani bir nesne parçasıdır (Barthes, 1996, s. 47). Barthes Punctum'u şöyle açıklar: "…Bu öğe sahneden yükselir, bir ok gibi dışarı fırlar ve bana saplanır. Bu yarayı, bu diken batmasını, sivri uçlu bir aletle yapılan bu izi anlatan Latince bir sözcük var: bu sözcük benim durumuma daha da iyi uyuyor, çünkü bu sözcük hem delme kavramına gönderme yapıyor hem de sözünü ettiğim fotoğraflar aslında delinmiş, hatta bu hassas uçlarla delik deşik olmuşlar; bu izler, bu yaralar kesinlikle birer noktadır (Barthes, 1996, s.40). Punctum, son derece öznel olmasından dolayı da izleyicide özel bir anlam uyandırma özelliği taşır. Eş deyişle Punctum, izleyici ile görüntünün odağında olan şey arasındaki kapalı duyguları taşıyan anlam boyutudur. Fotoğraftaki nesne veya kişiyle doğrudan ilişki kuran kişisel olarak dokunaklı olan bir detayın varlığını içerir. Punctum'da ahlak ya da güzellik aranmaz. Punctum uygunsuz da olabilir (Barthes, 1996, s. 47). Burada görüntüye ilişkin derin bir anlam ve beğeni duygusu uyandırmak için öne çıkan ve yine de izleyicinin öznelliğine bağlı olan bir özellik söz konusudur. Punctum fotoğrafı çeken kişi için değil de izleyici için varlığını sürdürür. Fotoğrafçı çerçeveye bilerek bir şey koymuşsa bu, Punctum değildir. Dolayısıyla Punctum, Studium'un analitik algısını aşıp giden bir niteliği tanımlar (Barthes, 1996, s. 50).

Sonuçta Studium her zaman için kodlanmış, Punctum da kodlanmamış olandır (Barthes, 1996, s. 54).

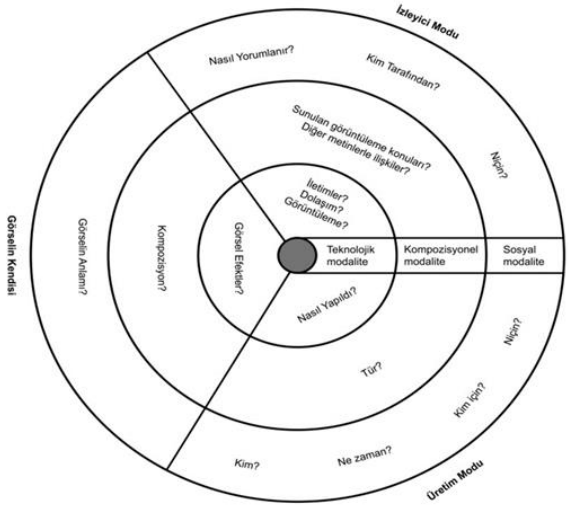
Barthes'ın buradaki özgünlüğü fotoğrafın zamanla kurduğu ikili ilişkiyi göstermesinde yatar. Fotoğrafta geçmiş de şimdiki zaman kadar kesindir. Bir fotoğrafa dair algının bir etkisi analiz edilirken yaşanan zaman karmaşası, "Punctum-time"ı oluşturur. Karar anı fotoğrafları ile Barthes "Punctum-zaman" kavramsallaştırması arasındaki ilintiye yeni bir boyut ekler: "Artık biliyorum ki "ayrıntı"dan başka bir Punctum (başka bir stigmatum) daha var. Artık biçime değil, ama şiddete ait olan bu yeni Punctum, noema'nın (bu vardı) iç paralayıcı vurgusu ve onun salt temsili olan zamandır" (Barthes, 1996, s.88). O, tüm fotoğrafların artık "var olmayan"a melankolik gönderme yapmadığını ama hepsinin "olmuş olan"a gönderme yaptığını öne sürer. Fotoğraf geçmişi hatırlatmaz, yarattığı zaman ve mesafe etkisiyle ortadan kaldırılmış olanı değil "şeyin" gerçekten var olduğunu kanıtlar (Barthes, 1996, s. 90).

7.2. Gillian Rose ve Eleştirel Görsel Metodoloji

Gillian Rose, genelde görsel görüntülerin (özelde fotoğrafların) her zaman için inşa edilen yaratılar olduğunu ve bu nedenle görüntülerin analizinde eleştirel metodolojik bir yaklaşımın gerekliliğini savunan kuramcıdır. Ona göre "Görsel imgeler hiçbir zaman masum değildir; her zaman çeşitli uygulamalar, teknolojiler ve bilgiler aracılığıyla inşa edilen yaratılardır" (Rose, 2001, s. 32). Görüntülerin yorumlanmasına "eleştirel yaklaşım" gerektiğini öne süren Rose, görsel imgelere çok dikkatli bakmak gerektiğini söyler. Ona göre (Rose, 2001) görüntülerdeki anlam üretimi birbirine bağımlı olan üç değişken (modalite) üzerinden oluşmaktadır. Bunlar; Fotoğrafçının görüntüyü oluşturmadaki amacının ve onun göstermek istediği şeye ait düşüncesinin fotografik bir görüntüyü anlamadaki önemi, görüntünün neyi temsil ettiği ve bu temsilin nasıl yapıldığının önemi ve izleyicinin görüntüyü nasıl alımladığı/yorumladığı aşamasıdır (Rose, 2001, s. 24). Rose, bu değişkenlerin karmaşık olduğunu, çünkü her birinin farklı yönelimler içerdiğini belirterek, anlam inşasında üç alt öğenin dikkate alınmasını önerir. Bunlar ise;

- Görüntünün teknolojik varlığı: Görüntünün yapımında kullanılan teknolojiler onun biçimini, anlamını ve etkisini belirler; görsel teknolojiler ise görüntünün nasıl görüneceği, dolayısıyla onunla ne yapılabileceği önem taşır.
- Görüntünün kompozisyonel yapısı: Bir görüntü oluşturulduğunda bir dizi biçimsel stratejiden yararlanılır. İçerik, renk ve mekânsal organizasyon gibi unsurlar aracılığıyla anlam-anlatım kurulur.
- Sosyal/kültürel bağlam: Görüntünün oluşturulmasında harekete geçirilen sosyal ve/veya politik yönelimleri içerir (Rose, 2001, s. 17).

Bütün bunları aşağıdaki şekilde rahatça görmek mümkündür. Dairesel yapı hem içten dışa doğru hem de kesitler arasındaki ilintileri açıkça göstermektedir (Görsel 2).

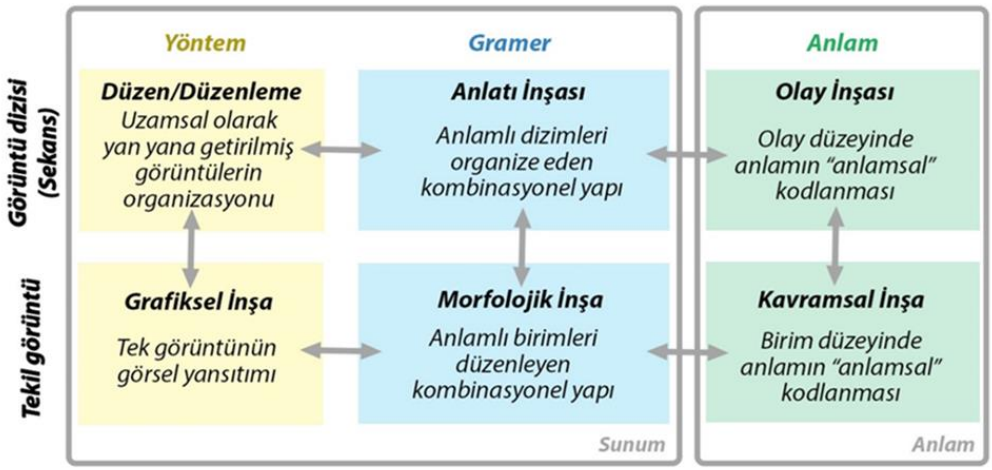


Görsel 2: Görsel materyalleri yorumlamanın yolu, yöntemi ve maddeleri
Kaynak: Rose, 2001, s. 30.

7.3. Mieke Bal'ın Anlatıbilim Kuramı Perspektifinden Fotografik Görüntü Analizi

Bu yaklaşımda yer verilen terim ve kavramlar Mieke Bal'ın "Narratology- Introduction to the Theory of Narrative" adlı kitabında tanımladığı şekliyle kullanılmıştır. Kitap anlatıbilim (Narratology) kuramını genel çizgiler içinde ele almakta özel bir sanatsal alanı içermemektedir. Göstergebilim gibi anlatıbilim de neredeyse her kültürel nesneye uygulanabilmektedir. Kültürel pratikteki her şeyin bir anlatı yönü vardır veya en azından anlatı olarak algılanabilir, yorumlanabilir. Edebiyatta anlatı türlerinin bariz hakimiyetine ek olarak, anlatının meydana geldiği birçok şey (görsel imgeler, felsefi söylem, televizyon, tartışma, öğretim ve tarih yazımı, vb) anlatıbilime uygulanabilir (Bal, 2017, s. IXX). Bir çalışma alanı olarak anlatıbilim, anlatılara, anlatı metinlerine, görüntülere, gösterilere, olaylara ve bir hikâye anlatan kültürel eserlere ilişkin teorilerin bütünüdür. Böyle bir teori anlatıları anlamamıza, analiz etmemize ve değerlendirmemize yardımcı olur. Teori, gerçekliğin belirli bir bölümü hakkında sistematik bir genelleştirilmiş ifadeler dizisidir (Bal, 2017, s.3). Anlatıbilim genel olarak zamana dayalı sanatlarda (anlatı, tiyatro, film, video, dans, müzik) uygulanabilecek kuramsal bir çerçeve sunar, çünkü bu anlatılar için zaman olgusu "verilidir" ve olay ve olgular süreç içinde gelişerek açığa çıkarlar (Bal, 2017, s. 66). Resim veya fotoğraf gibi mekâna dayalı sanatlarda (zamanın bir anını yansıtan iki boyutlu görsel dünyada) anlatıbilim kuramı ancak belirli ölçülerde uygulanabilmektedir. Statik görsel anlatılar, bir hikâye anlatmak amacıyla oluşturulan tek tek görüntüler veya görüntü dizilerini kapsayabilir. Burada sözü edilen hikâye anlatma amacı, fotoğrafı da kapsayan görsel anlatıları, yalnızca hayal gücü veya katılım uyandırmak kastıyla görsel dil kullanılarak oluşturulan çalışmalardan

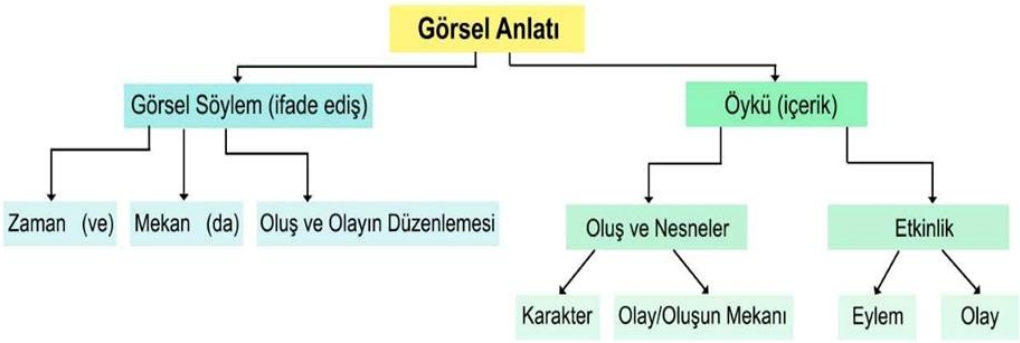
ayıran şey olarak tanımlanabilir. Aşağıdaki şekil bunu açıkça göstermektedir (Görsel 3) (Cohn & Magliano, 2020, s.2 05).



Görsel 3: Görsel anlatılarda yer alan yapıların bir modeli
Kaynak: Cohn & Magliano, 2020.

Fotoğrafik anlatı kavramının görüntünün yansıttığı "şey"in ötesine geçme boyutu olduğundan daha önce söz edilmişti. Anlatı asal olarak fotoğrafa bakan kişi(ler) tarafından inşa edilir. Burada yorumlama esastır ve bu nedenledir ki "gerçeklere", "nesnelliğe" veya "gerçeğe" yönelik veriler eksik kalmaktadır. Anlatı boyutu bağlam fikriyle de ilintilidir. Bir anlatı ne kadar eksiksiz veya kapsamlı görünürse görünsün, her zaman bazı unsurları dahil etmenin bazılarını da dışarda bırakmanın ürünü olacaktır. Dahil etme/dışlama olgusu inşa etmenin "ne" ile ilgili olduğunun bir parçasıdır. Neyin dahil edildiğini veya neyin hariç tutulduğunu bilmek bağlamın anlaşılmasını gerektiren ön koşuldur. Buna somut örnek Bertolt Brecht'ten verilebilir. Ona göre, bir fabrikanın fotoğrafı bize bir fabrikanın neye benzediğini anlatır. Ancak fabrikanın altında yatan ilişkiler hakkında çok az şey söyler. Bu sorun, gizli ve karmaşık bilgi ve güç ağlarından oluşan bir dünya olan mevcut koşullarımızda yalnızca daha da şiddetli hale gelir (Bush, 2019).

Bir hikâyeyi fotoğraf aracılığıyla sunmak, kişi, yer, olay veya anlatı hakkında yazılı veya sözlü olarak ifade edilebilecek olandan farklı -genellikle daha derin- bir anlayış iletir. Fotografik görüntülerdeki hikayeler birden fazla yer veya karakter içermediği için tipik olarak, görüntülerin düzenlenmesinde bağlayıcı tema olarak hizmet veren tek bir yeri ve/veya karakteri odağına almaktadır. Metin olarak fotoğraflar, bir anın tam temsilini gösterme potansiyeline sahiptir; örneğin bir yemeğin hazırlandıktan sonra nasıl göründüğü gibi (Shurbaji, 2014).



Görsel 4: Statik Görsellerde Anlatı Yapısı

Kaynak: Pimenta & Poovaiah, 2009.

Şeklin açılımı üç terim ve onların yarattığı üç katman üzerinden yapıldığında daha iyi anlaşılabilecektir (Görsel 4). Bunlar üç katmanlı ayrımın anlatı metinleri için temel oluşturduğu "metin-hikâye ve fabula"dır. Katmanlar, metnin okuyucuları üzerinde yarattığı belirli etkileri açıklamak için yardımcı ve geçici araçlar olarak hizmet ederler. Böyle bir ayrım, üç katmanı ayrı ayrı analiz etmenin mümkün olmasını gerektirir. Bu durum, katmanların birbirinden bağımsız olarak var olduğu anlamına gelmez. Elimizde var olduğu söylenebilecek tek malzeme, önümüzdeki metindir. Okuyucunun elinde yalnızca kitap, kâğıt ve mürekkep ya da tuval üzerindeki boya darbeleri, karanlık (sinema) salondaki ışık, hoparlörlerden çıkan ses vardır ve metnin yapısının kendisini oluşturmak için bu materyali kullanmak zorunludur. Yalnızca dilin, görsel imgelerin veya herhangi bir başkasının işaret sisteminde somutlaşan metin katmanına maddi olarak erişilebilir. Bu durum okuma ve analiz etmenin birbirinden ayrılamasa da ayrı faaliyetler olduğunu göstermektedir. Analiz etmek için okumak gerekir ve okumak kaçınılmaz olarak daha sonra yapılacak bir analize bilgi verecek yorumlayıcı anları gerektirir. Üç katmanda olduğu gibi anlatıların işlenmesinde yer alan faaliyetler birbirinden ayrılamaz. Ancak süreci anlayabilmemiz için teoride birbirinden ayrılmalıdır (Bal, 2017, s.6). Fabula bir şekilde işlenen materyal veya içerik olarak anlaşılmalıdır. "Olay" ve "Aktör" unsurlarını içerir. Olay, bir durumdan başka bir duruma geçiştir. Aktörler eylemleri gerçekleştiren aracılardır. Mutlaka insan olmaları gerekmez. Eylemde bulunmak burada bir olaya neden olmak veya bir olayı deneyimlemek olarak tanımlanmaktadır (Bal, 2017, s. 5). Fotoğrafta bu düzlem görüntünün fotoğrafçı tarafından düzenlenmesini, onun yaptığı seçimleri içerir. Metin bir aracının veya öznenin muhatabına ilettiği bir anlatı metnidir. Hikâyenin somut temsilidir ve her türlü ortam ya da yapı anlamına gelir. Örneğin fotografik görüntünün kendisi anlatı metnidir. Bir eser sahip olduğu stil, üslup, yapı ve dil açısından değer kazanır (Bal, 2017, s.8). Hikâye bir dizi olay olarak tanımlanır ve belirli kurallara göre inşa edilmiştir. Hikâye metnin içeriğidir; anlatıyı oluşturan olay örgüsünü ifade eder. Olay örgüsünün nasıl sunulduğuna veya düzenlendiğine bakılmaksızın meydana gelen tüm olayları içerir. Eş deyişle olayların kronolojik anlatımıdır (Bal, 2017, s. 6-7).

Sonuç olarak bu kavramlar bir diğeriyle doğrudan ilişkilidir ve her biri anlatının farklı yönlerine atıfta bulunan bileşimi oluştururlar. Fotoğrafta anlatım öğesinin en büyüleyici yönü yoruma açık olmasıdır. Her izleyici kendi benzersiz deneyimini, inançlarını ve duygularını görüntüye yansıtarak kendi hikâyesi üzerinden son derece kişisel bir yolculuğa dönüştürebilir. Bu anlatılar açık bir anlatıma sahip olabilecekleri gibi, yoruma ve iç gözleme yer bırakacak şekilde incelikli bir yapıda da olabilirler. Eş deyişle fotografik imgelerde yansıtılanın/görülenin "ne olduğu" sorusunun yanıtı büyük ölçüde izleyiciye bağlıdır.

8. ÖRNEKLEMİN ÜÇ YAKLAŞIM MODUNA GÖRE ÇÖZÜMLENMESİ

Her fotoğraf bir şeyin hikayesini anlatabilir. Asıl sorun bu hikâye anlatımının ne kadar açık olduğudur. Fotografik imgelerde çeşitli derecelerde anlatısallık söz konusudur. Yüksek veya düşük düzeyde olmaları bir anlamda estetik niteliklerini de belirlemektedir. Fotografik imgelerde anlatı bağlamındaki temel sorun, zaman kipleri ve hareketin zamansal aşamalarını ifade etmedeki zorluktur. Örneğin tekil fotoğraflar olayların zamansal sürekliliğini yansıtma boyutundan yoksundurlar. Çünkü anlatı içindeki olaylar zamansallık içinde, sürekliliğe sahip olarak, anlaşılır bir şekilde ilerlerken salt imgeler ise statik ve doğrusallıktan yoksundur. Buna karşılık görsel imgeler izleyici tarafından hemen kavranabilir. Bununla birlikte belirtmek gerekir ki fotografik imgenin her şeyi eşzamanlı olarak göstermesi onun bir bakışta algılanacağı anlamına gelmez. İmgedeki unsurlarının hangi sırayla algılanacağı izleyicinin yaptığı sıralamaya bağlıdır. Sözü edilmesi gereken bir başka yetersizlik de kişiler, atıflar, özel isimler vb. gibi unsurları da yansıtmadaki güçlüktür. Bir görüntünün yüksek ya da düşük düzeyde anlatısallığa sahip olduğu nasıl belirlenebilir? Bir görüntü izleyiciye görsel birkaç ipucu veriyorsa bunun yüksek düzeyde bir anlatısallığa sahip olduğu söylenebilir. Buna karşın soyut ya da soyuta yakın görüntüler izleyiciye bir hikâye oluşturması için fazla malzeme vermediğinden dolayı düşük anlatısallık düzeyine sahip olduğu söylenebilir. Yüksek anlatısallığa sahip görüntülerde izleyicinin rolü daha az iken, düşük anlatısallık düzeyine sahip görüntülerde izleyicinin rolü başat konumdadır. Hemen belirtmek gerekir ki görüntüdeki ayrıntıların çokluğu onu yüksek bir seviyeye çıkarmaz, onunla görsel hikâye unsurlarının ne kadar anlamlı olduğu önem kazanır (Alatalo, 2015, s. 29).

Anlatısallık boyutunu arttıran önemli öğelerden bir diğeri de görüntülerin bir eyleme atıfta bulunan unsurlarının varlığıdır. Çünkü bu unsurlar "fotoğraflanan an"dan, önceki ve sonraki olaylara dair çıkarım yapılmasına yardım eder. Fotografik görüntülerde farklı yaklaşım modlarından elde edilen verilerin doğru ya da yanlış bilgiler olduğu değerlendirilmesi yapılamaz çünkü söz konusu olan şey, farklı yorumlar ve bunların içerdiği anlamlar kümesidir. Örneklem olarak ele alınan fotoğraf, AP adlı ajansa bağlı olarak çalışan Nick Ut tarafından 1972 yılında Vietnam Savaşı'nda çekilen "Napalm Kızı" isimli fotoğraftır. Fotoğraf 1970'li yıllarda Kuzey ve Güney Vietnam güçleri arasında yaşanan savaşın bir parçasını yansıtmaktadır (Görsel 5).



Görsel 5: Napalm Kızı
Kaynak: https://www.gezginfoto.com.tr/makale/370-fotografin-gucunu- kanitlayan-10-kare.html, Erişim tarihi: 25.03.2024

8.1. Roland Barthes'ın "Studium-Punctum" İkili Yapısı

Bu mod temelde bir nitel analiz tekniğine dayanmaktadır. Fotoğrafın Studium ve Punctum yönlerini belirlemek için fotoğrafın öncelikle birincil düzey (Studium) değerlendirilmesi yapılmış; kültürel, tarihi ve sosyal bağlamları teknik boyutlarıyla birlikte irdelenmiştir. İkincil düzey olan Punctum için ise onu ikonik yapan unsurun ötesine taşıyan "şey" in ne olduğu öznel bir yorum olarak sunulmuştur.

8.1.1. Studium Boyutu

Fotoğraf korkuyla ve çığlıkla koşuşan birkaç çocuğun kaçış anını ve hemen onlarla gözüken bir grup yetişkinin yolda yürümelerini yansıtan bir görüntüdür. Fotoğrafın merkezinde küçük bir kız çocuğunun çıplak görüntüsü vardır. Burada birbirine zıt iki öğe vardır. İlki çıplak kız çocuğunun önündeki ve arkasındaki diğer çocuklar, ikincisi ise askeri kıyafetler içinde ellerinde kamera ve fotoğraf makineleri bulunan yetişkinlerdir. Çocukların korku dolu yüz ifadeleri, merkezdeki kız çocuğunun yaşadığı dehşeti güçlendirme işlevi görmektedir.

Siyah-Beyaz olan fotoğraf -o dönemde renkli film olmasına karşın siyah-beyaz çekilmiştir- enstantane (anlık çekim) görüntüsüdür. Fotoğraf makinesine doğru koşanların görüntüsü geniş açı olarak çekilmiştir. Uzaktan çekim seyircinin savaş, çocuk/masumiyet ve korku duygusunu daha iyi deneyimlemesine olanak tanımaktadır. Görüntü siyah beyaz fotoğrafçılığın neden güçlü bir araç olduğunun klasik bir örneği gibidir. Zamanı, mekânı, ruh halini ve duyguyu yoğun biçimde yansıtmasını bir ölçüde buna borçludur.

Fotoğrafta anlatı-anlam ilişkisini yorumlamaya çalışan izleyici "Görüntüde ilk olarak neyin fark edildiği" ve "Görüntünün konusunun nasıl tanımlanabileceği" gibi iki soruya cevap bulmaya çalışır. Görüntüde ilk olarak fark edilenler; Önde dokuz-on yaşlarındaki bir erkek çocuk, onun biraz arkasında çıplak bir kız çocuğu ve hemen onun arkasında da birkaç çocuk ve asker kıyafetli yetişkinler gözükmektedir. Görüntünün baskın mesajı çocuk, masumiyet ve savaşın yarattığı korkunun bileşkesinde yatmaktadır. Görüntünün konusu bir savaş ortamındaki askerlerin ve çocukların korkuyla koşuşmasını içerir. Buradaki çelişki çocuklar ve kamuflaj kıyafetli yetişkinlerin ikiliğidir. Varlıklarıyla aynı dünyaya ait olmayan bu iki heterojen insan kümesinin bir arada bulunması fotoğrafın anlam dünyasına özne-nesne ikiliği getirmektedir.

8.1.2. Punctum Boyutu

Barthes görsel analizin Punctum boyutunun öncelikle kişisel olduğunu belirtir. Ona göre Punctum yalnızca görseli deneyimleyen bireyin yarattığı şeydir ve fotoğrafı çeken kişi tarafından bilinçli olarak önceden hesaplanıp görsele eklenemez. Punctum organik olarak etki yaratır. Bu nedenle, bir görüntünün anlamının ve bazen de gücünün büyük bir kısmının fotoğrafçı yerine izleyiciden gelmesi onu özgün kılan bir niteliğe dönüştürür. Bir fotoğrafın Punctum'u her zaman için Studium'a göre daha derin bir düzey içerir. Punctum, Studium'a nüfuz eder; izleyiciyi derin ve duygusal bir şekilde kendine çeker. Görüntüde dikkat çekici olanlar arasında asker giysili yetişkinlerin herhangi bir özel davranış göstermemeleri gelmektedir. Çocukların korkusuyla onların olağan duruşları yaşam çelişkilerinden birini oluşturmaktadır. Bu fotoğrafı özel kılan şey çocuk masumiyeti ile savaşın dehşetinin bir birleşimini olağanüstü şekilde birlikte sunabilmesidir. Fotoğraf ilk elde bir çocuğun saf masumiyetinin ve korkusunun Studium'unu yaratır. Görüntü giderek derinleşir ve rahatsız edici bir şeye dönüşür. Kız çocuğunun gösterilme şekli ilgiyi yoğun biçimde kendine çeker. Fotoğrafı deneyimleyen özne için açıkça olan ile belirsiz olanın birlikteliği onu huzursuz etmeye başlar. İzeyici tanımlanamayan bir duygu sarmalına girer. Eş deyişle bu görüntüdeki Punctum konumsaldır. Bu çalışmanın yazarları için ise Punctum, çocukların çığlıkları ile onlara eşlik eden askerlerin göreceli sakinliği arasındaki zıtlık eşliğinde, fotoğrafçının böyle bir zaman ve mekânda filmi kamerasına yeniden yükleme anındaki yaşadığı duygu karmaşasının ne olduğuna dairdir. Kuşkusuz ki burada, teorik bağlamda savaş fotoğrafçılığı kavramı ve kavramın içerdiği etik boyutun göz ardı edilmesi -bu konulara dair bilgisi olan yazarlar için- söz konusu değildir.

8.2. Gillian Rose ve Eleştirel Görsel Metodoloji Olarak Çözümleme

Rose, fotoğraf görüntülerine dair çözümlemelerde daha derinlikli ve eleştirel olan bir yaklaşım gerekliliğini öne sürer ve bu nedenle de üç ana değişken ve bunlara bağlı olarak da üç alt değişkenin ele alınıp yorumlanması gerekliliğini belirtir. Onun metodolojisine göre örneklem olarak ele alınan görüntünün ana ve alt değişkenleri şu şekilde açıklanabilir;

- Fotoğrafçının görüntüyü oluşturmadaki amacı:

Fotoğraf, 1970'li yıllarda Kuzey ve Güney Vietnam güçleri arasında yaşanan savaşın bir parçasını yansıtan bir görüntüyü içermektedir. Fotoğraf AP adlı ajansa bağlı olarak çalışan Nick Ut adlı bir savaş fotoğrafçısı tarafından 1972 yılında çekilmiştir. Kendisi de Vietnamlı olan Nick Ut, yıllarca savaşın içinde çalışmış ve birçok ölüme yakın deneyim yaşamış bir fotoğrafçıdır.

- Görüntünün neyi temsil ettiği ve bunu nasıl yaptığı:

Vietnam Savaşına ait birçok ikonik görüntüden biri olan fotoğraf daha sonraki yıllarda "Napalm Girl/Napalm Kızı" adını almıştır. Fotoğrafta acı içinde çığlık atan ve uluslararası gazetecilerin kameralarına doğru koşan dokuz-on yaşlarında olduğu tahmin edilen çıplak bir kız çocuğu görülmektedir. Görüntü çocukların bulunduğu mekâna napalm bombasının düşmesinden sonra korkuyla kaçışma anını yansıtmaktadır. Fotoğraf 1972'de Pulitzer Ödülü'nü kazanmış ve Vietnam'daki savaşı değiştiren fotoğraf olarak tanımlanmıştır. Bu nedenledir ki savaş fotoğrafları tarihinde ikonik bir görüntü olma niteliği kazanmıştır. Görüntüde çıplaklık olmasına rağmen hiçbir anlamda cinsellik yansıtımı hissedilmez; herkes için bu, savaşın dehşetidir. Bir anlamda çapraz duygunun yarattığı masumiyetin görselliğidir. Bu görüntü en temelde biçimin ne/nasıl olduğuna değil gerçeklere ve içeriğe öncelik vererek, apaçık ve indirgenemez olanı yansıtmakta; ölümü de acıyı da siyasetin ve estetiğin çok ötesine taşımaktadır.

- İzleyicinin görüntüyü nasıl alımladığı/yorumladığı:

Bu değişken anlatı sürecinin eş deyişle fotoğrafın anlattığı hikâye(ler) ile o hikâyeyi okuyan kişilerin yorumlama boyutunu içerir. Bu olguyu Phu (2021, s. 11-14), şu şekilde açıklamaktadır: Görüntünün etkisi ve yankısı onlarca yıldır hissedilmiştir. Bu anlamda Savaşın görsel tarihinde bir dönüm noktasını oluşturmaktadır. Nedeni de çoğunlukla "Batı Dünyası" diye tanımlanan dünyaya ait izleyicilerin görüntülere bakma ve bunlar hakkında düşünme biçimlerini şekillendirmesidir. En etkili görsel teorinin geliştiği Amerika Birleşik Devletleri ve Avrupa'daki bilim insanları için görsellere bakmak güvensizlik ve şüphe uyandırmıştır. Susan Sontag, ilk kez 1973'te yayınlanan bir dizi makalesinde, Ut' un Napalm Kızı'nda (aynı zamanda Savaş Terörü başlıklı) tasvir edilen napalm saldırısının dehşetini özel olarak ele alarak, vahşete tanık olmanın gerekliliğini savunurken bu ikilemi yakalamıştır. Her ne kadar bu fotoğrafın gücünü kabul etse de yine de "görüntüyle boğulmuş" olarak belirlediği bir dünyada, harekete geçirilmiş etik tabanlı eylemler yerine fotoğraf bolluğunun getirdiği uyuşturulma konusuna değinmiştir. Sontag, fotoğraflara ilgi duymaktaydı ancak bu fotoğrafların etkileri konusunda endişeliydi. Napalm Kızı, Vietnam'ın bakış açılarının önemi hakkındaki eleştirel konuşmalar yerine, Amerika'nın bu acıya verdiği çeşitli tepkilerin bir dizini olarak özellikle anlamlı hale gelmiştir. İkonik fotoğraf sadece çocuğun acısını temsil etmesiyle değil, daha da önemlisi, ABD'nin bu acıyı ne ölçüde dindirebileceği ya da Chong'un deyimiyle Amerikalıların

bu acıyı nasıl dindirebileceği konusunda ıstıraplı bir eleştiri başlatması nedeniyle anlamlı hale gelmiştir (Chong, 2001).

8.2.1 Rose'un Anlam İnşasında Üç Alt Değişkenin Açılımı

Görüntü, Leica M2' e 35mm f/2 lensle çekilmiştir. O dönemdeki birçok fotoğrafçı gibi Ut da savaş bölgelerindeki 20 mm'den 300 mm'ye kadar çeşitli çekim durumlarını kapsayacak şekilde Nikon ve Leica fotoğraf makinesi gövdelerini ve prime lenslerden oluşan donatıları yanında taşıyordu. Leica'nın içinde Kodak Tri-X filmi vardır (Fairclough, 2022). Görüntü siyah-beyazdır. Low-key denilen bir ışıklandırma sistemine sahiptir. Onlu "zone sistemi"ne göre ise ara değerlere sahip olduğu için yarattığı duygu çarpıcılığı üst düzeye çıkmaktadır. Görüntünün kompozisyonel yapısı ise boyut, içerik, renk, ışık, mekânsal organizasyon ve anlatımsal içerik olmak üzere beş boyuttan oluşur. Rose (Rose, 2001, s.38) bir görsele tek başına bakarken, başlangıç noktasının onun içeriği olabildiğini söyler ve görsellerin yorumlanmasında en çok görüntünün kompozisyonuna dikkat edildiğini belirtir. Sözü edilen beş boyutun açımlaması şöyle yapılabilir:

• İçerik, basitçe görselin ne gösterdiği, görselin nasıl oluşturulduğu ve nasıl sunulduğu anlamına gelir.

• Renk tonu, rengin doygunluk değerini tanımlar; değer rengin içindeki ışığın kalitesine atıfta bulunur (yüksek değer = beyaza yakın, düşük değer = siyaha yakın).

• Mekânsal organizasyon, görüntünün hacimlerini ve bunların nasıl konumlandırıldığını, bağlandığını, yönlendirildiğini ve herhangi bir ritim veya akışkanlığı takip edip etmediğini içerir.

• Işığın kullanımı görüntüyü oluşturan ışığın türünü ve nasıl bir yapıya sahip olduğunu gösterir. Örneğin doğrudan/dolaylı mı, gün ışığı/mum ışığı mı, yoksa doğal/sonradan düzenlenmiş mi gibi özellikleri içerir.

• İfade edici/etkileyici içerik ise görselin yansıttığı özü içerir (Rose, 2001, s. 46).

Bu değişkenler örneklem olarak ele alınan fotoğrafa uyarlandığında şu veriler sunulabilir: Siyah-beyaz bu fotoğraf anlık çekim (enstantane) görüntüsüdür. Fotoğraf makinesine doğru koşanların görüntüsü geniş açı olarak çekilmiştir. Uzaktan çekim seyircinin, savaş, çocuk ve korku duygusunu daha iyi deneyimlemesini sağlamaktadır. Fotoğraf acı çeken küçük, çıplak bir kızın kollarını iki yana açarak diğer çocukların arasında koştuğu ve arka planda yanan bir köyün siyah beyaz bir görüntüsünü içermektedir. Büyükler (asker veya savaş fotoğrafçıları) çocukların arkasında gelişigüzel yürümekte ve onların sıkıntılarına kayıtsız kaldıkları görülmektedir. Sol ön planda dehşet içinde çığlık atan bir çocuk vardır. Sağda iki çocuk el ele tutuşarak benzer şekilde koşmaktadır. Görüntü kompozisyonunun özelliği, izleyici gözünün, ayrıntıları arayarak fotoğrafın içinde huzursuzca hareket etmesini sağlamaktadır. Görüntünün çağdaş dijital fotoğrafçılığın pürüzsüzlüğünden çok farklı, grenli bir dokusu vardır. Napalmın etkisi ile oluşan duman perdesi alan derinliğini azaltmaktadır. Bu da

kompozisyon için özel bir değer getirmektedir. Ufuk olmadığından izleyicinin bakışı bütünlükten çıkıp, önce küçük kıza sonra da diğer çocuklara yönelmektedir.

Sosyal/kültürel bağlamda Vietnam Savaşı'nın travmasını simgeleyen bu görüntü kamuoyunun yargısı ve demokratik muhalefet üzerine tartışmalara yol açmasıyla daha sonraları çeşitli savaş karşıtı hareketlerde ve siyasi aktivizmde duygu ve düşünce yaratan bir değer olarak kullanılmıştır. Görüntü bu bağamda maddi bir saldırı eylemi ve direniş sembolü olarak önem kazanmaktadır. Fotoğrafın kalıcı etkisi zamanın ötesine geçmiş, savaşın dehşetini güçlü bir şekilde hatırlatarak şiddete ve emperyalizme karşı duruşu savunanlar için bir toplanma noktası olarak hizmet etmiştir. Ayrıca Amerikan vatandaşlarının savaşı nasıl anlayacaklarını ve nihayetinde nasıl hatırlayacaklarını tanımlamada önemli bir rol oynamıştır.

8.3. Mieke Bal'ın Anlatıbilim Kuramı Perspektifinden Çözümleme

Görsellik boyutuyla kendine özgü bir anlatım kuran bu fotoğrafın anlatısal olma niteliği şematik kurulumunun görsel ipuçları ile izleyicinin yorumu arasında kurulan ilişkiyle başlamaktadır. Bu görüntünün yansıttığı şeyin izleyicileri duygusal olarak etkilemesi ve onlarda zihinsel çağrışım ağları oluşturmasıyla somut biçimde görülebilmektedir. Fotoğrafın yansıttığı görsel hikâye Vietnam savaşının kendisi kadar özgün olmasıyla öne çıkmaktadır. Fotoğrafın adı görsellikle birleşince, bağlam ve anlam yeni bir düzeye yükselmekte; imgenin anlatısal boyutu sözlü anlatımdan çok daha iyi bir güce erişmektedir. Dokuz-on yaşlarındaki kız çocuğunun yaşadığı korkunun sonucunda giysileri olmadan bulunduğu yerden kaçmaya çalışması, bu andaki yüz ifadesi, beden dili ve yaşadığı duygu oldukça yoğun biçimde hissedilmekte, savaşın çarpıcı yüzü yansıtılmaktadır. Yayımlandığı andan itibaren bu görüntü, Vietnam Savaşı'nın travmasını ve Amerikan kolektif hafızasındaki kalıcı etkileri temsil etmektedir. Çıplak çocuğun taşıdığı sembolik anlam izleyicinin bu belirleyici anda dehşetle yüzleşmesini getirir. Bütün bunlar Anlatıbilim perspektifinden ele alındığında görüntü fabula, hikâye, metin, etkileyici içerik olmak üzere aşağıdaki değişkenler üzerinden açımlanır.

8.3.1. Hikaye

Hikâye değişkeni en temelde şu sorunun yanıtını arar: "Görüntü konunun ötesine geçip bir hikâye anlatıyor mu?". Bu soruya yanıt olarak şunlar söylenebilir; Savaş, çocuk, korku, kaçışma unsurları tüm savaşların ortak paydasını oluştururken, bu görüntüyü olağanüstü hale getiren olgu kız çocuğunun çıplak olarak koşma durumunda kalmasıdır. Fotoğraf bu anlamda asla çıplaklık üretmemektedir. İki özne (çocuklar ve askerler) arasındaki ilişki seyircinin hayal gücüne bağlı olarak her yeniden bakışta farklı olarak okunarak anlamlandırılabilir.

8.3.2. Fabula

Fabulayı oluşturan unsurlar aktörler, mekânlar, nesneler ve süreçlerdir. Fabula inşası için nesneler ve süreçler vazgeçilmezdir. Birbirleri olmadan çalışamazlar (Bal, 2017, s. 154). Fabula değişkeni olayların yalın/doğal durumunu içerir. Fotoğraf fabula bağlamında şöyle

özetlenebilir. Görüntü 1972 yılında yaşanan Vietnam Savaşına aittir. Fotoğraf korkuyla kaçışan çocuklar üzerine kurulmuştur. Görüntünün merkezinde dokuz-on yaşlarında gözüken bir kız çocuğu vardır, korku ve çığlık atarak koşmaktadır. Fotoğraf bu özelliğiyle Vietnam Savaşı'nın yarattığı zulmün sembolü olmasının ötesine geçip tüm savaşların sembolü haline gelmiştir. Anlatıbilimde hikâyenin anlatı mimarisine dönüşmesi olarak tanımlanan fabulanın öğesi fotografik görüntülerin analizinde "sıralama", "karakterler", "öngörülebilirlik", "uzam" ve "odaklanma" gibi alt değişkenler içinde ele alınır (Bal, 2017, s. 108-132).

- Sıralama: Anlatıbilimde sıralama değişkeni asal olarak zamana dayalı sanatlarda daha somut biçimde görülebilir. Hikayedeki kronolojik sıralama ile fabuladaki olayların sıralaması arasındaki ilişkileri tanımlar (Bal, 2017, s. 68). Fotoğraf mekâna dayalı sanatlardan biri olduğu için bu alt değişken görüntüye şu şekilde uyarlanabilir; Sıralamada önce köye/kırsal mekâna bir Napalm bombası atılmıştır, bombanın etkisinden bir şekilde kurtulan çocuklar büyük bir korku ve panikle bulundukları yerden kaçmaya çalışmaktadırlar.

- Karakterler/ Özneler: Karakterler, sebep oldukları veya maruz kaldıkları olay dizileriyle ilişkileri açısından değerlendirilecektir. Bunu analiz etmeye başlamak için öncelikle hangi aktörlerin dikkate alınması gerektiğini ve hangilerinin dikkate alınmaması gerektiğini seçmek yardımcı olur. Bazı masallarda işlevsel olaylara neden olmadıkları veya bu olaylara maruz kalmadıkları için o masalın yapılarında hiçbir işlevsel rolü olmayan aktörler bulunur. Bu tür aktörler değerlendirme dışı bırakılabilir (Bal, 2017, s. 165). Görüntüde çok figür vardır. Merkezde yer alan kız çocuğu fotoğrafın öznesi haline gelmiştir. Yetişkinler ve diğer çocukların her biri ayrı bir aktör olarak var olmakta, yaşadıkları eylemsel durumu birbirlerine yöneltmemektedirler. Fotoğrafın ortasındaki çocuklar koşarken el ele tutuşarak aralarında bir bağlantı oluşturmalarına karşın her biri dehşet ve acı içinde izole edilmiş gibi görünmektedir.

- Öngörülebilirlik: Başlangıç olarak seyircinin metin dışı duruma dair her zaman için aşina olduğu bir bilgi kümesi vardır. Bu bilgi kümesine dayanarak seyirci karakter (ler)i az çok tahmin edilebilir hale geldiğinde verileri işlemeye başlar. Vietnam Savaşı, ABD, Vietkong, vb kavramları bilen birisi için fotoğrafın yansıttığı olayın öncesi ve sonrasını öngörmesi mümkünüdür.

- Uzam/mekân: Mekân kavramı anlatıdaki önemli yönelimi oluşturan bir diğer öğedir. Bazen nesnel çokça da odaklayıcının gezici bakışları tarafından üretilen mekânsal açıklamalar da vardır. Mekanlar/Yerler belirli algılama noktalarıyla bağlantılıdır. Bu yerler izleyici algılarıyla ilişkili olarak hikayenin mekanını oluşturur (Bal, 2017, s. 125). Bu görüntüdeki olay ve olguların yaşandığı mekân ve mekânsal çevre, anlatının söylem ve ifade boyutu için özel bir işlev taşımakta, kırsal bir alan ve bu çevrede yaşayan çocukların uzamını temsil etmektedir. Uzam savaşın Vietnam topraklarında yaşandığında, atılan Napalm bombasının ABD tarafından sivil bir yerleşim yerine atıldığını yansıtmaktadır ve bu boyutuyla hem kültürel hem de politik yüklemlere sahiptir.

- Odaklanma: Hikâye anlatımı doğası gereği kaçınılmaz olarak taraflı veya özneldir. Söz konusu olan ister gerçek ister kurgusal olaylar olsun, bir bakış açısı, belirli bir görme ve belirli bir açı seçilip gerçekleştirilir. Gerçeklerin objektif bir resmini vermeye çalışmak elbette mümkündür ama son tahlilde nesnellik yalnızca algılananı sunma girişimidir. Örneklem olarak seçilen fotoğraf zamanın anlık görüntüsüdür ve o gün olanların tam öyküsünü yansıtmaz. Burada önemli hale gelen şey, izleyicinin gözlerinin çekildiği çocuğun yer aldığı hüzne çağıran görüntüdür. Odaklanma olarak denilebilir ki görüntü figürler arasındaki işlemsel olmayan bir ilişkiyi betimlemekte, çılgınca kaçma eylemini okuyucuya yönlendirerek onları şok etmektedir. İzleyicinin bakışını savaşın korkunçluğunun deneyiminin içine çeken bir imaj yaratımı üzerine kurulmuştur (Bal, 2017, s. 132). Fotoğraf, olguyu bir kesit olarak yansıtmakta ve bir ardışıklık içermektedir. İlk olarak bombanın atılması, ardından çocukların kaçışı ve gazetecinin (odaklayıcının) "an"ı saptaması bu ardışık süreci oluşturmaktadır. Birbirini takip eden bu üç olay mantıksal ve nedensel bağlara dayanmaktadır. Etki ancak bu özel dolayım analiz edildiğinde açıklanabilmekte ve anlam kazanabilmektedir. Görüntünün yansıttığı olay ve olgular zincirini izleyici tersten takip ederek algısal özdeşleşme yoluyla anlamı yeniden üretmektedir.

8.3.3. Metin

Bu görüntünün metinsel yönü, figürlerin bir hedefe değil de görüntünün izleyicisine yönelik dehşet dolu bakışların olmasıdır. Böylece izleyici hedef haline gelmekte ve olayın/olgunun içine çekilmektedir. Fotoğrafın neyi gösterdiğine, görsel olarak nasıl çalıştığına ve hikayesini nasıl anlattığına dair metinsel bağlam için son olarak şunlar söylenebilir: Kızın acı çeken bedeninin geniş dolaşımı, savaşın ahlakı ve savaşın en masum ve savunmasız kurbanları olan çocuklar üzerindeki şiddetli etkisi hakkında kritik soruları gündeme getirmektedir. Politika oluşturmada kız çocuğunun imajı toplumsal etkileşim yaratmaktadır. Dünyanın birçok yerinde sivil insanların askeri müdahaleyi ve ileri savaş teknolojilerinin kullanımının ahlaki boyutlarını yeniden düşünmesiyle savaş olgusu yeni bağlamlara yerleştirilmiştir. Vietnam Savaşı sırasında kitle iletişim araçları kamuoyunun şekillendirilmesinde ve Amerikan vatandaşlarının savaşı nasıl anlayacaklarını ve nihayetinde hatırlayacaklarını tanımlamada önemli bir rol oynamıştır. Bu durum dünya çapında savaşa karşı muhalefeti harekete geçirmiştir.

8.3.4. Etkileyici İçerik

Çerçeveleme izleyiciyi kendisine dönük ve ona doğru koşan çocukla etkileşimin merkezine yerleştirir. Görüntünün yarattığı duygusal boyut her şeyden önce ahlaki sorgulamaya hizmet eder. Fotoğraf merkezi kompozisyonu nedeniyle özdeşleşme olgusunu ya da en azından empatiyi tetikler. Küçük kız izleyicinin dünyasına girer ve acılarını paylaşmaya davet eder. Açık kolları aynı zamanda bir çağrı işlevi görür. Cehennemi yaşamış bu çocuklar, sanki geleceklerinin artık bizim elimizde olduğunun bir göstergesi gibi izleyicinin görüş alanına

girerler. Bu sahnenin öncesini ve sonrasını hayal etmek için izleyicinin hayal gücü çağrılır. Anlatı gelişiminin -fotoğrafın zamansal olmayışı nedeniyle- kesintiye uğraması, Henri Cartier-Bresson'un "belirleyici an" olarak adlandırdığı şeye, yani tamamen izole edilmiş ama yine de bir hikâyenin parçası olan bir sahneye karşılık gelir. Son olarak, görüntünün anonim boyutu ona evrensel bir karakter kazandırır ve çağdaş drama ile klasik trajediyi birleştirmeyi mümkün kılar (Lesme, 2015).

9. GENEL DEĞERLENDİRME VE SONUÇ

Bu çalışma, "Napalm Kızı" adlı ikonik fotografik imgeyi Roland Barthes'ın "Studium–Punctum ikiliği", Gillian Rose'un "Eleştirel Görsel Metodolojisi", Mieke Bal'ın "Anlatıbilim Kuramı" aracılığıyla çözümlemiş ve her yaklaşımın görsel anlatıya sunduğu özgül katkıları açığa çıkarmayı amaçlamıştır.

Bir görüntüyü oluşturan "şey"lerin tanınır ya da bilinirliğiyle başlayıp, bunun devamı olarak yapılagelen yorumlamalar her zaman için "doğal olarak" değil de "kültürel olarak" gerçekleşen bir süreci içerir. Çünkü izleyici her zaman için belirli bir zamanda, belirli kültürel kuralların eşliğinde dünyaya belirli bir şekilde bakmaya zorlanan bir sosyal grubun üyesi olmaktan çıkamaz. Bu nedenle bilişsel psikolojik yaklaşıma göre görüntülerin yorumları daima öznel olagelmiştir. İmgelerin yansıttığı olgu veya olayları algılarken izleyici, gördüğü şeyi zihninde depolanmış olan şemalara dayanarak anlam üretmektedir. Bu şemalar olgu veya olayların nedensel ilişkilerini de içerir.

Sıradan bir yorumlama niteliğini aşıp daha üst düzeyde bir çözümleme yapılmak istendiğinde ise birbirine bağımlı dört değişkenin dinamik biçimde örüntülenmesi gerekir. Bunlar; bilişsel, duygusal, estetik ve teknik değişkenler olarak sıralanabilir: Bilişsel olan, dünyaya ilişkin bilgiyle, tarihsel ve bilgilendirici kapasiteyle bağlantılıdır. Duygulanım, görüntüye yönelik ilgi ve arzu motifini oluşturur. Estetik form ise görsel düşünme aracılığıyla tarihsel ve kültürel verilere daha geniş anlamlar kazandırmaya katkıda bulunur. Teknik de görüntünün ontolojik yapısının dile dönüşmesini içerir (Avancini, 2011, s. 53). Farklı yaklaşım modları bu dört değişkeni farklı adlandırmalar, düzenlemeler ve sıralamalarla sistematik yapılara dönüştürmüşlerdir. Bu çalışmada üç farklı kuramcının kendilerine özgü bir şekilde yorumladıkları değişkenler ele alınıp analiz edilmiştir.

Görsel yapılar üzerine çok miktarda akademik çalışma olduğu kabul edilse bile "yorumlama yöntemleri" konusunda çok az çalışma olduğu söylenebilir. Kullanılan metotların nasıl uygulanacağına dair somut örnekler de nispeten az sayıdadır. Akademik olarak yapılan Türkçe çalışmalarda ağırlıklı olarak felsefi tartışma/spekülasyonlara dayanan bir yönelimin ağırlık taşıdığı görülmektedir. Bu çalışmanın özgünlüğü de somut örnekler üzerinden metodolojik bir çözümlemeye sahip olmasından gelmektedir. Burada sunulan analitik çerçevenin temeli

fotoğrafın ortaya çıkarılma amacı ile analizden elde edilen bulguların arasında bir bağlaşım oluşturulmasıdır.

Barthes'ın yaklaşımı, fotoğrafın bireysel düzeyde izleyicide uyandırdığı duygusal yankılarla (Punctum) kültürel olarak paylaşılabilir anlam alanları (Studium) arasındaki farkı görünür kılmıştır. "Napalm Kızı" fotoğrafında Punctum öğesi, sadece izleyicinin empatisini değil, aynı zamanda travma ve etik sorunlara dair içsel bir sorgulamayı tetiklemektedir. Bu yorum, fotoğrafın salt estetik veya habercilik bağlamlarının ötesine geçerek, izleyici ile görsel metin arasındaki duygusal ve zamansal ilişkinin derinliğini ortaya koymaktadır.

Gillian Rose'un metodolojisi, görüntünün üretim koşulları, teknolojik yapısı ve toplumsal/kültürel bağlamı üzerinden fotoğrafın ideolojik bir söylem taşıyıcısı olduğunu göstermiştir. "Napalm Kızı" görseli, sadece savaş karşıtı bir simge değil aynı zamanda Batı medyasının Batı dışı coğrafyalardaki acıyı temsil etme biçimlerine dair eleştirel bir okuma alanı sunmaktadır. Görüntünün sosyal bağlamla ilişkisi, izleyicinin konumuna ve ideolojik filtrelerine göre değişen alımlama biçimlerini gündeme getirmektedir. Bu yönüyle, fotoğrafın medyadaki dolaşımı ve sansürlenme pratikleri (örneğin Facebook olayı) gibi tartışmalar, görselin toplumsal etkisine dair geniş bir yorum alanı açmaktadır.

Mieke Bal'ın anlatıbilimsel çerçevesi, fotoğrafın zamansal olmayan, statik yapısına rağmen güçlü bir anlatı kurduğunu ortaya koymuştur. Fabula, hikâye ve metin ayrımıyla yapılan analiz, görselin olay öncesi ve sonrası bağlamlara dair güçlü çağrışımlar sunduğunu göstermiştir. Bu bağlamda fotoğraftaki mekânsal kurgu, figürlerin pozisyonları, yönelimleri ve izleyiciyle kurduğu etkileşim, savaşın estetikleştirilmiş bir anlatı olarak nasıl işlendiğini göstermektedir. İzleyicinin hayal gücüyle tamamladığı boşluklar ve "eksik anlatı" durumu, görselin anlamını açık uçlu hale getirerek çoklu yorumlara olanak tanımaktadır.

Her üç çözümlemede de görüntü analizine yönelik temel yaklaşım, analiz objesi olarak ele alınan fotoğrafın genel bir değerlendirmesini elde etmek için öncelikle imgenin görsel boyutunun irdelenmesi, ardından da estetik ve bağlam yönünden ele alınıp değerlendirilmesidir. Her üç modda anlamın oluşturulduğu yer (ayrı yöntemlerle de olsa) benzer şekilde kategorize edildiği görülmüştür. Bunlar;

1.Görüntünün hikayesi,
2.Görüntünün kendisi,
3.İzleyicinin alımlamasıdır.

Roland Barthes'in Studium-Punctum ikili yaklaşımı, Gillian Rose'un eleştirel görsel metodolojisi ve Mieke Bal'ın anlatıbilim perspektifine dayalı çözümlemesinin aynı fotoğrafa uygulanmasıyla; Barthes'in ikili yapısındaki Studium 1. ve 2. maddeleri içerirken, Punctum 3.maddeyi eksen almaktadır. Punctum olgusunun detay düzeyinde kalması ve son derece öznel olması analizde flu bir bölge oluşturmaktadır. Rose'un eleştirel metodu her üç maddeyi

de denge içinde ele alınmasını istemektedir. Anlatıbilim yaklaşımına sahip olan metot ağırlıklı olarak 2. maddeyi eksen almakta, 1.ve 3. maddeleri ise anlatıbilim kuramının doğası gereği yok düzeyinde kabul etmektedir. Çünkü anlatıbilim kuramı asal olarak eserin yapısal mimarisini değerlendirme üzerine kurulmuştur. O halde denilebilir ki, bir görüntüyü yorumlamanın metodolojik tercihi, imgeyi anlama yollarından hangisinin seçileceği sorunsalını doğurmaktadır. Seçilecek tercih de görsele ait anlamı ve onun yapısını tümden değiştirecektir.

Tüm bu yaklaşımlar bir araya getirildiğinde "Napalm Kızı" fotoğrafı, sadece bir savaş belgesi değil aynı zamanda kültürel bir travma alanı, etik bir sorgulama zemini ve görsel anlatının güçlü bir örneği olarak okunmaktadır. Fotoğrafın görsel yapısı, teknolojik biçimlenişi ve anlatı potansiyeli, onu hem estetik hem de politik anlamda çok katmanlı hale getirmiştir.

Sonuç olarak görsel analizde çoğul yöntemlerin kullanılması, özellikle ikonik imgelerin çok boyutlu yapısını çözümlemede oldukça etkilidir. Tekil bir yöntemin sınırlayıcılığından çıkarak, farklı yaklaşımların sentezlenmesi, hem görselin içerdiği anlam katmanlarının hem de izleyiciyle kurduğu ilişkilerin daha kapsamlı biçimde anlaşılmasını sağlamaktadır. Bu yönüyle çalışma görsel kültür, medya temsilleri ve travma estetiği gibi disiplinler arası alanlara da katkı sunmaktadır.

KAYNAKÇA

Alatalo, M. (2015). Reading pictures, constructing narratives: A study upon pictorial narrativity and a narrative analysis of work photography. (Master Thesis, University of Lapland). https://lauda.ulapland.fi/handle/10024/61931

Avancini, A. (2011). The photographic image of everyday life: Meaning and information in journalism. Brazilian Journalism Research, 7(1), Article 1. https://doi.org/10.25200/BJR.v7n1.2011.305

Bal, M. (2017). Narratology, introduction to the theory of narrative (4rd edition). Toronto: University of Toronto Press.

Barthes, R. (1996). Camera lucida: Fotoğraf üzerine düşünceler (R. Akçakaya, Trans.; 2nd ed.). İstanbul: Altıkırkbeş Yayınları.

Barthes, R. (1991). Mythologies (25. bs.). New York: The Noonday Press.

Bedir Erişti, S. (Ed.). (2017). Görsel araştırma yöntemleri, teori, uygulama ve örnek (2. bs.). Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.

Berger, S. (2018, February 14). War images: "Napalm Girl" – Confluence. https://confluence.gallatin.nyu.edu/sections/research/war-images-napalm-girl

Bush, L. (2019). Photographic narrative: Between cinema and novel. Medium. https://witness.worldpressphoto.org/photographic-narrative-between-cinema-and-novel-354baac43a19

Cartier-Bresson, H. (2006). Karar anı (İ. Maga, Ed.). İstanbul: Ygs Yayınları.
Chong, D. (2001). The Girl in the Picture: The story of Kim Phuc, the photograph, and the Vietnam War. London: Penguin Books.

Cohn, N. & Magliano, J. P. (2020). Visual narrative research: An emerging field in cognitive science. Topics in Cognitive Science, 12(1), 197–223. https://doi.org/10.1111/tops.12473

Durham, M. G. (2023). "Napalm Girl" at 50: On photojournalism and the ethics of care. International Journal of Communication, 17(0), Article 0.

Fairclough, S. (2022). Nick Ut: 50 years on - the story of the "Napalm Girl" photo. Amateur Photographer. https://amateurphotographer.com/latest/photo-news/nick-ut-50-years-on-the-story-of-the-napalm-girl-photo/

Hariman, R. & Lucaites, J. L. (2003). Public identity and collective memory in U.S. iconic photography: The Image of "Accidental Napalm." Critical Studies in Media Communication, 20(1), 35–66. https://doi.org/10.1080/0739318032000067074

Ibrahim, Y. (2017). Facebook and the Napalm Girl: Reframing the iconic as pornographic. Social Media + Society, 3(4), 2056305117743140. https://doi.org/10.1177/2056305117743140

Karadağ, Ç. (2016). Fotoğraf nedir? İstanbul: Öteki Yayınevi.

Kress, G. & Leeuwen, T. van. (2021). Reading images: The grammar of visual design (3rd ed.). Routledge.

Lesme, A. (2015). Avatars de Napalm Girl, June 8, 1972 (Nick Ut): Variations autour d'une icône de la Guerre du Vietnam. e-Rea. Revue électronique d'études sur le Monde Anglophone, 13.1, Article 13.1. https://doi.org/10.4000/erea.4650

Palalı, T. (2018). Fotoğraf zihinsel şey, bir Henri Cartier Bresson kavrayışı. İstanbul: Altıkırkbeş Yayınları.

Panofsky, E. (1972). İkonografi ve ikonoloji: Renaıssance sanatın incelenmesine giriş (E. Akyürek, Trans.). İstanbul: Afa Yayıncılık.

Phu, T. (2021). Warring visions: Photography and Vietnam. Duke University Press. https://doi.org/10.1215/9781478012917

Pimenta, S. & Poovaiah, R. (2009). Representation of time in (Static) visual narratives. ICORD 09: Proceedings of the 2nd International Conference on Research into Design, Bangalore, India 07.-09.01.2009, 355–362.

Rose, G. (2001). Visual methodologies. New York: Sage Publications.

Rubin, M. (2022, April 24). The decisive moment: What Henri Cartier-Bresson actually meant. PetaPixel. https://petapixel.com/the-decisive-moment/

Shurbaji, E. (2014, December 17). Photo narratives. Ideas: Journalism + Tech. https://medium.com/learning-journalism-tech/photo-narratives-d77b812f99dd

Sontag, S. (1999). Fotograf üzerine (R. Akçakaya, Trans.; 2nd ed.). İstanbul: Altıkırkbeş Yayınları.

Williams, R. (2021). THE "Napalm Girl" photograph: A personal journey of healing and forgiveness. American Journal of Arts and Communication, 6(4), Article 4.

Yacavone, K. (2015). Benjamin Barthes ve fotoğrafın tekilliği. İstanbul: Hayalperest.

STRUCTURED ABSTRACT

Transcending the boundaries of language and culture, photographic images contribute to the infinite creation of meaning between image and visual. Presenting a story through a photograph conveys a different and generally a deeper understanding than what can be expressed about a person, place, event, or narrative using written or oral means. For this reason, the visual analyses cannot be limited to what is technical, but they transcend it and are established in several layers, based on the cultural position and the artistic quality.

The aesthetic evaluation of images can be classified in two interconnected ways. The first one is the visual evaluation of the ontology at hand and the second one is the contextual pattern of the reflected content. Artistic narratives engage the viewer by telling a story. In this regard, the approaches of different theorists come into play to understand and analyze photography as an art that creates narratives and images, and the photographic image. The purpose of this study is to attempt to present an analysis of the narrative element in photographic images with concrete examples through different approaches.The theoretical foundations of the study are based on the conceptual approaches of the theorists Roland Barthes, Gillian Rose, and Mieke Bal. Based on the postulate that the meaning in photographic images has become more important than the image itself, the study takes the concepts of the aforementioned theorists as references and aims to uncover the richness and possibilities of meaning through the interpretation of the images.

It is clear that there are many different ways in which photographic images can be interpreted. Photographs are generally evaluated on the basis of aesthetic methods/nodes such as brightness and texture. However, the correct approach is to use methods and modes that include the node of information that addresses the intersection of the production of the image, its aesthetics, and the subjective knowledge of the recipient. Only this understanding can reveal the richness of the meaning it contains. In order to obtain this three-phase information and, more importantly, to test it, the visual image is approached and subjected to three different modes of analysis. The three different modes of analysis are as follows:

- Roland Barthes' dual structure of Studium-Punctum,
- Gillian Rose's Critical Visual Methodology,
- Mieke Bal's analysis of photographic image from the perspective of the Theory of Narratology.

The photograph entitled 'Napalm Girl', taken by Nick Ut in 1972 during the Vietnam War, serves as a sample in the universe of the study. This iconic documentary photograph has been chosen as it represents, very palpably, a historical moment of crystallization conceptualized by Henri Cartier-Bresson as the 'moment of decision'.

The viewer is always a member of a social group that perceives the world in accordance with a certain set of cultural rules at a certain point in time. For this reason, the cognitive-psychological approach points out that the interpretation of images has always been subjective. Although the images of phenomena and events depend on what the viewer sees, he/she produces complex meanings based on the schemas and unconscious processes stored in his/her mind. These schemas also include the causal relationships regarding the phenomena or events.

In this context, an analysis requires creating a pattern between four different and interdependent variables. These are cognitive, emotional, aesthetic, and technical variables.

In all three modes, the primary approach to image analysis is to explore the visual dimension of the image to attain a general evaluation of the photograph, and then to address the aesthetic and contextual aspects of the photograph. This study examines and interprets the variables that these three different modes transform into their unique forms. As a result, it has been observed that the ground on which meaning is constructed in all three modes (even when analyzed with different methods) is categorized in a similar way. These are as follows:

- Story of the image,
- The image itself
- Reception of the audience.

Through the application of Roland Barthes' dual approach of Studium-Punctum, Gillian Rose's critical visual methodology, and Mieke Bal's analysis based on the perspective of narratology to the photograph, a series of visual analyses have been obtained. As a result, the following has been established:

a) Studium in Barthes' dual structure includes the first two items while Punctum is centered on item 3. Since Punctum remains at the level of detail and is highly subjective and different for each individual based on emotions, it constitutes a blurred region in the analysis of the image.

b) Rose's critical method requires that all three articles be treated equally.

c) Bal's method, which is based on the perspective of narratology, is largely based on item 2 and disregards items 1 and 3 on account of the theory of narratology. This is because narratology is based on the evaluation of the structural architecture and aesthetic dimension of a given work.

As a result, it can be said that the methodological preference for interpreting an image also requires one to choose a way of understanding the image. And this choice will change the meaning and structure of the image.

ÇAĞDAŞ TÜRK RESMİNDE BİR İLETİŞİM DİLİ OLARAK TOPLUMSAL GERÇEKLİK

MUSTAFA ÖZTÜRK*

ÖZ

Sanat, sanatçının iç dünyasından beslenen anlatım biçimlerini; kültürel kimliğin aktarımı ve toplumsal yapıların eleştirisiyle birleştirir. Resim sanatı, tarih boyunca estetik bir ifade biçimi olmakla beraber, toplumsal gerçekliğin görsel tanığı ve güçlü bir iletişim aracı olmuştur. Sanatçı resimlerinde içsel dünyası ile izleyici arasında köprü kurarak, bireysel ve toplumsal düzeyde etkili bir anlatım ve iletişim dili oluşturur. Çağdaş Türk resminde toplumsal gerçekçi sanatçılar eserlerinde, Anadolu insanının sosyal kültürel çevrelerini, ekonomik durumlarını, inançlarını, yaşam mücadelelerini ve sınıfsal farklılıkları gibi konuları ele almışlardır. Bu sanatçılar resimleriyle bulundukları döneme ışık tutmuşlar ve izleyenleri bilinçlendirmek için resmi, araç olarak kullanmışlardır. Sanatçıların eserlerinde toplumsal gerçekleri nasıl yansıttıkları ve bu gerçekleri bir iletişim dili olarak nasıl kullandıkları, araştırmanın temel amacını oluşturmaktadır. Bu amaç doğrultusunda ve araştırmanın sınırlılıkları içerisinde, toplumsal gerçekçi eserler üreten çağdaş Türk ressamları arasından Neşet Günal, Nuri İyem, Fikret Otyam, Turgut Zaim ve Mehmet Başbuğ eserleri ile değerlendirilmek üzere seçilmiştir. Çalışma sonunda, sanatçıların yaşadığı dönemin ruhunu, toplumun dinamiklerini ve bireyin içsel dünyasını aynı yüzeyde izleyenle buluşturabildiği ve resim sanatını eşsiz bir tanıklık alanına dönüştürebildiği anlaşılmaktadır. İncelenen sanatçıların resimleri aracılığıyla, sanatın toplumu bilgilendirme ve bilinçlendirme yönü öne çıkmaktadır. Resimlerde Anadolu insanının yaşam koşulları vurgulanmakta; bu sayede izleyiciye empati kurma ve farkındalık geliştirme fırsatı sunulmaktadır. Bu bağlamda, resim sanatının toplumsal iletişim ve belgeleme aracı olarak güçlü bir yönü bulunduğu, çağdaş Türk resmiyle toplumsal gerçekliğin görsel dile aktarılmasında etkili bir rol üstlendiği görülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Resim, Çağdaş Türk Resmi, Toplumsal Gerçeklik, İletişim, Resimde İletişim.

* Öğr. Gör. Dr., Selçuk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, mustafaozturk@selcuk.edu.tr, https://orcid.org/0000-0002-1302-2765.

** Çalışmada herhangi bir destek ve teşekkür beyanı veya çatışma beyanı yoktur.

*** Öztürk, M. (2025). Çağdaş Türk Resminde Bir İletişim Dili Olarak Toplumsal Gerçeklik. Akdeniz Sanat (36), 363-382.

Araştırma Makalesi, **Makale Gönderim:** 03.04.2025, **Makale Kabul:** 21.07.2025, **DOI** 10.48069/akdenizsanat.1669404.

AKDENİZ SANAT **e-ISSN** 2458-9683 **CİLT** 19 **SAYI** 36

Research Article, **Received:** 03.04.2025, **Accepted:** 21.07.2025, **DOI** 10.48069/akdenizsanat.1669404.

SOCIAL REALITY AS A COMMUNICATION LANGUAGE IN CONTEMPORARY TURKISH PAINTING

MUSTAFA ÖZTÜRK*

ABSTRACT

Art combines the forms of expression nourished by the artist's inner world with the transmission of cultural identity and criticism of social structures. Painting has been an aesthetic form of expression throughout history, as well as a visual witness to social reality and a powerful means of communication. By building a bridge between the artist's inner world and the viewer in his paintings, he creates an effective language of expression and communication at individual and social levels. In contemporary Turkish painting, social realist artists have addressed issues such as the socio-cultural environments, economic situations, beliefs, life struggles and class differences of the Anatolian people in their works. These artists have shed light on the period they lived in with their paintings and have used painting as a tool to raise awareness in their viewers. The main purpose of the research is how artists reflect social realities in their works and how they use these realities as a language of communication. In line with this purpose and within the limitations of the research, Neşet Günal, Nuri İyem, Fikret Otyam, Turgut Zaim and Mehmet Başbuğ have been selected to be evaluated with their works among contemporary Turkish painters who produce social realist works. At the end of the study, it is understood that artists can bring together the spirit of the period they live in, the dynamics of society and the inner world of the individual on the same surface with the viewer and transform the art of painting into a unique field of witnessing. Through the paintings of the examined artists, the aspect of art informing and raising awareness of society comes to the fore. The living conditions of the Anatolian people are emphasized in the paintings; thus, the viewer is provided with the opportunity to empathize and develop awareness. In this context, it is seen that the art of painting has a strong aspect as a means of social communication and documentation, and that it plays an effective role in transferring social reality to visual language through contemporary Turkish painting.

Keywords: Painting, Contemporary Turkish Painting, Social Reality, Communication, Communication in Painting.

* Lecturer Dr., Selcuk University, Faculty of Fine Arts, Department of Painting, mustafaozturk@selcuk.edu.tr, https://orcid.org/0000-0002-1302-2765.

1. GİRİŞ

Sanat, tarih boyunca bireylerin, toplumların duygu ve düşüncelerini ifade etmenin ötesinde; yaşanılan dönemin sosyal, kültürel ve ekonomik yapısını belgeleyen, aktaran etkili bir iletişim aracı olmuştur (Ayaydın, 2012). Resim sanatı bireysel bir anlatım biçimi ve toplumsal gerçekliğin görsel temsilini sunan güçlü bir anlatım dili olarak değerlendirilmektedir. İnsanlık tarihinin farklı dönemlerinde sanatçılar, eserleri aracılığıyla yaşadıkları çağın tanıklığını yapmışlar, toplumsal yapıları eleştirmişler ve kültürel değerlerin aktarımına katkıda bulunmuşlardır (Kurtoğlu ve Çeken, 2023). Bu anlayışla sanatçılar, bireysel deneyimlerin ötesine geçerek, toplumsal sorunları görünür kılmak ve izleyiciyle doğrudan bir bağ kurmak amacıyla sanat üretmişlerdir (Kılıç Gündüz, 2021). Sanat eseri ve izleyen arasındaki iletişim, sanatçıların resimlerindeki ifade gücü ve anlatı oranında gerçekleşir. Resim sanatında ifade becerisi ve anlatı gücü, özellikle toplumsal gerçekçi sanat anlayışı içinde daha belirgin bir biçimde kendini göstermektedir.

Sanatçının yaşadığı çevreyle kurduğu ilişkinin sanatsal bir yansıması olarak ortaya çıkan toplumsal gerçekçi sanat; ekonomik, kültürel, inanç, düşünce, eşitsizlik, sınıfsal ayrım, yoksulluk, emek, adalet ve sosyal yaşam gibi konuları ele alınır. Bu yönüyle söz konusu sanat anlayışı, sanat eserini bir estetik objeden çok, toplumla kurulan bir iletişim köprüsü olarak konumlandırır. Özellikle Anadolu insanının yaşam mücadelesini konu alan figüratif eserler, izleyiciyle güçlü bir empati bağı kurarak toplumsal bilincin oluşmasına katkıda bulunur (Kılıç Gündüz, 2021).

Bu çalışmada, çağdaş Türk resminde toplumsal gerçekçi anlayışı benimseyen sanatçılardan Neşet Günal, Nuri İyem, Fikret Otyam, Turgut Zaim ve Mehmet Başbuğ'un eserleri ile toplumsal gerçekliği nasıl aktardıklarını ve izleyenlerle oluşturdukları iletişim dili bağlamında incelenmektedir. Söz konusu sanatçılar toplumun ekonomik, kültürel ve sosyal yaşamdaki zorlukları gibi konuları eserlerindeki figür, kompozisyon, renk ve anlatım dili aracılığıyla aktarmışlardır. Bunu da toplumsal bir sorumluluk duygusuyla yapmışlardır. Bu yaklaşımlarıyla, sanatın iletişimsel gücünü etkin biçimde kullanarak hem yaşadıkları dönemin sorunlarını görünür kılmış hem de sanatın dönüştürücü etkisini toplumsal zemine taşımışlardır. Alan yazına bakıldığında, çağdaş Türk resmindeki toplumsal gerçekçilik üzerine yapılan araştırmaların önemli bir kısmı, estetik ve biçimsel analizlere odaklanmaktadır. Sanatın toplumsal boyutlarının iletişimsel bir dil olarak kullanılması ve izleyene aktarılması ise yeterince ele alınmadığı görülmüştür. Bu durum, söz konusu alanda önemli bir boşluk oluşturmaktadır. Bu araştırma, bu eksikliği gidermek amacıyla, toplumsal gerçekçi sanatçıların eserlerinde kullandıkları anlatım biçimlerini, görsel dili ve toplumsal mesajları nasıl ilettiklerini analiz ederek, sanatın iletişim dili olma işlevine dikkat çekmeyi amaçlamaktadır.

2. RESİM SANATININ İLETİŞİMSEL BOYUTU

İletişim, temelde bir kaynağın (iletiyi gönderen kişinin) bir alıcıya (iletiyi alan kişiye) belirli bir içerikte mesaj iletmesi ve bu mesajın alıcı tarafından çözümlenip anlamlandırılması sürecidir. Bu sürecin sağlıklı işlemesi aynı dili kullanmak ya da ortak bir semboller sistemi üzerinden mesaj alışverişinde bulunmakla sınırlı değildir; iletinin hangi yollarla aktarıldığı, nasıl algılandığı ve ne ölçüde doğru anlaşıldığı da büyük önem taşır. Dolayısıyla, gönderici ile alıcı arasında teknik bir aktarım değil, duygusal ve zihinsel bir etkileşim de söz konusudur. Bu etkileşimde bireylerin kendini ifade edebilme becerileri kadar, karşısındakini önyargısız ve tarafsız biçimde değerlendirme yetenekleri de belirleyici olur. Bu açıdan bakıldığında, iletişimin temel yapı taşlarını, bireyin anlatma ve anlama kapasitesi oluşturur. Bireylerin kurdukları iletişim, duygu ve düşüncelerini anlatabildikleri ve anlayabildikleri kadarıyla olur (Uzuntaş, 2013). Etkili iletişim, sözlü ve yazılı iletilerin yanı sıra beden dili, mimikler ve jestler gibi sözsüz ifadeleri de içerir. Bunun yanı sıra sanatın çeşitli alanları aracılığıyla da etkili iletişim sağlanabilir.

Tarih boyunca iletişim aracı olarak kullanılan sanat, sanatçının duygu ve düşüncelerini görsel semboller aracılığıyla ifade etmesine olanak tanırken, izleyiciyle kurulan bu etkileşimli ilişki sayesinde çok katmanlı bir iletişim süreci yaratır (Ören, 2015). Resim sanatında figürler, iletişimin yoğunlaştığı türlerden biridir. Kimi zaman tarihsel bir belge niteliği taşıyan figürler, kimi zaman doğayı yorumlama aracı ya da sanatçının duygusal ve psikolojik dışavurumlarının bir yansımasıdır. Sanatçı doğayı bireysel bakış açısıyla ele alarak, izleyiciye gerçekliğin duygusal süzgeçten geçmiş bir biçimini sunar (Karaalioğlu, 2021). Sanatın bu içsel aktarım gücü, özellikle dışavurumcu sanat bireyin bastırılmış duygu, dürtü ve içsel çatışmalarını resim, karalama ve çizim gibi yollarla ifade etmesini sağlayarak, sözsüz iletişimin en etkili yollarından birini sunar. Bu süreç, sanatçının iç dünyasındaki imgelerini somut formlarla dışavurmasını mümkün kılar. Sanat eserleri sanatçının iç dünyasını yansıtmakla kalmaz, izleyiciye resimler aracılığı ile geçmişteki yaşanmışlıkların izlerini aktarır. Resim sanatı izleyenin zihninde ve ruhsal dünyasında yeni çağrışımlar yaratır. Bu açıdan sanat, estetik haz üretmenin ötesinde bir toplumsal dil oluşturma gücüne sahiptir (Öz Çelikbaş, 2019).

Sanatçının düşünce ve duygularını yansıttığı görsel üretimler, anlatımcı ve dışavurumcu tavır çerçevesinde daha iyi anlaşılabilir. Anlatımcı kuram, sanatın temelinde sanatçının bireysel duygularını dile getirme çabası olduğunu savunur. Sanatçı, eserine yüklediği ruhsal içerikle izleyicide benzer duygular uyandırmayı hedefler. İzleyici, bu duygularla özdeşleşerek, eserle kişisel bir bağ kurar. Dışavurumculuk ise, anlatımcı kuramın çağdaş bir uzantısı olarak sanatçının içsel çatışmalarını, kaygılarını ve bireysel ruh halini doğrudan eser aracılığıyla iletmesini esas alır. Bu bağlamda renklerin kullanımı, figürlerin bilinçli deformasyonu ve yoğun kompozisyonlar sanatçının ruhsal durumunu izleyiciye aktaran öğelerdir (Ötgün,

2008). Bu yaklaşımlar doğrultusunda bakıldığında Neşet Günal, Nuri İyem, Fikret Otyam, Turgut Zaim ve Mehmet Başbuğ gibi toplumsal gerçekçi sanatçıların resimlerinde biçim, form ve kompozisyon yapıları ile Anadolu insanının yaşamsal gerçekliklerini toplumsal bir mesaj olarak izleyiciye aktardıkları görülmektedir.

Sanat yapıtını sanatçının üretimi olarak değil, aynı zamanda izleyicinin bireysel yaşantılarıyla etkileşim kurarak anlam kazanan bir yapı olarak değerlendirilmelidir. Sanatçı ortaya koyduğu eserini, görsel bir nesne olmaktan çıkararak duygusal ve düşünsel bir iletişim alanına dönüştürür (Demirel, 2018). Bu açıdan sanat, bireysel ifade biçimi olmanın ötesinde sanatçı ve izleyen açısından, toplumsal gerçekliklerin sembolleştirilmiş anlatımıdır. Sanatın iletişim boyutu, sanatçının üretimiyle izleyicinin anlamlandırma sürecini kapsayan çift yönlü bir yapı içerir. İzleyici, sanat yapıtını anlamlandırırken kendi bilgi, deneyim ve duygu birikimini devreye sokar. Bu durum, eserin çok anlamlılığını besleyerek sanatın evrensel iletişim gücünü artırır (Ören, 2015).

3. SANAT ESERLERİNDE TOPLUMSAL GERÇEKLİK

Sanat eserleri, bulundukları dönemin sosyal, kültürel, politik, ekonomik, inanç gibi atmosferini belgeleyen görsel metinlerdir. Sanatçılar, kimi zaman doğrudan bir eleştiri sunarken kimi zaman semboller ve metaforlar yoluyla izleyiciye toplumsal gerçeklikleri aktarırlar. Bu yönüyle sanat, hem bireysel farkındalığın hem de toplumsal belleğin oluşumuna katkıda bulunan güçlü bir araçtır. Özellikle toplumsal gerçekçi yaklaşımı benimseyen sanatçılar, halkın yaşadığı sıkıntıları, yoksulluğu, eşitsizlikleri ve sosyal adaletsizlikleri görünür kılmayı amaçlamışlardır (Aksu, 2020). Toplumsal gerçekçilik, bireysel duygu ve estetik arayışla beraber, tarihsel, kültürel ve politik dönüşümlerden beslenen bir anlayış biçimidir. Bu yaklaşımla devrimler, savaşlar, sosyo-ekonomik krizler ve sınıfsal eşitsizlikler gibi toplumları derinden etkileyen olaylar, sanatın içeriğine doğrudan yansıtılır. Sanatçının esin kaynağı, çoğu zaman içinde yaşadığı toplumun çetin yaşam koşulları, kültürel yapısı ve sosyal sorunları olmuştur. Bu yönüyle toplumsal gerçekçilik bir sanat akımı değil, sanatın toplumla kurduğu eleştirel ve bilinçlendirici ilişkinin bir ifadesidir (Kılıç Gündüz, 2021).

Toplumsal gerçekçilik unsurlarından beslenen sanatçı, resimlerindeki konularını günlük yaşamdan seçtiği sıradan insanların yaşantılarını, sınıfsal yapıyı, emeği ve ekonomik zorlukları kendi yorumuyla şekillendirip izleyiciye sunmaktadır. Bu yaklaşım yalnızca gözleme dayanmaz; sanatçının politik görüşü, eleştirel tavrı ve estetik tercihleri de anlatımın biçimlenmesinde belirleyici olur. Toplumsal gerçekçilik, 19. yüzyılın ikinci yarısında realizmin uzantısı olarak ortaya çıkmış, özellikle 20. yüzyılda işçi sınıfının yükselişiyle birlikte güçlü bir sosyal içeriğe kavuşmuştur. Batı'da Endüstri Devrimi sonrası toplumsal yapıdaki değişimler, sanatçıların dikkatini sosyal sorunlara yönlendirmiştir. Amerika'da 1929 Ekonomik Buhranı, Rusya ve Çin'de ise sosyalist gerçekçilik anlayışı doğrultusunda sanat, ideolojik bir işlev kazanmıştır. Batı'da daha doğal bir anlatım benimsenirken, sosyalist anlayışta emek ve üretim

yüceltilmiş, idealize edilmiştir. Türkiye'de ise toplumsal gerçekçilik, özellikle 1940'lı yıllarda belirginleşmiş, Cumhuriyet döneminin ulusallaşma politikaları ile desteklenmiştir. Yurt Gezileri kapsamında sanatçılar Anadolu'yu gezmiş, yerel halkın yaşamı doğrudan gözlemlenmiş ve eserlerde figüratif, gerçekçi ve eleştirel temsillerle ifade edilmiştir. Bu dönemde Yeniler Grubu, köy yaşamını, işçileri, kadınları ve çocukları konu alan çalışmalarla toplumu merkeze alan bir sanat anlayışı geliştirmiştir. Grup dağılsa da bu yaklaşım, bireysel sanatçı pratiklerinde uzun yıllar etkisini sürdürmüştür. 1960 sonrası göç, şehirleşme ve yoksulluk gibi temalar sanatçıların eserlerinde belirginleşmiştir (Aksu, 2020).

4. YÖNTEM

Araştırmanın temel sorunsalı, toplumsal gerçekçi sanat anlayışını benimseyen sanatçıların, eserlerinde hangi sanatsal konu ve anlatım biçimleriyle izleyiciyle iletişim kurduklarıdır. Bu kapsamda figürlerin duruş biçimleri, renk tercihleri, kompozisyon düzeni ve simgesel ögeler üzerinden sanatçıların iletmek istedikleri toplumsal mesajlar incelenmiştir. Çalışmada nitel araştırma yöntemi kullanılmış olup, literatür araştırmaları ile desteklenmiştir. Sanatçıların seçilen eserleri betimsel içerik analizi ile değerlendirilmiştir. Araştırmanın sınırlılığı kapsamında ele alınan çağdaş Türk ressamlarının eserleri üzerinden sanatın bir belge ve iletişim aracı olarak üstlendiği toplumsal gerçekçi yaklaşımın toplumsal bilinç oluşturmadaki rolüne ışık tuttuğu görülmüştür.

5. ÇAĞDAŞ TÜRK RESMİNDE BİR İLETİŞİM DİLİ OLARAK TOPLUMSAL GERÇEKLİK

Günümüzde çağdaş sanat anlayışı, toplumsal meseleleri ele almaya devam etmektedir. Kentleşme, göç, toplumsal cinsiyet, çevre sorunları ve siyasal olaylar gibi konular, resim sanatında eleştirel bir biçimde işlenmektedir. Çağdaş Türk resminde toplumsal gerçekçiliğin güçlü temsilcileri arasında yer alan Neşet Günal, Nuri İyem, Fikret Otyam, Turgut Zaim ve Mehmet Başbuğ, eserlerinde kırsal yaşamı, emekçi bireyleri, köylüleri, işçileri, kadınları ve çocukları konu edinmişlerdir. Bu sanatçılar, ekonomik sıkıntıları, toplumsal eşitsizlikleri ve sınıfsal yapıları gerçekçi bir üslupla yansıtarak hem dönemin sosyal koşullarını belgelemiş hem de sanat aracılığıyla toplumsal farkındalık yaratmayı amaçlamışlardır.

5.1.Neşet Günal'ın Resimlerinde Bir İletişim Dili Olarak Toplumsal Gerçeklik

Neşet Günal (1923–2002), Türk resim sanatında figüratif anlatımı toplumsal gerçekçilikle birleştiren öncü sanatçılardan biridir. Sanat eğitimine Paris'te Fernand Léger'in öğrencisi olarak başlamış, ancak orada edindiği modernist yaklaşımlardan zamanla uzaklaşarak, Anadolu'nun kırsal yaşamına yönelmiştir. Günal, resimlerini biçimsel üretimin ötesinde, sosyal gerçeklikleri görünür kılan bir iletişim aracı olarak değerlendirmiştir. Köy yaşamını ve emekçi halkın gündelik mücadelesini eserlerinin merkezine yerleştirmiştir (Akyürek, 2018). Günal'ın büyük boyutlu kompozisyonları, fresk etkisi uyandıran düzenlemeleri ve güçlü desen anlayışıyla öne çıkar. Eserlerinde köylü kadınlar, çocuklar, erkek figürleri, tarım işçileri ve

korkuluklar sıkça yer alır. Bu figürler, yoksulluk, toplumsal eşitsizlik ve emek temalarının anlatıcısı olarak işlev görür. Figürlerin beden dili, mimikleri, renk dengesi ve kompozisyon içindeki konumları, yaşadıkları çevrenin zorluklarını izleyiciye doğrudan aktaran bir anlatım düzlemi oluşturur. Sanatçının figüre duyduğu ilgi ve yüksek ifade gücü, onun insana ve topluma olan yakınlığını yansıtır. Gençlik yıllarında karşılaştığı fiziksel emek, ekonomik darboğazlar ve kişisel zorluklar, sanatında emek temalı duyarlılığın gelişmesine katkıda bulunmuştur (İskender, 1995).

Günal'ın resimlerinde toprak ile insan arasındaki bağ belirgin şekilde öne çıkar. Toprak, bir yandan yaşam alanı, diğer yandan emek ve üretimin simgesi olarak yer alır. İnsan bedeni ise bu üretim sürecinin doğrudan parçası olarak temsil edilir. Sanatçının figürlerinde deformasyon, simgesellikten çok gerçekliğin ağırlığını vurgulamak amacıyla kullanılmıştır. Renk paleti, yerel dokuyu ve ulusal kimliği öne çıkaracak şekilde kurgulanmıştır (Bal, 2012).

Sanatçı, figüratif anlatımıyla Anadolu insanının yaşantısına dair etkileyici kesitler sunarken, aynı zamanda sanatın toplumla kurduğu bağın da altını çizer. Onun yapıtları, estetik bir değer taşımasının ötesinde, toplumsal bilinç oluşturmaya yönelik bir işlev yüklenir. Bu yönüyle Günal, çağdaş Türk resminde toplumsal gerçekçiliği görsel bir iletişim diline dönüştürmeyi başarmış öncü isimlerden biri olarak öne çıkar. Sanatçı, figüratif anlatımıyla Anadolu insanının yaşantısına dair etkileyici kesitler sunar ve sanatın toplumla kurduğu bağı görünür kılar. Yapıtları, estetik değer taşımanın ötesinde toplumsal bilinç oluşturma işlevi üstlenir.



Görsel 1: Neşet Günal, Sorun-Sorum-I, T.Ü.Y.B., 142x195 cm, 1990.

Kaynak: https://nesetgunal.org/tr/portfolio/baslica-yagli-boya-eserleri/ Erişim tarihi:10.03.2025



Görsel 2: Neşet Günal, Korkuluk II, T.Ü.Y.B., 184 x 116 cm, 1986.

Kaynak:https://nesetgunal.org/tr/portfolio/baslica-yagli-boya-eserleri/ Erişim tarihi:10.03.2025

Günal Görsel 1'deki eserinde, tarlada çalışan kadın ve erkeklerin istirahat ettikleri zaman dilimini konu edinir. Bu eser sanatçının toplumsal gerçekçiliğini en iyi yansıtan eserlerinden biridir. Tarım işçileri, emeğin ve yoksulluğun görselleştirilmiş hâli olarak izleyiciye sunulmuş, onların duruşları, kıyafetleri ve yüz ifadeleri ile zorlu yaşam koşulları anlatılmıştır. Figürlerin doğayla kurduğu ilişki, bireyin fiziksel ve psikolojik mücadelesini de yansıtır. Kadın figürleri, Anadolu'nun ağır yaşam koşullarına rağmen güçlü kalmayı başaran bireyleri temsil eder. Genellikle tarlada çalışırken veya gündelik işlerini yaparken betimlenen kadınlar, yorgun ama

dirençli yüz ifadeleriyle gerçekçi bir üslupla resmedilmiştir. Toprak tonlarının hâkim olduğu renk paleti, hem doğayla kurulan bağı hem de yaşamın zorluklarına karşı gösterilen direnci öne çıkarır. Erkek figürleri, toplumun yükünü taşıyan bireyler olarak resmedilmiş; tarım işçisi ya da ağır işlerde çalışan kişiler olarak kompozisyonda yer almıştır. Beden dili ve yüz ifadeleri, çalışma koşullarının sertliğini yansıtırken; figürlerin arka planında yer alan doğa, bu mücadelenin ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Günal, bu figürler aracılığıyla bireyin emeğini görünür kılmış; kıyafetlerindeki detaylarla da onların sosyo-ekonomik durumuna işaret etmiştir.

Günal'ın çocuklar ve korkuluğun yer aldığı Görsel 2'deki eserinde, çocuk figürleri geleceğin umudu ile hayatın sert gerçekleri arasında sıkışmış bireyler olarak karşımıza çıkar. Bu çocuklar, yoksulluk içinde büyüyen, yaşamın zorluklarıyla erken yaşta yüzleşen figürlerdir. Sanatçı, çocukların masumiyetini ve içinde bulundukları toplumsal koşulları yan yana getirerek izleyicide güçlü bir empati duygusu uyandırır. Korkuluk figürü ise Günal'ın resimlerinde yalnızca kırsal yaşamın simgesi değildir; aynı zamanda köylülerin belirsizlik, yalnızlık ve çaresizlikle mücadelesini simgeleyen metaforik bir unsurdur. Günal, bu figürler aracılığıyla doğaya karşı duyulan güçsüzlüğü ve toplumun çözülmemiş sorunlarını sanatın diliyle görünür kılar.

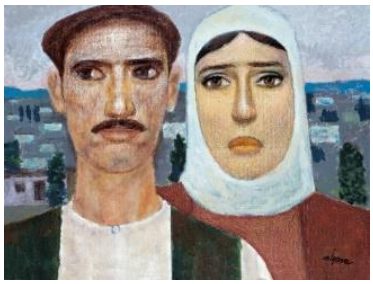
Neşet Günal, resimlerinde üslup bütünlüğüne büyük önem vermiş; figürleri anlatımın merkezine yerleştirerek güçlü bir görsel dil oluşturmuştur. Kompozisyonlardaki denge, anlam yüklü renk kullanımı ve dramatik atmosfer, sanatçının izleyiciyle derin bir bağ kurmasına olanak tanımıştır. Bu yönüyle Günal'ın resimleri, yalnızca estetik bir ifade değil; aynı zamanda toplumsal farkındalık yaratan etkili bir iletişim aracıdır.

5.2. Nuri İyem'in Resimlerinde Bir İletişim Dili Olarak Toplumsal Gerçeklik

Nuri İyem (1915–2005), Türk resim sanatında figüratif anlatımı toplumsal gerçekçilikle harmanlayan öncü sanatçılardan bir diğeridir. Resimlerinde Anadolu insanının yaşam koşullarını, toplumsal gerçeklikleri ve bireyin sosyal konumunu ele alarak izleyiciyle derin bir bağ kurmayı başarmıştır (Arıkan, 2021). 1940'lı yıllardan itibaren yöneldiği toplumsal gerçekçi yaklaşımla, kırsal bölgelerde yaşayan insanların yoksulluk, göç ve emek eksenli yaşam mücadelelerini eserlerinin merkezine almıştır. Onun eserleri, görsel betimlemelerle, izleyiciye bireyin çevresiyle olan ilişkisini ve içsel dünyasını yansıtan psikolojik anlatılar sunar. Bireyin yalnızlığı, çaresizliği ve doğayla olan bağı, sanatçının duygu temelli bir yaklaşım geliştirmesine neden olmuştur. Bu durum, eserlerinde kullandığı sade, doğrudan ve abartısız anlatım diliyle kendini gösterir. İyem'in özgün figür anlayışı, özellikle 1960 sonrası dönemde belirginleşmiş; bu süreçte sanatçı, Anadolu insanının yaşam biçimini içten bir samimiyetle yansıtmaya yönelmiştir. Resimlerindeki canlı renk kullanımı ve belirgin formlar, gecekondu ya da apartman gibi mekânsal unsurları insan figürlerinden kolaylıkla ayırmayı sağlarken, bireyin içinde bulunduğu ruh hâlini de gözler önüne serer. Figürlerin yüz ifadeleri, bakışları

ve beden duruşları, yaşadıkları sosyo-ekonomik sıkışmışlığı ve içsel yalnızlığı başarılı biçimde aktarır (Güngör, 2020).

İyem resimlerinde, doğrudan duygu aktarımını sağlayan bir araç olarak kullanılmaktadır. Renk ve biçim uyumu, sanatçının iletmek istediği insani temaları daha güçlü kılmış; bu yönüyle eserleri doğaçlama bir anlatı gücü kazanmıştır. Nuri İyem resimlerinde kullandığı figüratif biçimler, bireyin yaşadığı toplumla olan ilişkisini ortaya koyan bir anlatım dili olarak nasıl kullandığının güçlü bir örneğidir (Giray, 2000).



Görsel 3: Nuri İyem, Karı-Koca, Duralit Üzerine Yağlıboya, 80x60cm, 1998.

Kaynak: http://www.nuriiyem.com/eser/s135-115/ Erişim tarihi:10.03.2025



Görsel 4: Nuri İyem,Toprağı İşleyen Kadınlar, T.Ü.Y.B., 53x61cm, 1969.

Kaynak: http://www.nuriiyem.com/eser/s1137-001/ Erişim tarihi:10.03.2025

Nuri İyem'in en belirgin temalarından biri, Anadolu kadınlarının yüzlerini betimleyen portrelerdir. Sanatçının resimlerinde figürler genellikle büyük gözlü, ifadeleri derin ve anlam yüklüdür (Görsel 3). Bu portreler, bireyin iç dünyasını ve toplumla olan ilişkisini anlatan birer hikâye niteliğindedir. Bu portreler, bireysel ifadelerin ötesinde, Anadolu toplumunun ortak belleğini yansıtan görsel anlatılar olarak karşımıza çıkar. Figürler, doğrudan duygusal bir iletişim kurarak, izleyiciye bireylerin yaşadığı toplumsal ve psikolojik durumları aktarır. Kadın figürlerinde hüzünlü, derin bakışlar ve melankolik ifadeler öne çıkarken, kadın yüzlerinde kullandığı bakışlar, izleyiciyle doğrudan bir iletişim kurar ve toplumsal gerçekliğin sessiz ama güçlü bir anlatıcısı olur. Anadolu kadınlarının güçlü ve dirençli duruşlarını yansıtan bu portreler, aslında toplumsal değişimlerin ve yaşanan zorlukların birer tanığıdır.

Tarım işçileri, köylüler ve gündelik yaşamdan sahneler, İyem'in resimlerinde sıkça işlediği konular arasında yer alır (Görsel 4). Eserlerinde figürlerin yalın ama etkileyici kompozisyonlar içinde konumlandırarak, onların yaşadığı toplumsal gerçekliği daha güçlü bir şekilde izleyiciye aktarır. Köylülerin hayat mücadelesini, toplum içindeki statülerini ve onların kimliklerini sanatın diliyle gözler önüne serer.

Nuri İyem, sanatsal üslubunda sade ve etkileyici bir kompozisyon anlayışı benimser. Eserlerinde figürler, dramatik bir atmosfer içinde yer alırken, ışık ve gölge kullanımı figürlerin duygu yoğunluğunu artıran bir etki yaratır. Resimlerinde renk kullanımı oldukça bilinçlidir, kadın figürlerinde sıklıkla kullanılan mavi ve yeşil tonlar, hüznün ve içsel derinliğin bir

yansımasıdır. Arka planların genellikle sade tutulması ise yüz ifadeleri ile bakışların daha doğrudan algılanmasını sağlar.

5.3. Fikret Otyam'ın Resimlerinde Bir İletişim Dili Olarak Toplumsal Gerçeklik

Fikret Otyam (1926–2015), Türk resim sanatında toplumsal gerçekçi yaklaşımıyla öne çıkan ve Anadolu insanının yaşam mücadelesini görsel bir dille aktaran bir diğer sanatçıdır. Ressam, fotografçı ve gazeteci kimliğiyle sanatsal üretim yapmakla kalmamış, tanıklık ettiği sosyal gerçeklikleri belge niteliğinde aktaran bir anlatım dili geliştirmiştir. Resimlerini gözlemlediği coğrafyanın insanları, kültürel dokusu ve sosyo-ekonomik yapısı üzerinden şekillendirmiştir. Otyam'ın resimlerinde ele aldığı konular onun izlenimleri ile ortaya çıkarken, tarihe şahitlik eden iletişimsel bir anlatım aracıdır (Eryılmaz, 2016).

Sanatçının yapıtlarında en sık karşılaşılan temalardan biri, Doğu ve Güneydoğu Anadolu'nun kırsal bölgelerinde yaşayan halkın gündelik yaşamıdır. Otyam, köylüleri, çobanları, kadınları ve çocukları yalın ve etkili bir üslupla işlerken, onların yaşadığı zorluklara, umutlarına ve emeğe dayalı hayatlarına güçlü bir duyarlılıkla yaklaşır. Figürler doğayla iç içe kompozisyonlarda konumlandırılmış, toplumsal rollerine uygun biçimde betimlenmiştir. Kadın figürleri, geleneksel kıyafetleriyle resmedilirken, yüz ifadeleri ve duruşlarıyla ağır yaşam koşullarının yükünü izleyiciye hissettirir. Anadolu'nun simgeleri, kilim desenleri, keçeler, duvar halıları ve halk hikâyelerinden beslenen görsel öğeler, resimlerinde sadece süsleme değil, anlam yüklü birer simge olarak yer bulur (İğci Saltık ve Yayan, 2016).

Otyam, yöresel simgeleri ve halk sanatına özgü motifleri çağdaş bir yorumla işlerken, geleneksel öğeleri modern biçemle başarılı bir şekilde buluşturur. Resimlerindeki kompozisyonlar, figüratif yoğunluğun öne çıktığı; renk kullanımında ise zaman zaman uyumsuz gibi görünen fakat dinamik bir yapı sergileyen bir özellik taşır. Naif anlatımıyla figürlerin göz, burun ve ağız çizgilerinde belirginleşen hatlar, sanatçının kendine özgü stilini oluşturur. Ayrıca gökyüzü betimlemelerinde görülen dışavurumcu tavır, eserlerine şiirsel bir atmosfer kazandırır (Yılmaz ve Küçükşahin, 2017).

Fikret Otyam resimlerinde öne çıkararak kullandığı kadın figürü, resmin temel taşıdır. Resimlerinin temelinde yer alan figürleri kültürel mirasın aktarım unsuru, yaşadığı coğrafi zorluk ve sosyo-ekonomik adaletsizliklere uğramış halkı temsil eder. Bu yaklaşımıyla Otyam, Anadolu'nun görsel belleğini sanat yoluyla kuran ve gelecek kuşaklara anlatan ve ileten özgün bir sanatçı profili çizer.



Görsel 5: Fikret Otyam, Köylü Kızları, Kağıt Üzerine Pastel Boya, 30 x 40 cm, 1996.
Kaynak:https://www.magnetmuzayede.istanbul/en/product/3678287/fikret-otyam-1926-2015-koylu-kizlari-1996-imzali-kagit-uzerine-pastel-boya Erişim tarihi:10.03.2025



Görsel 6: Fikret Otyam, Köylü Kızı ve Keçiler, Kağıt Üzeri Pastel Boya, 30x40 cm, 1994.
Kaynak:https://www.magnetmuzayede.istanbul/urun/3678288/fikret-otyam-1926-2015-koylu-kizi-ve-keciler-1994-imzali-kagit-uzerine-pastErişim tarihi:10.03.2025

Otyam'ın Görsel 5 ve Görsel 6'daki eserinde görüldüğü üzere, özellikle kadın figürlerine yoğunlaşması dikkat çekicidir. Onun eserlerinde Anadolu kadını, toplumun yükünü omuzlayan, direnen ve güçlü bir figür olarak betimler. Kadınların yüzlerindeki hüzün, gözlerindeki derinlik ve duruşlarındaki kararlılık, onların toplumsal konumlarını ve yaşadıkları zorlukları doğrudan anlatan unsurlar olmaktadır. Kadın figürlerinin duruşları, başörtüleri, geleneksel kıyafetleri ve güçlü bakışlarıyla izleyiciyle doğrudan bir bağ kurar. Arka planlar ise genellikle sade tutularak, figürlerin anlatımı güçlendirilir.

Fikret Otyam resimlerinde renkleri, anlatımı güçlendiren bir araç olarak kullanır. Anadolu'nun kurak ve sert coğrafyasını sarı, kahverengi renk ve tonları ile yansıtır ve doğa ile olan bağı temsil eder. Figürlerin giydiği kıyafetlerde kullanılan desenler ve renk kombinasyonları, Anadolu kültürünün zenginliğini de gözler önüne serer. Sanatçının resimlerinde doğa, figürlerle iç içe geçmiş bir unsur olarak kullanılır. Otyam, doğayı bir arka plan olarak değil, insan hayatını şekillendiren ve zorlaştıran bir unsur olarak ele alır. Kurak tarlalar, dağlık alanlar ve karasal iklim koşulları, figürlerin yaşam mücadelelerini daha belirgin hale getirir. İnsan ve doğa arasındaki bu mücadele, sanatçının toplumsal gerçekçi yaklaşımını destekleyen en önemli unsurlardan biridir.

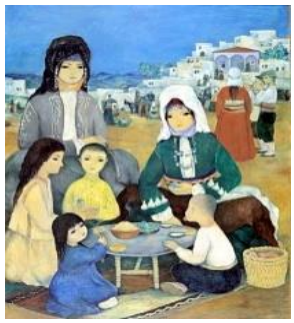
Fikret Otyam, resimleriyle bireysel bir anlatım dili oluşturur, toplumsal bilinç ve duyarlılık geliştiren bir misyon üstlenir. Eserleri, izleyiciyi düşündüren, Anadolu'nun sosyo-ekonomik gerçekliklerini sorgulatan ve insanın doğayla olan mücadelesini gözler önüne seren bir belge niteliğindedir. Sanatıyla gazeteciliği birleştiren Otyam, Anadolu'yu gezerek gözlemlediği sahneleri tuvale aktarmış ve sanatını bir tarihi belgeleme aracı olarak kullanır. Sanatçının resimlerinde iletişim dilini, izleyici ile doğrudan bir bağ kuran figürlerin güçlü bakışları ve anlatımcı kompozisyonlarla sağlar. Figürlerin yüz ifadeleri, duruşları ve bireysel duyguları, toplumsal gerçekleri aktaran birer anlatı unsuru haline gelir.

5.4. Turgut Zaim'in Resimlerinde Bir İletişim Dili Olarak Toplumsal Gerçeklik

Turgut Zaim (1906–1974), Türk resim sanatında yerel kültürel değerlerle modern anlatım biçimlerini harmanlayan öncü sanatçılardan bir diğeridir. Sanat yaşamı boyunca özellikle Anadolu halkının yaşam tarzı, geleneksel yapısı ve kültürel birikimi üzerinde yoğunlaşan Zaim, resimlerinde folklorik öğelere sıklıkla yer vermiştir. Yerel yaşamı, gündelik ritüelleri ve göçebe kültürün simgelerini sanatsal bir dille sunarak, Anadolu insanının kimliğini görsel bir anlatıya dönüştürmüştür. Zaim'in Yurt Gezileri kapsamında Kayseri'ye gönderilmesi, onun Anadolu'da Avşar köylerini doğrudan gözlemleme fırsatı bulmasını sağlamış; bu deneyim sanatçının folklorik yönelimini derinleştirmiştir. Özellikle Orta Anadolu coğrafyasına odaklanan Zaim, kadın ve çocuk figürlerini; yöresel yaşam tarzını, geleneksel giysileri ve gündelik faaliyetleri minyatür sanatından izler taşıyan bir üslupla betimlemiştir. Kadın figürleri çoğunlukla ev içi ya da tarla işleri sırasında, çocuklarla birlikte çalışırken ya da dokuma gibi geleneksel faaliyetleri sürdürürken resmedilmiştir. Bu betimlemeler kültürel ve toplumsal rollerin görselleştirilmesi açısından önemli bir görev üstlenir. Ayrıca figürlerinde görülen çekik gözler, örgülü saçlar, stilize kıyafetler ve keçi, eşek gibi hayvan figürleriyle iç içe resmedilen yörükler, stilize edilmiş bir atmosferin içinde, kendi kültürel yaşamları içinde sunmuştur (Yazkaç, 2018).

Zaim'in eserlerinde hissedilen masalsı hava, Anadolu kültürünün içselleştirilmiş bir yorumunu yansıtır. Göçer yaşamın izleri, mevsimsel geçişler, yazlık ve kışlık hayatın görsel temsilleri, sanatçının gözlem gücünün ve toplumsal duyarlılığının ürünüdür. Onun eserleri bir anın görsel aktarımını oluştururken, aynı zamanda bir kültürün, yaşam biçiminin ve toplumsal hafızanın ifadesine dönüşür (Tansuğ, 2005). Resimlerinin yüzey düzenlemelerinde Batı resim anlayışına bağlı kalan Zaim, geleneksel Türk sanatının renk, biçim ve tema anlayışını da koruyarak, minyatür sanatının şematik yaklaşımını modern plastik değerlerle ustaca birleştirir. Yerel motifler ve halk sanatına özgü simgeleri modern formlarla sentezlemiş; yöresel yaşamı figüratif bir anlatım diliyle, estetik ve tarihsel duyarlılıklar çerçevesinde ele almıştır (Kılıç, 2013).

Turgut Zaim'in resimlerindeki figürler, diğer toplumsal gerçekçi sanatçılardan farklı olarak yorgun, ezilmiş ya da karamsar bir izlenim taşımaz. Aksine, Zaim'in insanları renkli kıyafetleri, canlı ifadeleri ve onurlu duruşlarıyla pozitif bir kimlik taşır. Sofralarındaki bolluk, gündelik eşyalardaki ayrıntılı betimleme, kırsal yaşamın üretici yönünü vurgulayan güçlü bir anlatı oluşturur (Yazkaç, 2018). Turgut Zaim'in toplumsal gerçekçilik anlayışı, dramatik etkiden uzak, yerel yaşamın sade ve içten anlatımı üzerine kuruludur. Bu yönüyle, Anadolu insanına olan yaklaşımı romantikleştirilmiş bir halk temsilinden ziyade; içtenlik, bağlılık ve kültürel saygı temellidir. Eserlerindeki figürler, yaşadıkları coğrafyaya ait olmanın gururuyla dimdik durur ve sanatçının estetik dili aracılığıyla kalıcı bir görsel hafızaya dönüşür (Giray, 2000).



Görsel 7: Turgut Zaim, Yörükler Köyü, T.Ü.Y.B., 117,5x99,5 cm, 1976

Kaynak: Yazkaç, P. (2018). Turgut Zaim'in resimlerinde Anadolu folkloru ve Yörük yaşamı üzerine bir değerlendirme. İdil Sanat ve Dil Dergisi,7(48), 1031–1041.https://doi.org/10.7816/idil-07-48-13



Görsel 8: Turgut Zaim, Yörükler Köyü, T.Ü.Y.B., 137x173 cm, 1955-1958

Kaynak: Yazkaç, P. (2018). Turgut Zaim'in resimlerinde Anadolu folkloru ve Yörük yaşamı üzerine bir değerlendirme. İdil Sanat ve Dil Dergisi,7(48), 1031–1041.https://doi.org/10.7816/idil-07-48-13

Zaim'in eserlerinde (Görsel 7 ve Görsel 8), figürler yalın ama etkileyici bir üslupla ele alınır, özellikle köylülerin günlük yaşam pratikleri sanatsal bir anlatımla izleyiciye sunulur. Resimde sofralar, kilimler, kadınların yazmaları ve figürlerin kıyafetleri geleneksel Anadolu insanını tasvir eder. Onun resimlerinde yer alan kadın ve erkek figürleri, toplumsal rollerin ve kültürel geleneklerin birer yansıması olarak işlenir. Minyatürdeki iki boyutlu etkilerini barındıran figürler görünmekle birlikte arka mekândaki figürlerin uzaklaştıkça küçülmeleri, resimde perspektif özelliklerinin kullanıldığını gösterir. Anadolu köyleri ve konargöçer olarak adlandırılan Yörük yaşamına dair kültürel özellikleri resimlerinde konu edinen ve izleyiciye aktaran Turgut Zaim, resimlerinde figürleri genellikle açık alanlarda yerleşim alanların önünde resmeder.

Zaim'in sanatsal dili izleyiciye estetik bir deneyim sunarken, Anadolu'nun toplumsal yapısını anlamlandırmaya yönelik bir iletişim biçimi oluşturur. Resimlerinde izleyiciyi Anadolu insanının yaşamına ve kültürel değerlerine dair derin bir düşünce sürecine davet eder. Figürlerin duruşları, renk paleti ve kompozisyon yapısı ile Anadolu insanının sosyokültürel yapısını anlamlandıran bir görsel hikâye anlatımına sahiptir. Eserlerinde sıklıkla kullanılan kahverengi, bej ve toprak tonları, Anadolu'nun doğal ortamını ve kırsal yaşamın sıcaklığını izleyiciye aktaran önemli unsurlardır. Bununla birlikte, desen ve motifler de onun resimlerinde belirgin bir rol oynar. Özellikle halı desenleri, geleneksel kıyafetler ve el sanatlarına dair detaylar, görsel bir betimleme sunarken, Anadolu'nun zengin kültürel mirasını görünür kılar ve Anadolu insanının kimliğini, geleneklerini sanatsal bir belge olarak kayda geçirir.

Turgut Zaim'in resimleri, Anadolu'nun toplumsal gerçekliğini gözler önüne seren ve geleneksel motifleri, modern sanat anlayışıyla birleştiren bir iletişim dili oluşturur. Onun eserleri, Türkiye'nin kırsal bölgelerindeki yaşam biçimini sanatsal bir perspektiften ele alan,

kültürel kimliğin ve toplumsal yapının sanat yoluyla nasıl anlatılabileceğine dair güçlü bir örnek sunar.

5.5. Mehmet Başbuğ'un Resimlerinde Bir İletişim Dili Olarak Toplumsal Gerçeklik

Mehmet Başbuğ (1956–2017), Türk resim sanatında toplumsal gerçekçilik anlayışıyla öne çıkan, özellikle Anadolu insanının yaşam mücadelesi ve Millî Mücadele dönemi temaları üzerine yoğunlaşan bir sanatçıdır. Figüratif anlatımı etkili bir biçimde kullanarak, köylü yaşamı, savaş yıllarındaki direniş ve halkın dayanışma ruhu gibi konuları sanatsal bir bakışla tuvallerine taşır. Başbuğ'un eserlerinde yoksulluk, emek ve kahramanlık iç içe geçerek izleyiciyle güçlü bir iletişim kurar. Başbuğ'un resimleri, bir yandan tarihi belge niteliği taşırken, diğer yandan toplumsal hafızayı canlı tutan anlatım diliyle dikkat çeker. Özellikle Kurtuluş Savaşı'nı konu alan eserleri, Türk halkının fedakârlığını, acılarını ve kahramanlıklarını vurgularken, döneme özgü kıyafet, mekân ve objeleri titizlikle oluşturur. Figürlerin beden dilleri ve yüz ifadeleri, bireylerin ruhsal mücadelesinin izlerini taşır. Başbuğ, kalabalık figür gruplarının yer aldığı kompozisyonlarında açık-koyu renk dengesiyle görsel algıyı yönlendirir. Arka planda koyu tonlarla tasvir ettiği patlamalar, dumanlar ve kasvetli gökyüzü ise savaş atmosferini güçlendirir. Bu düzenlemeler, izleyiciye sahnede olup biteni gösterirken, aynı zamanda o duyguları hissetmesini sağlar (Yabalak, 2020).

Mehmet Başbuğ'un resimlerinde renkler ve figürler, kültürel ve tarihsel anlamlar taşıyan biçimsel ögelere dönüşür. Anadolu'ya özgü unsurlar, folklorik motifler, geleneksel kıyafetler ve gündelik yaşam sahneleri, figüratif ve gerçekçi bir anlatımla işlenerek görsel belge niteliği kazanır. Sanatçı bu yaklaşımıyla Türk kültürünü çağdaş bir bakışla günümüze taşır ve evrensel bir anlatım dili kurmayı başarır. Başbuğ'un resimleri kültürel bir aktarım sağlarken, aynı zamanda güçlü bir estetik ifade alanı olarak öne çıkar. Renk kullanımındaki sade ama etkileyici yaklaşım, detaylı gözlem yeteneğiyle birleşerek yaşamın içinden kesitleri görsel anlatıya dönüştürür. Özellikle Anadolu'nun üretim kültürü ve doğayla kurduğu ilişki, sanatçının eserlerinde belirgin biçimde kendini gösterir (Tepecik, 2017).

Sanatçının figürlerinde yüzlere yansıyan duygu durumları, izleyicinin empati kurmasına olanak tanırken; kompozisyonlarındaki görsel ritim, anlatıyı daha akıcı kılar. Biçim ve içerik dengesini ustaca kuran Başbuğ, resimlerinde bireysel anlatımı ve toplumsal eleştiriyi, bütüncül bir yapıda bir araya getirir (Güngör, 2021).



Görsel 9: Mehmet Başbuğ, Cepheye Doğru, T.Ü.Y.B.,140 X 200 cm, 2008.
Kaynak: Güngör, T. (2018). 1980 sonrası Türk resim sanatında figüratif eğilimler ve Mehmet Başbuğ, Yayınlanmamış Sanatta Yeterlilik, Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Antalya



Görsel 10: Mehmet Başbuğ, Konya'da Pazar, T.Ü.Y.B., 140x200 cm, 2001.
Kaynak: Güngör, T. (2018). 1980 sonrası Türk resim sanatında figüratif eğilimler ve Mehmet Başbuğ, Yayınlanmamış Sanatta Yeterlilik, Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Antalya

Başbuğ'un resimlerinde en dikkat çekici unsurlardan biri kompozisyon yapısıdır. Figürler genellikle ön plana çıkarılarak onların bireysel mücadeleleri vurgulanır, arka planlar genellikle basit ve sade tutulur. Bu sayede izleyicinin dikkatini figürlerin duygu durumuna ve onların temsil ettiği toplumsal temalara yönlendirir (Görsel 9 ve Görsel 10). Resimlerinde çoğunlukla kullandığı kadın ve erkek figürlerinin yanı sıra atlar ile kağnıları çeken inek ve öküz gibi hayvanlar onun resminin merkezinde yer alır. Bu figürler, toplumsal gerçekliğin görsel temsilcileri olarak kompozisyonların merkezine yerleştirilmiştir. Başbuğ resimleriyle, Anadolu insanının yaşam koşullarını yansıtır ve modernleşme, kentleşme gibi toplumsal dönüşüm süreçlerini de sorgular. Resimlerinde yer alan kadın figürleri, Anadolu'da yaşayan kadınların güçlerini ve mücadelelerini simgeler. Kadınların yüz ifadeleri, onların toplum içindeki statüsünü ve karşılaştıkları zorlukları anlatan derin bir görsel dile sahiptir.

Sanatçının eserlerinde genellikle koyu ve yoğun renkler kullanılır, figürlerin yüz ifadeleri derin psikolojik anlatımlarla şekillenir. Kimi zaman umudu, kimi zaman çaresizliği yansıtan bu figürler, sanatçının toplumsal meseleler karşısında geliştirdiği eleştirel bakış açısının bir yansımasıdır. Resimlerinde sıkça yer verdiği gölge oyunları, dramatik ışık kullanımı ve figürlerin beden dili, izleyiciyi duygusal bir deneyime sürükleyen güçlü bir anlatım yaratır.
Mehmet Başbuğ'un resimleri, toplumsal bilinç yaratma ve izleyiciyle doğrudan bir iletişim kurma amacı taşıyan bir anlayışla şekillenir. Onun eserleri, toplumun sosyo-ekonomik yapısını ele alan ve bireyin toplumsal koşullar içindeki varoluş mücadelesini görünür kılan güçlü bir anlatım sunar.

6. SONUÇ

Sanat eseri sanatçının iç dünyasını ifade etme biçimi, dönemin sosyal yapısını belgeleyen bir araç ve izleyiciyle kurulan çok katmanlı bir iletişim alanıdır. Eserin üretildiği döneme dair bilgiler taşıması, geçmişle bugün arasında görsel bir köprü kurması ve izleyiciye bilgi aktarımı sağlaması, onu belge niteliğine dönüştüren başlıca işlevlerdir. Bu işlevlerin toplumsal gerçekçi sanat anlayışıyla üretilmiş eserlerde en belirgin şekilde ortaya çıktığı görülür. Bu anlayışta sanat, sanatçı ve toplum arasındaki iletişi sağlayan güçlü bir aracı hâline gelir.

Araştırmada incelenen Neşet Günal, Nuri İyem, Fikret Otyam, Turgut Zaim ve Mehmet Başbuğ'un resimleri, sanatın toplumsal işlevini en güçlü biçimde ortaya koyan örneklerdir. Sanatçılar, figüratif anlatımları ve simgesel öğeleriyle bireysel anlatımlar oluşturmakla kalmamış, dönemin sosyal, ekonomik ve kültürel gerçekliklerini görünür kılmışlardır. Sanatçının içsel dünyası ile toplumsal çevrenin etkileşimini resim yoluyla aktarmaları, sanat eserini bir belge ve iletişim aracı hâline getirmiştir.

Neşet Günal, özellikle emekçi kadın ve erkek figürleriyle, üretkenlik ve mücadele kavramlarını bu figürler üzerinden sorgulayarak, resimlerinde toplumsal cinsiyet rollerini irdeleyen eleştirel bir boyut kazandırır. Kadın ve erkeği emeğiyle var eden bir figürler olarak temsil eden resimleri, ekonomik açıdan zorluk çeken Anadolu insanını bir anlatı düzeyine taşır. Nuri İyem, sade ama duygu yüklü melankolik kadın portreleriyle bireyin toplum içindeki psikolojik durumunu başarıyla yansıtır. Figürlerin yüz ifadeleri ve kompozisyon yapılarıyla izleyicinin iç dünyasına doğrudan temas eden bir dil oluşturur. Onun eserleri, figürlerin psikolojik durumları içerisinde yoğun bir duyguyla birleştiren etkili bir iletişim aracı niteliğindedir. Sanat ile gazeteciliği ustalıkla birleştiren Fikret Otyam, kırsal yaşamın sosyo-kültürel dokusunu resim aracılığıyla belgeleyerek görünür kılar. İnsan-doğa ilişkisini, geleneksel motifleri ve sosyal eşitsizlikleri merkeze alarak, sanatın izleyicide empati kurma gücünü etkili biçimde ortaya koyar. Turgut Zaim, folklorik öğeleri ve yörük yaşamını modern resimle harmanlayarak, Anadolu halkının gündelik yaşamını belgeleyen ve halk kültürünü görünür kılan özgün bir iletişim dili geliştirir. Onun figürleri, bir yaşam tarzı olarak sanatın ulusal kimlik oluşturma sürecindeki rolüne katkı sunar. Mehmet Başbuğ, tarihsel olaylarla güncel toplumsal meseleleri harmanlayarak; millî direniş, emek ve dayanışma gibi temaları figür merkezli bir anlatımla işler. Ön planda kullandığı figürler aracılığıyla izleyici üzerinde güçlü bir etki bırakır; toplumsal belleği canlı tutar, izleyiciyi düşünmeye sevk eder ve duygusal bağ kurmasına olanak tanır. Bu etkileyici görsel anlatımlarıyla kendine özgü bir iletişim dili oluşturduğu değerlendirilir.

Araştırma kapsamında eserleri incelenen sanatçıların, bireysel duyarlılıklarını toplumsal sorunlarla harmanlayarak, figüratif anlatım ve simgesel öğeler aracılığıyla izleyiciyle etkili bir iletişim kurdukları görülmüştür. Eserlerinde emeği, yoksulluğu, sınıfsal farklılıkları ve Anadolu insanının yaşam mücadelelerini görünür kılan bu sanatçılar, sanatın yalnızca estetik bir araç değil, aynı zamanda bir belgeleme, bilinçlendirme ve iletişim alanı olduğunu ortaya koymuşlardır. Bu yönüyle sanatçının çalışmasıyla, sanat eserlerinin tarihsel ve toplumsal gerçeklikleri taşıyan birer görsel iletişim dili oluşturduğu, izleyici ve toplum arasında duygusal ve düşünsel bağlar kurduğu anlaşılmıştır. Toplumsal gerçekçi sanatın sunduğu bu iletişim biçimi hem geçmişin belleğini korumuş hem de çağdaş sanat anlayışına yön veren kalıcı bir miras bırakmıştır.

KAYNAKÇA

Aksu, S. (2020). Neşet Günal'ın toplumsal gerçekçi resimleri üzerinden emekçi kadın figürleri. *Sanat Dergisi* (36), 135–150. https://doi.org/10.47571/ataunigsfd.644417

Akyürek, M. (2018). Çağdaş Türk resim sanatında Anadolu insanı yorumları: Neşet Günal örneği. *Turkish Studies,* 13 (1), 75–92. https://doi.org/10.7827/TURKISHSTUDIES.13660

Arıkan, E. (2021). Türk resminde göç konulu eserlerin renk yapısının incelenmesi: Nuri İyem örneği. *Selçuk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Dergisi*. https://doi.org/10.21563/sutad.984816

Ayaydın, A. (2012). Evrensel dil ve semboller dünyası: Görsel sanatlar. *Güzel Sanatlar*, 7(3), 258–268. https://doi.org/10.12739/10.12739

Bal, H. (2012). Toplumsal gerçekçilik bağlamında sanat ve figür ilişkisi. *Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi,* 9 (1), 137–145.

Demirel, İ. N. (2018). Dışavurumcu sanat yoluyla estetik değer öğretimi. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi,* 38 (2), 693–714.

Eryılmaz, H. (2016). Fikret Otyam ve toplumsal belgeci fotoğraf anlayışı. *The Journal of Social Sciences,* 3(6), 51–62. https://doi.org/10.16990/SOBIDER.168

Giray, A. (2000). Türkiye'de figüratif resim anlayışları. *Sanat Dünyamız*, 80, 436–442.

Güngör, T. (2020). Çağdaş Türk resim sanatında göç olgusu: Mehmet Başbuğ özelinde bakmak. *Manas Sosyal Araştırmalar Dergisi,* 9(3), 1608–1626.

Güngör, T. (2021). Mekânsal değerinin ötesinde kültürel bir öge olarak pazar yeri: Sanatçının tuvallerinde konumları. *Manas Sosyal Araştırmalar Dergisi,* 10(4), 2243–2255.

İğci Saltık, B. & Yayan, G. (2016). Fikret Otyam resimlerinde sanat nesnelerinin imgesel anlamları. *The Journal of Social Sciences*, 3(7), 348–379. https://doi.org/10.16990/SOBIDER.259

İskender, A. (1995). Neşet Günal: Figüratif anlatımda emekçi kimliğin resmedilmesi. *Sanat Yazıları Dergisi,* 2(1), 7–11.

Karaalioğlu, O. (2021). Portre sanatında temsil ve dışavurumcu tavır kapsamında kimliğin soyutlanması. *Medeniyet Sanat Dergisi,* 7(1), 68–87. https://doi.org/10.46641/medeniyetsanat.923904

Kılıç Gündüz, Y. (2021). Toplumsal gerçekçilik ve çağdaş Türk resmi perspektifinde öyküleyici yorumlarıyla Neş'e Erdok. *Art-e Sanat Dergisi,* 14(28), 1028–1051. https://doi.org/10.21602/sduarte.989877

Kılıç, H. (2013). Turgut Zaim'in sanatı ve Türk resmindeki yeri. *Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi,* 12(2), 327–334.

Kurtoğlu, S. ve Çeken, B. (2023). Göç olgusunun çağdaş sanat eserlerine yansıması. *Uluslararası Beşerî Bilimler ve Sanat Araştırmaları Dergisi*, 8(2), 98-113. https://doi.org/10.5281/zenodo.8025537

Ören, Ş. (2015). Sanatın doğuşunda iletişimle aralarındaki varoluşsal birliktelik ve sanat eyleminde psikolojik iletişimin önemi. *Atatürk İletişim Dergisi* (8), 207–226.

Ötgün, C. (2008). Sanat yapıtına yaklaşım biçimleri. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(2). https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/192611

Öz Çelikbaş, E. (2019). Dışavurumcu sanat terapisi. *Safran Kültür ve Turizm Araştırmaları Dergisi, 2*(1), 20–37.

Tansuğ, S. (2005). *Çağdaş Türk sanatı*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Tepecik, T. (2017). Fırçanın ardındaki Anadolu: Mehmet Başbuğ. *Kültür ve Sanat Araştırmaları Dergisi,* (6), 72–78.

Uzuntaş, A. (2013). Etkili İletişim: Anlatabilmek Ve Anlayabilmek, *Kastamonu Eğitim Dergisi* Ocak 2013 Cilt:21 No: 1 11-30.

Yabalak, H. (2020). Mehmet Başbuğ resimlerinde Millî Mücadele. *Vankulu Sosyal Araştırmalar Dergisi,* 6, 117–136.

Yazkaç, P. (2018). Turgut Zaim'in resimlerinde Anadolu folkloru ve Yörük yaşamı üzerine bir değerlendirme. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 7(48), 1031–1041. https://doi.org/10.7816/idil-07-48-13.

Yılmaz, E. ve Küçükşahin, E. (2017). Fikret Otyam'ın resimlerinde halk sanatının etkisi: Yerellik ve evrensellik bağlamında bir değerlendirme. *Art-E Sanat Dergisi,* 10(19), 160–186. https://doi.org/10.21602/sduarte.285201

AKDENİZ SANAT e-ISSN 2458-9683 CİLT 19 SAYI 36

STRUCTURED ABSTRACT

Throughout history, art has been an effective means of communication that documents and conveys the social, cultural and economic structure of the period lived in, beyond expressing the feelings and thoughts of individuals and societies (Ayaydın, 2012). Painting is considered as a powerful narrative language that offers an individual form of expression and a visual representation of social reality. In different periods of human history, artists have witnessed the era they lived in through their works, criticized social structures and contributed to the transmission of cultural values (Kurtoğlu & Çeken, 2023). With this understanding, artists have produced art in order to go beyond individual experiences, make social problems visible and establish a direct connection with the audience (Kılıç Gündüz, 2021). The communication between the work of art and the audience occurs at the rate of the expressive power and narrative in the artists' paintings. The skill of expression and narrative power in painting are more evident, especially in the social realist art approach.

Social realist art, which emerges as an artistic reflection of the artist's relationship with the environment in which he lives, addresses issues such as economic, cultural, belief, thought, inequality, class distinction, poverty, labor, justice and social life. In this respect, the art approach in question positions the work of art as a bridge of communication established with society rather than an aesthetic object. Figurative works, especially those about the struggle for life of the Anatolian people, contribute to the formation of social consciousness by establishing a strong empathy bond with the viewer (Kılıç Gündüz, 2021).

This study examines how Neşet Günal, Nuri İyem, Fikret Otyam, Turgut Zaim and Mehmet Başbuğ, who are among the artists who adopted the social realist approach in contemporary Turkish painting, conveyed social reality through their works and the language of communication they created with the audience. When the literature is examined, a significant part of the research on social realism in contemporary Turkish painting focuses on aesthetic and formal analyses. It has been seen that the use of the social dimensions of art as a communicative language and its transmission to the audience have not been sufficiently addressed. This situation creates a significant gap in the field. In order to fill this gap, this research aims to draw attention to the function of art as a language of communication by analyzing the forms of expression, visual language and social messages used by social realist artists in their works.

The main problematic of the research is the artistic subjects and forms of expression that artists who adopt the social realist art approach communicate with the audience in their works. In this context, the social messages that the artists wanted to convey through the postures of the figures, color preferences, compositional order and symbolic elements were examined. Qualitative research method was used in the study and supported by literature research. The selected works of the artists were evaluated with descriptive content analysis.

The paintings of Neşet Günal, Nuri İyem, Fikret Otyam, Turgut Zaim and Mehmet Başbuğ examined in this study are the examples that most strongly reveal the social function of art. Neşet Günal questions the concepts of productivity and struggle through these figures, especially with the figures of working women and men, and adds a critical dimension to his paintings that examines gender roles. Nuri İyem successfully reflects the psychological state of the individual in society with his simple but emotionally charged melancholic female portraits. He creates a language that directly touches the inner world of the viewer with the facial expressions and compositional structures of the figures. Fikret Otyam, who skillfully combines art with journalism, effectively reveals the power of art to create empathy in the viewer by focusing on the socio-cultural texture of rural life, the human-nature relationship, traditional motifs and social inequalities. Turgut Zaim develops an original communication language that documents the daily life of the Anatolian people and makes folk culture visible by blending folkloric elements and Yörük life with modern painting. Mehmet Başbuğ blends historical events with current social issues, and deals with themes such as national resistance, labor, and solidarity with a figure-centered narrative. It is considered that he has created a unique communication language with these impressive visual narratives.

The artists whose works were examined within the scope of the research were observed to establish effective communication with the audience by blending their individual sensitivities with social problems and through figurative expression and symbolic elements. These artists, who made labor, poverty, class differences and the life struggles of the Anatolian people visible in their works, revealed that art is not only an aesthetic tool but also a field of documentation, awareness and communication. In this respect, it was understood that the works of art constitute a visual communication language carrying historical and social realities and establish emotional and intellectual bonds between the audience and society. This form of communication offered by social realist art has both preserved the memory of the past and left a permanent legacy that directs the understanding of contemporary art.

KUŞ GÖZLEMCİLİĞİNDEN BİLİMSEL RESİMLEMEYE: ORNİTOLOJİ İLLÜSTRASYONLARI

AYLİN GÜNGÖR*

ÖZ

Kuşlar, doğada üzerine en çok bilimsel ve sanatsal araştırma yapılan ekolojik dengenin en önemli canlılarıdır. Tarihsel olarak geçmişe bakıldığında da eski çağlarda ilkel insanların, öncelikle kuşları gözlemleyerek uçma merakı üzerine gittikleri arkeolojik buluntularda kanıtlanmıştır. Böylelikle insanların kuşlara olan merakı, disiplinler arası melezleşmeyle birlikte; kuş gözlemciliğinden her türlü biyolojik süreçlerini araştırmaya, tür dağılımlarını belirlemeye ve göç dinamiklerini anlama açısından bir kuş bilimi olarak ornitolojinin doğuşuna zemin hazırlamıştır. Bundan sonraki süreçte ise kuşların bilimsel çizimlerinin yer aldığı görsel verilere dayalı resimlemelere de ornitoloji illüstrasyonları denilmiştir.

Faunistik olarak dünya çapında kuşların farklı ekosistemlerinin ve biyolojik entegrasyonunun araştırılmasını amaçlayan kuş gözlemciliği, ornitoloji illüstrasyonlarının gücüyle birlikte baskı sanatlarından grafik tasarıma kadar pek çok alanın etkisiyle görsel değişim geçirerek günümüze ulaşmıştır. Bu yüzden araştırma öncelikle, kuşların bir tasarım medyumu olarak tarihteki grafiksel temsillerinin kuş gözlemciliğinden bilimsel illüstrasyona uzanan yolculuğunu Amerika, İngiltere ve Türkiye üçgeninde ele alarak anlatmayı amaçlamaktadır. Sonrasında ise bilimsel ve sanatsal açıdan kuşların görünüm özelliklerinin estetik bir değer olarak ornitoloji illüstrasyonlarında nasıl bir denge kurduğunu anlamayı hedeflemiştir. Araştırma kapsamında *"Hüma: Yapay Zekâ Destekli Bilimsel İllüstrasyon Sergisinde"* gerçekleştirilen ornitoloji illüstrasyonları incelenerek, yapay zekâ tarafından üretilen illüstrasyonlara gömülü teori bağlamında *"dönüşmüş görsel"* kavramı üzerinden atıfta bulunulabileceği sonucuna varılmıştır. Tüm bu bilgiler ışığında ornitoloji illüstrasyonlarının dünya çapında bilimsel bir disiplin olarak kabul gördüğü, Türkiye'de ise hâlâ bir hobi niteliğinde kalarak yeterli ilgiyi görmediği tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Ornitolojik İllüstrasyon, Bilimsel Resimleme, Gömülü Teori, Yapay Zekâ, Dönüşmüş Görsel.

* Doç. Dr., Balıkesir Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Sanatlar Bölümü, aylin.gungor@balikesir.edu.tr, https://orcid.org/0000-0001-8204-2092.

** Çalışmada herhangi bir destek ve teşekkür beyanı veya çatışma beyanı yoktur.

*** Güngör, A. (2025). Kuş Gözlemciliğinden Bilimsel Resimlemeye: Ornitoloji İllüstrasyonları. Akdeniz Sanat (36), 383-420.

Araştırma Makalesi, **Makale Gönderim:** 01.04.2025, **Makale Kabul:** 21.07.2025, **DOI** 10.48069/akdenizsanat.1668879.

AKDENİZ SANAT **e-ISSN** 2458-9683 **CİLT** 19 **SAYI** 36

NO 36 VOL 19 e-ISSN 2458-9683 AKDENİZ SANAT

FROM BIRDWATCHING TO SCIENTIFIC ILLUSTRATION: ORNITHOLOGICAL ILLUSTRATIONS

AYLİN GÜNGÖR*

ABSTRACT

Birds are the most important creatures of the ecological balance on which the most scientific and artistic research is conducted in nature. Historically, archaeological findings have proven that primitive people in ancient times primarily pursued the curiosity of flying by observing birds. Thus, people's curiosity in birds, together with interdisciplinary hybridization; paved the way for the birth of ornithology as a science of birds, from bird watching to researching all kinds of biological processes, determining species distributions and understanding migration dynamics. In the following process, illustrations based on visual data, which include scientific drawings of birds, were called ornithology illustrations.

Bird watching, which aims to investigate the different ecosystems and biological integration of birds worldwide as a faunistic, has reached the present day by undergoing visual change with the influence of many fields from printing arts to graphic design, together with the power of ornithology illustrations. Therefore, the research primarily aims to explain the journey of graphic representations of birds in history as a design medium, from bird watching to scientific illustration, by addressing it in the triangle of America, England and Turkey. Afterwards, it aimed to understand how the visual features of birds establish a balance in ornithology illustrations as an aesthetic value in terms of scientific and artistic aspects. Within the scope of the research, ornithology illustrations made in the "Hüma: Artificial Intelligence Supported Scientific Illustration Exhibition" were examined and it was concluded that the illustrations produced by artificial intelligence can be referred to through the concept of "transformed visual" in the context of embedded theory. In the light of all this information, it was determined that ornithology illustrations are accepted as a scientific discipline worldwide, but in Turkey, it is still a hobby and does not receive sufficient attention.

Keywords: Ornithologic Illustration, Scientific Illustration, Grounded Theory, Artifical Intelligence, Transformed Visual.

Research Article, **Received:** 01.04.2025, **Accepted:** 21.07.2025, **DOI** 10.48069/akdenizsanat.1668879.

* Assoc. Prof. Dr., Balikesir University, Fine Arts Faculty, Department of Graphic Arts, aylin.gungor@balikesir.edu.tr, https://orcid.org/0000-0001-8204-2092.

1. GİRİŞ

Kuşlar, ekolojik denge açısından kritik bir rol üstlenen ve insanlık tarihinin çeşitli dönemlerinde bilimsel ve sanatsal araştırmaların odak noktası hâline gelen önemli canlılardır. Bu durumun ortaya çıkması, ilk çağlardan itibaren insanların doğa ile olan etkileşimlerini, gözlemleme ve merak etme dürtülerine dayanmaktadır. İlk arkeolojik buluntular, ilkel insanların kuşları gözlemleyerek uçma isteğine dair derin bir merak duygusu geliştirdiklerini göstermektedir. Bu görüşle ilgili en eski örnek, dinazor ve kuş arasında kalan bir tür olarak **Archaeopteryx** gibi proton kuşlardır. "Paleontologlar kuş akrabalarının ilk kez Jura döneminin orta ve geç dönemleri arasında, yaklaşık 160 milyon yıl önce uçtuğunu tahmin etmektedir" (Malsbury, 2020). Kuşların insanlarla olan ilişkisi ise; başka hayvanlarla kurulan ilişkilerinden çok daha zengin sembol ve mitolojiler içermektedir. Örneğin; "en eski zamanlardan beri Mısır'da en büyük kozmik güçlerin temsilcisi olarak doğana tapınılmıştır. Bu görüşe göre; yüksekte uçan kuşun gözleri güneş ve aydır; karnının altındaki benekli tüyler de yıldız olarak" görüldüğü tahmin edilmektedir" (Wilkinson, 2016, s. 200). Öte yandan kuşların, "biçim ve renk çeşitliliği ve güzelliği, eylemlerindeki zarafetleri, canlılıkları ve tepkisellikleri ve muhtemelen hepsinden önemlisi ses becerileri insanların üzerinde hayranlık uyandır[masını]" sağlamıştır (Ball, 1942, s. 6). Ayrıca eski dilleri inceleyen Filoloji bilimine dayanarak, antik dönemlerden günümüze birçok kültürde kuşların farklı anlamlar içerdiği ve dini bir sembol veya gösterge olarakta kullanıldığı çalışmalarda mevcuttur. Bunlar şu şekildedir;

> Güvercin, mezopotamya'da anneliğin sembolüydü ve özellikle Yunan aşk tanrıçası Afrodit ile ilişkilendirilmiştir. Fenikeliler, Suriyeliler ve Yunanlılar için güvercin, kahinlerin sesiydi. İslam'da, inananları duaya çağırdığı söylenir. Hristiyanlıkta Kutsal Ruh'u temsil eder ve Meryem Ana ile ilişkilendirilir. Gagasında bir zeytindalı taşıyan güvercin, güçlü bir barış sembolü olmakla birlikte, japon kültüründe de bir savaş habercisiydi (Gill ve Prum, 2019, s. 37).

Nitekim insanlar, bu anlamlandırmanın daha da ötesine giderek kendi dillerini kuşlara öğretmişler, onları ehlileştirip evcil bir hayvana dönüştürmüşlerdir. Tiyatrodan müziğe, sinemadan edebiyata pek çok disiplinler arası kavşakta kesişim noktası bulunan kuşlar, tarih boyunca insan hayatının merkezinde yer almışlardır. Böylece kuş gözlemciliğinden ornitoloji bilimine uzanan kuşların yolculukları, hem evrimsel hem de görsel araştırmalarla bugünkü yapısına kavuşmuştur. Fakat kuş gözlemciliğinin ilk ortaya çıkış sebebi, tamamıyla eğlence amaçlı sosyal bir aktivite olarak başladığı düşünülmektedir. Kuş gözlemciliği teriminin, "ingilizce karşılığı **birdwatching** kelimesiyle eşleşmekte ve kimi kaynaklara göre terimin ilk kayıtlı kullanımının 1712'de William Oldsworth tarafından yapıldığı iddia edilmektedir" (Wikipedia, 2025a). Şüphesiz kuşlara olan ilginin, kuş gözlemciliğinden ornitolojiye olan disiplinlerarası melezleşmesi kuşların taksonomik olarak sınıflandırılması ya da morfolojik olarak araştırılması gibi bilimsel olguların da gelişim göstermesine yol açmıştır. Bu yüzden

ornitoloji gibi bir sistematik bilimin doğuşunda bu bilimsel gözlemlerin büyük bir etkisi olmuştur. "Kuş gözlemciliğinin konuları olan gözlemciler ve onların nesneleri olan kuşların yapısının incelenmesi yoluyla, amatör bilimsel gözlem ve kayıt stratejilerinin bu alandaki belirli ekolojik, ulusal ve sosyal kimlik versiyonlarını yansıttığı […]" ifade edilmiştir (Macdonald, 2002, s. 53). Uluslararası arenada gerek kuş gözlemciliği gerekse ornitoloji bilimi açısından yüzyıllardır süre gelen kuşlara olan ilgi Türkiye'de ise Osmanlı'dan Cumhuriyete, Cumhuriyet döneminden de günümüz tarihine uzanan bir zaman dilimini kapsamaktadır. Bu bağlamda "Ülkemizde henüz yeni yeni tanınmaya ve taraftar bulmaya başlayan kuş gözlemciliği **hobi** veya **ornitoloji** olarak, iki ayrı perspektiften değerlendirilmelidir. Ancak ornitolojinin, dünyada amatörlerin katkıda bulunabildiği nadir bilim dallarından birisi olması nedeniyle, bu iki kavramın tanımının ve birlikteliğinin çok iyi" irdelenmesi gerekmektedir (Özçelik ve Aydemir, 1994, s. 45). Tüm bu bilgiler ışığında bu araştırmada öncelikle tarihi açıdan ornitoloji illüstrasyonunun gelişimi gerek uluslararası gerekse ulusal olarak ele alınıp, sonrasında ise kuş resimlemelerinin bilimsel ve sanatsal bir değer olarak karşılaştırılması anlatılacaktır. Gömülü teori bağlamında günümüz yapay zekâ uygulamaları aracılığıyla oluşturulmuş olan ve geleneksel uygulamalar üzerinden dijitalleştirilerek yaratılmış kuş resimlemeleri analiz edilerek **dönüşmüş görsel** kavramı açıklanacaktır. Ayrıca araştırma kapsamında ornitoloji illüstrasyonunun dünya çapında bilimsel bir disiplin olarak kabul gördüğü, Türkiye'de neden hâlâ gelişim gösteremediği sorusunun cevapları da aranmaya çalışılacaktır.

2. LİTERATÜR TARAMASI

2.1. Ornitoloji İllüstrasyonları Üzerine

İnsanların kuşlarla olan ilişkisi insan toplumu kadar eski olmakla birlikte, onlarla kurulan bağda; beslemekten yumurta elde etmeye, sesini dinlemekten görünümünü çizmeye kadar çeşitli ilgi alanlarıyla karakterize edilmektedir. Aslında insanların kuşlara bu kadar ilgi duymasındaki temel neden kuşların uçabilme olgusunu gerçekleştirebilmesinden kaynaklanmaktadır. Sonrasında ise insanlar, kuşların eylemlerini izlemeye başlayarak kuş gözlemciliğini geliştirmişlerdir. İnsanların kuşlara olan bu ilgisi, kuş gözlemciliğinden ornitolojiye yani kuş bilimine evrilmesine neden olmuştur. Bu yüzden kuş gözlemcisi ve ornitologlar arasında ince ayrım kimi zaman karıştırılabilmektedir.

> […] Sadece kuşları görme zevki için kuşları aramaya giden biri gerçek anlamda bir ornitolog değildir. Bir ornitologun, her zaman hangi türü izlediğinin farkında olmasa da ne yaptığını ve neden yaptığını bildiği, bir kuş gözlemcisinin ise kuşun faaliyetlerinin altında yatan amacı büyük ölçüde bilmediği, kuşun türünü, yaşını, cinsiyetini ve ırkını belirleyebildiği söylenmiştir (Bircham, 2007, s. 13).

Tüm bu bilgilerden hareketle öncelikle ornitolojinin tanımının yapılması gerekmektedir. Kuşların incelenmesiyle ilgilenen zoolojinin bir dalı olan Ornitoloji, geçmişten günümüze kuşlar hakkında ilgilenen amatörler ve bilim insanlarının katkılarıyla gelişme gösteren bir

daldır. Ornitoloji kelimesinin kökenine bakıldığında ise; "Yunanca *ὄρνις ornis* (kuş) ve *λόγος logos* (teori, bilim, düşünce) kelimelerinden türeyen 16. yüzyıl sonu Latince "ornithologia" kelimesinden geldiği görülmektedir" (Online Etymology Dictionary, 2025). Kuş bilimi olarak ifade edilen ornitoloji, Newton'un 1896 yılındaki tanımında: "kuşlar ve onlarla ilgili her şeyin metodolojik olarak incelenmesi ve bunun sonuncunda elde edilen bilgi" olarak tanımlanırken, Haffer'ın 2001 yılındaki tanımında: "ornitologu kuşları bilimsel açıdan inceleyen, sonuçlarını yazan ve yayınlayan kişi" olarak tanımlanmıştır (Aktaran Brikhead ve Charmantier, 2009, s. 1).

Ornitolojinin gelişim tarihi araştırıldığında ise, kronolojik olarak antik dönemlerden 17. yüzyıla, 18. yüzyıldan 21. yüzyıla uzanan bir aralığı kapsadığı görülmektedir. Farklı disiplinlerle hep iç içe olan ornitoloji bilimi, moleküler biyolojiden anatomiye, ekolojiden fizyolojiye, hatta paleontolojiye kadar araştırma alanları mevcuttur. Ornitoloji biliminin çalışma alanları ise; saha ornitolojisi ile laboratuvar araştırmalarını içeren sistematik ornitoloji gibi bölümlere ayrılarak kendi içerisinde de dini araştırmaları da kapsayan teleolojik, fizyoteolojik, egzotik ornitoloji gibi alt alanlardan meydana gelmektedir.

Ornitoloji biliminin illüstrasyonla karşılaşması ise; 15. yüzyıla ait eski ağaç baskı ve gravür örneklerinde çiçek ve kuş figürlerinin resimlenmesiyle başlamıştır. "Kuş, hayvan ve çiçek kitapları bu nedenle, etrafımızdaki canlılar dünyasının tarihsel olarak büyüleyici ama sanatsal açıdan düzensiz büyük **orbis pictus**'unu temsil eder" (Roylance, 1977, s. 30). Burada orbis pictus olarak tanımlanan bilgi ise ilk resimli çocuk kitabını ifade etmektedir. "John Comenius'un Orbis Sensalium Pictus'u (Resimlerle Çizilmiş Duyulara Açık Şeyler Dünyası), Britannica Ansiklopedisine göre "ilk çocuk resimli kitabı[dır]" (Mcnamara, 2014) (Görsel 1). Görsel 1'de de görüldüğü üzere ilk resimli çocuk kitabında ilk defa ornitolojik kuş illüstrasyonlarına rastlanmıştır.



Görsel 1: John Amos Comenius, Orbis Sensalium Pictus (ilk resimli çocuk kitabı), 1658.
Kaynak: https://www.gutenberg.org/files/28299/28299-h/28299-h.htm

18. yüzyıla doğru ise kuş resimlemelerinin gazete ve dergilerde yaygınlaşmaya başlamasıyla birlikte "illüstratörler dünyanın dört bir yanındaki bütün doğal formları incelemeyi ve sınıflandırmayı amaçlamışlardı[r]" (Wigan, 2009, s. 181). Ahşap ve gravür dışında litografi gibi illüstrasyon tekniklerinin çeşitlenmesi ve akuatint oyma tekniğinin gelişmesiyle kuş illüstrasyonları üzerinde doku ve yüzey arayışları da başlamıştır. Örneğin; "bakır levha gravürün, sayfanın metinden ayrı basılmasını gerektirmesi, tam sayfa illüstrasyonların kullanılmasına yol açmıştır" (William, 1992, s. 324). Böylece ornitoloji illüstrasyonlarının grafik tasarıma uzanan yolculuğu çeşitli baskı tekniklerinin bulunuşuyla hız kazanmıştır.

Hiç kuşkusuz Kuğu Gölü balesinden Ezop masallarına birçok hikâyenin içinde de mit ve efsaneler aracılığıyla insanlığa ulaşan kuşlar, gerek bilimsel olarak gerekse sanatsal olarak insan kültürü arasında her zaman ayrıcalıklı bir yere sahiptirler. Doğa tarihi çalışmalarında da kullanılan kuşlar, M. Ö. 4. yüzyılda Aristoteles'in History of Animals (Hayvanların Tarihi) ve Plinius'un Naturalis Historia (Doğa Tarihi) adlı kitapları aracılığıyla çoğu filozof ve bilim insanları tarafından çalışılmıştır. Hatta "Aristoteles'in eserleri on dokuzuncu yüzyıla kadar doğa bilimciler tarafından otorite sayılmıştır" (Stresemann, 1975). Çünkü; Aristoteles'in hayvanların tarihinde elde ettiği bilgiler ve "doğada gözlemlediklerini sistematik olarak açıklaması Batı kültüründe bilinen ilk çabadır ve bu yazı ilk organize bilimsel araştırmayı kaydeder" (Gill ve Prum, 2019, s. 42).

Özellikle Antik Yunan ve Roma'nın fikirleriyle şekillenen erken dönem ornitoloji tarihi, Rönesansın etkisi, matbaanın bulunması gibi gelişmelerle birlikte kuş resimlemeleri ve araştırmaları ansiklopedilere aktarılmaya başlanmıştır. Bu illüstrasyonlarda kuşlar, "sanki canlıymış gibi tasvir edilmiş ve tüylerinin yumuşaklığı insan gözüyle hissedebilen bir izlenimle resimlenmiştir. Uzun bir süre, bu tür görüntülerin yer aldığı sayfalar, yarı nesnel ampirik gözlemlere dayalı olarak doğayı incelemenin yeni Rönesans biçiminin kanıtı olarak tartışılmıştır" (Thimann, 2015, s. 241). Bu dönemde ornitoloji incelemeleri ile ansiklopedilerde yer alan doğa bilimciler ise şu şekildedir: William Turner (1544), Pierre Belon (1555), Konrad Gessner (1555), Ulysses Aldrovandi (1603). Yine bu dönemde çoğu ornitolog çizimlerini oluştururken sadece saha gözlemi yerine bazı ölü hayvan taksidermilerini kullanmışlardır. Bu bağlamda "sadece son araştırmalar, altıncı yüzyılın başlarında, tahnitçilik yoluyla hazırlanmış hayvan örneklerini içeren ornitoloji koleksiyonlarının mevcut olduğunu ve bu koleksiyonların ornitoloji illüstrasyonlarını güçlü bir şekilde etkilediğini açıkça ortaya koymuştur" (Thimann, 2015, s. 242) (Görsel 2). Örneğin Görsel 2'de yer alan kuş illüstrasyonu incelendiğinde ise, canlı olmadığına dair görüş kuşun dikey formda havada asılı bir şekilde çizilmesinden kaynaklanmaktadır. Ancak içi doldurulmuş bir hayvan bu şekilde resimlenebilir.



Görsel 2: Conrad Gessner, Historiae Animaliumdan bir sayfa ve kuş illüstrasyonu, 1551.

Kaynak: https://archive.org/details/gri_33125010867691/page/612/mode/2up

Öte yandan "Modern ornitolojiye doğru atılan önemli bir adım, on sekinci yüzyılda [kuşlar üzerinde] saha gözleminin artma[sıyla başlamıştır]" (Gill ve Prum, 2019, s. 43). Bütün bu bilgiler sonucunda kuş gözlemciliğinden bilimsel resimlemeye uzanan ornitoloji illüstrasyonlarının yolculuğu, Rönesanstan sonra Avrupa'da yaşanan gelişmelerle birlikte Amerika ve İngiltere gibi diğer uluslararası ülkelerin yetiştirdiği sanatçılar, filozof ve bilim insanları üzerinden gelişimine devam etmiştir.

2.1.1. Amerikan Ornitoloji İllüstrasyon Tarihi

19. yüzyıla yaklaşırken Amerikan ornitolojisi kuş illüstrasyonları açısından oldukça heyecan verici ve verimli bir döneme girmiştir. Başlangıçta amatörlerin çabalarıyla sürdürülmeye çalışılan Amerikan ornitolojisi bir meslek olarak henüz tanımlanamazken bile pek çok doktor, kaşif, öğretmen, bilim insanının kuş biyolojisine ve resimsel göstergesine katkılarıyla gelişme yakalamıştır. Örneğin; "bazı araştırmalarda Kuzey Amerika kuşlarının bilgisine katkıda bulunan ilk amatör olarak Cristopher Colombus işaret edilmektedir" (Clench, 1991, s. 67). "Daha sonra, 1796'da Almanya'da litografi ve 1839'da Fransa ve İngiltere'de fotoğrafçılık da dâhil olmak üzere grafik sanatlarda Avrupa'nın teknik keşifleri, Amerika'daki sosyo-kültürel gelişmeler açısından daha da önemli sonuçlar doğur[muştur]" (Roylance, 1981, s. 84). Amerikan ornitolojisinin grafik sanatlar açısından bir diğer gelişmesi ise bu dönemde artık yavaş yavaş oturmuş bir dergicilik anlayışı oluşmaya başlamıştır. Bu durum, Amerikan Ornitolojisinin kuş illüstrasyonları hakkındaki bilimsel söylemlerini takip eden bazı grupların olduğu görüşünün işaretidir. "The Auk, Wilson's Bulletin ve Condor gibi 1870'lerin sonlarından beri yayınlanan önemli dergilere ek olarak, alana olan ilginin devam etmesi, American Bird'e ve Northeastern Bird Bander (şimdiki adıyla Journal of Field Ornithology) gibi yirminci yüzyıl eklemelerini doğurmuştur" (Battalio, 1994, s. 1). Amerika'da yapılan çok

sayıda keşif gezisi sırasında kuş gözlemcilerinin, doğa tarihi uzmanlarının ve sanatçıların kuşların yaşamlarını, besinlerini, yumurtalarını resimlemesi ornitoloji biliminin günümüze ulaşmasını sağlamıştır. Mark Catesby Doğa Tarihi adlı kitabıyla, William Bartram ise Bartham'ın Seyahatları: Kuzey Amerika Kuşları adlı eseriyle, Amerikan faunası ve florasını ele alan ilk öncüller olmuştur. Özellikle Catesby, "[...] çizdiği kuşları çevreleriyle ilişkilendirerek onları tipik bitki örtüsü veya yiyecek kaynakları arasında tasvir etmiştir" (Battalio, 1994, s. 22). "Bartram'ın önemi ise yazılarında ifade edilen bilimsel bilgi ve estetik takdirin birleşiminde yat[maktadır]" (Clench, 1991, s. 71). Ayrıca Bartram, Alexander Wilson'ı etkileyen öncüller arasında yer almıştır. Amerikan ornitolojisinin babası sayılan Alexander Wilson ise, dokuz ciltten oluşan Amerikan ornitolojisi başlıklı bir seri yayınlamıştır. "Bu seri yalnızca Amerika Birleşik Devletlerindeki Amerikan kuşlarına odaklanan ilk büyük bilimsel yayın değil, aynı zamanda ellle renklendirilmiş gravürler sunan ilk seridir" (Abbot, 2016, s. 17) (Görsel 3).



Görsel 3: Alexander Wilson, 'Plate 36: Kel Kartal,' The Natural History of the Birds of the United States.
Kaynak: https://fineartconnoisseur.com/2018/04/birds-in-art-before-audubon/

Amerikan ornitoloji tarihine yön veren bir diğer isim ise John James Audubon olmuştur. The Birds of America adlı eserinde yer alan kuş resimlemeleri ile tarihe damga vuran Audubon, bilimsel illüstrasyonun önünü aralamıştır. "Bu kitap, Audubon'un Kuzey Amerika ormanlarında yaptığı uzun keşifler sırasında bulduğu kuşların kapsamlı bir kataloğudur ve çizimleri gerçek boyutlarda (1:1 ölçek) yapılmıştır; bu da daha büyük kuşların bazılarının oldukça zorlama veya olası olmayan pozlarda görünmesine neden olmuştur" (Escardo ve Wiedemann, 2022, s. 202). Doğayı seven bir Ormancı olan Audubon, 45 yaşındayken kuş çizmeyi öğrenmiştir. Audubon'un illüstrasyonlarında "açıkça kaçınmaya çalıştığı eski ornitolojilerin görsel geleneği, statik profil görünüm[üdür]" (Partridge, 1996, s. 282). Bu yüzden Audubon'un kuş illüstrasyonlarında, çizimlerin sayfaya sığması için kimi zaman boyunları bükülü bir kompozisyonda kuşlar resimlenmiştir (Görsel 4). Ayrıca Audubon'un illüstrasyonlarının arka fonlarında ise; çeşitli kuş, ayak ve gaga desenlerinin detaya geçilmeden önce eskiz niteliğinde çalışıldığı görülmektedir



Görsel 4: John James Audubon, American Flamingo, Birds of America, Plate 431, 1827-1838.

Kaynak: https://www.audubon.org/birds-of-america/american-flamingo

Şüphesiz tüm bu sanatçıların katkılarıyla Amerikan ornitolojisi, bilimselliğini kazanarak günümüze ulaşmıştır. "Amerika'da profesyonel ornitolojinin başlangıcı, belki de 1812'de Philadelphia'lı doğa bilimciler tarafından Doğa Bilimleri akademisinin, 1846'da James Smithson'un bağışı ile başlatılan Amerika Birleşik Devletleri Ulusal Müzesinin ve 1846'da Harvard Üniversitesindeki Karşılaştırmalı Zooloji Müzesinin kurulmasıyla ilişkilendirilebilir" (Clench, 1991, s. 72). Yine bu dönemde Modern Amerikan ornitoloji illüstrasyonlarının önemli bir ismi olan Roger Tory Peterson, kuşları tanımayı kolaylaştıran ilk doğa rehberlerini (field guide) yaratmıştır. 1934 yılında yayınlanan "A filed guide to the Birds" adlı eseri hem bilimsel hem de pratik bir rehber olarak hızlıca popülerleşmiştir (Wikipedia, 2025b) (Görsel 5). Bu süreçten sonra Amerika'da üniversitelerde, ornitoloji alanında hocalar yetiştirilerek dersler verilmeye başlanmıştır, müzeler koleksiyonlarını geliştirmiş ve çeşitli dernekler kurulmuştur.



Görsel 5: Roger Tory Peterson ornitoloji illüstrasyonları çizerken, 1942.

Kaynak: https://www.guernseys.com/v2/roger_tory_peterson.html

2.1.2. İngiliz Ornitoloji İllüstrasyon Tarihi

Bilim, doğa, sanat ve kültürün etkileşiminden gelişim gösteren İngiliz ornitoloji tarihi, çeşitli kuş türlerinin tanımlanmasına, gözlemlenmesine ve korunmasına katkı sağlamıştır. Bu bağlamda İngiliz ornitoloji tarihinin erken dönem sanatçıları ve çalışmaları incelendiğinde illüstrasyonlarda doğanın gözlenmesi ve kayıt altına alınması çabalarının olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca "ornitolojide doğal tarih söylemi on sekizinci ve on dokuzuncu yüzyıllarda gelişmekle kalmayarak, aynı zamanda kuş araştırmalarına yönelik bilimsel yönelimin başlangıcını da oluştur[muştur]" (Battalio, 1994, s. 26). Bu dönemin önemli ornitologlarından biri ise John Ray'dir. Kuşlar dâhil birçok hayvanın çizimini yapan John Ray (1627-1705), hayvan ve bitkilerin sistematik sınıflandırması üzerine çalışmalarda bulunmuştur. "Historia Plantarum/Bitki Tarihi" adlı eserinde, bitkiler ve kuşlar hakkındaki ilk bilimsel gözlemlerini ortaya koymuştur. Ayrıca John Ray ve Francis Willughby, Ornithologiae adlı eserlerini yazarak **"ornitoloji"** terimini ilk kullanan ve kuşların gerçek gözlemlere bağlı bir şekilde morfolojiye dayalı olarak sınıflandırılmasını" savunan ilk ornitologlardır (Brikhead ve Charmantier, 2009, s. 2) (Görsel 6). Kuşkusuz "illüstratörler, dünyanın pek çok bölgesindeki doğal yapıları araştırmayı ve bölümlemeyi 18. yüzyıl boyunca hedeflemişlerdir. Ancak Sanayi Devrimi ve Britanya İmparatorluğunun büyümesiyle, dünyadaki bütün kuşlar hakkında litografi kitapları yayınlamada öne çıkan kent Londra olmuştur" (Aktaran Güngör, 2024, s. 375).



Görsel 6: Ornithologiae libri tres, John Ray ve Francis Willughby, 1635-1672.
Kaynak: https://www.naturalhistorybooks.com/products/ornithologiae-libri-tres

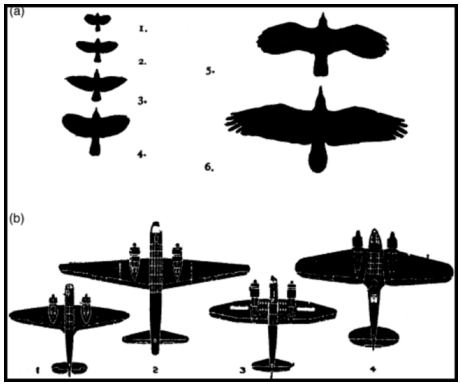
İngiltere'de Londra'nın ornitoloji alanında öne çıkan bir şehir olması kuş türlerine yönelik yeni yaklaşımların üretilmesine neden olmuştur. Özellikle yabancı egzotik kuşlar, Britanya'da illüstrasyonların çeşitlenmesini sağlamıştır. 18. yüzyılın ortalarında ornitolojide İngiltere'de önemli bir diğer isim olan Thomas Bewick, kuşların davranışlarını ve karakteristik özelliklerini tasvir eden illüstrasyonlar yapmıştır. "A History of British Birds" adlı eseri ile sadece bir doğal tarih kaynağı değil, aynı zamanda görsel sanatlar açısından da illüstrasyonun gücünü yansıtan bir kitap yaratmıştır. İngiltere'nin bir diğer önemli çizeri ise John Gould'tur. Gould, "19. yüzyıla ait ornitoloji illüstrasyonlarından dolayı Büyük Britanya'nın Audubon'u olarak kabul edilmiştir" (Abbott, 2016, s. 19). Gould'un illüstrasyonları, bilimsel doğruluk ile sanatsal estetiği bir araya getirerek doğa tarihine olan ilgiyi artırmıştır (Görsel 7). John Gould'un en önemli eserleri; The bird of Europe ve The Birds of Australia gibi kitaplardan oluşmaktadır.



Görsel 7: Ramphastos Toco'nun (Toco Tukan) Litografisi, John Gould, 1854 (2. baskı).
Kaynak: https://australian.museum/learn/collections/museum-archives-library/john-gould/

Bu dönemde öne çıkan diğer ornitologlar ise: Eleazar Albin (1690-1742), Thomas Pennant (1726-1798), Gilbert White (1720-1793), George Montagu (1751-1815), Richard Bowdler Sharpe (1847-1909), Alfred Russel Wallace (1823-1913), Henry Seebohm (1832-1895), Henry Eeles Dresser (1838- 1915), Henry Seebohm (1832-1895) gibi isimlerdir. Ayrıca "1800'lerin ortalarına kadar ornitoloji de herhangi bir genel, birleştirici teori yoktur" (Brikhead ve Charmantier, 2009, s. 5). Bu yüzden Darwin, kuşlar hakkında teoriler geliştirerek doğal seçilim kavramını kuşların coğrafi dağılımları üzerinden açıklamaya çalışmıştır. "Yüzyılın kilit figürü, İngiliz ornitolojisinin babası olarak kabul edilen George Edwards'dır" (Battalio, 1994, s. 33). A Natural History of Birds adlı kitabıyla George Edwards, kuş türlerinin etkileyici bir şekilde belgelenmesini sağlamıştır. 20. yüzyıla gelindiğinde İngiltere'de yaşanan bilimsel gelişmelerle birlikte kuşları korumak için 1889 yılında "Royal Society for the

Protection of Birds/ Kraliyet Kuşları Koruma Derneği" adında bir dernek kurulmuştur. Bu kuruluş, hâlâ ornitoloji araştırmalarına destek olmakta ve doğanın korunmasına yönelik kampanyalar yürütmektedir. Ayrıca İngiltere'de geçmişten günümüze büyük şirketler kuşlar hakkında pek çok araştırma yapmaya da devam etmektedir. Örneğin; "1941 yılında İngilterede Airplane Spottur şirketi tarafından Chichester's The Spotter's Handbook kitabında kuş imgesinin stilize edilmiş kavramsal yapısından yola çıkılarak "uçak ve kuş" tanıma kılavuzları hazırlanmıştır" (Macdonald, 2002, s. 66) (Görsel 8). Böylece kuşlardan esinlenerek tarih boyunca çeşitli icatlar geliştirilmiştir.



Görsel 8: Uçak ve Kuş Tanıma Kılavuzları.

Kaynak: Macdonald, 2002, s. 67

Günümüzde ise İngiliz ornitolojisi hem amatör hem de profesyonel kuş gözlemcileri tarafından aktif bir şekilde çeşitli organizasyonlar aracılığıyla yürütülmektedir. Dünyada yaşanan küresel teknoloji devrimi, bugün kuş gözlemciliği ve ornitolojiyi daha erişilebilir hâle getirmiştir. İnsanların akıllı telefonlarında yer alan uygulamalar sayesinde doğa severler, kuşlar hakkında anlık gözlemlerini kolayca kaydedip paylaşabilmektedir. Özellikle bugün sosyal medyalar aracılığıyla pek çok illüstratör çizdiği resimlemeleri ister İngiltere'den isterse dünyanın herhangi bir yerinden paylaşabilmekte ve kuş gözlemcileri de çektikleri kuşların fotoğraflarını ya da anlık durumlarını sosyal medyalarından tüm dünyaya ulaştırabilmektedir.

2.1.3. Osmanlı'dan Cumhuriyete Türk Ornitoloji İllüstrasyon Tarihi

Türkiye'nin coğrafi konumu ve doğal zenginlikleriyle şekillenen Türk ornitoloji tarihi, uzun bir geçmişe sahiptir. Osmanlı'dan Cumhuriyet dönemine kadar olan bu süreçte, kuşların korunması ve doğanın anlaşılması üzerine ornitoloji illüstrasyonları farkındalık yaratmada kritik bir rol üstlenmiştir. Özellikle Osmanlı döneminde, doğa tarihi, hayvan bilimleri, astronomi gibi alanlara olan ilgi 18. yüzyılda artmaya başlamıştır. Örneğin; Türk matbaacılığının öncüsü olarak İbrahim Müteferrika, doğa tarihi üzerine eserlerin basılmasına katkı sağlamıştır. "Kültürler arasında bilimin ilerlemesini sağlayan İbrahim Müteferrika, Osmanlı aydınlarının öncü isimlerinden biri olarak Kâtip Çelebi'nin coğrafya kitabı olan Cihannüma'nın içine yaptığı ekler ve başka yayınlarıyla birlikte 18. yüzyıla damga vurmuştur" (Kalaycıoğulları, 2017, s. 187). Ancak Osmanlı'da doğa bilimi ile ilgili daha sistematik

çalışmalar, genelde seyyahlar ve bilim insanları tarafından gerçekleştirilmiştir. Bazı araştırmacılara göre Piri Reis ve Evliya Çelebi gibi isimler, çizdikleri haritalar dışında doğa gözlemleriyle kuşların tanımlamalarını yaptıkları iddia edilmektedir. Bu durumla ilgili bir örnek vermek gerekirse Evliya Çelebi'nin (1682) Seyahatnâme'sinde İstanbul kuşlarına dair genelde avcılık üzerine bilgiler yer alır. Örneğin, "İstanbul'da 500 avcı olduğunu; tüfek ve okla avlanan çeşitli kuşları […] yazar. […] Avlanan kuşlar dışında İstanbul'daki leyleklerinin durumuna dair de döneme ait bilgiler sun[ulmuş]tur" (Karataş, 2022, s. 34). Kuşlara olan ilgi Osmanlı'da, sadece illüstrasyonlarla ya da avcılıkla sınırlı değildir. Örneğin; Padişahların büyük saraylarda yaşamasının yanı sıra hayvanlarında güvenli bir ortamda yaşayabilmesi için çeşitli saray, cami ve medrese gibi binaların dışına aynı özenle kuş evleri yapılmıştır (Görsel 9).



Görsel 9: Büyük Selimiye Caminde yer alan bir kuş evi.

Kaynak: https://www.trthaber.com/haber/kultur-sanat/osmanlida-merhametin-ve-estetigin-sembolu-kus-evleri-598550.html

Öteyandan "uluslararası anlamda Türkiye'deki ornitolojik araştırmaların ilk başlangıcı yurt dışından gelen kişilerce yapılarak (Yiğit, Saygılı, Çolak, Sözen ve Karataş, 2008), 1900'lü yıllarda da keşfedilen yeni kuş çeşitleri yabancı araştırmacı ve gözlemcilerin katkılarıyla kaydedilerek tescillenmiştir" (Aktaran Per ve Uzuner, 2020, s. 243). Bu araştırmacılardan bazılarının isimleri ise şöyledir: Domenico Sestini, Hugh Edwin Strickland, Albert Karl Ludwig Gotthilf Günther, Otto Steinfatt, Hans Kumerloeve… Bu isimlerin çoğu, İstanbul ve Anadoluda kuşlar üzerine araştırmalar yaparak kuş türlerinin belgelenmesine katkı sağlamışlardır. Nitekim Osmanlı İmparatorluğunun son dönemlerine doğru ise, eğitim kurumlarının modernleşmesiyle birlikte doğa tarihi dersleri ve kuş gözlemleri üzerine bilim insanları ve padişahlar tarafından protokoller oluşturulmuştur. Kuşları gözlemlemek kadar kuş avcılığına da ilgili olan padişahlar, av seferleri düzenleyerek atlı birlikleri ile bu etkinliğe katılmışlardır. Bu durum Osmanlı İmparatorluğunu anlatan minyatürlerde daha detaylı bir şekilde işlenmiştir. Örneğin Görsel 10'da "Hünernâme'de yer alan soldaki minyatürde Kanuni Sultan Süleyman avlanırken resmedilmiştir" (İsfendiyaroğlu, 2022, s. 86). Her iki minyatürde de padişahların kollarında yırtıcı kuş illüstrasyonları bulunmaktadır. Padişahın etrafı ve askerleri tarafından düzenlenen bu av etkinliklerinde, boğadan ceylana, kartaldan leyleğe,

tavşandan koça ve hatta kaplana kadar çeşitli hayvanların yer aldığı minyatürden gözlenebilmektedir. Sarı, kırımızı ve yeşil gibi canlı renklerle illüstre edilen minyatürde, avlanmak için güzel ve iyi bir havanın olması gerektiği bu şekilde yansıtılmıştır (Görsel 10).



Görsel 10: Hünarnamede yer alan padişahların av sahnelerini konu alan minyatür görseli.

Kaynak: İsfendiyaroğlu, 2022, s. 86

Cumhuriyetin ilanından sonra ise, Türkiye'de ornitoloji ve doğal tarih alanındaki çalışmalar daha da sistematikleşerek 1938 yılında Almanya'dan davet edilen Curt Kosswig tarafından Türkiye'de çeşitli faunustik araştırmalar yapılmıştır. Ayrıca "hem Manyas Kuş Cenneti'nin 1 nisan 1938 yılında keşfedilmesinde hem de milli parka dönüşümünde çok fazla emeği olan Kosswig, karısı Leonore ile fotoğrafçıları Cafer Tayyar Türkmen'in katkıları sayesinde Anadolu şehirlerini tek tek dolaşmışlardır" (Karataş, 2022, s. 40). Böylece Curt Kosswig ve eşi Leonara Kosswig, sayesinde "1938'lerden 2024'e kadar geçen süreç içerisinde kuşlar için gerek ağaçlarda olsun gerekse bitki örtüsünden faydalanarak doğal kuluçkalama ortamı yaratılmış, göç eden kuşların izinin sürülebilmesi ve göç yollarının öğrenilebilmesi adına da halkalama işlemleri hâlâ" yapılmaktadır (Güngör, 2024, s. 364). Curt Kosswigin, "kuşlar açısından en önemli hizmeti, Türkiye'de ilk kuş kitabının yazılması için Saadet Ergene'yi cesaretlendirm[iştir]" (Karataş, 2022, s. 41) (Görsel 11). Cumhuriyetin kurulmasından sonra yurt dışına eğitim için gönderilen kişiler arasında yer alan Saadet Ergene, 1945 yılında "Türkiye'nin Kuşları" adlı ilk ornitoloji kitabını hocası Curt Cosswig'in de desteğiyle 5 yıllık bir süreçten sonra yayınlayabilmiştir. Bu kitabın önsözünde Saadet Ergene, kitapta yer alan bilgiler ve kuş illüstrasyonları için şunları söylemiştir.

> Bu eserde Türkiye kuşlarına ait bilgilerin bir bütün hâlinde derlenmesine çalışılmıştır. Bu konuya dair Türkçe bir eserin bulunmadığını işaret eden sayın Profesörüm C. Kosswig, bu eksiğin giderilmesi için bende gittikçe artan büyük bir istek ve merak uyandırmıştır. Bu istekle başlanan ve henüz hiç işlenmemiş bir alanı aydınlatmak, tabiatı sevenlere ve talebelerimize faydalı olmak amacını güden çalışmalar sonunda da bu eser meydana gelmiştir. "'Türkiye Kuşları' adını verdiğim bu kitapta hem Türkiye'de kuluçkaya yatan,

hem de göç esnasında Türkiye'ye uğrayan kuşlardan bahsedilmiştir. Memleketimizde görülebilen herhangi bir kuş türünü başka bir bilgiye ihtiyaç kalmadan tayin edebilmek için, kitaba resimli tayin anahtarları da konulmuştur (Ergene, 1945, s. x).



Görsel 11: Saadet Ergene.

Kaynak: https://x.com/musemmasa/status/1722635224398590151/photo/1

Ornitoloji alanında 1990'lı yıllardan günümüze ise pek çok gelişme yaşanmıştır. Bunlardan en önemlisi ise artık Türkiyede'ki kuşların kendi yaşam alanlarında korunduğu pek çok Kuş Cenneti Milli Parklarının bulunmasıdır. Ayrıca kuşlar hakkında çalışan pek çok sanatçı, amatör ve bilim insanıyla birlikte Türkiye'nin Üniversitelerinde çeşitli yeni bölümler kurulmuştur. Buralardan mezun olan öğrenci ve akademisyenler, kuşlar hakkında çeşitli araştırmalar yaparak alana katkı sağlamışlardır. Örneğin Türkiye'de ornitolog olabilmek için okunabilcek tek bölüm olan "Yaban hayatı Ekolojisi", Karadeniz Teknik Üniversitesin'de açılmıştır. 2025 yılında yök ulusal tez merkezine girilerek ornitoloji alanında araştırma yapıldığında ise daha çok biyoloji gibi alanlarda ornitoloji alanında çalışmaların yapıldığı gözlenmektedir. Ancak bu tez merkezine bakıldığında güzel sanatlar alanında ornitoloji illüstrasyonları üzerine çalışılan ne bir yüksek lisans ne de doktora tezi bulunmaktadır. "Üniversiteler bağlamında kuşlar üzerine bilimsel çalışmaların yapılabileceği ilk kuş araştırma merkezi ise Hacettepe Üniversitesinin önderliğinde adım atılmıştır" (Kiziroğlu, 2023, s. 35). Bugün "Türkiye'nin kuşları üzerine araştırmalar yapılan literatürdeki en yeni yayın ise "Birds of Turkey" (Kirwan, Boyla, Castell, Demirci, Özen, Welch ve Marlow, 2008) olmakla birlikte uluslararası ve ulusal araştırmacıların katkılarıyla bu yayın sonuçlandırılmıştır" (Aktaran Per ve Uzuner, 2020, s. 243). Ülkemizde kuşlara olan ilginin artmasıyla birlikte, tüm dünyadan herkesin ulaşabileceği 2001 yılında ekuşbank adında bir veritabanı kurulmuştur. "Cornell Üniversitesi tarafından çok uzun hazırlık aşamalarından geçirilerek 2015 yılının ağustos ayında kurulan ebirds, Türkiye'de ise kuş ile ebird kelimelerinin birleşiminden de **eKuşbank** adına dönüşmüştür" (Ebird, 2015). Tüm bu yapılan araştırma çabaları sayesinde Osmanlı döneminden Cumhuriyet dönemine geçiş, Türk ornitoloji illüstrasyonlarının gelişimi açısından önemli bir dönüm noktası olmuştur. Bu süreçte hem yerel hem de uluslararası bilim insanları ve sanatçılar, kuşların tanımlanması ve korunması noktasında çeşitli illüstrasyonlar ve eserler ile katkıda bulunmuşlardır. Örneğin tam olarak bir ornitoloji illüstrasyonu olarak sayılmasa da Nazan Erkmenin fantastik bakış açısıyla çizdiği çoğu eserinde kuş illüstrasyonlarına rastlanmaktadır

(Görsel 12). Onun gibi Türkiye'de eserlerinde kuş illüstrasyonlarına yer veren pek çok sanatçı bulunmaktadır.



Görsel 12: Nazan Erkmen, Doğa Tanrıçası (Nazan Erkmen Arşivi)

Kaynak: Karaata, 2018, s. 43.

Zaten ornitoloji illüstrasyonları, yalnızca bilimsel bir kaynağın ötesinde, doğa ile insanların ilişkisini ve doğal varlıkların korunmasını sağlamayı hedefleyen önemli bir unsur hâlini almıştır. Bu yüzden ornitoloji illüstrasyonları, sadece bilimsel bir belge değil, sanatsallığının yanında aynı zamanda kamuoyunu bilinçlendirmeye yönelik bir araç olmuştur. Ayrıca daha önceki bölümde de işlendiği üzere ornitoloji illüstrasyonun dünyada bir disiplin olarak yüzyıllar öncesinden kabul gördüğü ülkemizde ise bununla ilgili biraz geç çalışmaların başladığı gözlenmektedir. Bunun en büyük sebebinin illüstrasyondan bağımsız olarak ornitolojinin bir bilim olarak Türkiye'de kuş gözlemciliği hobisi algısı üzerinden insanlar arasında yaygınlaşmasından kaynaklandığı düşünülmektedir. Zaten "ülkenin büyüklüğü göz önüne alındığında Türkiye'de nispeten küçük bir sayıda yaklaşık 300 kuş gözlemcisi bulunmaktadır" (Dizdaroğlu, Sinav, Şahin ve Boyla, 2017, s. 29). Fakat bu durum görsel anlamda ise ornitoloji illüstrasyonlarının insanlar arasında daha geç yayılım göstermesine ve hor görülmüş olmasına da neden olmuş olabilir. Çünkü estetik bir değer olarak illüstrasyon, basit bir tişörtü daha satılabilir hâle getirirken ya da bir ambalajda ürünün tanıtılmasını sağlarken, ornitoloji illüstrasyonları daha özel bir alan olmasından dolayı sadece ilgili olan insanların karşılaşabileceği bir görsellik mecrasını barındırmaktadır. Bundan sonraki süreçte de son yıllarda Türkiye'deki kuş türlerinin korunmasına yönelik farkındalık artırmak amacıyla birçok sergi ve yayın yapılmış, bu ilginin yaygınlaştırılması sağlanmıştır. Örneğin; 2023 yılında Bandırma Onyedi Eylül Üniversitesi Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Grafik Tasarım Bölümü ve Bandırma Belediyesi iş birliği ile düzenlenen Kuş Cenneti Poster Bienali bu duruma güzel bir kanıttır. 120 afişin yer aldığı sergide, afiş tasarımlarının içerisinde yer alan çeşitli kuş illüstrasyonlarına rastlanmıştır (Görsel 13). Ornitoloji illüstrasyonları, Türkiye'nin biyoçeşitliliğine ve çevre koruma çalışmalarına katkıda bulunarak, doğa ile uyumlu bir yaşam kültürünün gelişmesine yardımcı olmuştur. Bu açıdan ornitoloji illüstrasyonlarının, araştırma

kapsamında biraz da bilimsel ve sanatsal bir değer olarak incelenmesi gerekliliği ortaya çıkmaktadır.



Görsel 13: Kuş Cenneti Poster Bienali 2023, Bandırma.

Kaynak: https://mtf.bandirma.edu.tr/tr/grafik-tasarim/h/Uluslararasi-Bandirma-Kus-Cenneti-festivali-Poster-Bienali-Basladi-25250

2.3.1.1. Bilimsel Ve Sanatsal Bir Değer Olarak Kuş Resimlemeleri Arasındaki İlişki Üzerine

Kuş illüstrasyonları, günümüzde bilim ve sanat dünyası için giderek daha değerli bir araştırma alanı hâline gelmektedir. Özellikle kuşların biyolojik korunmasına yönelik artan ilgi, taksonomi çalışmaları, göç araştırmaları gibi olgularla birlikte, kuşların görsel bir değer ya da sanatsal bir form olarakta insanlar arasında kabul görmesi bilim ve sanatın işbirliği ile meydana gelmiştir. Örneğin; geçmişte illüstratörler, kuşların bilimsel bilgilerini illüstrasyonlarda doğru bir şekilde aktarılabilmek için kimi zaman doğadan topladıkları numunelerle kimi zamanda içi doldurulmuş hayvanlarla çizimlerini yapabilmişlerdir. Çünkü ornitoloji illüstrasyonları içerisinde bilimsel bilgiyi barındırmasından dolayı illüstratörlere büyük bir sorumluluk düşmektedir. Bu konuyla ilgili Roger Tory Peterson şu şekilde bir açıklama yapmıştır: "Sanat dediğimiz şey, bir kuşun ne kadar iyi resmedildiğiyle ilgilidir. Dünyadaki sanat müzeleri, çoğunlukla anatomik olarak hatalı olan kuşların kompozisyonunun ayrılmaz bir parçasını oluşturduğu başyapıtlarla doludur" (Parkers, 1993, s. 202). Bilimsel açıdan doğru çizimleri içermeyen bu başyapıtlar, içerisinde barındırdıkları anatomi ve kompozisyon hataları ile sanatsal açıdan paha biçilemez sanat formlarına dönüşmüşlerdir. Bu bağlamda "illüstrasyon; kimi zaman bir resim, bir çizgi, kimi zaman bir renk lekesi olarak [insanların karşısına] çıkabilir" (Kınık ve Topaklı, 2012, s. 73). Örneğin nesli tükenen kuşları düşünelim. Bu hayvanları çalışan bir illüstratör için en kolay yol, en yakın yerdeki bir müze koleksiyonunu ziyaret ederek kuşun gerçek görünümünü incelemesidir. Bir anlamda sanat camiası için bu müzeler geçmişin görsel hafızasını barındırırken bilim camiası için sadece bir belgeleme niteliği taşımaktadır. Yurt dışında çoğu müze ziyaret edildiğinde fosillerden tablolara sergilenen eserlerin bazılarının replika yani kopya olduğu da görülmektedir. Böylece hem müzeler gerçek sanat eserlerinin zarar görmesini engellemekte hem de çalınma

ihtimalini ortadan kaldırmaktadırlar. Fakat unutulan bir nokta vardır ki sanatsal çalışmalarda illüstratörün hayal gücüyle bazı çizimler yorumlanabilirken, ornitoloji illüstrasyonu gibi bilimsel yanı olan işlerde ise doğru bilginin aktarılabilmesi için gerçek görünüm ya da form gereklidir. Bu ifadeyi en çok destekleyen bilgi ise; "illüstrasyonun sanatsal nitelik kazanmasındaki en büyük rol illüstratörün uygulamalarında kullandığı teknikteki özgünlükle birlikte düşüncelerinin yorumlanmasına dayanmakta" olduğu fikridir (Atan, 2013, s. 25). Örneğin; 18. yüzyılın anıtsal ansiklopedilerinin ve büyük renkli kitaplarının gelişiyle birlikte, doğa tarihi, hem bilim hem de sanat çoşkusuyla tasvir edilmiştir; bu doğa insanının tam anlamıyla bir kodlamaya hatta ustalığa güvendiğini ima etmiştir. "İlk doğa tarihi müzeleri de bu dönemde koleksiyoncuların "merak dolapları/"curiosity cabinet"[1] olarak geliş[miştir]" (Roylance, 1977, s. 31) (Görsel 14). Günümüze gelindiğinde ise illüstratörler tarafından sanat ve bilim çatışmasının içerisinde bu son dönem ornitoloji kitaplarında yer alan kuş resimlemelerinin çok iyi çözümlenebildiği görülebilmektedir. Örneğin; Çağan Hakkı Şekercioğlu, İlhami Kiziroğlu gibi bilim insanları sayesinde Türkiye'de ornitoloji açısından yayın bağlamında hem verisel hem de görsel anlamda büyük ilerlemeler kaydedilmiştir. Zaten tarihi olarakta yapılan araştırmalara bakıldığında grafik sanatlarının tarihi birçok açıdan bilimsel illüstrasyonun tarihiyle paralellik göstermektedir. "Avrupa'da ilk tahta baskı bitkiler ve oyulmuş anatomiler, basılı görüntülerin tam olarak kopyalanması nedeniyle tarihsel öneme sahiptir. Bu tür basılı resimler, tamamen farklı bölgelerden bilim adamlarının ilk kez metinde tam olarak ne tartışıldığını inceleyip anlayabilmeleri anlamına geliyordu" (Roylance, 1981, s. 88). Bu yüzden ornitoloji illüstrasyon tarihi açısından geleneksel yöntemlerle yaratılan eserler sanatın gücüyle bilimsel verilerin doğru bir şekilde bugüne ulaşmasını sağlamıştır.



Görsel 14: Alexandre-Isidore Leroy de Barde (1777-1828) Yabancı kuşların buluşması (1810 civarı).

Kaynak: https://18thc-cities.sorbonne-universite.fr/-cabinets-of-curiosities-.html

[1]Rönesans Avrupası'nda henüz tanımlanmamış olan nesnelerin ansiklopedik koleksiyonlarıydı. Kendilerinden önce daha ilkel koleksiyonlar gelmiş olsa da klasik merak dolapları on altıncı yüzyılda ortaya çıktı. Dolap terimi başlangıçta bir mobilya parçasında ziyade bir odayı tanımlıyordu. Yöneticilerin ve aristokratların en ünlü ve en iyi belgelenmiş dolaplarına ek olarak, tüccar sınıfının üyeleri ve Avrupa'daki erken dönem bilim uygulayıcıları, müzelerin öncüsü olan koleksiyonlar oluşturdular (Wikipedia, 2025c).

Nitekim bilimsel illüstrasyonların bir kolu olan ornitoloji illüstrasyonları, sadece gerçekçi açıdan çizilmiş illüstrasyonlar olarak ele alınmamalıdır. Bu nedenle sanatı ve bilimi yalnızca temsil biçimleri olarak değil, aynı zamanda farklı teknik ve teknolojilerle farklı görsel etkiler yakalanabilecek alanlar olarak görülmesi daha iyi olacaktır. Örneğin 2020 yılında Aalto Üniversitesi'nde "Pigeon Visison: Exploring İllustrative Process" adlı yüksek lisans tezini yazan Brittaney Drake, bilimsel illüstrasyonların soyutlama spekturumu ile ele alınabileceğini uygulamalarında önermeye çalışmıştır (Drake, 2020, s. 7). Bu bağlamda Drake'nin çalışması, ornitoloji illüstrasyonlarının geleneksel yaklaşımının ötesinde, görsel iletişim ve tasarımın soyutlama ilkeleriyle nasıl yeniden yorumlanabileceğini sorgulamaktadır. Drake, kuşların ve doğanın diğer öğelerinin soyut temsillerinin inceleyerek, izleyicilerin bu illüstrasyonlar aracılığıyla hem estetik bir deneyim hem de bilimsel bilgi edinebileceği bir alan yaratmayı hedeflediği söylenebilir. Bununla birlikte bilimsel illüstrasyon, salt bilgilendirici bir araç değil, aynı zamanda izleyici ile doğa arasında bir köprü kuran bir iletişim biçimidir. Sonuç olarak bilimsel illüstrasyonlar, kesinlik ve doğruluk arayışının ötesine geçerek, sanatçıların yaratıcılıklarını ifade edebilecekleri ve bilimsel bilgilendirmenin estetik bir deneyim ile bütünleştirilebileceği zengin ve çok yönlü bir alana hizmet etmektedir. Gelecekte, bilimsel illüstrasyonların daha da evrileceği, teknolojik gelişmelerin de katkısıyla yeni teknikler ve yöntemlerle zenginleşeceği açıktır. Özellikle dijital sanatın ve sanal gerçekliğin bütünleşmesi, bu alanda daha yenilikçi ve etkileşimli eserlerin ortaya çıkmasını sağlayabilir. Dolayısıyla ornitoloji illüstrasyonları güzel sanatlar disiplinlerinde, yaratıcı düşüncenin ve deneyimin sürekli olarak teşvik edilmesiyle bilimsel bilgiye sanatsal bir derinlik katacaktır.

3. YÖNTEM

Bu araştırma, öncelikle kuşların tarihte yer alan grafik temsillerinin izlenmesi ve ornitoloji illüstrasyonlarındaki estetik değerin bilimsel ve sanatsal açıdan araştırılabilmesi amacıyla yenilikçi bir yöntem arayışında yazılmaya çalışılmıştır. Araştırmanın ilk aşamasında, kuş gözlemciliğinden bilimsel illüstrasyona uzanan tarihsel dönemdeki mevcut literatür taraması incelenmiştir. Bu literatür taraması, tarihsel süreç içerisinde kuşların nasıl temsil edildiği, farklı dönemlerdeki sanat ve bilim anlayışının illüstrasyonlara nasıl yansıdığına dair bir çerçeve sunmuştur. Özellikle Ornitoloji bilimi tarihinin uluslararası arenada Amerika ve İngiltere üzerinden gelişim göstermesinden dolayı araştırmanın çerçevesi bu ülkeler üzerinden sınırlandırılmış, ulusal gelişimi açısından da Osmanlı'dan Cumhuriyet'e uzanan bir tarihi ana hat belirlenmiştir. Bu süreçte pek çok uluslararası ve ulusal akademik makale, kitaplar, sanat ve tasarım sergileri ve gazetecilik kaynakları dâhil olmak üzere çeşitli referanslar kullanılmıştır. Elde edilen tarihsel ve grafiksel temsiller üzerinden bilimsel ve sanatsal bir değer olarak kuş resimlemeleri arasındaki ilişki değerlendirilmeye çalışılmıştır. Araştırmanın bulgular aşamasında ise "Hüma: Yapay Zekâ Destekli Bilimsel İllüstrasyon Sergisi"ne dayanarak dijital ortamda üretilen ornitoloji illüstrasyonlarının günümüzün

teknolojisi olan yapay zekâ uygulamaları üzerinden hareketlendirilmesi gömülü teori bağlamında incelenmiştir. Arşiv ve doküman tarama, gözlem, görüşme gibi nitel araştırma yöntemlerinin kullanıldığı gömülü teoride, elde edilen bilgilerin çözümlenmesinde izlenecek sıra şu şekildedir: "öncelikle elde edilen bilgi ve bulgular içerik analizinden geçirilerek yapılan okumalar üzerinden bazı kodlamalar ortaya koyulmaktadır. Sonrasında ise araştırmacı yaptığı genel kodlamalar ile arzulanan veri modülü üzerinden sonuca varabilmektedir" (Kozak, 2018, s. 127). Araştırmacılara esnek bir inceleme fırsatı sunan gömülü teori, "zor anlaşılan bir olayın sebeplerini gün yüzüne çıkartmak ya da yetersiz bir bilgi içeren olay hakkında daha fazla bilgi edinmek" için kullanılabilir (Bulduklu, 2019, s. 2). "Bu esnek yönergelerle, çalışmanızı yönlendirebilir ve aynı zamanda hayal gücünüzü kullanabilirsiniz" (Charmaz, 2015, s. 53). Bütün bu bilgiler doğrultusunda ornitoloji illüstrasyonları gibi sanatsal ve bilimsel yanı bulunan alanlarda, gömülü teorinin uygulanması sanatçıların ve araştırmacıların belirli bir konu hakkındaki anlayışlarını derinleştirmeye yönelik bir temel sağlayacaktır.

4. BULGULAR

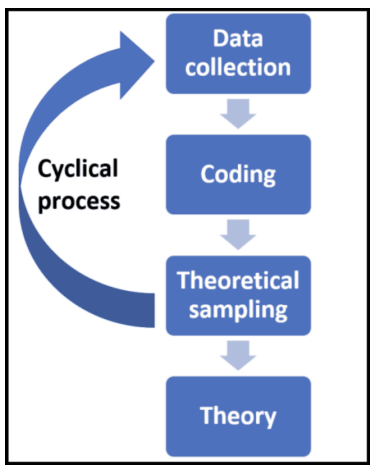
4.1. Ornitoloji İllüstrasyon Uygulamalarında Gömülü Teorinin Kullanımı

Kuşlar, doğada üzerine araştırma yapılabilecek en avantajlı ve popüler canlılardır. Bu canlılar, gerek sesleri ve tüyleri gerekse uçma eylemleriyle insanların hep dikkatini çekmiştir. Kuşların biyolojisi herhangi bir ayrıntılı alete gerek kalmadan incelenebilir. "Dahası birçok memelinin aksine kuşların çoğu gündüzcüdür, yer üstünde ve su dışında yaşarlar, bu da onları gözlemlemeyi kolaylaştırır. […] Ayrıca genellemeler yapmak ve istatiksel olarak doğrulanmış sonuçlara ulaşmak önemli olduğunda, kuşlarla çalışmak neredeyse diğer organizma türlerinden çok daha güvenlidir" (Mayr, 1984, s. 250). Bilimsel illüstrasyonlar anlamında da doğada kuşlar çoğunlukla çizilmesi en çok tercih edilen canlılar olmuşlardır. Böylece sanatçılar ve bilim insanları, kuşların çeşitli özelliklerini, davranışlarını ve görsel temsillerini inceleyerek izleyiciye daha derin bir anlayış sunmayı hedefledikleri ornitoloji illüstrasyonlarının yaratılma sürecine başlamıştır. Aslında karmaşık ve çeşitli motiflerden oluşan illüstrasyon, bir sanatçı olarak illüstratörün gördüğü nesnel gerçekliğin yorumlanması yoluyla çizilmektedir. Fakat bilimsel illüstrasyonlar, karmaşık kavramların anlaşılır bir şekilde tasvir edilmesine yardımcı olur. "Bilimsel illüstrasyonun belirlenen iki özelliği, yani ilgili metinle birlikte görülmesi ve bilgi vermesi, birbiriyle yakından bağlantılıdır" (Baigre, 1996, s. xx). Bu ilişki bilimsel illüstrasyonları, metinsel ve diğer sembolik unsurlarla bütünleşme derecesine göre sınıflandırarak en iyi şekilde anlaşılmasını sağlar. Ancak "bilinen gerçekleri yeni ortaya çıkan kavramlara yansıtma isteği, gerçekliği kendi yollarıyla çarpıtır ve doğanın incelikli gerçekliğini bir oymacının çizgisine dönüştürme süreci, kendine has kısıtlamalar ve gelenekler barındırır" (Ford, 2003, s. 1). Bu yüzden gömülü teori gibi kuramsal bir analizin bilimsel illüstrasyonun bir dalı olan ornitoloji illüstrasyonlarında kullanımı grafiksel temsillerin altında yatan kavramsal bilgilerin açığa çıkartılmasında bu araştırmada

bir yöntem olarak kolaylık sağlaması adına tercih edilmiştir. "Temellendirilmiş kuram olarakta ifade edilen Gömülü teori, kavramlar arasındaki ilişkileri dikkate alarak gömülü hâlde olan verilerin keşfini içeren bir yaklaşımdır" (Glaser ve Strauss, 1967). "Bu sebeple yaratıcı yönü olan ve kendi içerisinde farklı yaklaşımlara başvurulabilen nitel araştırmalarda, yalnızca sayı olarak bilimsel araştırmaların fazla olması bir şey ifade etmemekle birlikte, niteliğine bağlı olarak çeşitli anlamlar içermesi ve bir üslubunun olmasına fırsat verilmelidir" (Aksakal ve Kırkaya, 2013, s. 2). Gömülü teori Strauss ve Glaser tarafından bulunmuş, sonrasında ise Strauss ve Corbin, Charmaz tarafından da içerik olarak geliştirilmiştir. Gömülü teori üzerine çalışan kuramcılar, "bilgilere erkenden erişerek incelemiş ve bu bilgilerin nitel kodlamaya dayanarak ayırma, sıralama ve sentezleme gibi aşamalarından geçirilerek çalışmalarını gerçekleştirmişlerdir. Her bir bölümün ne hakkında olduğunu yansıtan kodlama, bilgi bölümlerini sınıflandırmaya dayanır; kodlama bilgileri bölerek sıralamakta ve başka bilgi parçacıklarıyla kıyaslama yapılmasına olanak sağlamaktadır" (Bulduklu, 2019, s. 6) (Tablo 1).

Tablo 1: Gömülü Teorinin klasik süreci.

Kaynak: https://www.benchmarksixsigma.com/forum/topic/36439-grounded-theory/



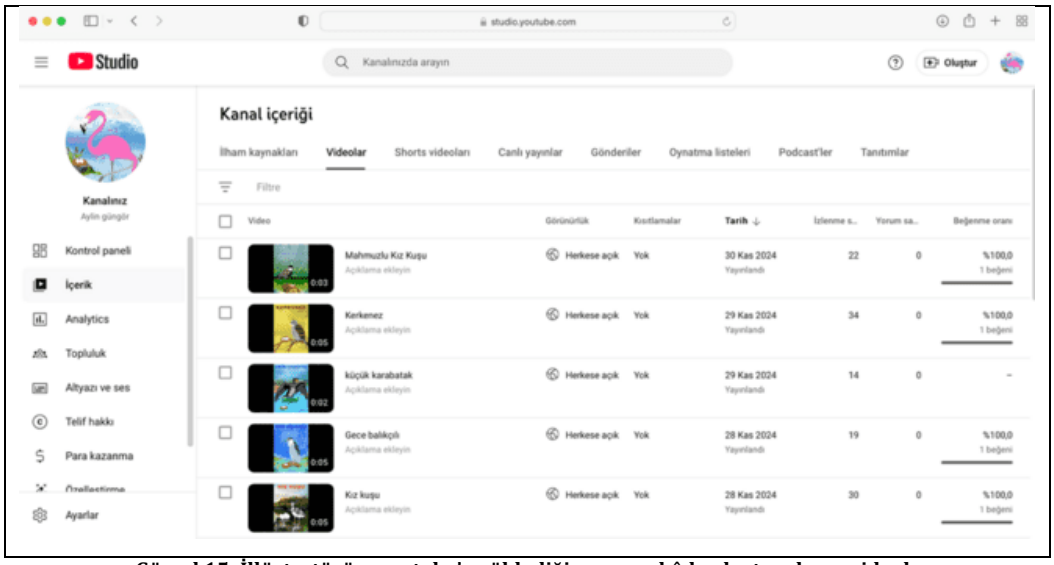
Örneğin; 02.12.2024 tarihinde Balıkesir Güzel Sanatlar Galerisi'nde açılan "Hüma: yapay zekâ destekli bilimsel illüstrasyon sergisi" Kuş Cenneti Milli Parkında yer alan kuş türlerinden yola çıkılarak 13 tane ornitoloji illüstrasyonundan yaratılmıştır. İllüstratörün kuşların estetik ve biyolojik özellikleri üzerine yaptığı gözlemleri sonucunda çizim teknikleriyle birleştirilerek bir anlatı yarattığı bu eserlerde tespit edilmiştir. Bu anlatı incelendiğinde, hem ornitoloji illüstrasyonlarının sadece görsel bir temsil değil, aynı zamanda türün bilimsel gerçeklerine dayanan bir anlayış geliştirme adına oluşturulduğu gözlemlenmiş hem de araştırma bağlamında bu ornitoloji illüstrasyonlarında gömülü teorinin kullanılabileceği saptanmıştır. Çünkü; "gömülü teori araştırmacıları, birey üzerine yoğunlaşan ve bu doğrultuda gelişen teorilerle daha az ilgilenirler" (Çelik ve Ekşi, 2018, s. 25). Bu araştırmada da konunun daha çok bireylere değil de ornitoloji kavramına, bilimsel illüstrasyonlara ve yapay zekâya odaklanması araştırma sürecinde gömülü teorinin kullanılabileceğini ortaya koymuştur.

Nitekim gömülü teori araştırıldığında, teorinin "veriler içinde gömülü halde olan gerçek bir konu hakkındaki soyut bir açıklama veya anlayış" olduğu ortaya çıkmaktadır (Çelik ve Ekşi 2018, s. 157). Araştırmanın içindeki teorinin bulunabilmesi için de araştırmacı tarafından çeşitli sorgulamaların yapılması gerekmektedir. Fakat araştırmacının her gün maruz kaldığı toplum, teknolojiler ve kültür bu teorilerin ortaya koyulmasındaki süreçleri ve kararları da etkileyebilmektedir. Belki de araştırmacıların bu etkileşimlerden kendilerini uzak tutabilmeleri için yapay zekâ gibi araçlara başvurmaları yerinde olacaktır. Böylece hem araştırmacılar dış etkenlerden korunmuş olacak hem de yapay zekâ gibi günümüz kültürünün objektif teknolojilerinden yararlanmış olacaklardır. Özellikle son zamanlarda yapılan çalışmalarda yapay zekânın araştırmalara eklenmesi dijitalleşen toplumun ve kültürün yapısından kaynaklanmaktadır. "Zira bugün, yapay zekâ, makine öğrenmesi ya da insan-makine etkileşimi noktasında ortaya çıkan teknolojiler, kültürün dönüşümünde önemli bir değişen rolü üstlenmiştir" (Zengin ve Kapır, 2020, s. 54). Bu yüzden "Hüma: yapay zekâ destekli bilimsel illüstrasyon" sergisini üreten illüstratör de hem bir sanatçı hem de bir araştırmacı olarak saha ve gözlem çalışmaları sonucunda yarattığı ornitoloji illüstrasyonlarına yapay zekâ uygulamaları üzerinden hareketlendirerek günümüz teknolojilerini ornitoloji illüstrasyonlarına katmıştır. Sergide yer alan ornitoloji illüstrasyonlarındaki kuşların türleri ise; Arı Kuşu, Çeltikçi, Elmabaş Patka, Flamingo, Gece Balıkçılı, Kerkenez, Kızıl Bacak, Su Tavuğu, Sumru, Tepeli Pelikan, Peçeli Baykuş, Küçük Karabatak, Kız kuşu gibi Kuş Cenneti Milli Parkında yer alan kuş çeşitlerini içermektedir. Ayrıca "Hüma: yapay zekâ destekli bilimsel illüstrasyon sergisi"ndeki bu iki boyutlu ornitoloji illüstrasyonları, Haiper 2.5: AI video generator, Vidnoz ve videomakerme yapay zekâ uygulamalarından illüstratörün girdiği promptlar aracılığıyla hareketlendirilerek üçüncü boyuta taşınmıştır (Tablo 2).

Tablo 2: "Hüma: Yapay Zekâ Destekli Bilimsel İllüstrasyon" sergisindeki ornitoloji illüstrasyonlarının yapay zekâda hareketlendirilmesi sırasında kullanılan promptlar

Yapay Zekâya Girilen Promptlar	
Kuş Türü	Prompt
Arı Kuşu	Prompt 1: Arı kuşu ornitoloji illüstrasyonunu, afişin sağ tarafında kalan metinleri bozmadan hareketlendir.
Çeltikçi	Prompt 2: Çeltikçi kuşunun ornitoloji illüstrasyonunu, nilüferin üzerinde beklerken sabit tut fakat arka plandaki sazlıkları hareketle
Elma Baş Patka	Prompt 3: Elmabaş patka kuşunun ornitoloji illüstrasyonunu, gölün içerisinde yakın planda yüzerken hareketlendir.
Flamingo	Prompt 4: Flamingo kuşunun ornitoloji illüstrasyonunu, gölün içerisinde yürüyorlarmış gibi hareketlendir.
Gece Balıkçılı	Prompt 5: Gece balıkçılı kuşunun ornitoloji illüstrasyonunu hareketlendir.
Kerkenez	Prompt 6: Kerkenez kuşunun ornitoloji illüstrasyonunu, dalda sallanıyormuş gibi hareketlendir.
Kızıl Bacak	Prompt 7: Kızıl bacak kuşunun ornitoloji illüstrasyonunu, suda hareket ediyormuş gibi hareketlendir.
Su Tavuğu	Prompt 8: Su tavuğu kuşunun ornitoloji illüstrasyonunu, deniz kenarında koşuyormuş gibi hareketlendir.
Sumru	Prompt 9: Sumru kuşunun ornitoloji illüstrasyonunu, gölün ortasında hareketlendir.
Tepeli Pelikan	Prompt 10: Tepeli Pelikan kuşunun ornitoloji illüstrasyonunu hareketlendir.
Peçeli Baykuş	Prompt 11: Peçeli Baykuş kuşunun ornitoloji illüstrasyonunu, bir ağaç dalında hareketlendir.
Küçük Karabatak	Prompt 12: Küçük karabatak kuşunun ornitoloji illüstrasyonunu, hareketlendir.
Kız Kuşu	Prompt 13: Gölde duran Kız kuşu ornitoloji illüstrasyonunu, hareketlendir.

Öte yandan İllüstratör, sergide hedef kitlenin bu promptlar aracılığıyla hareketlendirilmiş illüstrasyonları görebilmesi için YouTube'a videolarını yükleyerek quare kodlarını oluşturduğunu dile getirmiştir (Görsel 15).



Görsel 15: İllüstratörün, youtobe'a yüklediği yapay zekâda oluşturulmuş videolar

Kaynak: https://www.kisa.link/qUbzu

Böylece sergiyi ziyaret eden bireyler, ornitoloji illüstrasyonlarının yanına koyulan quare kod ikonu ile yapay zekâda hareketlendirilen görselleri akıllı telefonlarından izleyebilmişlerdir (Görsel 16).

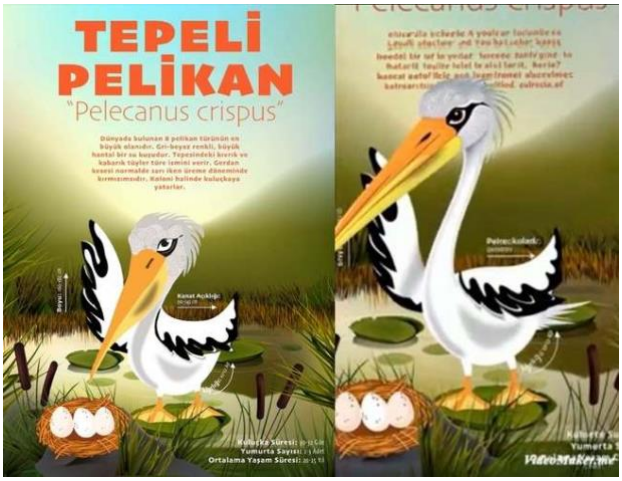


Görsel 16: "Hüma: Yapay Zekâ destekli Bilimsel İllüstrasyon Sergisi", 2024.

Kaynak: https://gazetemerhaba.com/yapay-zeka-destekli-illustrasyon-sergisi/

Ancak bu ornitoloji illüstrasyonlarının, yapay zekâda hareketlendirilmiş videoları incelendiğinde çözünürlük bakımından yapay zekâda tam olarak istenilen sonucu vermediği de gözlenmiştir. Çünkü; "yapay zekâ ve makine öğrenimi tasarımcıların işini kolaylaştıran programlar olsa da dijital ürünlerin daha iyi hâle gelip gelmediğini gösteren yeterince veri elde edilememiştir" (Ergen, 2022, s. 96). Bu bağlamda araştırma kapsamında Tablo 2'de illüstratör tarafından girilen propmtlar ve yapay zekâda oluşturulmuş videolar karşılaştırmalı olarak analizleri yapılmış ve kuşların ornitoloji illüstrasyonlarının hepsinde de görsel bozulmaların olduğu tespit edilmiştir. Örneğin sergide yer alan **Tepeli Pelikan kuşunun ornitoloji illüstrasyonunun**, Tablo 2 içerisinde yer alan propmt 10'daki yönergeler doğrultusunda

hareketlendirildiğinde, kamera açısıyla birlikte kuşun başının oynadığı, metinlerin bulanıklaştığı ve ornitoloji illüstrasyonun illüstratörün çizdiği görselden farklı olduğu saptanmıştır. Özellikle bilimsel illüstrasyonda ornitoloji bilgileri açısından pelikanların boyunlarının kısa olup başının ve gagalarının daha büyük olduğu illüstratör tarafından gösterilmesine rağmen, yapay zekâ ile yapılan videoda boynu uzatılarak başı ve gagası küçültülmüştür, metinlerde bulanıklaşmıştır (Görsel 17).



Görsel 17. Solda illüstratörün çizmiş olduğu ornitoloji illüstrasyonunun sergide yer alan gerçek hali, sağda yapay zekâ ile hareketlendirilmiş bozulmuş illüstrasyon hali.

Kaynak: https://www.youtube.com/watch?v=UUq2GzhGfWI

Yine sergideki bir diğer kuş olan **Kızıl Bacak kuşunun ornitoloji illüstrasyonunun,** yapay zekâda propmt 7'de belirtilen yönergeler doğrultusunda hareketlendirdiğinde, kuşun başının ve kuyruğunun hareket ettiği fakat illüstrasyonda ve metinlerde bozulmalar olduğu yine gözlemlenmektedir (Görsel 18).



Görsel 18. Solda illüstratörün çizmiş olduğu ornitoloji illüstrasyonunun sergide yer alan gerçek hali, sağda yapay zekâ ile hareketlendirilmiş bozulmuş illüstrasyon hali.

Kaynak: https://www.youtube.com/watch?v=TNyogtjjeoI

Bütün bu verilerden yola çıkarak bu ornitoloji illüstrasyonlarının yapay zekâda promptlara göre hareketlendirilmesinin analizleri sorgulandığında ise; sergide hareketlendirmelerde

kullanılan üç yapay zekâ aracının da illüstrasyon ve metinlerde bozulmalara yol açtığı sonucuna ulaşılmaktadır. Bu bağlamda araştırmada yapay zekânın illüstrasyonları belgelendirme ve hareketlendirme sürecindeki verilerin görsel anlamda yetersiz oluşu gömülü teori bağlamında bazı çzümlemelerin yapılabileceğini göstermektedir. "Bu noktada gömülü teori, eleştirel gerçekçi bir çerçeveyle güçlendirilmelidir" (Şener, 2019, s. 37). Yukarıda Tablo 1'de de gösterildiği üzere araştırma kapsamında gömülü teorinin analizlerinin bu ornitoloji illüstrasyonlarına uygulanabilmesi için öncelikle şu adımlar takip edilmelidir:

1.Veri toplama: kuş gözlemi yaparken, sanatçı farklı türler hakkında özgün gözlemler toplamalıdır. Bu gözlemler, kuşların renkleri, desenleri, davranışları ve habitatları gibi çeşitli yönleri kapsayabilir.

2. Kodlama ve Analiz: Toplanan gözlemler daha sonra kodlanarak belirli temalar veya kavramlar altında gruplanır.

3. Teorik Örnekleme: Bu bölümde sanatçı, belirlenen tema ve analizler sonucunda uygulamaların görselleştirilmesi sürecine geçmelidir. Böylece bilimsel verilerin sanatsal bir dile dökülmesi sağlanır.

4. Teorinin ortaya koyulması: Üretilen illüstrasyonlar, izleyicilerden ve uzmanlardan alınan geribildirim ve değerlendirmeler sonucunda analiz edilerek teori ortaya koyulmalıdır. Bu süreç, gömülü teorinin temel ilkelerinden biridir; çünkü sürekli öğrenme ve gelişim üzerine odaklanır. Böylelikle yukarıda yapılan açıklamalara dayanarak yapay zekâda promtlar üzerinden hareketlendirilen ornitoloji illüstrasyonlarının hepsinde çeşitli dejenerasyonlar gözlemlendiği için sergide yer alan bütün kuşlara gömülü teori uygulamak yerine, amaçlı örnekleme çerçevesince Kız Kuşu ve Küçük Karabatak Kuşu, Elmabaş Patka ve Peçeli Baykuş, Flamingo ve Arı kuşu seçilerek çalışma sınırlandırılmıştır. Dolayısıyla görsel 19, gömülü teori çerçevesinde ele alındığında; **veri toplama aşamasında,** sanatçının saha araştırmaları yaparak bu illüstrasyonları oluşturduğu öğrenilmiştir. Sanatçı, Kız Kuşu ve Küçük Karabatak kuşlarını sadece fiziki özelliklerine göre biçimsel olarak değil, aynı zamanda bu kuşların çevresiyle etkileşimine ve üreme alışkanlıklarına göre illüstre ettiğini söylemiştir (Görsel 19).



Görsel 19. Hüma sergisinde yer alan ornitoloji illüstrasyon örnekleri; Kız kuşu ve Küçük karabatak.

Kaynak: Bu görsel, bir koleksiyona aittir.

Kodlama ve analiz aşamasında; her iki kuş illüstrasyonunda da yaşadıkları ortam, kanat açıklığı, ortalama yaşam süresi, kuluçka süresi gibi bilimsel veriler üzerinden metinsel kodlamalar yapılmış analiz edilebilmesi içinde görsel olarak bu bilgiler çizilmiştir. Ayrıca bu kuşların, sulak alanlarda yaşadığı kodlaması arka planda yer alan çeltik bitkilerinden ve gölden anlaşılmaktadır. **Görselleştirme süreci aşamasına** geçildiğinde; sanatçının bu kodlamaları, kendi dünya algısı ve yorumlamaları üzerinden gerçekleştirerek illüstre ettiği tespit edilmiştir. Sanatçı tasarladığı illüstrasyonlarla, yalnızca bilgi vermekle kalmayarak aynı zamanda izleyicinin duygu ve düşüncelerine hitap eden bir deneyim sunmuştur. **Teorinin ortaya koyulması aşamasında** ise; sanatçı bütün bu görsel kodlamalar ve analizler doğrultusunda ornitoloji illüstrasyonlarında geleneksel çizimlerden dijitale uzanan sürecine objektif yapay zekâ araçlarını da dâhil ettiğini söyleyerek illüstrasyonlarını hareketlendirdiğini belirtmiştir. Araştırmanın içeriğine dayanarak gömülü teori bağlamında ise bu yapay zekâ ile üretilen illüstrasyonlara **dönüşmüş görsel** olarak atıfta bulunulabileceği teorisi bu çalışmada öne sürülmüştür. Çünkü sergide yer alan ziyaretçi ve uzmanlardan alınan geri dönütler doğrultusunda da illüstratörün çizdiği görsellerle, yapay zekanın oluşturduğu görseller arasında fark olduğu bilgisi doğrulanmıştır. Bu öne sürülen teorinin tüm sergideki ornitoloji illüstrasyonlarında geçerli olduğu bu çalışmada savunulmaya çalışılmıştır.

Zaten "gömülü teori de amaç, sınırlar içine sıkıştırılmış fenomenleri incelemek yerine olgunun ortaya çıkmasını etkileyen değişkenleri açığa esastır" (Bulduklu, 2019, s. 12). Bu yüzden görsel 20 gömülü teoriye dayanarak incelendiğinde; **veri toplama aşamasında,** sanatçının görsel anlamda kuşların ornitolojik temsillerini saha çalışmalarıyla birlikte illüstre ederek desteklediği yine aynı şekilde gözlemlenmektedir.

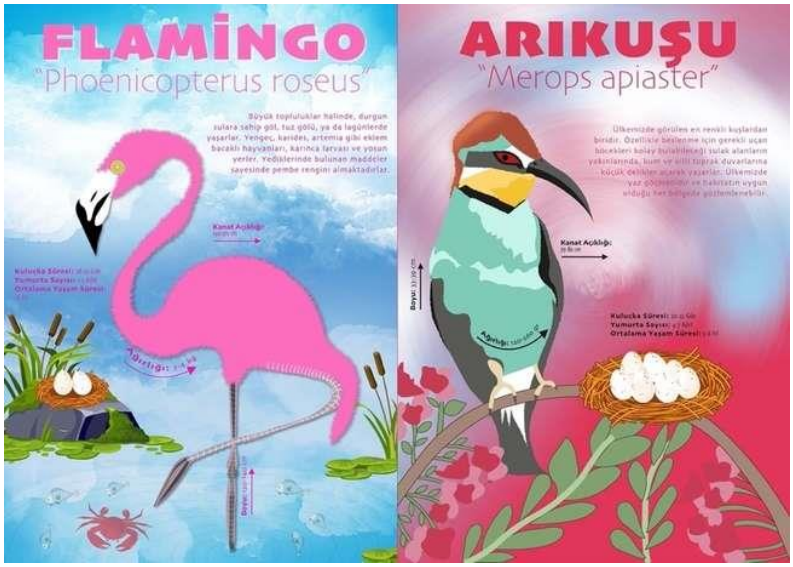


Görsel 20. Hüma sergisinde yer alan ornitoloji illüstrasyon örnekleri; Elmabaş Patka ve Peçeli Baykuş.

Kaynak: Bu görsel, bir koleksiyona aittir.

Kodlama ve analiz aşamasında; Elmabaş Patka ve Peçeli Baykuşun illüstrasyonlarında, metinsel bilgilerin desteğiyle bilimsel verilere dayalı yaşam ve kuluçka süreleri, yumurta

sayısı, kanat açıklığı, ağırlığı, boyu gibi bilgileri sayısal olarak yer verilmiştir. Elmabaş Patka'nın gölde yaşadığı kodlanırken, peçeli baykuşun ağaçlarda yaşadığı bir dal illüstrasyonuyla kodlanmıştır. **Görselleştirme süreci aşamasına** geçildiğinde ise; Kuşların gerçekçi ornitoloji illüstrasyonlarını canlı renklerle destekleyen illüstratör, çiçek, göl, ağaç dalı, sazlık gibi detaylara da yer vererek görsel temsilinin benzerlik oranını da artırmıştır. **Teorinin ortaya koyulması aşamasında** ise; sanatçı bütün bu görsel kodlamalar ve analizlerle birlikte tablo 2'de verilen promptlar doğrultusunda yapay zekâda oluşturulan hareketlendirme aşamasında illüstrasyonun sanatçının çizdiği sonuçları birebir aynısını yansıtmadığı için gömülü teoriye bağlı kalarak **dönüşmüş görsel** kavramının ortaya çıktığı görsel 20'de de tespit edilmiştir. Çoğunlukla gömülü teori çalışmalarına da bakıldığında, "araştırmacı genel disipline dayanan genel bir konu veya problemden yola çıkarak gömülü teori araştırma sürecine" girdiği gözlemlenmiştir (Çelik ve Ekşi, 2018, s. 33). Dolayısıyla bu çalışmada da genel bir konu olan bilimsel illüstrasyonlara dayanarak ornitoloji illüstrasyonlarının yapay zekâda hareketlendirmeleri sırasında ortaya çıkan görsel bozulma problemini gömülü teori bağlamında incelenmesi araştırma sürecini başlatan unsur olmuştur. Tüm bu bilgiler ışığında son olarak görsel 21 gömülü teori bağlamında ele alındığında; **veri toplama aşamasında** ister Flamingo ister Arı kuşu olsun sanatçının doğal çevreyi gözlemleyerek her iki kuşta da gerçekçi görünümü vermeye çalıştığı ortaya çıkmaktadır. Çünkü "Grounded teorinin eş zamanlı veri toplama ve analiz yaklaşımı, ortaya çıkan analizi geliştirmek için veri kolleksiyonunu şekillendirirken, bu vurguların izlenmesinde araştırmacıya yardımcı olur" (Charmaz, 2015, s. 64). Görsel 21'deki ornitoloji illüstrasyonlarında da kullanılmaya çalışılan veri toplama ve analiz yaklaşımları sanatçının ürettiği görsel anlatımın iyi olmasından kaynaklanmaktadır.



Görsel 21. Hüma sergisinde yer alan ornitoloji illüstrasyon örnekleri; Flamingo ve Arıkuşu.

Kaynak: Bu görsel, bir koleksiyona aittir.

Kodlama ve analiz aşamasında; Flamingo'nun bir su kuşu olduğu, Arı kuşu'nun ise daha çok ağaçlarda yaşayan bir canlı olduğu bilgisi görsel olarak illüstrasyonlardan anlaşılabilmektedir. Ayrıca bilimsel verilerin ve illüstrasyonların harmanlanmasıyla birlikte Flamingoların pembe renkli ve Arı Kuşlarının daha canlı yeşil, sarı, turuncu renkli canlılar olduğu illüstrasyonlarda kodlanmıştır. **Görselleştirme süreci aşamasında** ise; yukarıdaki veri ve kodlamalardan yola çıkarak tüm bu sürecin yaratılması sağlanmaktadır. Yani Flamingo'nun bir gölde resimlenirken içerisindeki balık ve yengeçlere yer verilmesi, Arı Kuşu'nun bahar çiçekleri arasında bir dalda resimlenmesi tüm veri ve kodların görsel yollarla aktarılmasının doğruluğunu yansıtmaktadır. **Teorinin ortaya çıkması aşamasında da;** sanatçının görsel 21'de çizdiği illüstrasyonlarla yapay zekâ da üretmiş olduğu görseller karşılaştırıldığında hemen hemen aynı sonuçları içermediği tekrar gözlemlenmiş ve yapay zekânın sanatçının ürettiği illüstrasyonları **dönüşmüş** bir **görsele** çevirdiği tespit edilmiştir. Böylece gömülü teori kuramı sayesinde, ornitoloji illüstrasyonları gibi yaratıcı alanlarda da bir teorinin öne sürülebileceği bu araştırma makalesi kapsamında kanıtlanmıştır. Bu bilgiler sonucunda araştırmada gömülü teori, bu sergideki ornitoloji illüstrasyonları üzerinde uygulandığında, verilerin toplandığı, analiz edildiği ve yorumlandığı dinamik bir süreç olarak gerçekleştirilmeye çalışılmıştır.

4.2. Bulgular Üzerine Tartışma

Bu araştırma makalesinde, ornitoloji illüstrasyonu gibi niş bir alanda bilimsel bilginin oluşturulmasında sanatsal etkileşimin yanı sıra illüstratörün ilgi alanlarının ve kültürel etkileşimleriyle birlikte yapay zekâ gibi günümüz objektif teknolojilerinin de önemli bir rol oynadığı ortaya konulmuştur. Çünkü illüstratörün kuşlara duyduğu ilgiyi, sanatsal ve bilimsel veriler üzerinden bir araştırmaya dönüştürmesi grafik tasarım disiplininin farklı pencerelerden ele alınabileceğini gözler önünü sermektedir. Kuşkusuz ekolojik dengenin en önemli canlıları olmakla birlikte kuşlar, insanlık tarihi boyunca ilgi odağı olmuş ve bilimsel illüstrasyonun bir kolu olan ornitoloji illüstrasyonlarının yaratılmasına olanak tanımıştır. Zaten bilimsel illüstrasyon, "bilginin aktarımını nitelikli hâle getirirken sanattan faydalanarak bilginin anlaşılırlığını kolaylaştırmaktadır" (Bulduk Türkmen, 2021, s. 1). Bu yüzden "bilimsel illüstrasyonun amacı hangi dönemi ele alırsak alalım, gerçeklikle sürekli bir diyaloğu garanti altına almak, mesajı nesnel ve sistematik bilimsel ilgilere, yöntemlere ve teknolojiye ve aynı zamanda mevcut grafik ve baskı tekniklerine göre modellemektedir" (Cervino, Correia ve Alcaraz, 2015, s. 261). Tarihi olarak ornitoloji illüstrasyonlarının da yaratımı ele alındığında öncelikle amatör illüstratörler tarafından ağaç baskı, gravür ve taş baskı gibi tekniklerle sanatsal yanı geliştirilmiş sonrasında bilimsel bilgiye dönüşümü ise ornitoloji illüstrasyonun doğmasını sağlamıştır. Dolayısıyla ornitoloji illüstrasyonu, yalnızca bilimsel notların görselleştirilmesi değil, aynı zamanda estetik bir formda sunulmasıyla kuşların morfolojik özellikleri ve davranışlarının bilimsel temsillerinin, izleyicilerde doğa sevgisini artırmakta ve

bilgilendirici bir sanat eseri olarak hedef kitleyi etkilediği tespit edilmiştir. Ayrıca "görsel temsile ilişkin bu büyük iddialar ile resimli bir bilimsel metnin oluşturulmasının arkasında yatan süreçlerin her aşamasında tasvirin gerçekte oynadığı roller hakkında ulaşılan anlayış düzeyleri arasında keskin bir karşıtlık" da görülebileceği bulgusuna ulaşılmıştır (Baigre, 1996, s. 41). Nitekim John Ruski'nin "eğer bir yaprağı boyayabilirsen, dünyayı boyayabilirsin" sözünde ifade ettiği gibi (Escardo ve Wiedemann, 2022, s. 12) eğer bir kuşu çizebilirsen, bilimsel illüstrasyonların aydınlatıcı yönünü görebilirsin sözü daha anlaşılır olacaktır. Bu bağlamda "bilimsel illüstrasyonların karmaşık kavramları anlaşılır bir şekilde tasvir edilmesine yardımcı" olacağı düşünülmektedir (Srivastav, Gadhvi ve Arvind, 2022, s. 218). Tüm bu bilgilerin yanı sıra günümüz dijital çağının etkisiyle yapay zekâ destekli illüstrasyonlar yaratmak, ornitolojik temsillerin dönüşümünde olumlu katkısının olabileceği de düşünülmektedir. "Hüma: Yapay Zekâ Destekli Bilimsel İllüstrasyon Sergisi" kapsamında gerçekleştirilen incelemeler, yapay zekâ tarafından objektif olarak üretilen ya da hareketlendirilen illüstrasyonların, geleneksel tekniklerle karşılaştırıldığında daha etkileşimli ve dinamik deneyimler sunduğunu da ortaya koymuştur. Fakat araştırma kapsamında bu yapay zekâda hareketlendirilen ornitoloji illüstrasyonlarının çözünürlüğü bakımından tam da istenilen sonuçları vermediği de anlaşılmıştır. Bu çalışmalar, yapay zekâ ile üretilen görsellerin gömülü teori bağlamında "dönüşmüş görsel" kavramı altında değerlendirilebileceğini göstermektedir. Charmaz gömülü teori bağlamında bir teori oluşturabilmek için şunları söylemiştir: "Bir süreci çalışmak teori oluşturmanıza yardım eder çünkü tecrübe ve olaylar arasındaki ilişkileri tanımlıyor ve kavramsallaştırabiliyorsunuz" (Charmaz, 2015, s. 342). Böylece araştırma makalesi boyunca öne sürülmeye çalışılan teori, pek çok konunun öğrenilmesi, yorumlanması ve kavramsallaştırılmasının ardından meydana getirilmiştir. Öte yandan günümüzde dijital sanat ve yapay zekâ birleşimi, izleyicilere kuşlar hakkında daha fazla bilgi sunmakta ve bilim ile sanatı birbirine bağlamaktadır. Her ne kadar objektif araçlar olmalarına rağmen bir makine olarak yapay zekânın tamamıyla bir sanat ürettiği de düşünülmemelidir, o sadece "[…] sanat üretimi sorunuyla [görevlendirilmiştir] ve amacı da bu görevi yerine getirmektir" (Mazzone ve Elgammal, 2021, s. 325). Şüphesiz bu araştırmanın bulguları, Türkiye'deki ornitoloji illüstrasyonlarının durumu açısından kaygı verici bir tablo da çizmektedir. Dünya genelinde ornitoloji illüstrasyonları bir bilim dalı olarak kabul edilirken, Türkiye'de bu alan hâlâ bir hobi düzeyinde kalmaktadır. Oysaki Osmanlı'dan Cumhuriyete uzanan süreçte ister kuş gözlemciliğinde olsun ister ornitoloji alanında hem yabancı hem de Türk araştırmacılar tarafından pek çok ulusal araştırma yapılmıştır. Günümüzde ise kuş gözlemciliği ve ornitoloji konusundaki akademik çalışmaların Türkiye'deki yetersizliği, bu alanda potansiyelin tam olarak değerlendirilememesi sonucunu doğurmaktadır. Sonuç olarak bu bulgular, kuş gözlemciliği ve ornitoloji illüstrasyonlarının hem bilimsel hem de sanatsal bir alan olarak birbirini nasıl beslediğini açıkça ortaya koymaktadır. Türkiye'de bu alana yönelik daha fazla ilgi ve destek sağlanması, kuşların

korunması ve doğa bilincinin kazandırılması açısından çalışma ve araştırma sayısının artırılması gerekmektedir.

5. SONUÇ

Kuşların bilimsel ve sanatsal alanlardaki temsilinin ve öneminin kapsamlı bir incelemesini sunan bu çalışma, tarihsel bağlamda insanların kuşlara olan ilgisinin nasıl evrildiğini gözler önüne sermiştir. İlk insanların uçma meraklarını ve gözlemlerini kuşlardan yola çıkarak geliştirdikleri gerçeği, kuş gözlemciliği ve ornitolojik araştırmalara zemin hazırlamıştır. Bu tarih süreci kuşların, insan düşüncesindeki yerinin bilincine varılmasını sağlaması açısından önemlidir. Çünkü ekosistemlerin biyolojik bütünleşmesini sağlamak adına kritik bir faaliyet olan kuş gözlemciliği, kuşlardan elde edilen verilerin resimlenmesiyle ornitoloji illüstrasyonlarına zengin bir görsel kaynak oluşturmuştur. Bu bağlamda, ornitoloji illüstrasyonlarının sadece estetik bir değer sağlamadığı aynı zamanda bilimsel bilgiyi ve çevresel farkındalığı artırma potansiyeline sahip bir iletişim aracı hâline geldiği görülmüştür. "Bununla birlikte bilimsel illüstrasyon, nesnenin veya konunun doğru bir tasvirini oluşturmak için bilimsel olarak bilgilendirilmiş gözlemin kullanılmasıyla tanımlanır" (Zurita, 2016, s. 7).

Öte yandan çalışma, bilimsel illüstrasyonlardan ornitoloji illüstrasyonlarının gelişim sürecini ve yapay zekâ uygulamalarının giderek artan önemini inceleyerek, bu yeni teknolojilerin sanat pratiğiyle buluştuğunda ortaya çıkardığı **"dönüşmüş görsel"** kavramındaki görsel kapasiteyi gömülü teori üzerinden derinlemesine tartışmıştır. Bu bağlamda çalışmanın teorik altyapısını oluşturan gömülü teori yaklaşımı, güzel sanatlar alanında da verilerden anlam çıkarılabileceğini ve bir teori üretilebileceğini gözler önüne sermiştir. Gömülü teori yaklaşımı bu çalışmada, yapay zekâ ile üretilen hareketli görsellerde ortaya çıkan yeni anlatım biçimlerinin, üretim süreçlerinin ve oluşabilecek eksikliklerin görsel olarak çözümlenebileceğini kanıtlamıştır. Çalışmanın önemli bir yanı olan **dönüşmüş görsel kavramı,** bir illüstratörün yapmış olduğu illüstrasyonun içerisine yapay zekâ uygulamaları dahil edildiğinde teknolojinin dönüştürdüğü, yeniden ürettiği bir görsel olarak bambaşka bir hâl almaktadır. O görsel, artık yapay zekanın ürettiği dönüşmüş bir görseldir. Bu yeni görsel paradigmada, yapay zekâ algoritmaları sadece üretim aracı değil, aynı zamanda illüstratörün girdiği promptlar ile görsel anlatının şekillendirilmesinde katkıda bulunmakta olduğu da gözlemlenmiştir. Çünkü kimi zaman bir illüstratör, yaşadığı toplumdan ve kültürden etkilenerek bilimsel illüstrasyonlar gibi veriye dayalı çalışan alanlarda kendi görsel yorumlarını da sürece dahil edebilmektedir. Yapay zekâ uygulamaları ise; bireylerin girdiği promptlar ile objektif bir veri kaynağı sağlamak gibi olumlu tarafları da bulunmaktadır. Böylece yapay zekâ ile üretilen hareketli ornitoloji illüstrasyonlarının, izleyicilerin dikkatini çekme ve kuşların doğasındaki karmaşık dinamikleri daha iyi anlamasına yardımcı olma kapasitesinin büyüklüğü, görsel sanatın evrimine dair yeni bir bakış açısı sunmaktadır. Bu dönüşüm, kuş gözlemciliği ve ornitolojiyi daha geniş bir kitleye tanıtma ve eğitme açısından

önemli fırsatlar yaratmaktadır. Aslında "sanat eserlerinde çoğu zaman fark edilmeyen iki prensip vardır: Her çağın kültürü, kendi keyfi gerçekliklerini belirler. Bu konudaki deneyimimiz büyük ölçüde sezgiseldir, ancak belirli bir görüntünün neden üretildiği zamanla ilişkilendirilmesinin, onun kimliğiyle ilişkilendirilmesinden daha kolay olduğunu açıklar" (Ford, 2003, s. 1). Bu yüzden kuş gözlemciliğinden bilimsel resimlemeye uzanan ornitoloji illüstrasyonlarının yolculuğu günümüz çağının objektif teknolojik araçlarından da etkilenerek dönüşmüş görsel kavramıyla bambaşka bir boyut kazanmıştır. Gömülü teori, dönüşmüş görsellerin ortaya koyduğu çok katmanlı ve dinamik anlatıları çözümlemek için uygun bir yöntem aracı sunarken, dönüşmüş görseller de gözlemcinin deneyimini olumlu veya olumsuz zenginleştirerek ornitolojik bilginin yayılımını kolaylaştırmıştır. Yapay zekâ da teknik boyutta karşılaşılan çözünürlük gibi sorunlar ise; ileriki yıllarda teknolojilerin gelişmesiyle birlikte daha pozitif bir duruma dönüşecektir. Ancak, araştırma Türkiye'de ornitoloji illüstrasyonlarının hâlâ bir hobi niteliğinde kalmasının nedenlerini ve sonuçlarını da sorgulamıştır. Küresel ölçekte önemli bir bilimsel disiplin hâline gelmiş olan ornitoloji ve onun görsel temsil biçimi olan illüstrasyonların, Türkiye'de daha çok amatör bir ilgi alanı olarak sürdürülmesi, bu alanın akademik ve sosyo kültürel potansiyelinin henüz tam olarak gerçekleştirilmediğini göstermektedir. Elde edilen bulgular, Türkiye'de daha fazla bilimsel çalışma ve eğitim programı açısından bir ihtiyaç olduğunu vurgulamaktadır. Kuşların korunması ve bu alanda bilgi birikiminin artırılması için toplumun çeşitli kesimlerinin, özellikle eğitim kurumlarının ve bilim insanlarının iş birliği içinde çalışması gereklidir. Sonuç olarak ornitoloji illüstrasyonlarının, uluslararası arenada olduğu gibi Türkiye'de de hem bilim hem de sanat aracılığıyla insanların doğaya dair anlayışını derinleştiren bir alan olduğu unutulmamalıdır.

KAYNAKÇA

Abbot, S. (2016). Bird illustration 19th century. *American Federation of Aviculture Watchbird Magazine,* 43(3), 17-23.

Aksakal, N. ve Kırkaya, İ. (2013). Gömülü Teori: Spor Bilimlerinde Kullanılabilirliği. *CBÜ Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi,* 8(1), 1-10.

Atan, U. (2013). Grafik İllüstrasyon olarak Minyatür. *Akdeniz Sanat Dergisi*, 6(11), 23-33.

Baigre, B. S. (1996). *Picturing knowledge: historical and philosophical problems concerning the use of art in science.* Canada: University of Toronto Press.

Ball, S. C. (1942). Exhibition of Bird Book. *The Yale University Library Gazette,* 17(1), 6-13.

Battalio, J. T. (1994). *The professionalisation of a science: Rhetoric and the evolution of expertise in ornithological discourse.* (Doktora Tezi). Texas A&M University, Texas.

Bircham, P. (2007). *A History of ornithology.* UK: Harpercollins Pub. Ltd.

Brikhead, T. R. ve Charmantier, I. (2009). History of Ornithology. *John Wiley Online Library,* 1-8. doi: https://doi.org/10.1002/9780470015902.a0003096

Bulduk Türkmen, B. (2021). Bilim ile Sanatın İş Birliği Üzerine Bilimsel İllüstrasyon: Leonardo Da Vinci İncelemeleri. *SDÜ Arte Dergisi,* 14(28), 1-31. doi: https://doi.org/10.21602/sduarte.888812

Bulduklu, Y. (2019). Eleştirel Çalışmalarda Nitel Araştırma Yöntemi Olarak Gömülü Teori. *Kritik İletişim Çalışmaları Dergisi,* 1(1), 1-14.

Cervino, C., Correia, F. ve Alcaraz, M. (2015). Scientific İllustration-an dispensible tool for knowledge trasnmission, *Proceedings of the 3rd International Conference of Illustration and Animation,* 261-277.

Charmaz, K. (2015). *Gömülü teori yapılandırması nitel analiz uygulama rehberi.* İstanbul: Seçkin Yayıncılık.

Clench, M. H. (1991). The Importance of Contributions by Amateurs to American Ornithology: A Story History. *Bird Observer,* 19(2), 67-74.

Çelik, H. ve Ekşi, H. (2018). *Nitel desenler: gömülü teori.* İstanbul: Edam Yayınları.

Dizdaroğlu, D. E., Sinav, L., Şahin, D. ve Boyla, K. A. (2017). Filling the gap: the fist Breeding Bird Atlas of Turkey. *VOGELWELT,* 137, 29-32.

Drake, B. (2020). *Pigeon Vision: Exploring İllustrative Process*. (Master Thesis). Aalto University, Finland.

Ebird, (2015). ekuşbank Başlarken, Erişim adresi: https://ebird.org/region/TR/post/baslarken, Erişim Tarihi: 12.03.2025.

Ergen, İ. (2022). *Yapay zekâ ile gelişen tasarım.* İstanbul: Efe Akademi Yayınları.

Ergene, S. (1945). *Türkiyenin kuşları.* İstanbul: Kenan Matbaası.

Escardo, A. ve Wiedemann, J. (2022). *Science Illustration: A History of Visual Knowledge from the 15th Century to Today.* Germany: Taschen.

Ford, B. J. (2003). *Scientific Illustration In The Eighteenth Century.* R. Porter (Ed.), The Cambridge History of Science (pp. 1-20) içinde. UK: Cambridge University Press.

Gill, F. B. ve Prum, R. O. (2019). *Ornithology.* New York: W. H. Freeman and Company.

Glaser, B. G. ve Strauss, A. (1967). *The discovery of grounded theory: Strategies for qualitative research.* Chicago: Aldine Publishing.

Güngör, A. (2024). Tasarım yoluyla araştırma bağlamında grafik tasarım açısından kuş cenneti milli parkına bakmak. *Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi,* 27(52), 359-386. doi: https://doi.org/10.31795/baunsobed.1500128

İsfendiyaroğlu, S. (2022). *Bir Osmanlı geleceği: yırtıcı kuşlarla avlanmak.* T. Özgür ve Ö. Türkdoğan (Ed.), İstanbulun Kuşları (s.84-87) içinde. İstanbul: İstanbul Kültür ve Sanat Ürünleri A.Ş.

Kalaycıoğulları, İ. (2017). İbrahim Müteferrika ve Yeni Astronomi. *Dört Öge,* 12(1), 187-220.

Karaata, E. (2018). Nazan Erkmen İllüstrasyonlarında Anadolu ve Mezopotamya Sanatının Etkisi. *International Journal of Interdisciplinary and Intercultural Art,* 3(4), 33-48.

Karataş, A. (2022). *İstanbul'un 500 Yıllık Kuş Tarihi: Gökyüzüne bakmak.* T. Özgür ve Ö. Türkdoğan (Ed.), İstanbul Kuşları (s. 34-45) içinde. İstanbul: İstanbul Kültür ve Sanat Ürünleri A.Ş.

Kınık, M. ve Topaklı, A. (2012). Levni Minyatürlerinde İllüstrasyon. *Akdeniz Sanat Dergisi,* 5(10), 71-85.

Kirwan, G. M., Boyla, K. A., Castell, P., Demirci, B., Özen, M., Welch, H., ve Marlow, T. (2008). *The birds of Turkey.* UK: Christopher Helm Press.

Kiziroğlu, İ. (2023). *Türkiye Kuş Bilimi (ornitoloji) tarihi ve kuş (ornis) çeşitliliği.* M. E. Aydın ve N. Sivri (Ed.), Türkiye Bilimler Akademisi Biyoçeşitlilik ve Ekosistemler (s. 31-85) içinde. Ankara: TÜBA Yayınları.

Kozak, M. (2018). *Bilimsel araştırma: tasarım, yazım ve yayın teknikleri.* İstanbul: Detay Yayıncılık.

Malsbury, E. (2020, Aralık). How We Lifted Flight from Bird Evolution. Erişim adresi: https://www.smithsonianmag.com/blogs/national-museum-of-natural-history/2020/12/17/how-we-lifted-flight-bird-evolution/, Erişim Tarihi: 13.03.2025.

Mayr, E. (1984). The Contributions of Ornithology to Biology. *BioScience,* 34(4), 250-255. doi: https://doi.org/10.2307/1309464

Mazzone, M. ve Elgammal, A. (2021). *Sanat, yaratıcılık ve yapay zekânın potansiyeli*. F. Zegin ve B. Kapır (Ed.), Yapay Zekâ ve medya (s. 311-327) içinde. İstanbul: Doruk Yayıncılık.

Macdonald, H. (2002). What makes you a scientist is the way you look at things: ornithology and the observer 1930-1955. *Studies in History and Philosophy of Biological and Biomedical Sciences,* 33(1), 53-77. doi: https://doi.org/10.1016/S1369-8486(01)00034-6

Mcnamara, C. (2014). In the Image of God: John Comenius and the First Children's Picture Book. Erşim adresi: https://publicdomainreview.org/essay/in-the-image-of-god-john-comenius-and-the-first-children-s-picture-book/, Erişim Tarihi: 14.03.2025.

Online Etymology Dictionary, (2025). Ornithology(n.). Erişim Adresi: https://www.etymonline.com/word/ornithology, Erişim Tarihi: 14.03.2025.

Özçelik, M. F. ve Aydemir, G. O. (1994). *Kuş gözlemciliği.* Ankara: Tübitak Yayınları.

Parkers, K. C. (1993). Reviewed Work: Masterpieces of Bird Art: 700 Years of Ornithological Illustration by Roger F. Pasquier, John Farrand, Jr. Roger Tory Peterson. *The Wilson Bulletin,* 105 (1), 202-205.

Partridge, L. D. (1996). Audubon the Tradition of Ornithological illustration. *Huntington Library Quarterly,* 59(2/3), 269-301.

Per, E. ve Uzuner, H. (2020). Türkiye'de Ornitoloji Alanındaki Lisansüstü Tezler Üzerine İlk Değerlendirme. *Yükseköğretim ve Bilim Dergisi,* 10(2), 242-252. doi: 10.5961/jhes.2020.386

Roylance, D. R. (1977). Art and Ornithology: A Note on Exhibitions. *The Yale University Library Gazette,* Vol.52, No. 1, 30-32.

Roylance, D. (1981). Graphic Arts in America 1670-1900. *The Princeton University Library Chronicle,* 42(2), 83-103. doi: https://doi.org/10.2307/26402232

Srivastav, S., Gadhvi, M. A. ve Arvind, G. (2022). Scientific illustration made easy: A primer for prospective authors. *Indian Journal of Physiology and Pharmacy,* 66(3), 218-2020. doi: 10.25259/IJPP_229_2022

Stresemann, E. (1975). *Ornithology from Aristotle to the present.* USA: Harvard University Press.

Şener, E. (2019). Gömülü Teori Yaklaşımının Yönetim Araştırmalarında Kullanımı. *Nitel Sosyal Bilimler,* 1(1), 22-27.

Thimann, M. (2015). Image and Objectivity in Early Modern Ornithology. *II Nature between Art and Science, Münich,* 241-249.

Wigan, M. (2009). *Görsel illüstrasyon sözlüğü.* İstanbul: Literatür Yayıncılık.

Wikipedia, (2025a). Birdwatching. Erişim Adresi: https://en-m-wikipedia-org.translate.goog/wiki/Birdwatching?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=tr&_x_tr_hl=tr&_x_tr_pto=wa, Erişim Tarihi: 15.03.2025.

Wikipedia, (2025b). Roger Terry Peterson. Erişim Adresi: https://en.wikipedia.org/wiki/Roger_Tory_Peterson, Erişim Tarihi: 15.03.2025.

Wikipedia, (2025c). Curiosity of cabinets. Erişim Adresi: https://en-m-wikipedia-org.translate.goog/wiki/Cabinet_of_curiosities?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=tr&_x_tr_hl=tr&_x_tr_pto=tc, Erişim Tarihi: 15.03.2025.

Wilkinson, R. H. (2016). *Eski Mısır'ın bütün tanrı ve tanrıçaları.* İstanbul: Alfa Yayınları.

William, E. D. (1992). Book Review: Masterpieces of Bird Art: 700 Years of Ornithological İllustration". *Bird Observer,* 20(6), 323-325.

Yiğit, N., Saygılı, F., Çolak, E., Sözen, M., ve Karataş, A. (2008). *Ornitoloji ders notları.* Ankara: Ümit Ofset Matbaası.

Zengin, F. ve Kapır, B. (2020). *Yapay zeka ve medya.* İstanbul: Doruk Yayınları.

Zurita, A. R. (2016). *The Evolution and Influence of Art in Scientific Illustration*. (Bard Undergraduate Senior Projects). New York: Bard College.

STRUCTURED ABSTRACT

Birds have been the focus of scientific and artistic research as creatures of critical importance in maintaining the ecological balance in nature. Throughout history, humanity's interest in birds has extended from bird observation efforts to the birth of ornithology. Archaeological findings that primitive people in ancient times developed a passion for flying by observing birds reveal the deep roots of this curiosity in human culture. Thus, the interactions people established with nature and their efforts to understand nature paved the way for the formation of ornithological science through bird watching.

As part of faunistic research worldwide, bird watching aims to examine different ecosystems and biological integration. In this process, illustrations based on visual data based on scientific drawings of birds have enabled the systematic development of ornithology. These illustrations not only reflect the morphological and behavioral characteristics of birds, but also express the relationship of people with nature in an artistic language. Therefore, ornithological illustrations stand out as a strong example of the interaction between art and science. Today, ornithological illustrations have undergone a visual transformation, influenced by the interaction of printing arts and graphic design. This transformation involves a multidisciplinary process in which bird watching and scientific illustrations develop together. Technological advances, in particular, have enabled research and production in this field to diversify in terms of form and content, along with the use of new tools such as artificial intelligence. The research first comprehensively examines the journey of graphic representations of birds throughout history, from bird watching to scientific illustration. In this context, while examining the foundations of bird watching, it details how nature observations and the first studies on bird observation were shaped in ancient times. Another dimension of the research examines how scientific and artistic perspectives produce an aesthetic value in the appearance of birds. In this context, it has been concluded that ornithological illustrations should contain both scientific accuracy and aesthetic elements. It is emphasized that scientific accuracy should be combined with the aesthetic sense of art. The colors, patterns and other physical characteristics of birds are accurately reflected in these illustrations, thus giving the viewer the feeling that they are a part of natural life thanks to their current appearance.

Within the scope of the research, ornithological illustrations made in “Hüma: Artificial Intelligence Supported Scientific Illustration Exhibition” were also examined. In this context, illustrations produced by artificial intelligence were associated with the concept of “transformed visual” beyond an artistic interpretation and in the context of grounded theory. Grounded theory, which enables researchers to reveal the hidden data underlying the information in qualitative studies and supports theory production, has also put forward the theory that illustrations produced by artificial intelligence can be referred to as transformed visuals in this research. Thus, illustrations produced by artificial intelligence can develop

creative processes by analyzing certain data sets, and thanks to these illustrations, the observation skills of individual artists can be synchronized with traditional methods. This creates a common ground where art and science meet, enriches the viewer's perception of the appearance of birds and offers a multi-layered experience. Ornithological illustrations, which an illustrator normally works in two dimensions, are moved to a completely different dimension thanks to artificial intelligence applications, allowing them to experience many universes from animation to three dimensions and impress the target audience more. However, the only negative aspect of these transformed visuals created in artificial intelligence is that they can sometimes offer low pixel image capacity in terms of resolution. This situation will be resolved in the future with the improvement efforts in visual production processes of technologies and artificial intelligence. While ornithological illustrations developed with the cooperation of science and art are formed thanks to both the behavioral and cultural aspects of an illustrator, an illustration produced in artificial intelligence is created by combining the informational commands given by only one person and the coding of a machine. Therefore, these transformed visuals will never be able to replace an ornithological illustration drawn by an illustrator in reality. In addition, when we look at the development of ornithological illustrations in the world, there is a process that started from primitive times, while in our country, it supports the fact that ornithological illustrations have a late start in many ways in terms of both historical, structural and applied processes of becoming a discipline. On the other hand, this comprehensive study reveals that ornithological illustrations are accepted as a scientific discipline worldwide and that they still remain a hobby and do not receive sufficient attention in Turkey. In this context, various interdisciplinary symposiums, illustration competitions, conferences and talks can be organized to develop ornithological illustrations in Turkey. These interdisciplinary approaches to bird observation can pave the way for more information on the ecosystem dynamics of Turkey and for increasing conservation efforts. Therefore, ornithological illustrations of birds are considered not only as a branch of science but also as a tool for strengthening the dialogue between art and nature. As a result, it is necessary to be aware of the developing potential of ornithological illustrations in Turkey and to take steps towards the development of this field.

Bu sayfa tasarım dahilinde boş bırakılmıştır.

MÜZE MAĞAZALARINDAKİ HEDİYELİK EŞYA GRAFİKLERİNİN KÜLTÜREL GÖSTERGELER BAĞLAMINDA İNCELENMESİ

ZÜLFÜKAR SAYIN*, SEVİM KARAALİOĞLU**

ÖZ

Müze mağazaları, ziyaretçilerin müzeyi gezdikten sonra uğradığı; değer verdikleri insanlara hediye edebilecekleri ya da hatıra olarak saklayabilecekleri ürünler satın alınabilen müze mekânlarıdır. Müzeler ile müze mağazaları tarihsel ve kültürel göstergeleri geleceğe taşıyan hizmetleriyle; kültürel belleğin aktarılmasında çokça önemli görevler üstlenmektedir. Konusu; müze mağazalarında satışa sunulan hediyelik eşya grafiklerinin incelenmesi olan bu araştırma, söz konusu grafiklerin kültürel gösterge tasarımı yönünden sorgulanmasıyla sınırlandırılmakta; seçilen örnekler, göstergebilimin "semantik", "sentaktik" ve "pragmatik" yaklaşımlarıyla irdelenmektedir. Araştırmanın amacı; nitel araştırma yöntemleri bağlamında betimleme yaklaşımlarıyla yapılan irdelemeler yoluyla tarihi ve kültürel değerleri yansıtan eserlerin sergilendiği müzelerin satış mağazalarındaki hediyelik eşyaların kültürel önemi ve niteliğinin ortaya konması, varsa, tasarım sorunlarının belirlenmesi ve bu sorunların çözümü için öneriler geliştirilmesidir. Yapılan irdelemelerde, müze mağazalarında sunulan hediyelik eşyaların; ürünü olduğu coğrafyanın sanatı, bilimi, tarihi, söylenceleri vb. kültürel değerlerinden hareketle gerçekleştirilen tasarımlar olarak; hediye edildikleri kişilere, temsil ettikleri bölgenin kültürünü aktaran önemli göstergeler olduğu görülmüştür. Dolayısıyla, müze mağazaları için hediyelik eşya tasarlanırken; konu seçiminde özenli olunması, yetkin grafik tasarımcılar ve konunun uzmanı insan kaynakları ile çalışılması ve de üretimlerin nitelikli çoğaltma teknolojileriyle yapılmasının çokça önemli olduğu söylenebilir. Daha önce ele alınmamış uluslararası nitelikte bir konunun irdelenmesi ile varılan sonuçlar açısından özgün olan çalışmanın araştırmacılara, grafik tasarımcılara ve alan yazınına önemli katkılar sağlayacağı öngörülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Grafik Tasarım, Göstergebilim, Kültürel Gösterge, Hediyelik Eşya, Müze Mağazası.

* Doç. Dr., Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü, Ankara/Türkiye. zulfikar.sayin@gmail.com, https://orcid.org/0000-0001-7123-6713.

** Dr. Öğr. Üyesi, Samsun Üniversitesi, İnsan ve Toplum Bilimleri Fakültesi, İletişim Tasarımı ve Yönetimi Bölümü, Samsun/Türkiye. svmkaraali@gmail.com, https://orcid.org/0000-0003-1678-9168.

*** İki yazar da çalışmaya eşit oranda katkıda bulunmuşlardır. Çalışmada herhangi bir destek ve teşekkür beyanı veya çatışma beyanı yoktur.

**** Sayın, Z. ve Karaalioğlu, S. (2025). Müze Mağazalarındaki Hediyelik Eşya Grafiklerinin Kültürel Göstergeler Bağlamında İncelenmesi. Akdeniz Sanat (36), 421-454.

Derleme Makale, **Makale Gönderim:** 13.04.2025, **Makale Kabul:** 22.07.2025, **DOI** 10.48069/akdenizsanat.1675187.

NO 36 VOL 19 e-ISSN 2458-9683 AKDENİZ SANAT 420

EXAMINATION OF SOUVENIR GRAPHICS IN MUSEUM SHOPS IN THE CONTEXT OF CULTURAL INDICATORS

ZÜLFÜKAR SAYIN*, SEVİM KARAALİOĞLU**

ABSTRACT

Museum shops are designated spaces within museums that visitors typically visit after their tour, where they can purchase items to give as gifts to loved ones or to keep as souvenirs. Museums and their gift shops play a significant role in the transmission of cultural memory through their services that preserve and convey historical and cultural symbols to future generations. This study, which focuses on the analysis of graphic designs used on souvenir items sold in museum shops, is limited to an inquiry into these graphics from the perspective of cultural sign design. Selected examples are examined through the semiotic approaches of "semantics," "syntactics," and "pragmatics." The aim of the research is to reveal the cultural significance and quality of souvenirs sold in museum shops, where artifacts reflecting historical and cultural values are displayed, through descriptive analyses conducted within the framework of qualitative research methods. The study also seeks to identify potential design-related problems and propose solutions. The analyses indicate that souvenirs offered in museum shops are designed based on the art, science, history, and legends of the region they originate from, thus serving as meaningful cultural indicators that convey the identity of the represented locale to the recipients. Consequently, when designing souvenirs for museum shops, it is crucial to carefully select relevant themes, collaborate with competent graphic designers and subject-matter experts, and utilize high-quality reproduction technologies. This research, which explores an internationally underexamined topic, is considered original in terms of its findings and is expected to contribute significantly to the fields of academic research, graphic design, and related literature.

Keywords: Graphic Design, Semiotics, Cultural Indicator, Souvenir, Museum Shop.

Review Article, **Received:** 13.04.2025, **Accepted:** 22.07.2025, **DOI** 10.48069/akdenizsanat.1675187.

* Assoc. Prof. Dr., Hacettepe University, Faculty of Fine Arts, Graphic Design Department, Ankara/Turkey. zulfikar.sayin@gmail.com.,https://orcid.org/0000-0001-7123-6713.

** Assist. Prof. Dr., Samsun University, Faculty of Humanities and Social Sciences, Department of Communication Design and Management, Samsun/Turkey. svmkaraali@gmail.com, https://orcid.org/0000-0003-1678-9168.

1. GİRİŞ

Müzeler -ulusal ve uluslararası düzeyde- genellikle önceden belirlenerek uğranan yüksek nitelikli kültürel iletişim, etkileşim ve deneyimleme yerleridir. Dünyanın her yerinden gelen insanların merak ettiği tarihi ve kültürel değerleri görmek, gereksinim duyduğu bilgileri edinmek, edindiği bilgilerden/verilerden hareketle yapıtlar ortaya koymak ereğiyle uğradığı müzeler; aynı zamanda orada sergilenen değerli ve/veya önemli nesnelerin yanı sıra kütüphaneleriyle, kafeleriyle, satış mağazalarıyla da hizmet veren kültürlenme yerleridir. Müze mağazaları birer kültürel etkileşim alanı ve öğrenme ortamı olduğu kadar, kültürel göstergeler olarak değerlendirilebilecek hediyelik eşyaların satışa sunulduğu tecimsel ortamlar olarak da bilinmektedir.

Yukarıda değinilen özellikleri nedeniyle müzeler, dünyanın her tarafından gezginlerin (turist) genellikle planlayarak uğradığı kültürel ortamlar olarak; hem sergiledikleri tarihi ve kültürel nesnelerin sunumu ile sağladığı bilgilendirici-aydınlatıcı fayda hem de ziyaretçilerin alacağı hediyelik eşyaların niteliği yönünden çokça önemli kültürel ortamlardır. Müzelerde tanık olunan değerler ve kültürler bağlamında edinilebilecek hediyelik eşyalar genellikle ilgili müzelerdeki satış mağazalarından edinilmektedir. Gezginlerin değer verdikleri kimselere hediye etmek ereğiyle satın aldıkları söz konusu nesneler, armağan edilen kimseye çeşitli mesajlar da veren grafik/görsel iletişim tasarımı ortamları ve/veya ürünleri olarak ayrıca önemlidir. Çünkü üzerinde çeşitli görsel betimgeler (figürler) taşıyan bu nesnelerin barındırdığı resimlemeler (illüstrasyonlar), yazılar, biçimler, renkler ile bunların düzeninde yansıyan göstergelerin biçim (form) ve biçem (üslup/tarz) yönünden özgünlüğü ve/veya etkisi; hedef kitlenin hem doğru bilgilenmesine hem de estetik beğenisinin gelişimine doğrudan etki eden göstergelerdir.

Tanımlanabilen özellikleri ve önemi yukarıda özetlenen bu çalışmada; müzelerde elde edilebilen hediyelik eşyaların; grafik dili ve bu tasarımlarda kullanılan göstergelerin kültürel içerik ve nitelikleri yönünden göstergebilim (semiyotik/semiyoloji) yaklaşımlarıyla irdelenmesi, amaçlanmaktadır. Çeşitli ulamlardan (kategori) örneklerin incelendiği bu araştırma, farklı ülkelerden seçilen nitelikli müze mağazalarındaki kültürel değerler içeren hediyelik eşya grafiklerinin/görsellerinin kültürel göstergeler bağlamında göstergebilimin "semantik", "sentaktik" ve "pragmatik" yaklaşımlarıyla irdelenmesi, varsa sorunlarının belirlenmesi ve öneminin ortaya konması ile sınırlandırılmıştır.

Nitelikli birer kültürel etkileşim ortamı olan müzelerin satış mağazalarında sunulan hediyelik ürünlerin irdelendiği bu çalışmanın; insanların tarihi ve kültürel değerler konusunda bilinçlenmesine, ülkelerin ve müzelerin tanıtımına, müzeler ile müzelerin satış mağazası yöneticilerine, konu ile ilgili tasarımcı ve üreticilere, grafik tasarım ve görsel iletişim tasarımı

eğitimi veren kurumlar ile öğrencilerine ve de konu ile ilgili araştırmacılara yararlı olacağı düşünülmektedir.

Yukarıdaki açıklamalar ile dile getirilen düşünce ve öngörülerden hareketle yapılacak çalışmanın gerçekleştirilmesi sürecinde nitel araştırma yöntemleri çerçevesinde betimleme yaklaşımlarından yararlanılmaktadır. Hedeflenen izlekte, müze mağazalarındaki hediyelik eşya grafiklerinin kültürel göstergeler olarak incelenmesi için; öncelikle, kültür, grafik, grafik tasarım, gösterge, görsel gösterge, müze, müze mağazası ve hediyelik eşya gibi kavramların başlıklar altında açıklanması, konunun ana izleğinin ortaya konması açısından bir gereklilik olarak görülmektir (bkz. 5. Araştırmanın Temel Kavramları).

2. ÖNEM

Hediyelik eşyalar, insanların başka insanlara; önemli olduklarını, onlara duyduğu gereksinimi ve/veya verdiği değeri imlemek ereğiyle genellikle satın alarak armağan ettiği tinsel (manevi) yönü öne çıkan maddi nesnelerdir. Anı ya da hatıra göstergesi olarak da nitelendirilebilecek bu nesneler olabildiğince özellikli ürünler arasından seçilmektedir. Özellik sorunsalı nesnenin nereden ve neden alındığına, biçimine, biçemine, içeriğine, hediye edecek ve/veya edilecek kişiye göre çeşitlilikler gösterebilmektedir. Hediye edenlerin, önemsedikleri insanlara, onlara verdiği değerin bir göstergesi olarak sunduğu söz konusu ürünler; anlam yüklü çeşitli gösterenler, sanatsal betimgeler ve güzel duyusal/estetik nitelikler taşırlar. Bu özellikleri nedeniyle, hediyelik olarak tasarlanan ya da satın alınan eşyalar diğer eşyalardan ayrı bir öneme sahiptir.

Hediyelik eşyaların özgünlükleri; ait oldukları coğrafyaya, müzeye ve tasarımcıya özgülükleri ile sahip oldukları kültürel, tarihsel ve geleneksel nitelikleri, söz konusu nesnelerin taşıdıkları değeri yansıtan çokça önemli göstergelerdendir.

Ücret karşılığında satın alındıklarından belli bir maddi değere sahip olsalar da, tinsel yönleri ile öne çıkan hediyelik eşyaların manevi değeri farklılıklar gösterebilmektedir. Başka bir yaklaşımla söylemek gerekirse, ait oldukları coğrafyaya özgü kültürel göstergeler olarak çokça geniş ulamlara sahip olan söz konusu eşyaların anlamı ve önemi; taşıdıkları ekinsel içerik, hediye edenin özelliği ve hediye edilen kişinin niteliğine göre değişebilmektedir.

Hediyelik eşyaların, hediyeyi veren ile hediyeyi alan arasındaki bağın bir göstereni olmasının yanı sıra, yansıtılan kültürün daha çok insan tarafından tanınmasını ve yaygınlaşmasını sağlayabilme gizilgücü yönünden ise başka bir önemi vardır. Söz gelimi, bu nesneler, taşıdıkları estetik değerin ulaşılacak insanlara aktarılması ve hedef kitlenin güzel duyusal beğeni düzeyine yapacağı katkı açısından apayrı öneme sahiptirler.

Ayrıca, hediyelik eşyaların; grafik tasarım ortamı ve herkese ulaşabilir özelliği nedeniyle de tasarım ürünü olarak; topluma yaptığı iletişim, yaratıcılık, özgünlük, "mizah" ve farkındalık düzeyinin yükseltilmesine katkı sağlama olanağı ile turizm ve ekonomiye kattıkları açısından apayrı bir anlam ve öneme sahip olduğu söylenebilir.

Müzelerin satış mağazalarında sunulan hediyelik ürünlerin çok çeşitli ulamlar halinde irdelenmesi mümkün olduğundan, bu araştırmanın evreni tarihi betimgelerin taşıdığı kültürel göstergeler ile sınırlandırılmıştır. Yukarıda belirtilen özelliklerinden dolayı müze mağazalarında satışa sunulan hediyelik eşyalardaki renk, biçim, resimleme, çizim, yazı vb. grafik ögeler ile bu bağlamda düzeni oluşturan grafik ilkelerin kültürel göstergeler çerçevesinde incelenmesi; -varsa- sorunlarının belirlenmesi ve sorunların çözümü için öneriler geliştirilmesi de ayrıca önemli bulunmaktadır.

3. ALANDAKİ BENZER ÇALIŞMALAR / LİTERATÜR

Müze mağazalarında satışa sunulan hediyelik eşyalardaki grafiklerin kültürel göstergeler bağlamında incelenmesi ereğiyle yapılan bu araştırmada gerçekleştirilen çalışmalardan birisi de alan yazın (literatür) taraması olmuştur. Yapılan araştırmalarda müze, hediyelik eşya, grafik tasarım, gösterge, göstergebilim ve kültür kavramları bağlamında çeşitli yayım ve yayınlara ulaşılmıştır.

Ulaşılan kaynaklardan, Ayşenur Cihan Gökdemir tarafından 2022 yılında tamamlanan "Müzelerde Markalaşma ve Müze Mağazacılığı: İstanbul'daki Özel ve Devlet Müzeleri Üzerine Bir Araştırma" başlıklı yüksek lisans tezi (Gökdemir, 2022); Roksan Samoğlurothman tarafından 2021 yılında tamamlanan "Müze Mağazalarındaki Tasarım Ürünlerinin Markalaşmaya Etkileri" başlıklı yüksek lisans tezi (Samoğlurothman, 2021); Hakan Dağ tarafından 2020 yılında tamamlanan "Modern Sanat Müzelerinde Kullanılan Müze Grafiklerinin Uluslararası Tipografik Stil Bağlamında İncelenmesi ve Bir Uygulama Önerisi" başlıklı yüksek lisans tezi (Dağ, 2020) ile Berna İleri ile Aysever Ezgi tarafından 2021 yılında yayınlanan "Hediyelik (Hatıra) Eşya Tasarımı: Hatay Arkeoloji Müze Mağazası İçin Bir Uygulama" başlıklı araştırma makalesi (İleri ve Aysever, 2021) bu araştırmaya en yakın görülen çalışmalardan birkaçı olmuştur.

Bu kaynaklar incelendiğinde; müze ve hediyelik eşya izleğinde markalaşma, tipografik biçem, hediyelik eşya tasarımı vb. bağlamında çeşitli bilgi ve veriler ortaya konduğu görülmüş ancak hediyelik eşyaları kültürel göstergeler çerçevesinde ele alan herhangi bir yaklaşıma rastlanmamıştır. Dolayısıyla, ait olduğu coğrafyanın kültürel değerlerini dünyanın çeşitli bölgelerine taşıma görevi yüklenen hediyelik eşyaları irdelemek ereğiyle gerçekleştirilen "Müze Mağazalarındaki Hediyelik Eşya Grafiklerinin Kültürel Göstergeler Bağlamında İncelenmesi" başlıklı bu çalışma ile alan yazınına/literatüre önemli katkılar sağlanacağı öngörülmektedir.

4. YÖNTEM / METODOLOJİ

Müzelerde satışa sunulan hediyelik eşyaların grafik tasarım biçemi ve bu tasarımlarda kullanılan göstergelerin göstergebilimsel yaklaşımlarla irdelenmesi, -varsa- sorunlarının belirlenmesi ve belirlenen sorunların çözümü için öneriler de geliştirilerek, öneminin ortaya

konması amacıyla gerçekleştirilen bu araştırmada; nitel araştırma yöntemleri bağlamında betimleme yaklaşımlarından yararlanılmaktadır.

Bu çerçevede, öncelikle konu ile ilgili temel kavramlar tanımlanmakta; irdelemede yararlanılacak grafik tasarım ve göstergebilim yaklaşımları hakkında gerekli bilgiler sunulmakta ve örnek incelemeleri yapılarak bulgular ortaya konmaktadır. Ayrıca, ortaya konan bulgulardan hareketle varılan sonuçlar açıklanmakta ve bu bağlamda daha neler yapılabileceği izleğinde önerilerde bulunulmaktadır.

5. ARAŞTIRMANIN TEMEL KAVRAMLARI

Müze mağazalarındaki hediyelik eşya grafiklerinin kültürel göstergeler bağlamında incelendiği bu araştırmanın temel kavramları; kültür, grafik, grafik tasarım, gösterge, görsel gösterge, müze, müze mağazası ve hediyelik eşya bağlamında olup aşağıda gereğince açıklanmaktadır.

5. 1. Kültür

"Kültür", yaşam süreçlerinde ortaya konan ve/veya karşılaşılan her tür davranış ve bilgiyi içeren çokça geniş içerikli bir kavramdır. Konu ile ilgili tanım ve açıklamalara bakıldığında; söz konusu kavrama, genellikle yaşam biçemi (tarz/üslup) olarak değinildiği ve "her tür maddi ve manevi" (Güvenç, 1985) niteliği kapsadığı görülmektedir. Dolayısıyla kültür, "toplum ve/veya bireylerin düşünce ve algısını oluşturan, belirleyen gelenek niteliğindeki her tür yaşam ve davranış" biçemi ile imgesel göstergeleri bağlamında da açıklanabilmektedir.

Kültür kavramının T.C. Kültür Bakanlığı'nın web sayfasındaki açıklamalarda "…bir toplumu diğer toplumlardan farklı kılan, geçmişten beri değişerek devam eden, kendine özgü, sanatı, inançları, örf ve adetleri, anlayış ve davranışları ile onun kimliğini oluşturan yaşayış ve düşünüş tarzıdır." (T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2025) şeklinde açıklandığı ve "Topluma bir kimlik kazandıran, dayanışma ve birlik duygusu verdiği toplumda düzeni de sağlayan maddi ve manevi değerlerin bütünüdür." olarak tanımlandığı görülmektedir.

Bu bağlamda özetlenerek söylenecek olursa; bir toplumun tarihsel süreçte ürettiği, yarattığı ve kuşaktan kuşağa aktardığı maddi ve manevi göstergelerin tümüne kültür denebilir. Düşün/felsefe alanındaki araştırmalarıyla bilinen kültür insanı Profesör Nermi Uygur, kültür kavramına birkaç açıdan yaklaşmaktadır. Uygur'a göre kültür, "kuşbakışı bir yaklaşımla insanın ortaya koyduğu, içinde insanın var olduğu tüm gerçeklik" demektir (Uygur, 2015, s. 18). Bu bağlamda "kültür" kavramından insan dünyasını taşıyan, -başka bir deyişle- insan varlığı yansıyan her şey anlaşılabilir.

Kültürün önemini; "Kültür öğrenilir, tarihi ve süreklidir, toplumsaldır, ideal ya da idealleştirilmiş kurallar sistemidir, ihtiyaçları karşılayıcı ve doyum sağlayıcıdır,

bütünleştiricidir, değişir…" olarak açıklayan Bozkurt Güvenç (Güvenç, 1994, s. 101-104), kültür kavramını dört farklı öbekte toplayarak irdelemiştir. Güvenç'e göre bunlar; 1) uygarlık göstergeleri olarak bilimsel kültürü; 2) eğitim sürecinin ürünü olarak beşeri kültürü; 3) Güzel sanatlar bağlamında estetik kültürü 4) tarım-üretim bağlamında ise biyolojik-teknolojik kültürü içeren ulamlar çerçevesinde tanımlanabilmektedir (Güvenç, 1979, s. 98).

Kültür tarihine bakıldığında; insan dünyasında olup biten olayların, insanların farklı zamanlarda yapıp ettiklerinin, insanda kendini gösteren kültür, politika, din, sanat vb. alanlardaki kımıldanışların, insanla ilgili tüm eylem ve sonuçların kültür kavramı bağlamında nitelendirildiği izlenebilmektedir. Bu izlekte bakıldığında da, tarihin "insanın gerçekleştirmiş olduğu tüm kültür varlıklarını kapsadığı" görülmektedir (Uygur, 2015, s. 182).

"Türkiye'nin kültür varlıklarının en önemli bölümlerinden birini arkeolojik alanlar ve arkeolojik buluntular oluşturmaktadır. Ülkemiz her gün yeni kültürel değerlerin ortaya çıkarıldığı bir Açıkhava müzesidir" (Ören, 2002, s. 53). Dolayısıyla tarih ve tasarımın birleşimiyle ortaya çıkarılan her bir ürün kültürel göstergelerin tanıtımına önemli katkılar yapabilmektedir. Yukarıda yapılan açıklamalar bağlamında kültürel değer taşıyan her anlamlı ögenin kültürel bir gösterge olduğu söylenebilir.

5. 2. Grafik / Grafik Tasarım

Araştırmanın başlığında geçen "grafik" sözcüğü "grafik tasarım" ve/veya grafik ilke ve ögeleri bağlamında kullanılmıştır. Yani, "hediyelik eşya grafikleri" nitelemesi ile hediyelik eşyalara görsel iletişim göstergeleri olarak uygulanan grafik öge ve düzenler imlenmiştir. Nitelikli görsel iletişime yönelik olarak geliştirilen görsel göstergeler ve bu bağlamda gerçekleştirilen görsel iletişim tasarımı dizgelerinin her biri grafik düzen/tasarım çerçevesinde tanımlanabilir.

İnsanların her yerde, her an ve sıklıkla karşılaştığı ögelerin başında grafik tasarım göstergeleri ve/veya ürünleri gelmektedir. İnsan yaşamının vazgeçilmezleri arasında yer alan cep telefonlarındaki, bilgisayarlardaki durağan, devimsel, etkileşimli emoji/ikon/piktogram gibi bilgilendirici ve yönlendirici göstergelerden görüntülüklerdeki (ekranlardaki) arayüz tasarımlarına; bina adlandırma ve numaralandırma uygulamalarından sokak, cadde, durak, mağaza, kurum, kuruluş adlarının yazılı olduğu tabelalara; trafik işaretlerinden arabaların göstergeler düzeneğindeki yakıt miktarını, motorun sıcaklık durumunu, gidilecek yere ne zaman varılabileceğini vb. imleyen gösterenlere; paralardan, ambalajlara; sayfalardan, afişlere, duyuru/tanıtım panolarına; logolardan maskotlara, karakter tasarımlarına; canlandırma (animasyon) çalışmalarından, video uygulamalarına; taşıt plakalarından, tabelalardan işaretleme, bilgilendirme ve yönlendirme tasarımlarına, kısaca; insanı görsel yönü ağırlıklı gösterenler yoluyla bilgilendirerek, yönlendirerek etkileyen tüm tanıtma, bilgilendirme, yönlendirme ögeleri birer grafik tasarım yapıtı ve/veya ürünüdür denebilir (Sayın, 2023, s. 7).

Belli iletilerde bulunan yazı ve/veya görüntü taşıyan tüm görsel iletişim ögeleri gibi, müze mağazalarında satılan hediyelik eşyalar da, üzerlerinde yer alan görsel ögeler nedeniyle birer grafik tasarım ve uygulama ortamı olabilmektedir. Müzelerde satılan söz konusu hediyelik eşyaları diğer grafik tasarım ortamlarından ayıran en önemli özelliklerin başında her birinin dünyaya mesajlar veren birer kültürel gösterge olma olanağı yakalayabilmesidir. Çünkü, üzerinde; ait olduğu müze, kent ve/veya ülkenin önemli tarihi değerlerini/göstergelerini içeren betimlemeler taşıyan ve genellikle dünyanın farklı ülkelerinden gelen gezginlerin yakınlarına hediye etmek ve/veya anı olarak bulundurmak için satın aldıkları çanta, anahtarlık, kupa, fincan, maskot, bandana, biblo, oyuncak vb. nesneler olmaktadırlar.

5. 3. Gösterge / Görsel Gösterge

Araştırmanın başlığında geçen "gösterge" kavramı, görsel göstergeler bağlamında kullanılmıştır. "Kültürel gösterge" nitelemesi ile de hediyelik eşyalara uygulanan yapıtlar, betimgeler, görsel tasarımlar ile söz konusu eşyaların biçimi ve biçemi imlenmiştir.

Anlamı olan her öge göstergedir. Bu bağlamda "kendisi dışında bir şey ifade eden her şey"in gösterge olduğunu iddia eden çokça araştırmacı vardır (Erkman, 1987; Guiraud, 1984; Parsa ve Parsa, 2002; Rifat, 1986; Sayın, 2001). Sözgelimi, Seyide Parsa ile Alev Fatoş Parsa tarafından yazılan "Göstergebilim Çözümlemeleri" adlı kitapta, gösterge; "Kendisi o şey olmadığı halde o şeyi çağrıştırarak iletişim sağlayan ve bir başka şeyi temsil eden her şey" olarak da tanımlanmaktadır (Parsa ve Parsa, 2002, s. 9).

Göstergeler "anlam yüklü birimlerdir" (Başkan, 1988, s. 64). Araştırmacılara göre bir ögenin gösterge olabilmesi için anlamı üzerinde birden fazla kimsenin uzlaşmış olması gereklidir. Söz gelimi, göstergebilim alanında çokça araştırması olan Mehmet Rifat "Bir şeyin gösterge olması için anlamı üzerinde en az iki kişinin uzlaşmış olması gereklidir" iddiasında bulunmaktadır (Rifat, 2000). Çünkü göstergeler en az iki taraf arasında anlaşmayı sağlayan gösterenler içermektedir. Göstergelerdeki gösteren-gösterilen ilişkisi iki farklı anlamlandırma yaklaşımıyla irdelenebilmektedir. Roland Barthes, bunlardan birini "düzanlam" diğerini "yananlam" olarak nitelendirmektedir (Barthes, 2017. S. 93). Barthes'a göre "düzanlam" göstergenin temsil ettiği içerik ile "yananlam" ise göstergenin nasıl temsil edildiği ile açıklanabilmektedir. Başka bir yaklaşımla söylemek gerekirse; düzanlam, gösteren ile karşı karşıya olan insanın algısında oluşan ilk olguyu ve/veya kavramı ifade etmektedir. Yananlam ise "bir kavramla beraber zihnimizde canlanan diğer anlamlardır. Kavramla beraber zihinde canlanan yananlam birden fazla olabilir ve bu kişiden kişiye veya toplumdan topluma değişebilir." (Yılmaz vd., 2019, s. 59).

Göstergebilim alanındaki araştırmalarıyla öne çıkan otoritelerden Roland Barthes'ın "Gösterge, iki yönlü bir ses, görüntü, vb. dilimidir" (Barthes, 1979, s. 41) tanımlamasından hareketle; göstergelerin karşılıklı -en az iki taraflı- iletişimde kullanılan anlamlı birimler

olduğu söylenebilir. Göstergeler; duyusal algılanışları bakımından görsel, işitsel, kokusal, dokunsal ve tadımsal göstergeler olmak üzere beş farklı yoldan algılanır. Söz gelimi afişler, logolar, müzelerdeki hediyelik eşyalar vb. gibi görsel göstergeler görme duyusu aracılığıyla algılanırlar. Teneffüs zili, ezan, alarm vb. sesli göstergeler işitme duyu organı aracılığıyla; parfümlerin niteliği, egzoz gazı, Lpg vb. uyaranlar koku alma duyu organıyla; görme engellilerin abecesi, yumuşaklık, sertlik vb. nitelikler dokunma duyusu aracılığıyla; yemeğin tuzu, şarabın niteliği vb. de tat alma duyu organı aracılığıyla algılanırlar.

Bu çalışmada ele alınan -müze mağazalarındaki- hediyelik eşyalar da; afişler, logolar, kitap kapakları, kavram (konsept) tasarımları, kataloglar, ikonlar, emojiler, piktogramlar, arayüz tasarımları, tabelalar, tanıtım panoları, ambalajlar vb. görme duyusu aracılığıyla algılanan ögeler gibi görsel göstergeler ulamında yer alan çokça önemli grafik gösterge ortamlarıdır. Dolayısıyla, araştırmanın konusu olan müze mağazalarındaki hediyelik eşya grafikleri -görme duyusu aracılığıyla algılanan ögeler (görsel göstergeler) olduklarından- söz konusu eşyalar üzerindeki grafik göstergeler; anlam (semantik), düzen (sentaktik) ve işlev (pragmatik) bağlamında irdelenmektedir.

Göstergelerin sorunlarını belirlemek, niteliklerini irdelemek ve/veya geliştirmek için göstergebilimsel (semiyolojik) yaklaşımlardan yararlanılması nitelikli sonuçlar elde etmek bakımından çokça önemlidir. Çünkü bilimsel veriler elde etmek için başvurulabilecek en önemli/evrensel yaklaşım biçemlerini bu yöntemlerle uygulamak olasıdır. Göstergeler görsel göstergebilim açısından irdelenirken "semantik", "sentaktik" ve "pragmatik" yaklaşımlardan yararlanmak bilimsel sonuçlara ulaşmak açısından çokça önemli ve gereklidir (Erkman, 1987; Guiraud, 1984; Rifat, 1986; Sayın, 2001).

Görme biçimleri alanında önemli çalışmalar yapan John Berger ile "Anlamın Kökenleri" kitabının yazarı Arda Denkel'e göre, göstergebilimsel irdelemeler yapılırken; göstergeler, kendi içinde incelenebildiği gibi, çeşitli gösterenlerden oluşan tasarım dizgesinde yer alan diğer göstergeler ile olan ilişkileri yönünden de irdelenebilmektedir (Berger, 1995; Denkel, 1984). Bu görüşten hareketle, görsel gösterge incelemelerinde nitelikli sonuçlara ulaşılabilmesi için farklı kaynakların sunduğu varsıllaştırıcı yaklaşımlardan yararlanılmasının oldukça önemli olduğu söylenebilir.

5. 4. Müze / Müze Mağazası

İndirgenerek söylenecek olursa; "inceleme, araştırma ve yararlanma için nesne koleksiyonlarını barındıran yapılar" (Alexander, 1979, s. 5) olarak tanımlanabilecek müzeler; "somut ve somut olmayan mirası araştıran, toplayan, koruyan, yorumlayan, sergileyen toplumun hizmetinde, kâr amacı gütmeyen kalıcı kurumlardır" (Madran, 2022).

Bulundukları yerin zengin ve köklü tarihi mirasının sergilendiği, kentlerin tarihsel kültürünün dünyaya tanıtılmasında çok önemli bir yere sahip mekânlar olarak bilinen müzeler (İleri vd. 2021, s. 575) kültürel değeri olan buluntuları belli bir düzen içinde korunması, incelenmesi, değerlendirilmesi ve özellikle toplumun eğitimi ile estetik beğeni düzeyinin yükseltilmesi için sergilenmesi amacıyla ve kamu çıkarları ereğiyle yönetilen kuruluşlar (Başaran, 1988, s. 48) olarak da tanımlanmaktadır.

Dünyanın farklı ülkelerinden ya da aynı ülkenin farklı kültür öbeklerinden insanların kültürel etkileşim ve öğrenme ereğiyle buluştuğu ve deneyimlediği kapalı ya da açık yapıda mekânlar olan müzeler; bu özellikleriyle sergilenerek ve/veya korunarak ağırlanan değer, işlev ve hizmetlere yüksek sorumluluk anlayışıyla sahip çıkılan kültür ve hizmet ortamlarıdır. Öyle ki, müzelerde açılan lokantalar, kafeler, hediyelik eşya mağazaları, tiyatrolar vb. ortamlar söz konusu ev sahipliği yapma anlayışı ve özenini destekleyen belirgin göstergelerdendir.

Müze-müzecilik alanında araştırmalar yapan kimi otoriteler Müze ziyaretçilerini müşteri olarak nitelendirirler. Kandemir ve Uçar'a göre; ziyaretçinin müşteri olarak algılanması durumunda; müzenin öncelikli yükümlülüğü, ziyaretçiye karşı sorumluluğudur. Dolayısıyla ziyaretçiler, müzelerden sonra gelmemektedir. Müzelerin, ziyaretçilerin gereksinimlerini ve beklentilerini anlamakla ve karşılamakla yükümlü oldukları göz ardı edilmemelidir. Bu bakış açısının müzelerin birer hizmet sektörü olarak algılanmasını da beraberinde getirdiği söylenebilir (Kandemir ve Uçar, 2015, s. 26).

Eğitim ve öğretim hizmetleri çerçevesinde geçmişi ve geleceği buluşturma özelliğine de sahip olan müzeler, uygarlığı da temsil etmekte ve bu bağlamda evrensel bir ortam olabilmektedir. Dolayısıyla "Müzeler, eğitimin yanı sıra her kesimden insana hitap edip ve bu amaçla insanları farklı organizasyon ve işlevlerle bir arada toplamak, ruh sağlığını iyileştirici etkiler yaratmak ve katkıda bulunmak gibi birçok yeni işlevi de üstlenmiştir." (Okan, 2015, s. 189).

Günümüz müze anlayışı kültür, iletişim, öğrenme ve kimlik arasındaki karmaşık ilişkileri daha çağdaş bir anlayışla kavrayıcı yaklaşıma sahiptir. "Müze ziyaretçisi, ziyareti sırasında müze nesnelerine kendi kimliğinin bir temsilcisi olarak bakarken geçmişi keşfetme olanağı yakalayarak bugünü yeniden yorumlayabilmektedir." (Okan, 2015, s. 196).

Türkiye'de müzelerin geniş kitlelerle ilişkisinin zayıf, eğitim ve kültür yaşamına katkılarının ise az olduğu dile getirilmektedir. Müzeler yalnızca toplayan ve sergileyen kuruluşlar değildir. Çünkü, çağdaş müzeler, hem kitlelerin bilim, sanat, tarih ve kültür eğitimine katkıda bulunan, hem de evrensel değerlerin yayılmasına öncülük eden etkin kuruluşlardır (Onur, 2013, s. 31).

Müze mağazaları; ziyaretçilerinin, -genellikle- müzeyi gezdikten sonra uğradıkları, anı/hatıra olarak saklayabilecekleri ya da değer verdikleri insanlara hediye edebilecekleri ürünleri satın aldıkları veya alabilecekleri önemli müze mekânlarından biridir (Görsel 1). Öyle ki, müze mağazalarında satılan hediyelik nesnelerin her biri; gizil güç (potansiyel) olarak, ülkesinin

tarihi ve kültürel değerlerini tüm dünyaya yayarak tanıtma olanağına sahip çokça önemli göstergeler olmaktadır. Çünkü, söz konusu hediyelik eşyalar, müzelerde korunma altına alınan ya da sergilenen tarihi öneme sahip kültürel eserlerin göstergeleri olarak; biblo, çanta, bere, kaşkol, bardak, kupa, maskot, anahtarlık vb. taşınabilir nesnelerin yüzeylerine uygulanmış grafik göstergeler ve bu izlekte betimlemeler barındırırlar. Bu betiler, müzedeki tarihi ve/veya kültürel eserlerin kendisini imlediği gibi onları tasarlayanların da birer göstergesi olabilmektedirler.



Görsel 1: İstanbul Modern Müze Mağazasından bir görüntü.

Kaynak: https://www.istanbulmodern.org/en/visit/shop

Ayrıca, müze mağazalarında genellikle ev sahipliği yapan müzeye ve/veya antik kente özgü eserlerden hareketle tasarlanmış çeşitli öykünme ürünler ile koleksiyon nesneleri de bulunmakta ve bu uygulamalar ziyaretçilere oldukça keyifli deneyimler yaşatmaktadır. Bu nedenle, müze mağazalarının, uğraması beklenen insanların gereksinimlerini karşılayabilecek nitelikte düzenlenmesi halinde (Görsel 2); ziyaretçi niceliğini arttırmaya ve estetik niteliklerini yükseltmeye de katkı yapabilecek önemli ortamlar olduğu söylenebilir.



Görsel 2: North Caroline Museum of Art Müze Mağazasından bir görüntü.

Kaynak: https://ncartmuseum.org/about/museum-store/

Yukarıda sunulan müze mağazalarında mimari yapı ve işlev yönünden teknolojiye dayalı modern dünyanın çağcıl yaklaşımlarına tanıklık etmek olasıdır. Ancak güncel teknolojileri

kullanarak doğal (organik) görünümlü biçimlendirme anlayışları ile dikkat çeken tasarımcılar da söz konusudur. Örneğin, mimari eserlerindeki yaratıcı ve özgün yaklaşımları ile dünyanın her tarafından gezginleri Barselona'ya çeken İspanyol Antoni Gaudi gibi müze mağazası alanında da öznel tasarımlar ortaya koyanlar ile karşılaşılabilmektedir. "Pritzker ödüllü mimar Jean Nouvel tarafından tasarlanan Katar Ulusal Müzesi" (Visit Qatar, 2025) için tasarlanan hediyelik eşya mağazasının bu bağlamda mekâna, sanatçıya ve coğrafi özelliklere özgü yaklaşımlarla tasarlanmış özgün örneklerden biri olduğu söylenebilir (Görsel 3).



Görsel 3: Katar Ulusal Müzesi Müze Mağazasından görüntüler.
Kaynak: https://www.arkitera.com/haber/ulusal-muzede-magara-seklinde-hediyelik-esya-dukkanlari/

Müzenin özgün estetiği ile uyumlu olması amacıyla Koichi Takada Architects tarafından tasarlanan müze hediyelik eşya mağazası oluşturulurken "Katar'ın merkezinde 40 metre derinliğindeki bir mağara olan, alçıtaşı kristallerinin parlayan duvarlarıyla bilinen Dahl Al Misfir'deki dükkânlardan ilham alınmıştır" (Karakoç, 2019, s. 1).

Aktarılan örnekler çeşitli kültür ve coğrafyaların farklı müze mağazalarından görüntüler olup, bu ortamlar -yukarıda da değinildiği gibi- müze mağazalarının anlamına ve önemine değinmek bağlamında sunulmuştur.

Asıl konusu müze mağazalarındaki hediyelik eşya grafiklerinin kültürel göstergeler bağlamında incelenmesi olan bu araştırmada irdelenen örnekler farklı kültürlerin yaygın ya da yaygınlaşmaktaki göstergelerini yansıtan hediyelik eşyalar arasından seçilmiştir. Söz gelimi; anlamı ve önemine irdeleme bölümünde değinilen "Minyatür koleksiyonu desenli yelpaze" örneğine Türkiye'nin tarihi yapıtlara ve ürünlere ev sahipliği yapan en önemli müzelerinden biri olan Topkapı Sarayı Müzesi'nde ulaşılmıştır.

Uzak Doğu kültürünün önemli göstergelerinden biri olan ejderha (Dragon) betimgesinin hediyelik eşya olarak ele alındığı örnek National Palace Museum mağazasından elde edilmiştir. Japon geyşası, Hint atı betimgesi, Aşil Yunan vazosu ve Eski Mısır kanopik kavanozlarının

çeşitli kültürleri yansıtan göstergeler olarak hediyelik eşyalara çizilerek ya da resimlenerek uygulandığı örneklere The British Museum mağazasında ulaşılmıştır.

İspanya kültürü ile ülkenin önde gelen ressamlarından Miro ve uluslararası üne sahip mimar Antoni Gaudi gibi sanat insanlarının yapıtlarından ayrıntılar alınarak ya da yapıtlarına öykünerek gerçekleştirilen illüstrasyonlarla bezeli hediyelik eşya örneklerine de Gaudi Barselona müze mağazalarında ulaşılmıştır.

5. 5. Hediyelik Eşya

Geleceği tasarlarken geçmişten esinlenmek izleğinden hareketle söylemek gerekirse, müzelerde satışa sunulmak ereğiyle tasarlanan hediyelik eşyaların (Görsel 4, 5, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14) çağcıl yaklaşımlarla gerçekleştirildiğinde müzedeki taşınamaz eserlerin içerdiği kültürel imgelerin -dünyanın her yerine ulaştırılabilirliği nedeniyle- evrensel boyutlara taşınması olasıdır. Bu bağlamda, hediyelik nesne tasarımcısının kuramsal/teorik ve kılgısal/pratik niteliğinin, üretilecek eşyanın kalitesini belirlemede çok önemli olduğu, bu nedenle de söz konusu alanda çalışılacak insan kaynağının yetkinliğine özen gösterilmesi gerektiği söylenebilir.

Hediyeleşme, her toplumun kültüründe farklı özellikler ve anlamlar taşıyan bir bildirişim biçemi olarak oldukça işlevsel bir iletişim yöntemidir denebilir (İleri ve Aysever, 2021, s. 564). Bireyler için nesneler hafıza taşıyıcı, hatırlatıcı olmanın ötesinde, özellikle hediye alınması ile kişinin bireyselliği, yaratıcılığı ve estetik zevklerinin de göstergesi haline gelmektedir. Bu açıdan değerlendirildiğinde, kişilerin hediyelik eşya olarak yerel ürünleri tercih etmesinin nedenleri araştırıldığında; ürün özgünlüğü/yerelliği, kültür ve tarih birlikteliği, kalite, üretici ile bağlantı, işlevi ve garantisi öne çıkmaktadır (Gürgan, 2020, s. 288).

Hediyelik eşyalar kültür turizminin önemli bir parçası olarak gezilen bölgelerin tarihsel, kültürel, sanatsal özelliklerini ve konumunu hatırlamaya aracı olan nesnelerdir. İnsanlar yaşamlarında özel olan olay, yer ve mekâna ilişkin anılarını hatırlamak ve paylaşmak için özellikle bu hediyelik eşyaları satın almaktadır. Gezilen turistik bölgelerin, müzelerin ve benzeri yerlerin imgelerinden oluşan hediyelik nesneler aynı zamanda o bölgenin tanıtımı için de büyük önem taşımaktadır (İleri vd. 2021, s. 565).

Geçmişteki yaşam biçemlerini yansıtan birer gösterge olan hediyelik eşya tasarımlarının kültürel göstergelerin aktarılmasında ve öne çıkmasında oldukça etkin roller oynadığı söylenebilir. Söz gelimi; bir müze ziyareti sonrasında özellikle gezginlerin ilgi odağı olan müze mağazası ziyaretlerinde oraya/o bölgeye özgü tarihi ve kültürel kalıntılardan ve müzede yer alan yapıtlardan/eserlerden esinle tasarlanmış ürünler çokça ilgi çekebilmekte, dolayısıyla da hediyelik amacıyla satın alınabilmektedir. Bu nedenle, müze deneyiminin anısına

saklanabilecek kültürel bir gösterge olarak da çokça önemli olan hediyelik eşyalar, farklı kültürleri tanımak ve temsili olarak konumlandırmak açısından da değer taşımaktadır.

Dünyadaki -hediyelik eşya satış mağazası olan- tüm müzelerde, müzenin bulunduğu coğrafya, kent ve/veya ülkenin tarihi ve kültürel öneminin-değerinin göstergesi olarak değerlendirilebilecek çeşitli ürünlerle karşılaşmak olasıdır. Hediyelik eşya olarak satışa sunulan bu nesneler, ait oldukları müzedeki ya da coğrafyadaki eserlerden hareketle tasarlanmış çeşitli göstergeler taşırlar. Bu göstergeler eserin biblosu, fotoğrafı ya da resimlemesi (illüstrasyon) vb. çeşitli betimlemeler şeklinde olabilmektedir.

Söz konusu tasarımlar, dünyanın her yerinden ziyarete gelen gezginlere farklı kültürleri keşfetme ve ülkelerine, kentlerine ya da evlerine taşıma olanağı tanırken, aynı zamanda geçmişten günümüze uzanan kültürel bir köprünün göstergesi olarak da dikkat çekmektedir. Bu bağlamda; Japon sanatçı Matsumoto Hoji'nin tahta baskısından esinlenerek tasarlanmış Japonya'nın önemli kültürel göstergelerinden biri olan Japon Geyşası biçeminde giydirilen bir kurbağanın resimlendiği kutlama kartı (Geisha Hoji Frog Greetings Card) (Görsel 4/solda), Çin National Palace Müzesi'ndeki müze mağazasında yer alan ülkenin başat göstergelerinden biri olan "Ejderha/Dragon" izlekli kitap ayracı (Cloisonne Dragon Book Clip) (Görsel 4/ortada), Hint kültüründen esinle tasarlanmış Hint Atı betimgeli yastık kılıfı (Punjab Cushion Cover) (Görsel 4/sağda) vb. gibi çokça hediyelik ürün konuya örnek verilebilir.



Görsel 4: Japon geyşası biçeminde giydirilmiş bir kurbağanın resimlendiği kutlama kartı. The British Museum mağazası (solda).

Kaynak: https://www.britishmuseumshoponline.org/geisha-hoji-frog-greetings-card.html

Ejderha figürlü (dragon) kitap ayracı. National Palace Museum mağazası (ortada).

Kaynak: https://www.npmshops.com/mainssl/modules/MySpace/PrdInfo.php?sn=shop&prd=2402000170119

Hint atı betimgeli yastık kılıfı The British Museum mağazası (sağda).

Kaynak: https://www.britishmuseumshoponline.org/punjab-cushion-cover.html

6. ÖRNEK İNCELEMELERİ / BULGULAR

Müzelerde sunulan öznel ya da geleneksel göstergelerin/yapıtların, hediyelik eşyalar yoluyla çağcıl tasarım yaklaşımları ile topluma sunularak; kültürel kimliğin korunmasına,

değerlendirilmesine ve günümüze/geleceğe taşınmasına çok önemli katkıları olmuştur ve de olmaktadır. Söz konusu eşyaların her biri, aynı zamanda içerdiği betimgelerin/figürlerin dönemine özgü çeşitli göstergeler içeren birer tasarım ürüdür. Bu nesnelerin insanlara sunulması hem konu ile ilgili olarak bilgilenmeye hem de güzel duyusal/estetik coşkular yaşamaya hizmet edebilmektedir. Bu bağlamda imlemek gerekirse; daha çok kimsenin nitelikli kültürel deneyimler ve güzel duyusal süreçler yaşaması için hediyeleşmenin oldukça önemli bir varsıllaştırıcı davranış olduğu söylenebilir.

Müze mağazalarında karşılaşılan hediyelik nesnelerin öneminin yukarıda da dile getirildiği bu bölümde; -müze mağazalarında gezginlere sunulan- sanatsal, kültürel, tarihi olgu ve figürlerden hareketle tasarlanmış ve/veya bilinirliği olan eserlerden ayrıntılar uygulanmış hediyelik eşyalar ile bu eşyalara uygulanmış resimlemeler/betimgeler özellikle kültürel göstergeler bağlamında incelenmektedir. Yapılan incelemelerde, dünyanın farklı coğrafyalarından ve çeşitli kültürel ulamlardan seçilmiş örnekler -renk, biçim, vb. grafik ögeler ile görsel denge ve düzeni belirleyen, karşıtlık, tartımlılık (ritim), tamamlayıcılık vb. ilkeler de dikkate alınarak- göstergebilimin semantik, sentaktik ve pragmatik yaklaşımlarıyla irdelenmektedir. Semantik açıdan irdelenirken; göstergeler anlam, içerik, verilmek istenen ileti (mesaj) yönünden incelenmektedir. Sentaktik açıdan yaklaşılırken; göstergeler, birbirleri ile olan ilişkileri ve düzenlenişleri/tasarımları yönünden ele alınmaktadır. Pragmatik açıdan ele alınırken ise göstergeler yarar, işlev ve amaca uygunluk yönünden irdelenmektedir (Rifat, 1986; Sayın, 2001; Barthes 1979; Erkman, 1987).

6. 1. Aşil Yunan Vazosuna Öykünerek Tasarlanmış "USB Bellek" Örneği

Antik Yunan vazosu (amphora) biçiminde (formunda) ve biçeminde (tarzında) tasarlanmış olan bu taşınabilir bellek aygıtı (Görsel 5), döneminin kültürel özelliklerini yansıtan yapıtlar arasında yer edinmiş olan tarihi amforaya (Görsel 6) öykünerek gerçekleştirilmiş önemli bir nesnedir.

The British Museum koleksiyonunda yer alan ve kaynaklara göre MÖ 530-540 dolaylarında Atina'da üretilmiş olan vazoya (Görsel 6) benzetim yaklaşımıyla tasarlanan bu hediyelik nesnede, tarihin en büyük savaşçısı olarak da nitelendirilen Yunan savaş kahramanı Aşil'in (Yunanca: Akhilleus / Fransızca: Achille) destansı Truva savaşında Troyalıların tarafında savaşan Amazonların kraliçesi Penthesilea'yı öldürüşü -esas yapıta çokça bağlı kalınarak- betimlenmektedir. Tasarım özelliği yönünden nitelikli hediyelik eşyalar arasında gösterilebilecek nesnenin biçimi ile üzerindeki ikon, piktogram, resimleme vb. grafik betimlemeler Aşil'in Penthesilea'yı öldürüşünü gösteren tarihi Yunan amforasına öykünerek tasarlanmıştır (World History Encyclopedia, 2012).

Semantik açıdan irdelendiğinde; Aşil tarafından Penthesilea'nın göğsüne, kalbinin üzerine saplanan mızrak göstergesinin; Aşil'in Penthesilea'ya ve/veya Penthesilea'nın Aşil'e olası sevgi

duygusunu yansıtmak ereğiyle betimlendiği söylenebilir. Eserin kendisinde (Görsel 6) ve konu ile ilgili başka bazı betimgelerde mızrağın Penthesilea'nın boynuna saplandığı gösteriliyor olsa da, irdeleme konusu hediyelik eşyadaki betimlemede (Görsel 5) mızrağın boynun alt tarafına, kalbe yönelik bir açı ile saplanması -sevginin ötesinde- "aşk" duygusunu imleme bağlamında yorumlanabilir. Çünkü bazı kaynaklarda, bu sahnede Aşil ile Penthesilea göz göze geldiği anda aşık olduğuna ilişkin çeşitli bilgilere de rastlanmaktadır (World History Encyclopedia, 2012).



Görsel 5: The British Museum'daki Aşil Yunan vazosuna öykünerek tasarlanmış USB bellek.
Kaynak: https://www.britishmuseumshoponline.org/achilles-greek-vase-usb-memory-stick-16gb.html



Görsel 6: Aşil Yunan vazosundan bir görüntü.
Kaynak: https://www.worldhistory.org/image/512/black-figured-amphora-wine-jar-signed-by-exekias-a/

Aşil'in, gövdesindeki çelik yelek, yüzündeki maske ile miğfer gibi nesneler/göstergeler yoluyla korunuyor olması onun ne kadar "işinin ehli" bir savaşçı olduğunu yansıtmaktadır. Öyle ki; Penthesilea'nın mızrağı, Aşil'e saplanmadan -adeta- gövdesini yalayarak geçmektedir. Bu da Penthesilea'nın ya acemi bir savaşçı olduğu ya Penthesilea'nın, kalbinin hemen üzerindeki Aşil mızrağına karşı koyamadığı veya mızrağa karşı önlem almaya gerek duymadığı ve/ya da kraliçenin olası duygusal zaafı anlamında değerlendirilebilir.

Ayrıca, Penthesilea'nın miğferinin, onun zaaflarını ya da zaaf yaratacak özelliklerini ortaya çıkarmak ve bu yaşamsal anda kırılganlığını vurgulamak için itildiği de söylenebilir. Çünkü

Penthesilea'nın mızrağı, Aşil'in göğsünün üzerinden hasar vermeden geçerken, Aşil'in mızrağı onun boğazına, göğsüne yakın alanda betimlenmiştir (World History Encyclopedia, 2012).

Ayrıca dönemin bezemeci/dekoratif anlayışının vazo biçiminde tasarlanmış aygıtın alt ve üst taraflarına bitki motiflerini de içerecek yaklaşımlarla tartımlı (ritmik) bir biçemde uygulandığı, savaşta korunma gereksinimini üstlenen miğfer göstergesinin Hem Aşil'de hem de Penthesilea'da betimlendiği ve de Penthesilea'in kumaş-beden ilişkisi bağlamında betimlenmesi ile de dönemin kadın betimgesini yansıtmak ereğiyle tercih edildiği söylenebilir. Amforadaki biçimlerin yanı sıra renklerine de önemli ölçüde bağlı kalınarak tasarlanmış olan hediyelik ürün için, bu özellikleri ile geçmişin bugüne ya da geleceğe taşınmasına hizmet eden bir nesne olarak tasarlandığı değerlendirmesi yapılabilir.

Sentaktik açıdan yaklaşıldığında; biçimlerin dizilişi yönünden vazonun alt ve üst tarafındaki tartımlı yaklaşımlarla oluşturulmuş katı geometrik motiflere göre esnek yapıdaki dirik eğrili formlardan oluşturulan Aşil ile Penthesilea betimgelerinin tasarımın birincil ögeleri olarak algılandığı ve kahve-sarı tonları egemen "sepya" etkisinde bir renk uyumu ile nitelikli bütünlüğün sağlandığı söylenebilir. Bu bağlamda ve sıralı düzen/hiyerarşi açısından bakıldığında, tasarımdaki egemen göstergelerin; bezeyici süsleme ögelerine karşıt duruşu ve konumlanışıyla öne çıkan Aşil ile Penthesilea betimlemelerinin devingen ve egemen büyüklükteki nitelikleri onları tasarımın başat ögeleri haline getirmiştir, denebilir.

Pragmatik açıdan bakıldığında; hediyelik eşya yapma ereğiyle Aşil Yunan Vazosuna öykünerek tasarlanmış USB belleğin; ağırlıklı olarak gezginlerden oluşan hedef kitlenin dikkatini çekebilecek biçim, renk ve işlevsellikte ürün olarak, elde etmek ya da satın almak için tercih edilebilir güzel duyusallığa sahip bir nesne olduğu söylenebilir.

Ürün olarak çağcıl bir tasarım nesnesi (USB bellek) olan söz konusu hediyelik eşya gerek biçim gerekse işlev açısından bilgisayar kullanan her insanın dikkatini çekebilecek nitelikte olup; tasarım nesnesi olarak da döneminin tarihi ve kültürel göstergelerini taşıyan niteliği ve güzel duyusal biçimi onu sıra dışı konuma taşımaktadır. Tüm bu özellikleri sayesinde algılanabilir içeriği ve adeta tek rengin tonları ile elde edilmiş "sepya" etkisi sayesinde -ki bu Antik Yunan döneminin renk anlayışı ile boyama olanaklarını da yansıtmaktadır- yarattığı otantik etkisiyle ürünü satın alınmaya ve/veya hediye edilmeye değer bir nesne haline getirmiştir, denebilir.

Bu tasarım, hem tarihi bir olgu -sanatsal bir biçemle- çağcıl bir nesne üzerinde görselleştirildiğinden kültürel mirası geleceğe taşıyan bir araç olarak değerlendirilebilir hem de kullanıcılara estetik bir deneyim sunma gizil gücüne sahip olarak görülebilir. Aynı zamanda genelde söylence bilime (mitolojiye), özelde ise Yunan söylencelerine ilgi duyanlar için anlamlı ve bu bağlamda dikkat çeken bir tasarım ürünü olarak da değerlendirilebilir.

6.2. Antik Mısır Kanopik Kavanozlarına Öykünerek Tasarlanmış Kalemlik Örneği

Üzerinde çeşitli Antik Mısır göstergeleri bulunan bu kalemlik (Görsel 7), Antik Mısır Döneminin önemli kültürel göstergelerinden olan Kanopik kavanozlara (Görsel 8) öykünerek gerçekleştirilmiştir. Kanopik kavanozlar, eski Mısır'da insanlar mumyalanırken vücutlarından çıkarılan organların konulduğu dayanıklı kaplardır. Yaşamsal iç organların daha sonraki yaşam için saklanarak korunması ereğiyle kullanılan bu kavanozlar "çömlek" olarak da bilinmektedir. Çeşitli malzemelerle üretilen söz konusu kavanozların özgün halleri ile taştan yapılmış ürünler olarak karşılaşılabileceği gibi ahşaptan oyulmuş örnekleri de bulunmaktadır (The Met, 2024).



Görsel 7: Eski Mısır kanopik kavanozlarından esinlenerek tasarlanmış kalemlik. The British Museum müze mağazası.

Kaynak: https://www.britishmuseumshoponline.org/canopic-jars-pencil-tube.html



Görsel 8: Eski Mısırlılar tarafından mumyalama işlemi sırasında ölen kişinin iç organlarını sonraki yaşam için saklamak ve korumak için kullanılan kanopik kavanozlar.

Kaynak: https://aktuelarkeoloji.com.tr/kategori/aktuel/sonsuzlugun-kokusu-eski-bir-misir-mumyasi-nasil-kokuyordu#google_vignette

Antik Mısırlılar tarafından mumyalama işlemi sırasında ölen kişinin iç organlarını "öbür dünya" için saklamak ve korumak amacıyla kullanılan Kanopik kavanozların sayısı dört tane

olarak bilinir. Bunların her biri yaşamak için çokça önemli olan belirli insan organlarının korunmasına yönelik olarak yapılmıştır (Aktüel Arkeoloji, 2023).

Söz konusu kavanozlar insan gövdesinden hareketle betimlenmiştir (Görsel 8) ve her bir kavanozun işlevi ile her bir betimgenin adı farklıdır. İrdeleme konusu Kanopik kavanozlar; Duamutef, Hapi, İmseti ve Kebehsenuef olarak adlandırılmıştır. Dönemin inanışına göre Duamutef; midenin koruyucusudur ve çakal başlıdır. Hapi; akciğerin koruyucusudur ve babun başlıdır. İmseti; karaciğerin koruyucusudur ve insan başlıdır. Kebehsenuef ise bağırsakların koruyucusudur ve şahin başlıdır (Your Egypt Tours, 2023). Üzerlerinde resimyazılar (hiyeroglifler) da bulunan ve farklı figürlerden oluşan Kanopik kavanozlardan hareketle gerçekleştirilen irdeleme konusu kalemlik (Görsel 7) Antik Mısırdan esinlenerek, çocuklara yönelik "otantik" bir hediyelik ürün amacıyla tasarlanmıştır.

British Museum'daki Antik Mısır kubbelerinden de esinlenerek boyutlandırılmış olan bu kalemlik "Antik Mısır'ın Kilidini Açmak" sergisine eşlik eden serinin de önemli bir parçasıdır. Kalemliği oluşturan silindir yapıdaki tüp formu, İngiltere'de basılan karton malzemeden yapılmıştır ve içine 12 tane renkli kalem yerleştirilecek şekilde tasarlanmıştır. Kalemliğin ana gövdesini oluşturan söz konusu tüp, Eskil Mısır Kanopik kavanozlarında karşılaşılan karakterlerin (Görsel 7) yalınlaştırılmış illüstratif betimgeleriyle/figürleriyle bezenmiştir (The British Museum Shop, 2025).

Semantik açıdan değerlendirildiğinde; öncelikle, çocuklara hediye edilebilecek bir ürün olarak tasarlanmış olması nedeniyle, söz konusu kalemlik ile ilgili karar vericilerin çocuklara ve bu bağlamda eğitim-öğretime önem verdikleri anlamını yakalamak çok zor olmasa gerek. Öyle ki, bu ürünü deneyimleyen çocuklar her şeyden önce Mısır'ın tarihi öneme sahip kültürel göstergeleri ile erken yaşta tanıştırılmaktadır. Bu tanıştırılma, ürün kullanıldıkça öyle bir deneyimleme süreci ile devam etmektedir ki; bir taraftan grafik tasarımın önemli uygulamalarından biri olan illüstrasyonun estetik söylemiyle karşılaştırılmakta, diğer taraftan, sunulan güzel duyusal anlatı ile estetik beğenilerinin gelişimine değerli katkılar yapılmaktadır.

Çocuklara, tarihi figürlerle etkileşim ve/veya duygudaşlık kurabilme olanaklarını sunmak, onların tarihi kültür bağlamında da düşünme ve/veya hayal kurma gizil güçlerini teşvik eder. Yapılan bu açıklamalardan da hareketle, kalemlik olarak tasarlanmış olan bu hediyelik ürün; ulaşabilen her insana, Mısır'ın tarihi ve kültürel göstergeleri ile karşılaşma olanağı ve onları sevinçle konuk etme, sahiplenme duygusuna katkı ve yatırım yapma ereği izleğinde de değerlendirilebilir.

Sentaktik açıdan bakıldığında; British Museum'a özel olarak tasarlanmış olan bu kalemliğin; çocuklara yönelik olması bağlamında düşünüldüğünde; dayanıklılığı güçlü, güzel duyusal açıdan nitelikli bir nesne olmasının yanı sıra döneminin tarihi öneme sahip kültürel

figürlerinin belli bir uyum içinde düzenlendiği ilginç bir grafik tasarım/illüstrasyon uygulama ortamı olduğu söylenebilir.

Kutunun kapağında sunulan sembollerin belli bir bütünlük içinde ve tartımlı/ritimli bir yaklaşımla düzenlendiği, kutunun gövde kısmında sunulan Kanopik kavanoz figürlerinin ise nitelikli bir grafik anlayışla yalınlaştırılarak -hiyerogliflere de yer verilecek şekilde- resimlenip yan yana sıralanarak, dönemin renk anlayışı ile uyumlu bir görsellikte yerleştirildiği görülmektedir. "Otantik" yaklaşımla çizilen kavanoz figürlerinin uyumlu bir renk anlayışıyla boyandığı üründe; renk seçiminde yumuşak (pastel) tonlar ve dönemin karakteristik renk paleti öne çıkmakta, bilinçli renklendirme anlayışı ile de biçim-içerik ilişkisi yönünden güçlü bir bağ kurulabildiği görülmektedir.

Pragmatik açıdan ele alındığında; ürünün -her şeyden önce- başka zamanlardan ilginç figürler içermesi ve güzel duyusal açıdan -çağcıl yaklaşımlarla- göze hitap eden nitelikte tasarlanmış olması gibi özellikleri sayesinde dikkat çeken, dolayısıyla da sıradan kalemlikler arasında fark edilebilirliği fazla olan özgün bir tasarım olduğu söylenebilir.

Çocuklara yönelik bir ürün olarak tasarlanmış olan bu hediyelik eşya yoluyla geleceğin belirleyicileri olacak çocukların Antik Mısıra ait tarihi ve kültürel figürlerle karşılaştırılması; söz konusu kültür bağlamında bilgili ve duyarlı insanların dünyanın her yerinde çoğalmasını sağlamak bakımından gerekli yararı sağlayabilecek niteliktedir, denebilir. Hediyelik ürününün kalemlik olması, hedef kitle olarak okula giden çocukların tercih edildiği anlamına gelir. Dolayısıyla, eğitim ve öğretim süreçlerinde kültürel farkındalıkların yanı sıra estetik beğeninin gelişimine olası katkılar sağlayabilme gizil gücü nedeniyle özellikli bir işlev ve yarar göstergesi olarak da değerlendirilebilir.

Ürünün grafik düzeninde/illüstrasyonunda yer verilen göstergelerin (hiyeroglifler ve Kanopik figürlerin) uzak geçmişten bir dönemin kültürel değerleri olmaları, hem tarih ile bağlar kurarak **kültürel mirası yaşatma** farkındalığı hem de çocukların estetik yaratıcılıklarını teşvik ederek, öğrenmeye yönelişlerine katkı sağlama gizil gücü bağlamında değerlendirilebilir. Ayrıca, söz konusu tasarımı; çocuklara yalnızca estetik açıdan güzel duyusal bir nesne sunmakla kalmayan, aynı zamanda geçmişe yönelik değerler bağlamında merak uyandıran, dolayısıyla onları tarihle daha yakından ilişki kurmaya teşvik eden bir görev/misyon ögesi olarak değerlendirmek de mümkün olabilir.

6. 3. Minyatür Koleksiyonu Desenli Yelpaze Örneği

Türkiye'nin tarihi yapıtlara ve ürünlere ev sahipliği yapan en önemli müzelerinden biri de Topkapı Sarayı Müzesi'dir. Osmanlı döneminin sanatsal mirasını günümüze taşıyan kültürel göstergelerden hareketle tasarlanmış çeşitli hediyelik eşyalar da sunulan müze, tarihsel ve sanatsal değerleri ile hem ulusal hem de uluslararası gezginler için Türkiye'nin olduğu kadar

dünyanın da önemli müzelerinden biri olarak dikkat çekmektedir. İstanbul'da bulunan söz konusu müzenin müze mağazasında Osmanlı İmparatorluğu Döneminin zengin kültürel mirasını, zanaatını ve sanat anlayışını yansıtan çeşitli hediyelik eşyalar ile hatıra ürünleriyle karşılaşmak olasıdır.

Minyatür replikalar ("replika", bir şeyin orijinalinin birebir kopya edilmesi anlamında kullanılmaktadır), porselen ve çini ürünleri, takı ve aksesuarlar, tekstil ürünleri, ev dekorasyonu nesneleri vb. gibi çeşitli kültürel göstergelerin yer aldığı çokça hediyelik eşya ile karşılaşılabilen müzenin en ilginç hediyelik örneklerinden biri de minyatür uygulamalarıdır. Minyatürlerden hareketle tasarlanmış hediyelik ürünler arasında dikkat çeken örneklerden biri de Matrakçı Nasuh'un İstanbul minyatürlerinden esinlenerek gerçekleştirilmiş olan yelpaze örneğidir (Görsel 9).



Görsel 9: Minyatür koleksiyonu desenli yelpaze. Topkapı Sarayı Müzesi, İstanbul.
Kaynak: https://www.muzedenal.com/minyatur-koleksiyonu-desenli-yelpaze

Bu örnek semantik açıdan değerlendirildiğinde; geçmişten gelen sanatsal ve kültürel değerlerden minyatür ve yelpaze örneğinin, güncellenmiş bir nesne ve minyatür betimlemeli yaklaşımla yorumlanarak, yeniden anlamlandırıldığı görülmektedir. Minyatürlerde kullanılan renk ve biçimlerin yelpaze tasarımına da yansıtılması, dönemin sanat anlayışına doğrudan yöneltmelerde bulunan duygudaşlık göstergeleri olarak yorumlanabilir. Yelpazenin hem estetik hem de işlev nesnesi olarak tasarlanmış olması, ürünün, güzel duyusal kaygıları gelişmiş gezginlerin dikkatini çekerek elde edilebilirliğini kolaylaştırmak hedefiyle tasarlandığı anlamında yorumlanabilir. Tarihi sanat ve/veya zanaat figürlerini de içeren minyatür kullanımı ile ürüne "otantik" ve "nostaljik" anlamlar katılırken, hedef kitle ya da kullanıcıların bu kültürel miras göstergesi ürün ile bağ kurabilmesi için duygudaşlık sağlama göstergesi olarak tasarlandığı bağlamında da yorumlanabilir. Ürün ve üzerindeki minyatür uygulama ilişkisi Osmanlı döneminin sanatsal varsıllığını ve estetik anlayışını yansıtan bir incelik/zerafet göstergesi olarak da anlamlandırılabilir.

Sentaktik açıdan bakıldığında; özellikle kullanılan yumuşak renk tonları ile resimdeki figürler ve tartımlı yelpaze ögelerinin uyumlu bir yaklaşımla düzenlendiği söylenebilir. Yelpazedeki

"pastel" tonlar ile altın yaldızlı renklerin uyumlu bir şekilde uygulanmış olması hem görsel bütünlüğü hem de kültürel bağlamı güçlendiren niteliktedir. Yelpaze; açıldığında görsellerdeki dizgesel uyumluluk sağlanacak şekilde, kapandığında ise sıkı/"kompakt" bir bütünlük sunacak biçimde ve niteliktedir denebilir. Minyatürlerin genellikle dengeli tartım anlayışıyla yerleştirilmiş olması, yelpazenin yüzeyinde gerekli görsel bütünlüğün sağlanmasına önemli katkılar yapmıştır, denebilir.

Pragmatik açıdan ele alındığında; söz konusu yelpaze kullanım ve taşınabilirlik yönünden evirgen (pratik) örnekler arasında gösterilebilir. Ürün, hafif ve taşınabilir yapısıyla günlük hayatta kullanım kolaylığı sağlarken; estetik açıdan da "dekoratif" bir nesne olarak değerlendirilebilir. Ayrıca, nesnenin; hem estetiği/güzel duyusallığı, hem yansıttığı dönem ile o dönemin sanat anlayışının anlaşılırlığı hem de kullanım nesnesi olarak sağladığı "fayda" yönünden oldukça işlevsel olduğu rahatlıkla söylenebilir.

6. 4. Gaudi Barselona Müze Mağazalarından Örnekler

Art Nouveau akımının İspanyol öncüsü olarak bilinen ünlü mimar Antoni Gaudi, dünyanın her tarafından Barcelona'ya uğrayan gezginlerin öncelikle gezmek istediği en ünlü mimari yapıtların yaratıcısı olarak dikkat çekmiştir. Bunlardan La Sagrada Família, Park Güell, Casa Milà/La Pedrera, Casa Batlló ve Casa Calvet gibi eserleri en çok dikkat çeken mimari yapıtlarının başlıcaları olarak nitelendirilebilir. Gaudi, adeta elleriyle yoğurarak biçimlendirdiği binalarının özgünlüğü kadar (Görsel 15) kullandığı farklı tekniklerle de dikkat çekmiştir. Bu tekniklerden biri kırık fayans birleştirmeleri yöntemiyle üretilen mozaik "Trencadís" biçemi (Görsel 10, 11, 12, 13 sağdaki, 14) olarak dikkatleri çekmektedir.

İspanya'da Gaudi yapıtlarının sahip olduğu biçim/form ve biçeme/tarza öykünerek tasarlanmış çokça hediyelik eşya örneğiyle karşılaşmak olasıdır. Tasarlanan hediyelik ürünlerde özellikle ünlü sanatçının mozaik biçeminden yararlanıldığı görülmektedir. Özgünlüğü dünyaca kabul görmüş mimar Antoni Gaudi, önemli kültürel göstergeler olarak nitelendirilebilecek yapıtlarından ve biçeminden esinle üretilen hediyelik nesnelerin satın alınarak farklı ülkelere taşınması yönünden dünyadaki en yaygın örneklerden biri olarak dikkat çekmektedir.

Gaudi müzelerinin satış mağazalarında, özellikle Antoni Gaudí'nin eserlerine ve onun sanat anlayışına adanmış bir merkez olan Gaudi Barselona Müzesi satış ortamında (gaudibarcelonashop.com) sanatçının yapıtlarından hareketle geliştirilmiş çokça hediyelik ürün ile karşılaşmak olasıdır. Gaudi'nin mimari yapıtlarına öykünerek tasarlanmış nesneler ve sanatçının biçeminden esinlenerek üretilmiş İspanya'ya özgü -boğa, futbol, tarihsel ögeler vb.- kültürel değerler sıklıkla karşılaşılan hediyelik eşyalar olarak dikkat çekmektedir.

Gaudi Müzesinin en çok tercih edilen hediyelik eşyalarından biri mozaik/trencadís biçemi ve tekniğine öykünerek üretilmiş (ki, Gaudi Park Güell müzesi ağırlıklı olarak bu teknikle biçimlendirilmiştir), bazıları özel tasarım olarak gerçekleştirilen çay-kahve fincanı setleridir (Görsel 10).



Görsel 10: Gaudi'nin ünlü Trencadís tekniği ile bezenmiş altılı seramik kahve fincanı ve tabaklarından oluşan setten bir görüntü. Gaudi Barselona Müze Mağazası.

Kaynak: https://www.gaudibarcelonashop.com/en/26-espresso-coffee-sets

İspanya'nın çok önemli bir değerlisi olan Antoni Gaudí ve İspanya kültürünün önemli göstergelerini taşıyan kahve fincanları ve kupalar aynı zamanda kullanım nesnesi olarak da yararlanılabilecek özellikleri nedeniyle çeşitli seçenekler şeklinde üretilmiştir. Kare tabaklı (Görsel 10), daire tabaklı (Görsel 11) ve üçgen tabaklı (Görsel 12) olarak ulamlara ayırılabilen dizgesellikleri ile farklı formlarda tasarlanmış olan fincan setleri bu ürünlerden bazıları olarak dikkat çekmektedir.



Görsel 11: Trencadís tekniği ile bezenmiş çay ve kahve fincanları ile tabaklarından oluşan yuvarlak hatlı örnekler. Gaudi Barselona Müze Mağazası.

Kaynak: https://www.gaudibarcelonashop.com/en/26-espresso-coffee-sets



Görsel 12: Trencadís tekniği ile gerçekleştirilmiş tabaklı üçgen fincan tasarımlarından örnekler. Gaudi Barselona Müze Mağazası.

Kaynak: https://www.gaudibarcelonashop.com/en/espresso-coffee-sets/2377-soles-triangular-cup-with-saucer.html

Gaudi'nin mozaik deseninden esinlenerek, -sanatçının renk ve biçim kültürünün tartımlı grafik yaklaşımlarıyla- tasarlanan yukarıdaki tabaklı seramik fincanların, çeşitli beğeni ve kültürden gezginlere seçenekler yaratmak ereğiyle üretildiği söylenebilir. Bu da, daha fazla yaygınlaşmak için daha çok insana seslenmek düşüncesi ile açıklanabilir.

Kendi kültürünü daha çok toplumun yaşamına eklemek her toplumun gereksinim duyduğu önemli bir gerçektir (Güvenç, 2020). Bu bağlamda, hedef kitle farklılıklarından dolayı seçenek çeşitliliği yaratabilmek amacıyla olsa gerek, Gaudi Müzesinde elde edilebilecek başka kültür ve sanat insanlarının göstergeleri ile tasarlanmış hediyelik eşyalar da bulunmaktadır. İspanya'nın Antoni Gaudi gibi adına müze açılmış olan başka bir değerlisi de resim sanatçısı Joan Miro'dur. Miro'nun Barselona'da bulunan müzesindeki satış mağazasında elde edilebilen ürünlerden birkaçı ile Gaudi Müzesinde de karşılaşmak olasıdır. Örneğin Miro yapıtlarından bir ayrıntı ile bezenmiş olan çay kupası (Görsel 13, soldaki) ile Gaudi yapıtlarından bir ayrıntı ile bezenmiş olan çay kupasının (Görsel 13, sağdaki) aynı mağazada seçenek olarak sunulması seçenek varsıllığı yaratmak açısından oldukça ilginçtir.



Görsel 13: Miro'nun bir yapıtından ayrıntı ile bezenmiş çay kupası örneği (solda). Gaudi'nin bir yapıtından hareketle mozaik tekniği ile bezenmiş çay kupası örneği (sağda). Gaudi Barselona Müze Mağazası.

Kaynak: https://www.gaudibarcelonashop.com/en/miro/3141-mug-super-miro-inspiration.html

Kaynak: https://www.gaudibarcelonashop.com/en/espresso-coffee-sets/3214-mini-mug-triana-aurora-soles-8436571271327.html

Yukarıdaki kupalara bakıldığında, iki ürünün de hem biçim hem de Miro ile Gaudi'nin biçem özgünlüğü açısından oldukça farklı seçenekler olduğu rahatlıkla söylenebilir. Algıda seçicilik bağlamında söylenecek olursa, **yeni** ya da **farklı** olanın insanların dikkatini daha çok çektiğini iddia etmek mümkündür. Bu bağlamda seçenek zenginliğinin, kültürel varsıllığı daha çok bireye ve topluma ulaştırmak bakımından önemli bir kazanım olduğunu söylemek olasıdır.

Barselona'da müzeleri bulunan Antoni Gaudi, Joan Miro, Pablo, Picasso, Salvador Dali vd. dünya çapında üne sahip sanat insanlarının sanatsal-kültürel göstergeleri ve bu bağlamda üretilen hediyelik nesneler bugüne kadar İspanya'nın tanınırlığına ve sanata yakın tüm insanların kültürlenmesine çokça önemli katkılar yapmıştır.

Toplumların önemli kültürel göstergelerinden biri de gelenekleridir. Bu bağlamda tarih boyunca kuşaktan kuşağa aktarılan boğa güreşlerinin uluslararası bilinirliğe sahip bir İspanya geleneği olduğu söylenebilir. Çünkü, T. Mitchell (1991) ve S. Brandes (2009)'a göre de "Boğa güreşleri yüzyıllar öncesinden günümüze kadar gelen (…), özellikle İspanyollar ile özdeşleşmiş olsa da Latin Amerika'da da bilinen ve yapılan politik, kültürel ve sembolik bir olgudur (aktaran Narin ve Kolayiş, 2021). İspanya için çokça önemli bir gelenek olduğundan olmalı ki; "boğa" göstergesi de İspanya müzelerinin vazgeçilmez hediyelik ürünlerinden biri olarak öne çıkmaya devam etmektedir (Görsel 14).



Görsel 14: Gaudi'nin mozaik tekniği ile tasarlanmış bir boğa betimgesi (solda) ile meşrubat kapağı açacağı olarak da kullanılabilecek bir magnet örneği (sağda).
Gaudi Barselona Müze Mağazası.
Kaynak: https://www.gaudibarcelonashop.com/en/modernist-figurines/484-gaudi-trencadis-bull-extra-large-special-edition-8436571269195.html
Kaynak: https://www.flamencoexport.com/souvenirs-and-gifts-from-spain/mosaic-bull-gaudi-trencadis-magnet-1

Antoni Gaudi adıyla dikkat çeken Barselona Müze Mağazalarından alınan yukarıdaki örnekler, kültürel göstergeler bağlamında ve göstergebilim yaklaşımlarıyla aşağıdaki gibi irdelenebilir:

Semantik açıdan irdelendiğinde; özellikle tartımlı kırık fayans birleştirmeleri tekniğiyle (trencadís) üretilen nesnelerin biçem açısından İspanya'nın önemli bir değerlisi olan Gaudi'nin çok yönlü kültürünü yansıttığı rahatlıkla söylenebilir. Elle biçimlendirme etkisi verilen eğmeçli/kavisli yapıdaki formlardan dolayı (Görsel 12 ve Görsel 13/sağdaki örnekler);

biçim açısından Gaudi'nin mimari anlayışını (Görsel 15) çağrıştıran güzel duyusal/estetik nitelikler taşıması nedeniyle Gaudi kültürünün çarpıcı göstergeleri olarak değerlendirilebilir.



Görsel 15: Gaudi'nin tasarladığı ilginç binalardan biri olan Casa Batlló ön cephesinden bir ayrıntı.
Kaynak: https://www.singulart.com/blog/en/2023/11/20/antoni-gaudi-iconic-artworks/

Boğa betimgeleri olarak tasarlanmış örnekler (Görsel 14) ile, yüzyıllara dayalı geçmişi olan boğa güreşleri gibi uluslararası üne sahip kültürel bir olgunun çağrıştırıldığını/anlatıldığını söylemek çok zor olmasa gerek. Ayrıca, Boğa güreşi, özellikle İspanya ile özdeşleşen gelenekselleşmiş kültürel bir etkinlik olması nedeniyle, boğa figürü taşıyan nesneler çağrıştırıcı başka belirtkeler de içerdiğinden rahatlıkla Barselona'yı ve/veya İspanya'yı imleyen göstergeler olarak nitelendirilebilir. Söz konusu nesne özellikle ünlü bir İspanyol sanatçısı olan Gaudi'nin sanat biçemi/belirtkesi ile betimlenmiş bir boğa göstereni ise, tartışmasız bir İspanya göstergesi olarak değerlendirilebilir.

Sentaktik olarak bakıldığında; hediyelik nesnelere uygulanan yapıt ayrıntılarının nesne ve nesnenin yüzeyi ile uyumlu olacak şekilde uygulandığı görülmektedir. Ayrıca her bir yüzeyi oluşturan resimsel ögelerin, kırık fayans birleştirmeleri tekniğiyle, gerek renk gerekse de biçim yönünden grafik tasarım ilkeleri ve gösterge olarak seçilen figürlerin formu dikkate alınarak düzenlenip uygulandığı söylenebilir. Biçim yönünden de nesnelerin altın oran ve diğer tasarım ilkeleri dikkate alınarak oluşturulduğu ve bu konuda başarılı olunduğu ifade edilebilir. Pragmatik açıdan değerlendirildiğinde; ele alınan ürünlerin gerek estetik gerekse işlev yönünden hedeflenen olası amaçları karşılayabilecek nitelikte olduğu söylenebilir. Ayrıca, hediyelik eşya olarak tasarlanan bu nesnelerin geniş kitleler tarafından algılanabilir yalınlıkta ve kullanışlı işlevsellikte oldukları da ifade edilebilir. Genelde İspanya, özelde ise ağırlıklı olarak Gaudi göstergelerinden hareketle tasarlanmış olan söz konusu ürünlerin -hediye edilmesi ya da saklanması amacıyla- hedef kitledeki gizil satın alma davranışını harekete geçirebilecek estetikte ve işlevsellikte olmaları nedeniyle, hedeflenen "fayda"yı sağlayabilecek ürünler olarak değerlendirilebilir. Söz gelimi; çay-kahve setleri, fincanlar ve kupalar estetik ile işlevin bireşimi ürünler olarak, hem ev düzenlemesinde yer verilebilecek güzel duyusal

nesneler hem de günlük çay-kahve içme süreçlerinde kullanılabilecek kültürel eşyalar olarak değerlendirilebilecek niteliktedir.

7. SONUÇ VE ÖNERİLER

Müze mağazalarında karşılaşılan hediyelik eşyalardaki görsel etkiyi sağlamada başat ögeler olarak dikkat çeken grafik göstergelerin incelenmesi konusunu ve bu bağlamda irdelenecek sorunlar ile soruları belirlemek amacıyla yapılan incelemelerde; bugüne kadar müze, müze mağazası, hediyelik eşya, grafik, grafik tasarım, kültür ve gösterge kavramlarını ayrı ayrı içeren çeşitli araştırmalar yapıldığı ancak müze mağazalarındaki hediyelik eşya grafiklerinin kültürel göstergeler bağlamında irdelenmediği görülmüştür. Dolayısıyla, bu araştırmanın temel amacı söz konusu tasarım ürünü eşyaların birer kültürel gösterge olarak irdelenmesi, öneminin ortaya konması, varsa sorunlarının saptanması ve saptanan sorunların çözümü için öneriler geliştirilmesi izleğinde belirlenmiştir.

Nitel araştırma yöntemleri bağlamında gözlem, irdeleme ve betimleme yaklaşımlarıyla gerçekleştirilen bu çalışmada tarihi ve kültürel yapıtların sergilendiği müzelerdeki satış mağazalarında sunulan hediyelik eşyalar incelenmiştir. Yapılan incelemelerde; dünyanın her yerindeki müze mağazalarında satışa sunulan hediyelik eşyaların gezginler tarafından satın alınarak ülkelerine ve değer verdikleri insanlara armağan edilmesi ereğiyle götürülen anı nesneleri olmanın yanı sıra alındıkları coğrafyanın kültürel değerlerini sunuldukları bireylere ve toplumlara aktaran çokça önemli birer "elçi" görevini de yüklenebilecek öneme sahip oldukları görülmüştür. Bu değerlendirmeden hareketle söz konusu önemli nesnelerin (Gürgan, 2020; İleri ve Aysever, 2021) birer grafik düzenceli uygulama ortamı (Uçar, 2004; Turgut, 2013; Becer, 2015; Sayın, 2023) ve kültürel göstergeler olarak (Güvenç, 1985; Güvenç, 2020; Erkman, 1987; Guiraud, 1984) göstergebilimsel yaklaşımlarla (Denkel, 1984; Parsa vd. 2002; Rifat, 2000) incelenmesi için konu ile ilgili çeşitli kaynaklar okunmuş ve elde edilen verilerden hareketle örnek irdelemeleri yapılmıştır.

Göstergebilimin semantik, sentaktik ve pragmatik yaklaşımlarıyla irdelendiklerinde; müze mağazalarındaki hediyelik eşyalarda karşılaşılan görsel ögelerin -çoğunlukla- geçmişin öne çıkan figürlerini, inançlarını ve yaşam biçemlerini yansıtan özellikli grafik betimgeler ve kültürel göstergeler oldukları görülmüştür. Dolayısıyla, müzeler ile müze mağazalarının bu bağlamda tarihin ve kültürün izlerini günümüze-geleceğe taşıyan uygulamalarıyla kültürel belleğin aktarılmasında çokça önemli görevler üstlenen ortamlar olduğu değerlendirilmiştir.

Bu çalışmada yapılan araştırmalar sürecinde elde edilen veriler ve yapılan irdelemeler sonucunda; ulusal ve uluslararası bağlamda nitelikli iletişim-etkileşim ortamları olan müzelerdeki **müze mağazalarının**, hem birer bilgilenme/aydınlanma ortamı hem de kültürel göstergeler olarak da değerlendirilebilecek hediyelik eşyaların satışa sunulduğu tecimsel mekânlar olduğu görülmüştür. Müze mağazalarında satışa sunulan bu eşyaların, taşınabilir

birer estetik öge olduğu kadar, hatta daha çok, izleğinde çıktığı toplumun çeşitli kültürel öge ve özelliklerini yansıtan birer anı ögesi olduğu da belirlenmiştir. Yukarıda açıklanan özellikleri nedeniyle, bir ulusun ve/veya coğrafyanın kültürel değerlerinin başka uluslara aktarılmasında çokça önemli "sorumluluklar" yüklenen söz konusu eşyaların; ürünü olduğu ülkenin ya da ulusun kültürel özelliklerini yansıtma niteliği yönünden de çokça önem kazandığı görüşüne varılmıştır.

Yapılan irdelemelerde, müze mağazalarında sunulan hediyelik eşyaların; ürünü olduğu coğrafyanın sanatı, bilimi, tarihi, söylenceleri vb. kültürel değerlerinden hareketle gerçekleştirilen tasarımlar olarak; söz konusu bağlamda hediye edildikleri kişilere ya da kurum ve kuruluşlara temsil ettikleri bölgenin kültürünü aktaran çokça önemli göstergeler olduğu görülmüştür.

Araştırmada irdelenerek sunulan örnekler, grafik tasarım açısından nitelikli uygulama ortamları olarak ele alınıp göstergebilimsel yaklaşımların yanı sıra grafik tasarım ilkeleri de göz önünde bulundurularak incelenmiştir. Yukarıda önemi çeşitli açıklamalarla vurgulanan konu bağlamında çokça kültürel değere sahip olan Türkiye'de dahil, bir çok ülkede yapılan uygulamaların özellikle nitelik açısından geliştirilmesi ama seçenek ve nicelik yönünden de attırılması gerektiği görüşüne varılmıştır. Konunun, özel girişimcilerin gösterdiği çabaların yanı sıra, devlet politikası olarak da hedeflenmesinin önemli olduğu düşünülmektedir. Nicelik sorununun çözümünün, söz konusu alana yapılacak yatırımlarla; niteliğin yükseltilmesinin ise bu alanda yetkinliğini kanıtlamış grafik tasarımcılar ve alanın uzmanı uygulayıcılar ile çalışılması ve de nitelikli malzemeler kullanılmasıyla mümkün olabileceği öngörülmektedir. Ayrıca, üniversitelerin güzel sanatlar fakültelerinin grafik ve görsel iletişim tasarımı bölümlerinde hediyelik eşya tasarımı derslerinin verilmesi ile sorunun çözümüne önemli katkılar yapılabilecektir.

Bu çalışmanın; insanların tarihi ve kültürel değerler konusunda bilinçlenmesine, ülkelerin ve müzelerin tanıtımına, müzeler ile müzelerin satış mağazası yöneticilerine, konu ile ilgili tasarımcı ve üreticilere, grafik tasarım ve görsel iletişim tasarımı eğitimi veren kurumlar ile öğrencilerine ve de konu ile ilgili araştırmacılara önemli katkılar sağlayacağı öngörülmektedir.

KAYNAKÇA

Aktüel Arkeoloji. (2023). 'Sonsuzluğun Kokusu': Eski Bir Mısır Mumyası Nasıl Kokuyordu? Erişim tarihi: 27.11.2024. https://aktuelarkeoloji.com.tr/kategori/aktuel/sonsuzlugun-kokusu-eski-bir-misir-mumyasi-nasil-kokuyordu

Alexander E. P. (1979). *Museums in motion: An Introduction to the history and function of museums*. Nashville: American Association for State and Local History.

Barthes, R. (1979). *Göstergebilim ilkeleri*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.

Barthes, R. (2017). *Görüntünün retoriği, sanat ve müzik*. (A. Koş, Ö. Albayrak, Çev.). 2. Baskı. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Başaran, C. (1988). Arkeolojiye giriş, *I. Erzurum: Fen-Edebiyat Fakültesi Yayınları*, No:13.

Başkan, Ö. (1988). *Bildirişim insan dili ve ötesi.* İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.

Berger, J. (1995). *Görme biçimleri*. İstanbul: Metis Yayınları.

Brandes, S. (2009). Torophiles and torophobes: The politics of bulls and bullfights in contemporary Spain. *Anthropological Quarterly,* 82(3), 779-794.

Dağ, H. (2020). *Modern sanat müzelerinde kullanılan müze grafiklerinin uluslararası tipografik stil bağlamında incelenmesi ve bir uygulama önerisi*. (Basılmamış Yüksek Lisans Tezi). Yakın Doğu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı. Lefkoşa.

Denkel, A. (1984). *Anlamın kökenleri*. İstanbul: Metis Yayınları.

Becer, E. (2015). *İletişim ve grafik tasarım*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Erkman, F. (1987). *Göstergebilime giriş*. İstanbul: Alan Yayıncılık.

Gökdemir, A. C. (2022). *Müzelerde markalaşma ve müze mağazacılığı: İstanbul'daki özel ve devlet müzeleri üzerine bir araştırma*. (Basılmamış Yüksek lisans Tezi). İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Guiraud, P. (1984). *Anlambilim.* İstanbul: Kuzey Yayınları.

Gürgan, N. (2020). Yerel değerler bağlamında bir tasarım ürünü olarak turistik hediyelik eşya. *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi,* 26(44), 287-293. doi: https://doi.org/10.35247/ataunigsed.670804

Güvenç, B. (1979). *İnsan ve kültür*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Güvenç, B. (1985). *Kültür konusu ve sorunlarımız*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Güvenç, B. (1994). *Türk kimliği*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.

Güvenç, B. (2020). *İnsan ve kültür.* İstanbul: Boyut Yayınları.

İleri, B. ve Aysever, E. (2021). Hediyelik (hatıra) eşya tasarımı: Hatay Arkeoloji Müze Mağazası için bir uygulama. *İdil,* 80. s. 563–577. Doi: 10.7816/idil-10-80-02

Kandemir, Ö. ve Uçar, Ö. (2015). Değişen müze kavramı ve çağdaş müze mekânlarının oluşturulmasına yönelik tasarım girdileri. *Sanat ve Tasarım Dergisi,* 5(2), 17-47. Erişim tarihi: 18.12.2024. https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/192412

Karakoç, N. (2019). Ulusal müzede mağara şeklinde hediyelik eşya dükkanları. Erişim tarihi: 28.12.2024. https://www.arkitera.com/haber/ulusal-muzede-magara-seklinde-hediyelik-esya-dukkanlari/

Madran, B. (2022). Yüzyıllardır değişen tanımların son noktası: Müze nedir? *Mimarlık Dergisi.* Kasım-Aralık 2022, Yıl: 59 Sayı: 428 (e-yayın). Erişim tarihi: 16.11.2024. http://www.mimarlikdergisi.com/index.cfm?sayfa=mimarlik&DergiSayi=443&RecID=5795

Mitchell, T. (1991). *Blood sport: A social history of Spanish bullfighting*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

Narin, M., ve Kolayiş, H. (2021). Boğa güreşlerinin sosyokültürel incelemesi. *Kilis 7 Aralık Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi,* 5(2), 121-133.

Okan, B. (2015). Günümüzde müzecilik anlayışı. *Sanat ve Tasarım Dergisi,* 5(2), 187-198. Erişim tarihi: 17.11.2024. https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/192420

Onur, B. (2013). *Müze ve oyun kültürü*. Ankara: İmge Kitabevi.

Ören, Ü. (2002). Kültür turizmi ve arkeoloji. *Arkeoloji ve Sanat.* Yıl:24, Sayı. 107. İstanbul: Kanaat Basımevi.

Parsa, S. ve Parsa, A. F. (2002). *Göstergebilim çözümlemeleri*. İzmir: Ege Üniversitesi Basımevi.

Rifat, M. (1986). *Genel göstergebilim sorunları: Kuram ve uygulama*. İstanbul: Sözce Yayınları.

Rifat, M. (2000). XX. Yüzyılda dilbilim ve göstergebilim kuramları *1: Tarihçe ve Eleştirel Düşünceler.* Om Yayınevi.

Samoğlurothman, R. (2021) *Müze mağazalarındaki tasarım ürünlerinin markalaşmaya etkileri*. (Basılmamış Yüksek Lisans Tezi). Yaşar Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İzmir.

Sayın, Z. (2001). Göstergelerin göstergebilimsel (semiotik) açıdan değerlendirilmesi: "Ankara Büyükşehir Belediye'sinin "Ankara" amblemine bir yaklaşım". *Sanat Yazıları,* 8, 83–94.

Sayın, Z. (2023). *Grafik tasarımda etki*. 3. Baskı. Ankara: Pegem Akademi.

T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı. (2025). Kültür. Erişim tarihi:14.12.2024. https://www.ktb.gov.tr/TR-96254/kultur.html

The British Museum Shop. Erişim tarihi: 12.02.2025. https://www.britishmuseumshoponline.org/achilles-greek-vase-usb-memory-stick-16gb.html

The British Museum Shop. Erişim tarihi: 12.02.2025. https://www.britishmuseumshoponline.org/canopic-jars-pencil-tube.html

The Met. (2024). Canopic Jar. Erişim tarihi: 15.01.2025. https://www.metmuseum.org/art/collection/search/550773

Turgut, E. (2013). *Grafik dil ve anlatım biçimleri*. Ankara: Anı Yayıncılık

Uçar, T. F. (2004). *Görsel iletişim ve grafik tasarım*. İstanbul. İnkılap Kitabevi Yayınları.

Uygur, N. (2015). *Kültür kuramı.* İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Visit Qatar. (2025). Katar Ulusal Müzesi. Erişim tarihi: 11.01.2025. https://visitqatar.com/tr-tr/things-to-do/art-culture/museums/national-museum

World History Encyclopedia. (2012). Black-figured amphora (wine-jar) signed by Exekias as potter and attributed to him as painter. Erişim tarihi: 02.03.2025. https://www.worldhistory.org/image/512/black-figured-amphora-wine-jar-signed-by-exekias-a/)./

Yılmaz, M., Özbek, S. ve Özdemir, G. (2019). Pink Floyd albüm kapaklarının göstergebilim ilkelerine göre incelenmesi. *Sanat Dergisi* (33), 57-63.

Your Egypt Tours (2023). Egyptian canopic jars. Erişim tarihi: 16.02.2025. https://www.youregypttours.com/ca/egypt-tours-blog/Egyptian-Canopic-Jar

AKDENİZ SANAT e-ISSN 2458-9683 VOL 19 NO 36

STRUCTURED ABSTRACT

This study, titled "An Analysis of Souvenir Graphics in Museum Shops in the Context of Cultural Indicators", focuses on the examination of souvenirs available in museum shops, with particular attention to their graphic elements in relation to cultural signification. The souvenirs examined in this study are considered as design products, and the graphic figures that dominate the visual composition of each item are analyzed in the context of cultural indicators, taking into account their design characteristics. The museum shops where these souvenirs are found are defined as museum spaces that visitors stop by during their tour, where they can purchase items either as gifts for valued individuals or as keepsakes to preserve their memories of the visit.

The research questions can be summarized as follows: Can the artifacts exhibited and/or preserved in museums be considered as signs, particularly as cultural signs? Are the products sold in museum gift shops also cultural signs? What is the significance of the products sold in museum gift shops, and can their cultural characteristics be revealed through semiotic approaches? What kinds of problems arise in the context of the products offered in museum gift shops, and how can these problems be addressed?

This study examines the souvenirs offered for sale in museum shops, aiming to reveal their cultural significance and quality through visual semiotic approaches. The research focuses on the gift items found in museum shops, where artifacts reflecting and/or preserving historical and cultural values are exhibited. Additionally, the study seeks to identify potential design related issues and develop proposals for their resolution.

This study, conducted using qualitative research methods, employs a descriptive approach. In this study, the graphic representations found on souvenirs in museum shops are analyzed in terms of cultural sign design, and the selected examples are examined through the semantic, syntactic, and pragmatic approaches of semiotics.

This study, conducted using qualitative research methods and a descriptive approach, examines souvenirs offered in the gift shops of museums where historical and cultural artifacts are exhibited and/or preserved. The findings indicate that souvenirs sold in museum shops around the world are not only memory objects purchased by tourists to be brought back to their home countries or gifted to valued individuals, but they also serve as cultural "ambassadors" that convey the cultural values of the region in which they were acquired to the recipients and their societies.

When analyzed through the semantic, syntactic, and pragmatic approaches of semiotics, the visual elements found on souvenirs in museum shops are revealed to be significant graphic design products and cultural signs that reflect prominent historical figures, beliefs, and lifestyles of the past.

Based on the data obtained and analyses conducted throughout this study, it has been observed that museum shops, located within museums that serve as qualified spaces of interaction on both national and international levels, function not only as venues for enlightenment and education but also as commercial spaces where souvenirs, which can be considered cultural signs, are sold. These items, offered for sale in museum shops, have been identified not only as portable aesthetic objects, but more importantly, as memory objects that reflect various cultural elements and characteristics of the societies from which they originate. Due to these features, it has been concluded that such objects bear significant "responsibilities" in conveying the cultural values of a nation and/or geographical region to other societies, and they gain great importance in terms of representing the cultural identity of the country or nation from which they emerge.

The analysis revealed that the souvenirs offered in museum shops are designed with reference to the art, science, history, mythology, and other cultural values of the regions from which they originate. In this context, these items are considered highly significant cultural indicators that convey the identity and cultural heritage of a particular geography to the individuals, institutions, or organizations to whom they are gifted.

In light of the importance of the subject, emphasized through various explanations above, it has been concluded that similar practices implemented in many countries, including Turkey, which holds significant cultural value, need to be improved particularly in terms of quality, and also expanded in terms of variety and quantity. It is considered important that this issue be addressed not only by private initiatives but also as part of state policy. It is predicted that the problem of quantity can be solved through targeted investments in the field, while quality enhancement can be achieved by collaborating with qualified graphic designers and expert practitioners, and by using high-quality materials.

In addition, offering courses on souvenir design within the departments of graphic design and visual communication design in faculties of fine arts could make a significant contribution to addressing the issue.

This study is anticipated to make significant contributions to raising public awareness of historical and cultural values, promoting countries and museums, supporting museum and museum shop administrators, as well as designers and producers involved in the field. Furthermore, it is expected to benefit institutions offering education in graphic design and visual communication design, their students, and researchers working in the related areas.

Bu sayfa tasarım dahilinde boş bırakılmıştır.

MEKANLAR VE ZAMANLAR ARASI BİR DİYALOG: ÇAĞDAŞ AVRUPA SERAMİĞİNDE KAVRAMSAL YÖNELİMLER

ÖZGE YAĞCI*, KEMAL TİZGÖL**

ÖZ

Bu makale, 1980'li yıllardan 2000'li yılların başına kadar geçen süreçte çağdaş Avrupa seramiğinde gözlemlenen kavramsal eğilimleri incelemektedir. Seramik sanatında, özellikle 1960'lı yıllarda Amerika'da gelişen kavramsal yaklaşımlar 1980'lerden itibaren Avrupa'da etkisini göstermeye başlar. Avrupa seramiği, bu dönemde modernist perspektiften gelen geleneksel biçim ve üretim yöntemlerinin ötesine geçerek, düşünce, süreç, deneyim ve mekânsal bağlamlar içeren bir yaklaşım geliştirir. Özellikle Fluxus, Arte Povera, Performans Sanatı ve Feminist Sanat gibi akımların etkisiyle, çağdaş seramik kimlik, beden politikaları, toplumsal cinsiyet, çevre sorunları ve kolektif bellek gibi konular üzerine eğilmeye başlar.

Avrupa Birliği'nin genişlemesi, kıta Avrupa'sının kültürel, sosyal ve politik yapısında önemli değişimlere yol açmıştır. Ülkeler arasındaki sınırların kalkması ve görece bir huzur ortamının sağlanması, sanatçılar arasındaki etkileşimi artırmıştır. Sonuç olarak görülmektedir ki birbiriyle etkileşim içerisinde ancak kendi kültürel dinamiklerinden de beslenen Avrupalı sanatçılar çağdaş seramik pratiklerinde tekil bir kimliktense çoğul bir dil üretmektedirler. Bu dili üretirken de malzemenin sağladığı imkanları dışlamadan fikir ve kavram temelli arayışlarda bulunabilmektedirler. Bu bağlamda çalışma, nitel içerik analizi yöntemiyle belirlenen sanatçı ve eserler üzerinden, çağdaş Avrupa seramiğinde öne çıkan beş temel kavramsal ekseni tartışmaktadır: Mimari ve Mekânsal Yaklaşımlar**,** Sanat Nesnesi Olarak Gündelik Kullanım Objeleri**,** Beden Temsili ve Psikolojik Anlatılar**,** Çevresel Yıkımla Yüzleşme**,** Materyalle Diyalog ve Deneysellik**.** Mevcut literatür incelendiğinde çağdaş seramiğin biçimsel ve teknik yenilikler ekseninde ele alındığı ve Amerikan seramiğinin baskın tavrı görülmektedir. Bu nedenle makale Çağdaş Avrupa seramiğindeki kavramsal eğilimlere odaklanarak literatüre katkı koymayı amaçlar.

Anahtar Kelimeler: Çağdaş Seramik, Kavramsal Sanat, Avrupa Sanatı, Kültürel Etkileşim, Sanatçı Eğilimleri.

* Sanatçı-Araştırmacı, zozgeyagci@gmail.com, https://orcid.org/0000-0001-5132-1873.

** Doç., Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik Bölümü, kemaltizgol@akdeniz.edu.tr, https://orcid.org/0000-0002-8864-0744.

*** İki yazar da çalışmaya eşit oranında katkıda bulunmuşlardır. Çalışmada herhangi bir destek ve teşekkür beyanı veya çatışma beyanı yoktur.

**** Yağcı, Ö. ve Tizgöl, K. (2025). Mekanlar Ve Zamanlar Arası Bir Diyalog: Çağdaş Avrupa Seramiğinde Kavramsal Yönelimler. Akdeniz Sanat (36), 455-486.

Derleme Makale, **Makale Gönderim:** 03.04.2025, **Makale Kabul:** 24.07.2025, **DOI** 10.48069/akdenizsanat.1669686.

NO 36 VOL 19 e-ISSN 2458-9683 AKDENİZ SANAT 454

A DIALOGUE BETWEEN PLACES AND TIMES: CONCEPTUAL APPROACHES IN CONTEMPORARY EUROPEAN CERAMICS

ÖZGE YAĞCI[*], KEMAL TİZGÖL [**]

ABSTRACT

This article examines the conceptual tendencies observed in contemporary European ceramics from the 1980s to the early 2000s. Conceptual approaches to ceramic art, which developed particularly in the United States during the 1960s, began to show their influence in Europe from the 1980s onwards. European ceramics, in this period, goes beyond the traditional forms and production methods from the modernist perspective and develops an approach that includes thought, process, experience and spatial contexts. Especially with the influence of movements such as Fluxus, Arte Povera, Performance Art and Feminist Art, contemporary ceramics begins to address issues such as identity, body politics, gender, environmental issues and collective memory.

The enlargement of the European Union has led to significant changes in the cultural, social and political structure of continental Europe. The removal of borders between countries and the establishment of a relatively peaceful environment has increased the interaction between artists. Consequently, European ceramic artists, while drawing from their own cultural dynamics, developed a pluralistic rather than singular artistic language. This approach allows them to explore ideas and concepts without disregarding material possibilities. This study discusses five main conceptual axes that stand out in contemporary European ceramics through artists and works identified through qualitative content analysis method: Architectural and Spatial Approaches, Everyday Objects as Art, Body Representation and Psychological Narratives, Environmental Concerns, and Dialogue with Material and Experimentation. Existing literature largely focuses on formal and technical innovations, with American ceramics being predominant. Therefore, this article aims to contribute to the field by highlighting the conceptual dimensions of contemporary European ceramics.

Keywords: Contemporary Ceramics, Conceptual Art, European Art, Cultural Interaction, Artist Tendencies.

Review Article, **Received:** 03.04.2025, **Accepted:** 24.07.2025, **DOI** 10.48069/akdenizsanat.1669686.

* Artist-Researcher, zozgeyagci@gmail.com, https://orcid.org/0000-0001-5132-1873.

** Assoc. Prof., Akdeniz University, Faculty of Fine Arts, Department of Ceramics, kemaltizgol@akdeniz.edu.tr, https://orcid.org/0000-0002-8864-0744.

1. GİRİŞ

Seramik uygulamalarının odak noktası, modernist döneme kadar çoğunlukla geleneğin devamlılığı, malzeme üzerindeki hâkimiyet ve estetik kaygılar üzerine kuruluyken, 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren kavramsal ve deneysel yönelimler kazanarak çağdaş sanat içinde yeni bir kimlik edinmiştir. Modernizmle ilişkisi oldukça sancılı bir süreçten geçen seramik, kendi ontolojik varlığına dair asıl büyük kırılmaları modernden postmoderne geçiş sürecinde yaşamıştır. Özellikle 1950'li ve 60'lı yıllara damgasını vuran Amerikan Soyut Dışavurumculuk ve Kavramsal Sanat hareketleri, seramiğin bu dönüşüm sürecine dâhil olmasını sağlamış, malzemenin sadece form ve yüzey estetiği üzerinden değil, süreç, içerik ve düşünsel katmanlar bağlamında da ele alınmasına zemin hazırlamıştır. Bu dönüşümün bir sonucu olarak kavramsal seramik, geleneksel bağlamından sıyrılarak, sanatsal pratiğin bir parçası hâline gelmiş ve çağdaş sanatla iç içe geçen yeni anlatı biçimleri geliştirmiştir.

"Sanat ve zanaat arasındaki ayrımlar ve sınırlar giderek silikleştikçe belirli bir disiplinde eğitim alan sanatçılar için olasılıklar gittikçe çeşitlenmektedir" (Hanaor, 200, s. 4). Bu ifade bugün seramik alanı için her zamankinden daha doğru bir tespit olarak kabul edilebilir. Günümüzde sanatsal pratikleri için kili tercih eden sanatçılar malzemenin geçmişinden beslenerek geleceğe yönelik sonsuz olasılıkları gözler önüne sermektedir. Dolayısıyla çağdaş sanat içinde gittikçe artan bir ivmeyle yer alan seramik pratiklerinin ana temalarını, motivasyonlarını, teknik ve kavramsal sınırlarının nasıl değiştiğini tespit etmek büyük önem taşımaktadır. Bu bağlamda çalışma, çağdaş seramiğin kronolojik gelişimine damgasını vuran Amerikan Seramiğinin ve onun kültürel hegemonyasının gölgesi altında kalan çağdaş Avrupa seramiğine odaklanmaktadır.

Bu çalışma, 1980'lerden 2000'li yılların başına kadar olan süreçte sanatsal pratiklerini seramik malzeme ile gerçekleştiren sanatçıların üretimlerindeki kavramsal yaklaşımları tespit etmeyi amaçlamaktadır. Bununla birlikte, çağdaş seramik sanatının yalnızca malzeme ve form ekseninde değil, aynı zamanda sanat ve toplum ilişkisi, bireysel ve kolektif bellek, mekânsal anlatılar ve sosyal eleştiri gibi bağlamlarda nasıl şekillendiğini ortaya koymayı hedeflemektedir. Böylelikle, Avrupa çağdaş seramik sanatının genel eğilimleri belirlenerek literatüre yeni bir bakış açısı kazandırılması amaçlanmaktadır.

Mevcut alan yazın, genellikle biçimsel keşifler, üretim tekniklerindeki yenilikler ve sergileme yöntemlerindeki değişimler üzerine yoğunlaşmaktadır. Bu çalışmanın temel amacı ise kavramsal yaklaşımları temel alan bir kategori oluşturmak ve çağdaş Avrupa seramiğinde öne çıkan sanatçıları nitel içerik analizi yöntemiyle incelemektir. Bu doğrultuda amaçlı örneklem modeli ile belirlenen sanatçıların yapıtları analiz edilerek, seramik sanatının düşünsel ve estetik dönüşüm süreçleri yorumlanmıştır.

Makalenin ilk bölümünde mevcut alan yazıdaki çağdaş seramik ve kavram ile ilişkili çalışmalar ele alınarak bu eserlerin kategorik yaklaşımları incelenmiştir. Ardından, "Çağdaş Seramikte Kavramın Yeri" başlıklı bölümde seramiğin formal bir çerçeveden kavramsal bir bağlama nasıl taşındığının izleri sürülmüş, tarihsel dönüm noktaları kronolojik olarak ele alınmıştır. Çalışmanın ana gövdesini oluşturan çağdaş Avrupa seramiğindeki kavramsal yaklaşımlar beş farklı alt başlık altında incelenmiş, örnek sanatçılar üzerinden kavramsal anlatıların nasıl farklı damarlar oluşturduğu tespit edilmeye çalışılmıştır. Son olarak çalışma, Avrupa çağdaş seramik sanatının tarihsel, kültürel ve sosyolojik bağlamları ışığında kapsamlı bir tartışma ve sonuç bölümüyle tamamlanmaktadır.

2. YÖNTEM ve LİTERATÜR TARAMASI

Çalışma, Avrupa'da 1980'lerden 2000'lerin başına kadar seramik malzeme ile üretim yapan sanatçıların kavramsal yaklaşımlarını tespit etmeyi amaçlamaktadır. Nitel analiz yöntemleri kullanılarak yorumlayıcı bir yaklaşımla bilgi kategorileri oluşturulmuş, seçilen sanatçıların eserleri niteliksel içerik analizine tabi tutulmuştur. Örneklem seçiminde amaçlı örneklem modeli benimsenmiş, çağdaş Avrupa seramiğine yön veren sanatçılar ve eserleri literatür taramasıyla belirlenerek çalışmaya dâhil edilmiştir.

Çağdaş seramik üzerine yazılmış *Postmodern Ceramics* (Del Vecchio, 2001), *Breaking the Mould (*Hanaor,2007), *Contemporary Ceramics* (Cooper, 2009) ve *Confrontational Ceramics* (Schwartz, 2008) gibi temel kaynaklar incelendiğinde, seramiğin belirli biçimsel veya kavramsal eğilimlere göre kategorize edildiği görülmektedir. Örneğin, Schwartz (2008), *Confrontational Ceramics* adlı kitabında eleştirel ve tartışmacı seramik eserleri şu başlıklar altında incelemiştir: "Savaş ve Politika: Toplumlar kontrolden çıktı", "Toplumsal ve İnsani Durum: İçsel ve Dışsal Gerçeklikler", "Toplumsal Cinsiyet Meseleleri: Cinsellik ve Psikoseksüellik", "Çevre: Çürümeyle ve Kayıtsızlıkla Yüzleşmek", "Popüler ve Maddi Kültür: Tüketim Kültürü, Piyasa Dinamikleri ve Disneyland Estetiği". Çevresel, sosyal veya politik adaletsizliklere karşı farkındalık yaratan bu eserler, hicvi merkeze alarak insan doğasının çelişkili yapısını ortaya koyan çatışmacı bir yaklaşım benimsemiştir. Buna karşılık, yukarıda bahsedilen diğer kaynaklar çağdaş seramiği; dekor ve süsleme, yüzey arayışları, soyutlama, heykel üretimi, figür, işlevsel kap, kabın ötesine geçen yaklaşımlar, tasarım ve endüstri etkisindeki uygulamalar, mekâna özgü arayışlar ve seramik çevreler gibi alt başlıklar üzerinden ele almıştır. Bu tür bir gruplama, eserlerin kavramsal açıdan incelenmediği veya incelenemeyeceği anlamına gelmemektedir. Örneğin, Del Vecchio'nun (2001) *Postmodern Ceramics* kitabının "Sculpture: The Figure" (Heykel: Figür) bölümünde ele alınan bazı eserler bireysel ve kolektif bellekle veya beden ve cinsiyet temsilleriyle doğrudan ilişkilidir. Benzer şekilde, *Breaking the Mould (*Hanaor, 2007) kitabındaki "Ceramic Environments" (Seramik Çevreler) bölümünde yer alan Phoebe Cummings'in pişmemiş kilden ürettiği enstalasyonları, seramiğin kırılgan ve esnek yapısını gözler önüne sermektedir. Cummings'in eserlerinde,

doğadan elde edilen bir malzeme olarak kil ile yaratılan çevre, mikro kozmos ile makro kozmos arasında bir bağlantı kurmakta; kil, doğa, mekân ve insan arasında bir analoji oluşturmaktadır. Bir diğer örnek, Cooper'ın (2009) *Contemporary Ceramics* kitabının "Defining Space" (Mekânı Tanımlamak) başlıklı ikinci bölümünde kap formlarının yalnızca birer nesne değil, aynı zamanda mekânsal birer yapı olduğu ve farklı kavramsal yaklaşımları içinde barındırabileceği savunulmaktadır.

Makalede ele alınan beş farklı kavramsal eğilim: "Mimari ve Mekânsal Yaklaşımlar", "Sanat Nesnesi Olarak Gündelik Kullanım Objeleri", "Beden Temsili ve Psikolojik Anlatılar", "Çevresel Yıkımla Yüzleşme", "Materyalle Diyalog ve Deneysellik" Schwartz'ın "Confrontational Ceramics"deki anlatım kurgusuna benzer bir yaklaşımla üretilmiştir. Ancak Schwartz'ın ve diğer yazarların yayınları incelendiğinde, sanatçıların ve eserlerinin belirli bir coğrafi bölge üzerinden incelenmediği; Amerika, Avrupa, Uzak Doğu gibi farklı coğrafi alanlara yayılan bir kapsayıcılıkta ele alındığı görülmektedir, hatta bu yayınlarda Amerikan seramiğinin baskınlığı hissedilmektedir. Bu nedenle çağdaş Avrupa seramiğinde görülen kavramsal yönelimleri incelemenin literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Makale kapsamında ele alınan kavramsal yaklaşımlar Avrupa özelinde genişletilebilir. Çağdaş Avrupa seramiğinde, bu çalışmada ele alınan kavramsal yönelimlere ek olarak; savaş sonrası yıkım estetiği, tarihsel bakış ve kolektif bellek, popüler kültür ve tüketim toplumu, toplumsal cinsiyet ve cinsiyet temsilleri gibi farklı kavramsal yaklaşımlar da gözlemlenmektedir. Örneğin, savaş sonrası yıkım estetiğine Macar sanatçı László Fekete'nin eserlerinde; cinsiyet temsillerinin tartışmacı ve kışkırtıcı doğasına İngiliz sanatçı Conor Wilson'un çalışmalarında; popüler kültür ve tüketim toplumu eleştirisine ise Richard Slee'nin eserlerinde rastlanmaktadır. Ancak, makalenin sınırlı hacmi göz önüne alındığında, Avrupa çağdaş seramiğindeki kavramsal yönelimleri beş temel başlık altında incelemek gerekmiştir.

Türkiye'de konu üzerine yapılan araştırmalarda, Şölenay ve Özer'in (2013) *Peter Osborne'nin Kavramsal Sanat Açılımı Doğrultusunda Çağdaş Seramik Sanatında Kavramsal Çalışmaların İncelenmesi* başlıklı makalesi dikkat çekmektedir. Yazarlar, ele aldıkları eserleri çağdaş seramikte öne çıkan kavramsal eğilimler çerçevesinde değil, Osborne'un kavramsal sanat eserlerine yönelik oluşturduğu altı başlık üzerinden değerlendirmiştir. Ayrıca literatür taramalarında, çağdaş seramikte biçim-kavram-içerik veya biçim-kavram-kimlik ilişkisi üzerine yazılmış makalelere ya da tek bir kavramdan yola çıkarak onun çağdaş seramik pratiklerine etkisini tartışan çalışmalara rastlanmıştır.

3. ÇAĞDAŞ SERAMİKTE KAVRAMIN YERİ

1960'lı yıllardan sonra sanatta düşüncenin ön plana çıktığı, sanatın dilsel yapılarla ilişkilendiği ve nesnesel niteliklerin önemini yitirdiği bir dönem başlamıştır. Önceleri "Düşünce Sanatı" veya "Enformasyon Sanatı" olarak anılan bu süreç, Sol Lewitt'in 1967'de ArtForum dergisinde

yayımlanan "Kavramsal Sanat Üzerine Paragraflar" başlıklı makalesinin ardından "Kavramsal Sanat" olarak tanımlanmıştır (Antmen, 2008, s. 193). Kavramsal sanat, 1960 sonrasında resim ve heykel dahil pek çok ifade biçiminin sanatın doğasına dair sorular üretmesini sağlamış ve düşünce temelli bir yaklaşım geliştirmesinde etkili olmuştur. Bu kırılmanın kökenleri Duchamp'ın hazır nesne odaklı çalışmalarına dayanır. Duchamp'ın 1917 tarihli "Çeşme" adlı eseri, Mott Works adlı bir dükkândan satın alınan seri üretim bir pisuardır. Sanatçı, pisuarı ters çevirip R. Mutt ismiyle imzalayarak sergiye göndermiş ancak eser, sanatçının onu üretmemiş olması gerekçesiyle reddedilmiştir. Duchamp ise sanatçının eseri bizzat yapmasının değil, onu seçmesinin esas olduğunu savunmuştur. Mikro bir müdahale ile sanat nesnesine dönüşen bu hazır nesne, çağdaş seramik pratiklerinde de birçok sanatçıyı etkilemiştir. Örneğin, 1970'lerde Howard Kottler, Duchamp'tan altmış yıl sonra, Duncan firmasına ait bir kalıbı kullanarak ürettiği eser nedeniyle benzer eleştirilere maruz kalmıştır. Kottler ise bu eleştirilere cevaben: "Evet, günah işledim. Herkesten intihal yaptım. Heykelimde kullanılan kalıp (sanatçısı bilinmiyor), Duncan Seramik Ürünleri tarafından satıldı ve Seattle, Washington'daki Lloyd's Seramik ve Çömlek Atölyesi'nde döküldü. Seramik çıkartmaları Seattle'dan Tim Hall yaptı ve pleksiglas kutuyu Seattle'daki Continental Industries üretti. Hatta eserin başlığı bile bana ait değil; bu, iki öğrencinin ortak fikriydi. Aslında heykelin konsepti dışında bana ait olan hiçbir şey yok ve umarım bu küçük zaferimi bana bağışlarsınız" (Schwartz, 2008, s. 14) diye karşılık vermiştir. Duchmap ve ardından gelen Kottler'ın hamleleriyle hazır yapım seramikler ya da endüstriyel alanda kullanılagelen kalıplar veya çıkartmalar günümüz çağdaş seramik pratiklerinde kendilerine kolaylıkla yer bulabilmektedir. Söz konusu sanatçılar gibi günümüzde pek çok sanatçı seramik nesnelerin ürettiği sosyolojik, ekonomik ya da psikolojik göstergeler ile oynayarak gündelik olanı çağdaş sanat bağlamında yorumlamaktadır.

İki dünya savaşının ardından Avrupa'dan Amerika'ya göç eden sanatçılar, sanatın merkezinin Paris'ten New York'a kaymasında önemli bir rol oynamıştır. 1940'ların sonunda Amerika'da doğan Soyut Dışavurumculuk akımı, pek çok sanatçı için tuvali bir özgürlük alanına dönüştürmüştür**.** Eylem Resmi olarak da anılan bu yaklaşımda "tuval, gerçek ya da hayali bir nesnenin yeniden üretildiği bir mekân değil, eylemde bulunulan bir saha" (Yılmaz, 2006, s. 164) olarak kabul edilmiştir. Bu kırılma, dönemin öne çıkan seramikçilerinden Peter Voulkos'u da etkilemiştir. Voulkos, "Jackson Pollock'tan ve eski sanat geleneklerini yıkmanın efsanevi yönünden çok etkilendim... Seramiklerimin resimlerle paralel olduğunu hissettim" (Şentürk, 2020, s. 739) diyerek bu etkilenmeyi açıkça dile getirmiştir. Tornada çektiği büyük boyutlu formlar ile dikkat çeken sanatçı için süreç nihai üründen daha önemli olmuş, malzeme üzerindeki çatlaklar, yırtılmalar ve delikler hata olarak değil, ifadenin bir parçası olarak görülmüştür. Böylece, Soyut Dışavurumculuk öncesinde Uzak Doğu etkisindeki seramik pratiklerinde hâkim olan kontrolcü ve mükemmeliyetçi anlayış, yerini deneysellik ve yeni arayışlara bırakmıştır.

Soyut Dışavurumculuk 'un ürettiği eylemsellik, kendisinden sonra gelen Fluxus, Happening ve Performans Sanatı gibi akımlara ilham kaynağı olmuştur. Malzeme ile konuşan ya da onun yerine geçen sanatçı, bedenini sanatının öznesine dönüştürmüştür. Peter Voulkos'un üretimleri de malzeme ile girdiği yoğun mücadelenin sonucudur. Seramik nesnenin karşısında sanatçının bedeni görünür hâle gelir; bu nedenle Voulkos'un pratiği aynı zamanda performatif bir nitelik taşır. Çağdaş seramiğin gelişim sürecinde Voulkos'un bu yaklaşımı yeni bir konum arayışıdır. Sessiz ve güncel tartışmalardan uzak seramik nesne, artık sanatçının bedeni, üretim süreci ve eylemleriyle yer değiştirir.

Voulkos'dan farklı bir yaklaşımla seramiklerinde kendi bedenini ve kimliğini görünür kılan başka bir sanatçı ise Funk Art akımını başlatan Robert Arneson'dur. Voulkos'un malzeme üzerinden geliştirdiği eylemsellik, Arneson'da kendini politik olarak dışa vuruşla gerçekleşir. Buradaki sanatçı özne artık Amerika'da ve dünyada olup biten pek çok olaya karşı söz söyleyen politik bir öznedir. Arneson'un üretimlerine başladığı 1960'lı yıllar, modernitenin sonunu hazırlayan pek çok toplumsal olayı içerisinde barındırır. Amerika'da Martin Luther King'in öldürülmesiyle başlayan sokak hareketleri, Avrupa'da 1968'li yıllarda başlayan öğrenci ayaklanmaları, sivil hakları savunmak için yapılan eylemler ve savaş karşıtı gösteriler postmodern sürecin başlangıcı niteliğindedir (Turani, 2011, s. 182-183). Bu süreçte Modernitenin aydınlanmadan yana olan, ilerici, rasyonalist ve pozitivist tavrı eleştirilere maruz kalmaktadır. İki dünya savaşının yarattığı yıkım ve hayal kırıklığı, sanayileşmenin artması ile yerini ekonomik büyümeye bırakır. Yaygınlaşan teknolojik cihazlar yeni bir kitle kültürünün oluşumunu hazırlar. Artık gündelik, banal ya da sıradan olan, sanat sahnesindedir. Yüksek sanat ve zanaat arasındaki ayrım ortadan kalkar. Funk Art ve Arneson'un sert, mizahi, eleştirel ve hicivli dili bu aralıkta kendine yer bulur. Seramik böylelikle politik ve sosyal tartışmalara entegre olabilen bir malzeme olarak öne çıkar.

Yine 1960'lı yılların sonunda sanayileşmenin yol açtığı çevre sorunları ya da kadınların toplumsal düzlemde eşitlik arayışları gibi pek çok toplumsal durum sanatı etkisi altına alır. Arazi Sanatı ve Feminist Sanat gibi akımların sanat tarihinde yarattığı kırılma, günümüzde halen seramik malzeme ile çalışan pek çok sanatçıyı etkiler niteliktedir. Kille çalışan sanatçılar bir bağlam olarak çevre sorunlarına eğilebildikleri gibi; kilin doğadan elde edilen bir malzeme olması, onun çevre ve insan ilişkileri üzerine kolaylıkla bağlantı vermesini sağlar. Bu malzeme ile çalışan sanatçı, doğal olarak toprak, yeryüzü ve onunla kurduğu bağ üzerine düşünmektedir. Başka bir açıdan seramiğin üretim sürecinde sanatçının malzeme ile kurduğu yakın ilişki beden, cinsiyet, psikoloji gibi pek çok konuya temas etmesini kolaylaştırır. Bunda şüphesiz sanatçının kolektif bilincin bir parçası olarak, çalıştığı malzeme üzerinden reaksiyon göstermesi de vardır. Sanatçı burada kendi kimliği, bedeni ya da cinsiyeti üzerinden bir anlatı kurmaktadır ancak bu anlatıyı öznel bir dile kavuşturan yalnızca sanatçının kavramsal yaklaşımı değil malzemeyi ele alış biçimidir. Ayrıca, kili diğer malzemelerden ayıran plastiklik

özelliği, kendi içinde bir canlılık taşıması, şekillendirmeden pişirime kadar geçen süreci tanımlaması ve kaydetmesi hem hacimsel hem de yüzeysel arayışlara cevap verebilmesi gibi kendine özgü nitelikleri malzemenin bizzat kavramsallaşmasında temel bir rol üstlenmektedir. Gelenekten kopuşla gelen özgürleşme ve kilin yukarıda bahsedilen maddesel özellikleri farklı kavramsal yönelimlerin doğmasına olanak sağlamıştır. Örneğin Jane Perryman, Naked Clay kitabında "Çıplak Kil" tanımını ilk kez İsviçreli sanatçı Philppe Barde'den duyduğunu aktarır. Sırsız kilin doğrudanlığı, Barde'yi o denli etkilemiştir ki, sanatçı çalışmalarında hiçbir zaman renk veya sır kullanmamıştır. Ona göre: "Çıplak kil ile süreci görebilirsiniz, sırla kapladığınızda neler olup bittiğini gizlersiniz" (aktaran, Perryman, 2004, s. 1). Barde'nin yaklaşımında da görüldüğü üzere çıplak kil, tüm süreci hafızasına kaydederek bir bellek oluşturmak için yeterlidir. Kilin kişisel ve kolektif bellekle olan yakın ilişkisi tarihsel ve bireysel mitolojilerin aktarımında her zaman önemli bir anlatı aracı olarak öne çıkmasını sağlar.

4. ÇAĞDAŞ AVRUPA SERAMİĞİNDE GÖRÜLEN KAVRAMSAL EĞİLİMLER

Çağdaş Avrupa seramiğinde 1980'li yıllardan itibaren belirginleşen kavramsal yönelimler, sanatçıların bireysel deneyimleriyle kültürel, toplumsal ve çevresel bağlamları bir araya getiren çok katmanlı bir söylem üretmelerine olanak tanımıştır. Bu bölümde, sanatçı üretimleri aracılığıyla çağdaş seramiğin düşünsel çerçevesini oluşturan başlıca eğilimler tematik başlıklar altında incelenmektedir. Ele alınan kavramsal eksenler, seramik malzemenin sanatsal ifade aracı olarak nasıl dönüştüğünü; mekân, beden, gündelik yaşam, çevresel kaygılar ve materyalle kurulan ilişkiler bağlamında nasıl yeniden yorumlandığını ortaya koymayı amaçlamaktadır.

4. 1. Mimari ve Mekânsal Yaklaşımlar

"Mekânın kapsayıcı içbükeyliği bağlamında düşünüldüğünde" (Saarinen, aktaran Sümengen Berker, 2015) seramik form en geleneksel haliyle "kap" olarak içsel bir boşluğu çevreler ve bu da onu açık bir şekilde mekânsal kılar. 20. yüzyıl seramiğinin en önde gelen araştırmacılarından biri olan Garth Clark, bunu tanımlarken "boşluğun mimarisi" ifadesini kullanır (Clark,1999, s. 15). 1980 sonrası çağdaş Avrupa seramiğinin en etkili kavramsal damarlarından biri de seramik yapıtlardaki mimari ve mekânsal yaklaşımlar olmuştur. Döneme damgasını vuran farklı ülkelerden sanatçılar çalışmalarının mekanla ilişkisi üzerine araştırmalar yapmış, klasik heykel anlayışından çıkarak mekanla diyalog kuran veya mekâna yayılan yapıtlar üretmişlerdir. Bu noktada yapıtlarında boşluk, strüktür, ölçek, ışık-gölge gibi arkitektonik unsurların uyumunu veya çatışmasını araştıran Enrique Mestre, Bodil Manz ve Peteris Martinsons gibi sanatçılar daha çok formal bir dile sahipken, Anna Harvothava ve Ulla Viotti mekânsal yerleştirmeleriyle dikkat çeker.

Enrique Mestre adaletsiz, dengesiz ve kaotik bulduğu dünya düzenine; denge, biçim, doku ve renk ilişkilerinin uyumlu birlikteliğini yakaladığı seramik heykelleri ile tepki vermektedir.

Modern mimarinin ipuçlarını hissettiğimiz işlerinde sanatçının kullandığı geometri "silent geometry" (sessiz geometri) olarak tanımlanabilir (Görsel 1). O formlarında hareket ve bilindik geometrik formların kompozisyonlarından kaçınır. Bu geometri aslında, sanatçının kendi düşünsel arayışlarının güçlü bir dışavurumudur. Mestre, uzak doğu seramiklerinden etkilenen, yüzeyin geleneksel olarak süslenmesini reddeden, yüksek derece pişirim tekniklerine dayanan indirgemeci bir sanatsal perspektife sahiptir.

Mestre yapıtlarındaki geometriye olan bağlılığın daha önce yapmış olduğu grafik tasarımcılığının rasyonel parametreler üzerine kurulmuş olmasından kaynaklandığını ifade eder. Bu yapıtlarda seramik malzemenin niteliklerini, konstrüktivist amaçlara adapte etme isteği gözlemlenmektedir. 1990'lı yıllarda mimari göndermeler içeren heykellerinde, iç ve dış boşlukların can alıcı bir rol oynadığı, tüm süslemeci unsurların elimine edilmesiyle, düz kenarlı geometrik hacimlerin yakalandığı gözlemlenir. Bu işler çevreleyici boşluğun, katı nesneye oranla daha büyük bir önem taşıdığını vurgulamaktadır (Tizgöl, 2008, s. 103). Mestre'nin formları daha heykelsi bir karakter elde etmek için her açıdan bakılabilecek şekilde tasarlanmıştır. Seramik malzemenin serbest ifadede sağladığı imkânlar hakkında derin bilgiye sahip olan Mestre, teknik araştırmaların yapıtın üzerinde haddinden fazla açık bir şekilde görünmemesi için tekniği kontrollü kullanmıştır. Mestre stoneware'in kalıtsal ifadeci özelliği ile kendi özgün geometrik keskinliği arasında olağanüstü bir denge yakalamıştır. Malzemenin doğası gereği risklere açık olması ve kontrol edilebilirliğinin az olması geometrik soyut yaklaşımları seramikte kısıtlamıştır; ancak Mestre bunun üstesinden başarıyla gelebilen nadir sanatçılardandır (Pérez Camps, 2001, s. 44).



Görsel 1: Enrique Mestre, Stoneware Heykel, 14x37x21 cm.

Kaynak: Elegy And Enıgma, Enric Mestre Catalog , Modern Shapes Gallery, https://modernshapes.be/images-modern-style/artistes/pdf/EnricMestreCatalogDEC24.pdf, Erişim: 20.08.2024.

Mestre'nin çeşitli biçimlerde tasarlanmış, bazen nispeten basit, bazen daha karmaşık blokları durağan değildir. Bu yapıtlar kendi atmosferleriyle yüklü, açık mekanların olduğu kadar gizlenmiş ve kapalı alanların da heykelleridir. Yapıtlar, çoğu zaman basamaklar, açıklıklar ve koridor benzeri aralıklar bulundurur. Bitmiş parçalar genellikle daha büyük mimari projelerin

462 AKDENİZ SANAT e-ISSN 2458-9683 VOL 19 NO 36

modellerini ya da büyük yapıların planlarını anımsatır. Bazı formlar, bir tür tahkimat veya kalede bulunabilecek yarıklar, kanallar ve açıklıklarla savunmacı bir görünüme sahiptir. Bu formlar İkinci Dünya Savaşı'ndan kalma beton gözetleme noktalarını, siloları, sığınakları ve diğer fonksiyonel yapıları akla getirir (Whiting, 2020, s. 8). Bu yapıtlar dikkatle planlanmış ve geliştirilmiş olmasına rağmen, sanki kişisel ifadeleri ortadan kaldırmadan kısıtlayan ve kontrol eden bir tür yapısal şiir anlayışına itaat ediyormuşçasına sezgiye vurgu yapar.

Doğadan ilham alan, arkeolojik çağrışımlarla dolu, eşsiz ve etkileyici bir form dili geliştirme konusunda nadir bir yeteneğe sahip olan Ulla Viotti, yerel malzemelerden sürekli olarak yeni olasılıklar ortaya çıkarma becerisiyle öne çıkar. Bu öncü sanatçı için neredeyse hiçbir malzeme yabancı değildir. Alüminyumdan ardıç dallarına, sepet örülmesinde kullanılan kargıdan, çim kümelerine kadar birçok malzemeyle çalışan sanatçı en çok tuğladan oluşturduğu site-specific[1] yapıtlarıyla tanınır. Kiliselerden, bankalara, hastanelerden, heykel parklarına ve müzelere kadar birçok kamusal alanda yer alan çalışmalarında, insanlığın ortak arkeolojik kökenlerine ve antropolojik bağlarına dair tutarlı bir araştırmanın izleri gözlenmektedir. Viotti, sanat eğitimini takip eden ilk yıllarda geçimini sağlamak için fonksiyonel seramik objeler ve bazı çömlekçilik ürünleri üretse de 1960'ların ortasından itibaren ilgisini mimariye ve seramiğin mekanla olan ilişkisine yönlendirmiştir. 1966'da İsrail'de bir seramik sempozyumuna davet edildiğinde Ürdün'de bulunan çöl şehri Petra'yı da ziyaret eden sanatçı oradaki kumtaşından oyulmuş mimari yapıları gördüğünde tüm kişiliği harekete geçer: "Tarifi zor bir şeye girdim. Sonraki günlere dair hiçbir şey hatırlamıyorum. Sadece bir tür transtan uyandığımda etrafımdaki odanın çizimlerle dolu olduğunu fark ettiğimi biliyorum. Gördüklerimi yakalayıp yanıma almak ve onu yeniden yaşamak istedim; daha önce hissettiğim her şeyden daha güçlü bir deneyimdi" diye ifade ettiği bu devrim niteliğindeki deneyimin bazı örneklerini Viotti'nin, büyük boyutlu, etkileyici, siyah beyaz çizimlerinde, doğal şekillerin figüre dönüştüğü yapıtlarında görmek mümkündür (Jonson, 2009, s. 107).

Sanatçı, meditatif ve felsefi nitelikler taşıyan yapıtlarında Danimarka'nın güneyinde bulunan Petersen's Brickworks tuğla fabrikasında üretilen, yakıt olarak kömürün kullanıldığı, bunun da tuğlanın üzerinde kendine has efektler oluşturduğu el yapımı tuğlalar kullanmaktadır. Bu tuğlalar yaşayan bir yüzeye sahiptir ve her tuğlanın kendine has bir tonu vardır; heykelin farklı bölümlerine uyacak şekilde özenle seçilen tuğlardan bütünsel bir yapıt inşa edilir (Görsel 2).

[1]Site-specific: belirli bir mekân için özel olarak tasarlanmış ve o mekanla karşılıklı bir ilişkiye sahip olan sanat eserini ifade eder.



Görsel 2: Ulla Viotti, "Tidlöshet"(Zamansızlık), Landskrona Sanat Galerisi, 1994, İsveç.
Kaynak: Svenska Konstnarer sanat portalı,
https://www.svenskakonstnarer.se/start/plus_gallery_category.php?aid=1657&cid=377&chr=&cat_name=Tegel
Erişim: 10:08.2024.

Görsel 3: Ulla Viotti, "Library", 2000. Tuğla Heykel.
Kaynak: Lotta Jonson, "In My Next Life I want to be an Architect", Ceramics:Art and Perception No.77, 2009, s. 109.

Mekân ile sanatsal ifade arasındaki güçlü etkileşimin deneyimlerini araştıran Viotti'nin ilgisi sürekli olarak mimariye ve üç boyutlu olana doğru gelişir.

> Sık sık "Bir sonraki hayatımda ya mimar olacağım ya da arkeolog" diyen sanatçının yapıtlarında dikkat çeken unsur, son derece somut olan (bizzat yapının kendisi) ile hayalî ve belirsiz olan (örneğin dar bir giriş – geçemeyeceğiniz bir yarık) arasındaki gerilimde yatmaktadır. Bu, akıl ve duyarlılık arasındaki büyüleyici bir çatışmadır. Viotti'nin ilk eserlerinde bile, ilk bakışta daha organik görünseler de dikey bir yönelim olduğu görülmektedir. Sanki her şey kökler, ağırlık ve toprağa doğru bir yönelme ihtiyacı duyar gibidir. Tuğla heykellerde de bazen araya yerleştirilmiş sırlı sütunlarla dikey öğe vurgulanmıştır. Öte yandan, geometri bozulmuş ve inşa edilen heykeller, organik olarak dalgalanan bölümlerle canlanmıştır (Jonson, 2009, s. 109) (Görsel 3).

4. 2. Sanat Nesnesi Olarak Gündelik Kullanım Objeleri

Yüzyıllar boyunca seramik objeler, ihtiyaçlara hizmet etmek üzere geliştirilmiş, zamanla basit kap formları kültürel aktarıcılara dönüşerek önemli bir evrim geçirmiştir. Heidegger, "Şey" başlıklı makalesinde, bir kabın özünün malzemesinde değil, onun tuttuğu boşlukta yattığını, bu boşluğun alma, saklama ve verme işlevlerini mümkün kıldığını belirtir. Bu yaklaşım, kabı bir armağan sunma ve aktarma eylemiyle ilişkilendirir. Kapların insan yaşamıyla kurduğu metaforik bağ, onları insanlığın yakın bir yol arkadaşı hâline getirmiştir (akt. Jönsson, 2005). Bu nedenle, seramik objeler sanat nesnesi olarak kabul edilmeden önce kültürel ve sosyolojik nesneler olarak değerlendirilmiştir. Bugün yaşam alanlarımızda kullandığımız seramik kaplar göründüğünden daha derin anlamlar barındırabilir. En temel olan, en basit ve böylece en soyut olandır; bu nedenle içinde sonsuz anlam taşıyabilir. Grayson Perry'nin "görünmez şekil" olarak tanımladığı kap, küresel bir söylemin taşıyıcısı olabilir (Daintry, 2007, s. 7).

Te Ching'e göre çömlekçiler çamuru şekillendirirken, aynı zamanda boşluğu tanımlarlar. Kap, mekânda yer kaplarken mekân tarafından da işgal edilir ve hem varlık hem de yokluk arasındaki bu ilişki Sartre'ın "hiçlik her zaman varlığı rahatsız eder" düşüncesine paralellik gösterir (akt. Daintry, 2007, s. 9). Minimalist seramiklerde de görüldüğü üzere, kabın soyut kimliği onu sessiz ama güçlü ve anıtsal kılar. Peki bu objeler hala kap işlevini korumakta mıdır yoksa sanatsal bağlamda yeni bir işlev mi üstlenmişlerdir? Örneğin modernist Lucie Rie ve Hans Coper'ın seramikleri artık birer heykel olarak kabul edilirken, Bodil Manz'ın yalın formları bir kentin soyut tasvirlerine dönüşür. Avrupalı ressamların geleneksel seramik formları tuval yüzeyi gibi kullandığı işleri bu tartışma alanının başka örnekleridir. Bir kap formu; tuval yüzeyi, heykel, mekân, tasarım objesi, zanaat ürünü gibi işlevleri sanatsal bağlamda üstlenebilmektedir.

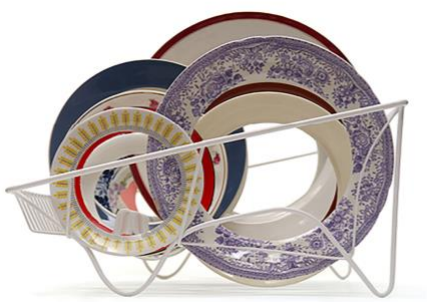
Postmodern dönemle birlikte yeni olanı üretme, bulma, yaratma dürtüsü yerini tarihsel olanı yeniden yorumlamaya bırakır. Sanat nesnelerindeki gelecek tahayyülü, geçmişle iç içe geçecek şekilde eklektik bir zaman anlayışında yorumlanır. Böyle bir ortamda sanat, işlev ve gündelik yaşam arasındaki sınırlar giderek belirsizleşir. Öyle ki kitsch objeler dahi sanat nesnesi olarak kabul edilmeye başlarlar. Richard Slee'nin 1990'larda, 18. yüzyıl İngiltere'sinin Staffordshire bölgesinde üretilen Toby sürahilerinden esinlenerek yaptığı seramik nesneler veya Jeff Koons'un biblo heykelleri, bu anlayışın tipik örnekleri arasında yer alır. Artık gündelik nesneler, kolaylıkla sanat eseri olarak kabul edilebilmektedir. Duchamp'ın 1917 tarihli Çeşme isimli heykeli, bu yaklaşımın en önemli başlangıç noktalarından biri olmuştur.

Kjell Rylander, Duchamp'a benzer bir yaklaşımla, 2000'li yılların başlarında Stockholm'deki Konstfack Sanat, El Sanatları ve Tasarım Üniversitesi eğitimi sırasında, hazır porselen nesneleri kullanarak bir dizi kavramsal çalışma gerçekleştirir. Ürettiği seride seramiğin endüstriyel tekniklerini kullanmayı reddeden Rylander, sanat eğitimi öncesindeki marangozluk tecrübesinden yararlanarak hazır porseleni keser, biçer ve yapıştırıcıyla yeniden bir araya getirir. 2000 tarihli "Circle" (Çember) çalışmasında, birbirine yapıştırılmış 9 fincan tabağı ve çoklu kulpa sahip bir kahve fincanı vardır (Görsel 4). Bu iş evlerimizde, iş yerlerimizde ya da kafelerde çoğunlukla görmeye alışık olduğumuz bir kahve fincanı setinin yapıbozumuna uğratılmış versiyonudur. İzleyici, bu sıradan ve yalın porselen fincana eklenen bir düzine kulpa uzanan çoğul elleri hayal edebilir. İskandinavya'da yaygın bir sosyal buluşma türü, bir fincan kahve eşliğinde sohbet etmektir**.** "Circle" bu bağlamda gündelik kullanımdaki seramik nesnelerinin sosyal işlevleri hakkında bir hatırlatma yapar. Metaforik olarak bu nesneler, sosyallik, günlük ritüeller, samimiyet ve dostluk arasında bir bağlantı kurar. Bir fincan, sadece bir fincan değildir. Aynı zamanda bir konuşma daveti, bir iletişim teşvikidir ve beklentilerin bir sinyalidir (Danius, 2006).

Sanatçının 2001 tarihli bir diğer işi "Resistance" (Direnç), sıradan bir tabak rafı ve farklı büyüklüklerdeki hazır porselen tabaklardan oluşur (Görsel 5). Rylander klasik bir çömlekçi

gibi mutfağa odaklanır. Ancak buradaki seramik nesnelerin üstlendiği anlamları değişikliğe uğratır ya da onlara yeni anlamlar yükler. "Resistance"da tabakları bir arada tutmaya çalışan raf, evlerimizde görmeye alışık olduğumuz türden bir raftır ama bu çalışma ile birlikte kaide olma işlevini de üstlenmektedir. Eserde, tabakların içleri kesilerek çıkarılmış, yalnızca dekorlu kısımlar bırakılmıştır. Ordu malı satan dükkanlardan ya da seçkin antikacılardan toplanan bu tabaklar herhangi bir mekânın mutfağından gelmiş olabilir. Tabakların birbirinin içerisinden geçerek oluşturduğu çoğul görüntü, bu nesnenin anonimleşmiş kimliği hakkında bilgi verir. Statü ortadan kalkmış gibidir. Varlıklı ya da yoksul bir mutfaktan gelmiş olabilecek bu tabaklar aynı satıhta bir araya gelirler ve birbirleriyle bir diyalog yürütürler. Kullanılmış ve gözden çıkarılmış bu tabaklar artık bir sanat nesnesidir ve bu nesnenin üretmiş olduğu sosyal değerlere vurgu yapar. Rylander, İşlerindeki yalın çözümlemeler nedeniyle 1960'lı yılların modernistlerinin soyut kap geleneği ile ilişkilendirilse de çalışmaları salt biçimci yaklaşımdan uzaktır. Çünkü bir tabak asla sadece bir tabak değildir. Aynı zamanda metaforlarla yüklü bir nesnedir. Sanatçı bu metaforlarla oynar ve onları ürettiği çalışmalarıyla dolaşıma sokar. Tıpkı Meret Oppenheim'ın 1936 tarihli kürklü fincan takımı gibi Rylander'ın kullandığı hazır seramik nesneler de sanatsal bağlamda yeni işlevler yüklenirler (Danius, 2006).





Görsel 4: Kjell Rylander, "Circle" (Çember), 2000, porselen, yapıştırıcı, 40x26x6cm.

Kaynak: http://www.kjellrylander.com/, Erişim: 31.03.2025.

Görsel 5: Kjell Rylander, "Resistance" (Direnç) ,2001, porselen, tabak rafı, 55x34x31cm.

Kaynak: http://www.kjellrylander.com/, Erişim: 31.03.2025.

Seramiğin çağdaşlaşma süreci içerisinde, tanıdık bir imge olan kap formu, farklı bağlamlar içerisinde karşımıza tekrar tekrar çıkar. Bu onun, seramiğin hem sanatsal hem de zanaat ve endüstriyel yorumlarında ne kadar önemli bir yer tuttuğunun göstergesidir. Öyle ki Kjell Rylander gibi sanatçıların çalışmalarında hazır ya da buluntu nesne statüsünde postmodern bir kimlik de üstlenir. Ancak çağdaş seramikte kullanım nesnelerinin sanatsal bağlamda yorumu bu obje ile sınırlı değildir. Çalışmalarında iç mekânın domestik kimliği ile oynayarak gündelik olana temas eden bir diğer sanatçı Anders Ruhwald'dır. Ruhwald'ın çalışmalarının önemli bir bölümü; sandalye, sehpa, masa ayağı, abajur, şamdan, çerçeve, fayans, saksı, vazo, ayna gibi eve dair pek çok objenin seramik malzeme ile yeniden üretilmesine dayanır.

Sanatçının, nesnenin imgesine birebir benzerlik taşıyan heykelleri, yaratılan farklılıklarla o nesneden ayrışır. Ruhwald, heykelleştirdiği nesneye öznel bir yorum katarak, süper object akımından da farklı bir konuma sürüklenir. Örneğin oturma ve yaslanma yerleri çıkarılmış bir sandalye iskeletini seramik malzeme ile ürettiği 2010 tarihli "Beginning and Ending" (Başlangıç ve Bitiş) işinde sandalye tamamen işlevsiz hale getirilmiştir (Görsel 6). Belki de bu yüzden galeri duvarında görmeye alışık olduğumuz bir tuval resmi gibi bir metal yardımıyla duvara asılmıştır. Galeri duvarında duran seramik sandalye bir sanat eseridir ve hem sanatın hem de işlevinin ne olduğuna dair sorular üretmektedir. Tıpkı Joseph Kosuth'un "One and Three Chairs"ı (Bir ve Üç Sandalye) gibi gündelik bir nesne olan sandalye imgesini içerir ve onun fiziki varlığına dair kavramsal, felsefi sorular üretir. Ancak Kosuth gibi hazır ya da buluntu bir sandalyeyi eserine dahil etmek yerine onu seramik malzeme ile yeniden üretmiştir. Böylelikle Ruhwald'ın bu jestinin, çağdaş sanatın tartışma alanına seramiği konumlandırmak olduğu görülebilir.



Görsel 6: Anders Herwald Ruhwald, "Beginning and Ending", (Başlangıç ve Bitiş), 2010, düşük dereceli çamur, ahşap ve metal, 86x44x44cm (her biri).

Kaynak: https://www.andersruhwald.com/temperance#0, Erişim: 31.03.2025.

Ruhwald, uzunca yıllar Kopenhag'da bir çömlek atölyesinin yürütücülüğünü üstlenmiştir. Bugün çalışmalarına baktığımızda buradaki pratiğinden uzaklaştığını görsek de gündelik olanın inşasına duyduğu tutku devam etmektedir. "Hiçbir zaman kil dışında başka bir malzeme ile çalışmadım. Hiçbir zaman resim yapmadım, hiç çizim yapmadım ben bir seramikçiyim. Seramiklerin tarihi ve bağlamı, benim ana referans çerçevemdir" (aktaran Hanaor, 2007, s. 56) diyen Danimarkalı sanatçı, ürettiği her bir parçayı kendi hazırladığı kili ve sırı kullanarak inşa etmektedir. Çalışmalarında oluşan doku, izleyende insani bir his bıraksa da pürüzsüz ve lastiksi görünümleriyle endüstriyel bir tat da verir. Yarattığı heykellerinde oluşan insani ölçek bu çalışmaların bedenle ve mekanla temas kuran başka bir boyutudur. Heykeli sergilendiği ortamdan bağımsız görmeyen sanatçı, pratiğinde her zaman mekânsal kurguyu önemser. Öyle ki "Unit 1: 3583 Dubois" isimli enstalasyonunda ürettiği seramikler, Detroit'in Doğu Yakası'ndaki bir zamanlar harap durumda olan bir binanın içinde yer alır.

Böylelikle hem bina mekânı hem de heykeller birbirleriyle etkileşime girerek birbirlerini dönüşüme uğratırlar. Ruhwald düzenlemeleri için, "mekâna özgü" (site specific) kavramı yerine "mekâna duyarlı" (site sensitive) kavramını kullanmayı seçer (Adamson, 2008). Eserlerini en çok ev ortamında görmeyi seven sanatçının çalışmalarındaki hafif işlevsel özellik; ev içindeki diğer faydalı ve dekoratif nesnelerin varlığı içerisinde ince bir çatlak oluşturur. Sanatın dünyadan kopuk, ayrık bir alan olarak görüldüğü günlerin geride kaldığına vurgu yapan Johanna Drucker'a göre bu tesadüfi durumun sonucunda sanat eserleri sanat olmayan nesnelerle doğrudan yüzleşebilmekte ve üstlendikleri değer için rekabete girebilmektedir (Adamson, 2008).

4. 3. Beden Temsili ve Psikolojik Anlatılar

İnsan bedeni, fiziki, psikolojik ve sosyolojik katmanlarıyla sanat tarihinde her zaman merkezi bir konumda olmuştur. Duyuları ve algıları aracılığıyla dünyayı anlamlandıran insan, daima çevresindeki mekânlar, nesneler, diğer canlılar ve varlıklarla etkileşimini bedeni üzerinden sağlar. En basit kap formu dahi sanatçının bedeni ile ilişki kuran bir süreç içerisinde şekillenmektedir. Burada karşılıklı bir etkileşim söz konusudur. Sanatsal pratikte üretilen nesnenin bedeni ve sanatçının bedeni arasındaki sınırlar bulanıklaşarak, geçirgen bir süreç inşa edilir. Kaldı ki seramik tarihçileri beden ve kap formu arasında bir analoji kurmaktadırlar. Bir kabın bölümlerini tanımlamak için dudak, boyun, omuz, göbek ve ayak gibi anatomik terimler kullanmakta; genellikle çukurluğunu rahimle ve ağzını fallusla eşleştirmektedirler (Schwartz, 2008, s. 168).

Seramiğin binlerce yıllık tarihine bakıldığında kap formuna eşik eden bir diğer temsil alanın figüratif heykeller olduğu görülür. Dini ritüeller ve törenler için tasarlanan doğurganlık figürinleri ve tanrıçalar bu heykel gruplarının ilk örnekleridir. Klasik heykel eğitimin bir parçası olarak kilin, maket yapmak ya da terracotta figürler oluşturmak amacıyla kullanıldığı bilinmektedir. 1930 ve 1940'lı yıllarda ise ABD'deki Büyük Buhran ve savaşın etkisiyle artan mermer ve bronz fiyatlarına kıyasla daha uygun fiyatlı ve erişilebilir bir malzeme olduğu için Lucio Fontana, Arturo Martini, Isamu Noguchi, Louise Nevelson ve Henri Laurens gibi pek çok heykeltıraş seramiğe yönelmiştir. Ancak daha sonraları modernizmin figüre ve terracotta heykelin gerçekçi ve ayrıntılı anlatımına karşı çıkması ile bu gelenek kaybolmaya başlamıştır. 1960'lı yıllara gelindiğinde ise kendi bedenini sanatın öznesi haline getiren ve bu konum üzerinden kavramsal bir söylem geliştiren Robert Arneson öncülüğünde figüratif hareket yeniden canlanmaya başlamıştır. Arneson, dekoratif figürin geleneğini ve modernist soyutlamayı reddederek ham, rahatsız edici ve çatışmacı konuları benimsemiştir. Özellikle 1980'li yıllarda figüratif heykelleri ile öne çıkan bir diğer isim Viola Frey'dir. Frey, ticari figürini reddetmek yerine benimsemiş, onların kalıplarını çıkarmış ve döküm yaparak pek çok büyük boyutlu seramik heykel üretmiştir (Del Vecchio, 2001, s.148-149). Rus seramikçi Sergei İsupov ise 1990'lı yıllarda figürü, sürreal ve düşsel heykeller yaratmak için kullandığı bir anlatı

aracı haline getirmiştir. İsupov'un heykellerinde vücut parçaları, giysiler, doku ve semboller birbirine karışmakta, bazen birbiriyle çatışmalı birliktelikler kurmakta bazense huzur içinde bir arada durmaktadırlar.

Merlau-Ponty'e göre; bedenler dünyada yalnız değildir. İnsan bedeni aracılığıyla kendini tanıdığı kadar başkaları üzerinden de kendini tanımakta ve konumlandırmaktadır (aktaran Şahbaz, 2024, s. 135). Bu bağlamda beden ötekine açılan bir kapıdır ve öteki üzerinden kendini anlamanın bir aracıdır. Beden aynı zamanda görünür, ortada, açık bir nesnedir ve yaşamsal faaliyetlerin kayıt alanıdır. Beden duruşları ve kendini ifade biçimleri ya da üzerindeki yara izleri, kırışıklıklar, piercingler, güneş yanıkları, dövmeler; sınıf, cinsiyet, yaş, kültürel aidiyet gibi pek çok olguyu görülebilir kılmaktadır. Belki de bu yüzden sanatçı için beden temsili, kendi bedenini ve başkalarının bedenini anlamlandırmanın ve onunla iletişime ve etkileşime geçmenin etkin bir aracıdır. Judith S. Schwartz'a göre cinsiyet meselelerini ele almak veya bedensel işlevleri çağrıştırmak başka bir deyişle İnsan bedenini bir metafor olarak kullanmak için kil kadar iyi bir malzeme yoktur. Çocuklar dahi seramik bir eserle karşılaştıklarında onun toprakla olan organik bağını kolaylıkla kavramaktadırlar (Schwartz, 2008, s.168). Bu nedenle seramiğin plastik dilinin ve sanatçı ile etkileşim içerisindeki üretim yöntemlerinin sanatçının ya da izleyicinin beden jestleri ve eylemselliği ile doğrudan ilişki kurabildiğini söylemek yanlış olmayacaktır.

1970 yılında Prag Uygulamalı Sanatlar Üniversitesi'nden mezun olan Jindra Vikova pratiğinde; seramik, heykel, çizim, kolaj, asamblaj gibi farklı tekniklere yer veren multidisipliner bir sanatçıdır. Çalışmaları ağırlıklı olarak yüzler, insan ve hayvan bedenleri, siluetler biçiminde şekillenen sanatçı üretimlerinde; kişisel deneyimlerinden gündelik hayatın gerçekliğine, edebi hikayelerden şiir, film, müzik gibi hayal gücünü besleyen diğer kaynaklara kadar etrafında olup biten her şeyle bir bağlantı kurmaktadır. Onun için sanat, sadece çevresine karşı değil, kendi içine ve kişisel yaşamına doğru da bir keşif yolculuğudur. Bu yolculukta, çoğu insan için sıradan olan ve ilgi çekici görülmeyen pek çok şeye karşı bir merak duyma söz konusudur. Örneğin 2004 yılında Prag'daki Via sanat galerisinde "Texts of Love" (Aşk Metinleri) konulu bir sergi düzenlemiş ve sergi üzerine sanat tarihçi Milan Hlaveš, "Atelier" dergisinde ilginç bir değerlendirme yapmıştır. Eleştirmen, sergiyi ve sanatçıyı çok olumlu bulmasına rağmen, aşk ve ona dair kelimeler konusunda biraz kuşku duyduğunu belirterek, aşırı kullanım ve ticarileşme nedeniyle bu kelimelerin değerinin düştüğünü ve sıradanlaştığını belirtmiştir (Zemánková ve Baňka aktaran Vikova, 2018, s.36). Ancak Viková'nın aşk ve kelimeler konusunu tükenmiş olarak görmediği aşikardır. Zemánková ve Baňka'ya göre:

> Aşk, onun için yaşamın o kadar temel ve vazgeçilmez bir kavramı ki, hiçbir şey bunu değersizleştiremez. Tıpkı 'anne', 'baba', 'doğum' ve 'ölüm' kelimeleri gibi. Ya da 'okşama', 'bekleme', 'özlem', 'sevinç' veya 'üzüntü' gibi kelimeler. Bunlar da çeşitli metinlerde aşırı kullanılır, bu nedenle sıradan olarak algılanabilirler. Ancak bunlar, insan varoluşunun

köşe taşlarından biridir ve aşırı kullanım bu kelimeleri sıradanlık tuzağına düşüremez (aktaran Vikova, 2018, s. 36).

Jindra Vikova her şeyden önce bir kadın sanatçıdır ve üretimlerinin feminist yaklaşımla yakın bir ilişkisi vardır. Bu nedenle çalışmalarında aşk, cinsellik, erotizm, ölüm, doğum, annelik gibi kavramlara özgür bir bakış açısıyla yer verir. Burada herhangi bir tematik arayıştan çok, kendiliğinden gelişen yaşamsal bir dışavurum, bir sanatçı jesti mevcuttur. İnsanlık ve insana dair konular her zaman ilgisini çeken sanatçının ürettiği iki boyutlu porselen insan yüzleri canlı modellerden ilham alınmış figürler değil, sembolik değeri olan kırılgan parçalardır. Çünkü sanatçıya göre karşılaştığı insan yüzleri onda anlık, güçlü bir izlenim bırakır ve bir daha geri döndürülemezler. Onlardan geriye kalan, sanatçının o yüzlerin ardında neyin gizli olduğuna dair merakıdır. Jindra Vikova için: *"Şeyler, göründüğü gibi olmayabilir ve gerçeklik genellikle bir yanılsamadır. Bir şeye bakarsınız oradadır, sonra tekrar bakarsınız gitmiştir ama ne hakkında olduğunu bildiğinizi hissedersiniz, fakat bir sonraki anda tekrar kaybettiğinizi anlarsınız"* (Vikova, 2018, s. 62). Bu nedenle ürettiği porselen yüzler anlık, geçici, uçucu, ölümlü, hafif ve kırılgandırlar (Görsel 7).



Görsel 7: **Jindra Vikova, "Faces" (Yüzler), 2007, porselen, 43 x 48 cm.**
Kaynak: https://www.jindravikova.cz/en/faces-masks/, Erişim: 31.03.2025.

Başlangıçta kişisel kayıtlar olarak gördüğü, bir kenarda duran, nadiren izleyici karşısına çıkan çizimleri, kolajları, asamblajları pratiğinde giderek önemli bir hal almaya başlayan Vikova için bu medyumlar anda olup biteni hızlıca yakalayabileceği araçlar haline gelmiştir. Seramik bu medyumlara göre sürece bağlı ilerleyen ve odaklanma gerektiren bir malzemedir. Anda olup biteni ve geçici olanı yakalama arzusu sanatçıyı farklı malzeme arayışına doğru sürüklemiştir. Tüm bu malzemelere karşı eşit bir mesafede duran sanatçının üretimlerinde malzemeler arasında geçişlilikler ve etkileşimler görülmektedir. Renkli teller ve porselen yardımıyla oluşturduğu siluetleri mekânda çizilmiş resimler gibidir. İncecik tellerden yapılmış figürler mekânı böler, bir anlamda onu organize eder ancak onun üzerinde hakimiyet kurmaz.

Berlin Güzel Sanatlar Üniversitesi'nde eğitim almış ve atölyesi Berlin'de tarihi bir kışlada bulunan Susanne Ring, tıpkı Jindra Vikova gibi seramik ve diğer plastik malzemelerle deneyler yapan, bu deneysel yaklaşımını resim, enstalasyon, fotoğraf, video gibi farklı medyumlara

taşıyan multidisipliner bir sanatçıdır. Üretimleri için açık alan niteliğindeki atölyesine ilk kez girildiğinde; Rus halk kültürüne ait bebeklerden vazolara, fotoğraflardan seyahat hatıralarına ve nakış işlemelere kadar pek çok kitsch objeyle karşılaşılan sanatçı için tüm bu nesnelerin bir aradalığı; özgür, anarşist ve duyusal bir dünyanın izdüşümü niteliğindedir. Bir koleksiyoncudan farklı olarak topladığı tüm bu objeler, değersiz ancak kendine özgü anlamı olan, mühürlenmiş bir zamana ait kırık dökük parçalar gibidir (Maltzahn-Redling, 2011, s. 79). Sanatçı pratiğinde ağırlıklı olarak seramik figürler üretse de çok sesli atölye ortamına benzer şekilde eserlerinde de belirlenmiş malzeme ve üretim şekillerini reddetmekte; seramik, ahşap, porselen, taş, cam, tuz hamuru, kâğıt, tekstil, buluntu nesne gibi farklı malzemeleri bir arada kullanmaktadır.



Görsel 8: Susanne Ring, "Freaks of Nature"(Doğanın Ucubeleri) isimli retrospektifinden bir görünüm, Badisches Landesmuseum, 2012.

Kaynak: https://www.susannering.net/ausstellungsansichten/, Erişimi: 27.08.2024.

Sanatçının 2012 tarihinde, Badisches Landesmuseum'da gerçekleştirdiği retrospektifinin ismi: "Freaks of Nature"dır (Görsel 8). Türkçe 'de garip, tuhaf, anormal, acayip, ucube anlamlarına gelen "freak" kelimesi, Ring'in eserlerini tanımlayan bir üst başlık gibidir. Sanatçının sergi için tasarladığı figürler, Orta Avrupa'da, iyi ve kötü bir dünya tahayyülü arasında kalmış figür gruplarını, Orta Çağ'ın "yabani insanları"nı andırırlar. Mitolojik tasavvurda bunlar, kaba, medeniyetten uzak orman insanlarıdır, doğada yaşayan ve oradan insanın kültürel dünyasına iyi ya da kötü bir şekilde etki eden varlıklardır. Bu heykeller vahşi ve dizginlenmemiş doğayı temsil ederler, adeta "doğanın ucubeleri"dirler (Siebenmorgen, 2011, s. 6-7).

Çalışmalarının odak noktası beden ve bedensellik olan Susanne Ring, pratiğinde bedeni üç açıdan ele alır: ilki figürlerin yapılış tarzı ve buradaki plastik yaklaşım, ikincisi günümüz toplumundaki beden algısına eleştirel bir bakış, üçüncüsü ise galeri mekanına konumlanan bu figürlerle karşılaşan izleyicinin bedenidir (Lüddemann, 2020, s. 142). Susanne Ring'in seramik figürleri; bazen garip, çılgın ve gerçeküstü, bazen çocuk eliyle yapılmış, beceriksiz ve çaresiz, bazen de içsel ve dışsal yaralarla tasarlanmış varlıklar gibi görünür. Tasarladığı hiçbir beden

bir diğerine benzemez, kendine özgü ve biriciktir. Bu durumun oluşmasında şüphesiz, seramiğin belirsizlikler ve sürprizler içeren yapım süreci de etkendir. Sanatçı, malzemenin katkısını ve öngörülemeyen tepkilerini işlerine dahil eder. Sussanne Ring, heykellerinin sadece yaratıcısı değil, aynı zamanda sanatsal süreç içerisinde nihai formlarını bulmaya çalışmalarının bir yardımcısıdır. Seramiğin kontrollü doğasından oldukça uzak bir yaklaşımla üretilen ve malzemenin plastikliğine vurgu yapan bu eserler; bedeni güzelleştirme onu mükemmel bir varlık olarak konumlandırma çabalarındaki sosyal normlara ya da fiziki kontrollere bir karşı çıkış niteliğindedir. Sanatçı ürettiği bedenleri sergiler aracılığıyla alıcısına sunmaktan çok onları yabancı, tuhaf, eksik yanlarıyla izleyici karşısına çıkarır. Burada izleyicinin bedenini de ürettiği figürler arasına yerleştirme çabası vardır. Sanatçı, oluşturduğu mekânsal kurgular ile seramik figürleri ve izleyici arasında bir karşılama ve yüzleşme alanı yaratır. Bu heykeller sadece görülmek ve hissedilmek istemez; aynı zamanda izleyiciye geri baktıkları, onları izledikleri izlenimini veririler.

4. 4. Çevresel Yıkımla Yüzleşme

1960'ların ikinci yarısında sanatın ticarileşmesine karşı duran ve dönemin yeni yeni gelişmeye başlayan çevreci hareketlerinden etkilenen bir gurup sanatçı "Arazi Sanatı", "Yeryüzü Sanatı", "Çevre Sanatı", "Toprak Sanatı" gibi çeşitli ifadelerle anılan bir sanat pratiği geliştirmişlerdir. Dağların, göllerin, çöllerin, kumsalların, sanatçının müdahalesiyle "yeni birer sanatsal topografi" oluşturduğu Arazi Sanatı örneklerinin yanı sıra plastik unsurların arka planda kaldığı doğanın kendisine doğrudan iyileştirici müdahalelerle gerçekleştirilen "Ekolojik Sanat" yaklaşımları da bu yıllarda öne çıkar (Antmen, 2008, s. 254).

Günümüz sanatçıları da hızla bozulan gezegenimize dair kolektif farkındalıklarının yarattığı korku, hayal kırıklığı, öfke ve çaresizlik duygularını derinden hissetmeye devam etmektedir. Her yerde hissedilen bir çözülme duygusu, bireysel çalkantılara, yabancılaşmaya ve hayal kırıklığına yol açmaktadır. Günümüzde sentetik lifler, sentetik kokular ve yapay değerlere dayalı plastik dünyalarda yaşamaktayız. Dağ tırmanışı, okyanus dalgaları ve "vahşi" hayvanları deneyimlemek için tema parklarına gidiyoruz. Yapay olan, giderek gerçek olarak kabul edilmekte; gerçek deneyimler ise gitgide ulaşılması zor hale gelmektedir. Vahşi yaşama ve bitki örtüsüne yönelik tehditler, suyun erişilebilirliği ve kalitesi, hava kirliliği, asit yağmurları, ozon tabakasının incelmesi, kuraklık, kıtlık, küresel ısınma, doğal kaynakların korunması, hastalıkların yıkıcı etkileri, kontrolsüz nüfus artışı tehlikesi ve kurumsal açgözlülük gibi meseleler hem gezegenin hem de çağdaş sanatçının yüzleşmek zorunda olduğu konuların başında gelmektedir (Schwartz, 2008, s. 206).

Tüm coğrafyalarda etkisi artarak görülen çevresel tehditlerin sonuçlarını ve toplumsal yansımalarını ele alan Paul Scoott ve Maria Geszler Garzuly yanı sıra, yapıtlarında doğanın şiirsel dilini öne çıkaran Lawson Oyeken'ın çalışmaları dikkat çekicidir. Bu sanatçıların dışında çağdaş Avrupa seramiğinde Philippe Barde, Maro Kerassioti ve Bertozzi ve Casoni sanatçı

AKDENİZ SANAT e-ISSN 2458-9683 VOL 19 NO 36

ikilisinin çalışmaları çevreyle ilgili duyarlılıklıları farklı ifade biçimleriyle ele alması açısında önemlidir.

İngiltere'nin kuzeybatısında yer alan Cumbria, doğal güzellikleri, gölleri ve dağlarıyla tanınan bir bölgedir. Paul Scott, "Cumbrian Blue" adlı seramik serisinde bu bölgeden ilham alarak geleneksel mavi-beyaz seramik desenlerini modern ve eleştirel bir bakış açısıyla yeniden yorumlamaktadır. Klasik İngiliz mavi-beyaz seramik geleneğinden esinlenerek günümüze dair çevresel, sosyal ve politik konuları ele alan sanatçı, yapıtlarında doğa tahribatı, iklim değişikliği, sanayileşmenin insan yerleşimleri üzerindeki etkileri ve tarihsel-kültürel miras gibi temalara odaklanır. Sanatçı, 2003 tarihli "Three Gorges, After the Dam" (Üç Boğaz Barajı'ndan Sonra) adlı eserinde, Çin'in Yangtze Nehri üzerinde 1994 yılında inşasına başlanan ve 2015 yılında tamamlanan (Three Gorges Dam, 2025) dünyanın en büyük hidroelektrik barajı olan Üç Boğaz Barajı'nın neden olduğu çevresel ve toplumsal tahribata yıllar öncesinden dikkat çeker (Görsel 9). Scott, Çin kökenli geleneksel mavi beyaz İngiliz seramik desenlerinden olan "Willow Pattern" (Söğüt Deseni) baskısını uyarlayarak ve Çin'e ait figüratif imgeleri silerek oluşturduğu bu çalışmasında, baraj ve sel gibi temalar aracılığıyla güncel bir eleştiri sunmaktadır.

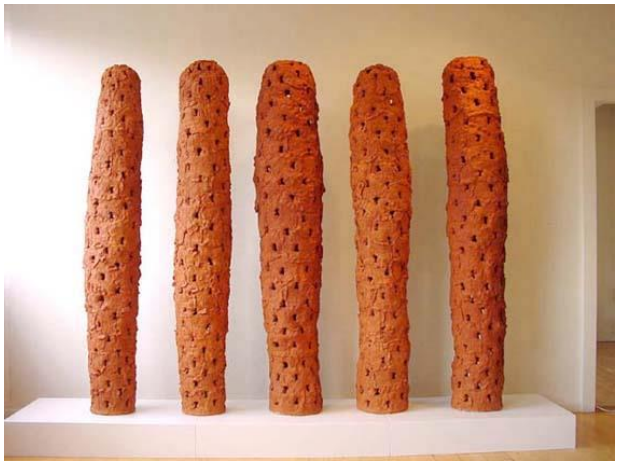


Görsel 9: Paul Scott, "Three Gorges, After the Dam" (Üç Boğaz Barajı'ndan Sonra) 5 varyasyonlu serinin 1.si, 2003, sır içi serigrafi dekal, 43 × 42 × 3 cm., Tullie House Müzesi ve Sanat Galerisi, Carlisle, Cumbria, Birleşik Krallık.

Kaynak: Schwartz, J. S. (2008). Confrontational Ceramics. London, A&C Black, s. 216.

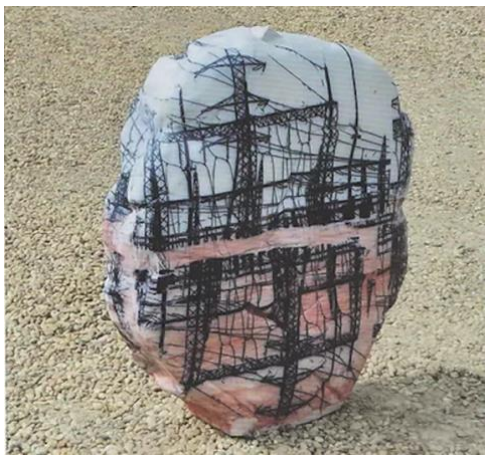
Kendi başlarına büyüyüp birikiyormuş gibi görünen formlardaki organik his, Lawson Oyekan'ın yükselen formlarının önemli bir parçasıdır; Oyekan eserlerini devasa boyutlarda oluşturmak için sarmal teknikle inşa eder. 2,5 metre yüksekliğe ulaşan bazı büyük boyutlu eserler, izleyiciyi farklı düzeylerde etkileşim kurmaya davet eder. Afrika ve Avrupa kültürlerine ait referanslar kullanarak Oyekan, çeşitli etkileri bir araya getirerek yapay ve organik olanı birleştiren katmanlı yapıtlar yaratmaktadır (Cooper, 2009, s. 129). Lawson

Oyekan'ın yapıtları, uçurumun kenarındaki doğayı çağrıştırır ve sanatçıya tanıdık gelen bir manzarayı yansıtır. Nijerya'da büyüyen sanatçı çalışmaları ile, deliklerle dolu devasa karınca yuvalarıyla kesintiye uğrayan Afrika'nın kurak düzlüklerini hissettirir (Görsel 10). Oyekan'ın organik çalışmaları, doğaya ait güçlü metaforlar içermekle birlikte, karmaşık duyguları da yansıtır. Bu formlardaki delikler, sanatçı için aslında birer gözü temsil eder; sanatçının zihninden çıkarak izleyicinin manzarasına bakan ve eserlerin sahiplerinin yaşam alanlarına giren bir varlığa dönüşmektedir (Del Vecchio, 2001, s. 84).



Görsel 10: Lawson Oyekan , "Işıkla Denemeler Serisinden Beş Obje", Arhus, Danimarka, 2001.
Kaynak: https://www.galerie-herrmann.com/arts/oyekan/Arhus.htm Erişim: 11.10.2024.

Kendini "başarısız bir sosyal ve ideolojik deneyin, sosyalizmin inşasının, çocuğu" olarak gören Maria Geszler Garzuly , Budapeşte Uygulamalı Sanatlar Koleji'nden mezun olduktan sonra, "taşrada" fakir bir seramik fabrikasında tasarımcı olarak çalışmaya başlar. O dönemden itibaren Doğu Avrupa'ya özgü fabrikaların soğutma kulelerini ve kırık camlarını, üretim bantlarını, varisli kadın döküm işçilerini, elektrik santrallerini, hurdalıkları, toksik gazlardan kırmızıya dönmüş gökyüzünü ve yetersiz aydınlatılmış devasa fabrika salonlarının yalnızlığını derinden hissetmeye başlar. Sanatçı daha sonrasında, etkisi altında kaldığı ağır sanayi kentlerine ait bu imajları fotoğraflayarak serigrafi yöntemiyle porselen figürlerinin üzerine aktarır (Schwartz, 2008, s. 210) (Görsel 11). İnsan zihninin ve teknolojinin yarattığı mucizelerine duyduğu hayranlık ve takdir diğer yandan devasa ve gıcırdayan çelik yapıların yarattığı korku ve endişe Garzluy'nin yapıtlarında birlikte görülmektedir.



Görsel 11: Maria Geszler Garzuly, "Planet of Future," (Geleceğin Gezegeni), porselen, ipek baskı, 1320°C, indirgen pişirim, 45 x 48 x 7 cm., 2019.

Kaynak: Geszler-Garzuly, M.& Jozsef , S., New Ceramics Magazine, July-August 2020, p. 8-11.

4. 5. Materyalle Diyalog ve Deneysellik

Seramiğin malzeme olarak tanıdığı imkanlar ve tekniğin getirdiği kısıtlamalar bu malzeme ile çalışan pek çok sanatçı için süreci şekillendiren gerilimli iki uçtur. Seramik pratiklerinde malzemeye hakimiyet kadar oluşan sürprizlere açık olmak, bu sürprizleri yönlendirebilmek ya da özgür bırakabilmek üretim için önemli girdilerdir. 1960'lı yıllarda, soyut dışavurumculuğun özgürlükçü üretim tekniklerinden etkilenen Peter Voulkos, seramiğin kontrollü doğasından uzaklaşarak, süreç odaklı, performatif bir dizi eylem gerçekleştirmiştir. Tornada çekilen büyük boyutlu işlerinde oluşan çatlaklar ya da sanatçının bilinçli bir şekilde meydana getirdiği yırtıklar, delikler, oluşturduğu katmanlar, parçalanmalar formun pürüzsüz ve steril doğasını bozma girişimleri olarak kabul edilebilir. 1960'lı yıllarla başlayan bu girişimler, seramik üretiminde zanaat ve sanat arasındaki sınırları kaldırma çabası olarak da değerlendirilebilinir. Jo Dahn'a göre; kavramsal seramik, sanat ve zanaat arasındaki geçirgen sınırda çalışır, her iki alanın de bazı yönlerini paylaşır ve nihayetinde bu iki alan arasında geçirgenlik gösterir. Kavram üzerine çalışan çağdaş seramikçiler çoğunlukla kili pratiklerinin merkezine alırlar. Çamur ve teknik süreç anlamın inşasında önemli bir rol oynamaktadır. Bu sanatçılar, fikir ile malzeme arasında simbiyotik bir ilişki arayışındadırlar (Dahn, 2011, s. 169). Belki de diyebiliriz ki sanat pratiklerinde 1960'lı yılların kavramsal sanatı ile hakimiyetini pekiştiren düşünce; kile benzer şekilde plastik ve şekilsizdir, duyular, eylem ya da var olma ile harekete geçmektedir.

Helsinki çıkışlı Pekka Paikkari büyük ölçekli duvar düzenlemeleri, kullanım eşyalarını yeniden yorumlayan heykelleri ve kamusal alan yerleştirmeleri ile tanınan bir sanatçıdır. Çalışmalarında ana malzeme olarak kili kullanan Paikkari, sanat, tasarım ve geleneksel yaklaşımlar arasındaki sınırları bulanıklaştırır. Kilin teknik özelliklerini derinlemesine inceleyen ve bu özellikler üzerine araştırmalar yapan sanatçının kavramsal tavrını malzemenin sahip olduğu bilgi dağarcığı belirler. Kuruyan kilin çatlamış yüzeyinin ağ benzeri

bir yüzey oluşturmasından etkilenen sanatçı, bir seri eserinde kili kontrollü bir kuruma sürecine maruz bırakarak tahmin edilemez çatlaklar için önlemler almaktadır. Hava ile etkileşime giren kilin doğal kuruma sürecine müdahalede bulunan sanatçı düzen ve kaos gibi birbirine zıt iki kavramın kesişiminde bir seri meydana getirir. Pekka Paikkari uzun yıllar çalıştığı Arabia seramik fabrikasındaki deneyimlerine paralel olarak yürüttüğü sanat pratiklerinde; çömlekçi tornasının, fırının boyutlarının, kilin fiziksel özelliklerinin yarattığı kısıtlamalarla karşılaşmıştır. Bu kısıtlamalar özellikle büyük boyutlu seramik panolar üretirken yüzeyde oluşan dalgalanmalar ve çatlaklar şeklindedir. Hem olumsuz kabul edilebilecek yüzey etkilerini hem de kısıtlı fırın ölçülerini dikkate alarak, malzemenin ve teknik imkanların getirdiği dezavantajları avantaja dönüştürmeyi başaran sanatçı istediği boyutta ve etkide panolar üretmiştir. 1960'lı yılların soyut dışavurumcularında olduğu gibi zemine yerleşen eser, sanatçının müdahalelerine açık bir şekilde kırılmayı, tekrar kırılmayı ve yeniden birleştirilmeyi beklemektedir (Görsel 12). 5-6 mm inceliğinde olan plakalar üzerine çatlaklar oluştuktan sonra numaralandırılır, pişirilir ve bir kontrplak ya da çerçeve yardımıyla bir yüzey üzerine sabitlenirler (Görsel 13). Sanatçının panoları, büyüklüğü ve yüklendiği kırılganlık hissiyle seramiğin malzeme olarak üstlendiği kimlik arasında bir diyalog üretmektedirler (Atkins, 2021, s. 46-49).



Görsel 12: Pekka Paikkari çalışırken, Hostler Burrows, New York, 2019.

Kaynak: https://cfileonline.org/feature-pekka-paikkaris-ymmärretty-surroundings-at-hostler-burrows/, Erişim: 31.03.2025.

Görsel 13: Pekka Paikkari, "Epic Moment" (Epik An), 2019, seramik, 200x350 cm.

Kaynak: https://cfileonline.org/feature-pekka-paikkaris-ymmärretty-surroundings-at-hostler-burrows/, Erişim: 31.03.2025.

İspanyol sanatçı Rafa Perez, performatif bir yaklaşımla ele aldığı çalışmalarında tıpkı Pekka Paikkari gibi resim, seramik ve heykel arasındaki sınırları bulanıklaştırır öyle ki bu çalışmalar soyut resmin üç boyutlandırılmış temsilleri gibidir. Gündelik hayatta kullanım eşyası olarak da karşımıza çıkan seramik, izleyiciye tanıdık gelebilen sosyolojik bir nesne formundadır. Ancak Rafa Perez gibi sanatçıların işlerinde bu tanıdık his yerini sürpriz karşılaşmalara bırakır. İzleyiciye tuhaf ve yabancı gelen bu formlar, işlevsel olanla güçlü bir karşıtlık kurgular.

Çalışmalarında porselen ve siyah düşük dereceli çamuru bir arada kullanan sanatçı, birbirinden farklı özelliklere sahip bu iki çamurun aynı sıcaklığa farklı tepkiler vermesinden yola çıkar (Görsel 14). Yüksek sıcaklığa maruz kalan melez bünyede porselen, düşük dereceli çamura göre daha fazla küçülür. Bu durum düşük dereceli gözenekli çamurun volkanik bir patlama gibi porselen yüzeyi yarması ile sonuçlanır. Sanatçının form üzerinde oluşturduğu kesikler ve yarıklar bu volkanik patlamayı yönlendiren müdahalelerdir. Bu nedenle fırın ortamında oluşan sürprizler kadar çamurun doğası ve sanatçının yönlendirmeleri sürece etki eden unsurlardır (Görsel 15). Teknik, doğa ve insan iş birliğinde ortaya çıkan bu eserler dünyadaki başka hiçbir şekle benzemeyen, kendine has ve bağımsız yapılardır (Hess, 2015, s. 118-120).





Görsel 14: Rafa Pérez, "Untitled no. 27" , porselen ve metal içerikli siyah düşük dereceli çamur, 31 x 28 cm.
Kaynak: https://cfileonline.org/art-works-of-contemporary-ceramic-art-by-rafa-perez-at-oxford-ceramics/, Erişim: 31.03.2025.

Görsel 15: Rafa Pérez, "Untitled no. 9" , porselen ve düşük dereceli siyah çamur, 18 x 25 x 23 cm.
Kaynak: https://cfileonline.org/art-works-of-contemporary-ceramic-art-by-rafa-perez-at-oxford-ceramics/, Erişim: 31.03.2025.

5. DEĞERLENDİRME ve SONUÇ

Modernist perspektifte geleneği ve dolayısıyla işlevsellikle olan ilişkisini dışlayan seramik, zamanla yeni bir bağlam geliştirerek çağdaş sanat ortamında kendine güçlü bir yer edinmiştir. Postmodern dönemde "gündelik olan"ın sanatta odak noktası haline gelmesiyle birlikte, seramik yalnızca estetik ve teknik kaygılarla değil, sosyolojik, ekonomik ve psikolojik göstergeler aracılığıyla da değerlendirilmeye başlanmıştır. Sanat anlayışının köklü dönüşümler geçirdiği bu süreçte, seramik de geleneksel sınırlarını aşarak geçmişe dair kabulleri sorgulamış, yeni anlamlar ve olasılıklar önermiştir. Alışılagelmiş görme ve yorumlama biçimlerini değiştiren bu dönüşüm, sanat izleyicisinin ve eleştirmenlerin dikkatini çekmiş, seramiğin çağdaş sanat içindeki konumunu güçlendirmiştir.

60'ların sonlarından itibaren etkili olan Land Art, Arte Powera, Fluxus ve Kavramsal Sanat gibi yenilikçi sanat tavırları, seramik sanatçılarının kendi malzemeleri olan kil ile kurdukları ilişkide yeni bakış açıları kazanmasında ve yeni bir dil kurmalarında ilham verici olmuştur. Bu

yeni ilişki biçiminde öteden beri tanıdık ve alışılmış olan "biçim"in yerini "kavram"ın öncelediği görülür. 1980'lerle birlikte postmodernizm, sanat dünyasında etkisini giderek artırmış, geleneksel malzemelerin ve tekniklerin ötesine geçerek kavramsal anlatımı ön plana çıkarmıştır. Bu dönemde seramik, modernist dönemde olduğundan farklı olarak geniş sanat çevrelerince artık yalnızca işlevsel bir zanaat olarak değil, aynı zamanda eleştirel ve felsefi anlamlar taşıyan bir sanat formu olarak değerlendirilmeye başlanmıştır.

Bu dönüşüm, toplumsal ve politik değişimlerle de doğrudan ilişkilidir. 1980'lerin sonunda Soğuk Savaş'ın sona ermesi, Berlin Duvarı'nın yıkılması ve Avrupa Birliği'nin genişlemesi, kıtanın siyasi ve kültürel yapısında köklü değişimlere neden olmuştur. Bu süreçte görece huzur ortamı, büyük anlatıların parçalanmasını ve sanatçıların bireysel ve yerel anlatılara yönelmesini beraberinde getirmiştir. Öte yandan, ABD'nin 1990'lardan itibaren Ortadoğu'daki müdahaleleri, Irak ve Afganistan işgalleri gibi küresel savaşları, Amerikalı sanatçılar tarafından politik ve insani sonuçlarıyla ele alınırken, Avrupa seramiğinde doğrudan savaş temalı bir yaklaşımın daha az tercih edildiği görülmektedir. 1992-1995 yılları arasında yaşanan Bosna Savaşı ve Avrupa'nın bu süreçteki duyarsızlığı, kıta genelinde etik ve politik bir sorgulama alanı yaratmış, ancak bu durum seramik yapıtlara güçlü bir biçimde yansımamıştır. Bununla birlikte, Doğu Avrupa'da 1989'da Berlin Duvarı'nın yıkılması ve ardından sosyalist rejimlerin çöküşü, 1990'lardan itibaren kapitalist sisteme geçiş süreci, bireylerin aidiyet duygusunu, bellekle kurdukları ilişkiyi ve geçmişin izlerini nasıl taşıdıklarını sorgulayan eserlerin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Macar sanatçı László Fekete gibi isimler, Doğu Avrupa'nın geçirdiği bu politik dönüşümü seramik aracılığıyla ifade eden sanatçılar arasında öne çıkmaktadır. Bu bağlamda seramik, yalnızca geleneksel işleviyle değil, aynı zamanda kimlik, tarih ve toplumsal bellek gibi konuları ele alan güçlü bir metafor olarak çağdaş sanat ortamında kendine yer bulmuştur.

Sanatçıların seramiği yalnızca geleneksel kullanım alanlarıyla sınırlamaktan vazgeçerek kavramsal anlatımlar için bir araç olarak benimsemesinde, malzeme ve üretim tekniklerindeki özgürleşme de önemli bir rol oynamıştır. Deneysel teknikler, farklı malzeme kullanımları (mixed media) ve yeni pişirim yöntemleri sayesinde seramik, çağdaş heykelin ve enstalasyonun ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Küreselleşmenin beraberinde getirdiği disiplinlerarası etkileşimler, kültür endüstrilerinin doğmasına ve uluslararası sanat sergilerinin sayısal ve niteliksel olarak artmasına neden olmuş, "bienalleşme dönemi"ni hızlandırmıştır. Bir malzeme (material) ve aynı zamanda bir mecra (medium) olarak seramik, sanat üretim pratiklerinde ve sanatın dağıtım kanallarında yaşanan bu değişimlerden doğrudan etkilenmiş; mimari, çağdaş heykel, performans ve kavramsal sanat gibi diğer disiplinlerle daha güçlü bir etkileşim içine girmiştir.

Zamanın ruhuna bağlı olarak toplumsal alanda ve sanatta yaşanan dönüşümler kadar seramiğin fiziksel nitelikleri de kavramsal yaklaşımların oluşturulmasında belirleyici bir rol

üstlenmiştir. Pişmemiş ve pişmiş hallerinde farklı duyusal ve anlatısal olanaklar sunan kil, esnekliği, kırılganlığı, geçirgenliği ve dokusal çeşitliliği ile sanatçılara kavramsal ifade açısından zengin bir materyal sağlamaktadır. Bu bağlamda, malzemenin içkin özellikleri yalnızca teknik bir unsur olarak değil, aynı zamanda sanatçının anlatısını biçimlendiren temel bir bileşen olarak ele alınmıştır.

Bahsedilen dönüşüm süreci, geleneğe sıkı sıkıya bağlı, hatta kimi zaman tutuculuğa varan bir anlayışla şekillenen ve dünya seramik tarihinde kendi kültürel kurumlarını oluşturmuş, öncü ekollerini (Arts&Crafts, Bauhaus, Studio Pottery vb.) yaratabilmiş olan Avrupa seramiğinin kimliğini çağdaş bir gramer içinde yeniden yapılandırma potansiyelini de beraberinde getirmiştir. Çalışmada ele alınan sanatçıların, seramiğin salt bir zanaat alanı olmaktan çıkıp, çağdaş sanat bağlamında güçlü bir kavramsal araç haline gelmesine katkıda bulundukları açıkça görülür.

Makalede ele alınan Avrupalı sanatçıların çağdaş seramik sanatına kavramsal açıdan nasıl bir açılım getirdikleri önemli bir sorudur. Bu bağlamda, Avrupa'da yaşayan ve kıtanın coğrafi özelliklerinden, tarihsel birikimlerinden ve kendine özgü yaşam kültüründen beslenen sanatçıların, kendi deneyimlerini, hatıralarını ve belleğe dair unsurları kil aracılığıyla ifade etmeleri dikkat çekicidir. Örneğin, Mestre'nin çalışmaları, 20. yüzyıl başlarındaki İtalyan Metafizik resminin terk edilmiş meydanlarını ve dar sokaklarını anımsatan mimari sahneler yaratır. Uzun düşen gölgeler, belirgin ışık-gölge kontrastları ve esrarengiz atmosfer, sanatçının üç boyutlu formlarında da kendini gösterir. Bu anlatım dili, yalnızca fiziksel bir mekân kurgusuyla sınırlı kalmaz; aynı zamanda izleyicide bellek ve melankoli kavramları üzerine düşündüren bir estetik oluşturur. Mestre'nin eserlerinde görülen bu metafizik yaklaşımı, Avrupa resim geleneğinin çağdaş seramik sanatında kavramsal bir dönüşümü olarak okumak mümkündür.

Bununla birlikte, tarihsel verilerin yeni bir bağlam içerisinde ele alınması ve sanatsal-kültürel verilerin dönüştürülmesi çağdaş Avrupa seramiğinde farklı bir kavramsal yaklaşım olarak öne çıkar. Örneğin İngiliz sanatçı Paul Scott, kendi ülkesinin geleneksel seramik kültüründen beslenerek oluşturmuş olduğu yapıtları aracılığıyla kendi coğrafyasını aşarak çevresel problemler karşında evrensel bir politik tavır sergiler. Bunu yaparken kullanmış olduğu İngiliz mavi-beyaz seramikleri bir katalizör işlevi görür. Yine Maria Geszler Garzuly'nin yapıtları da bir döneme damgasını vuran "demir perde ülkeleri" olarak anılan Soğuk Savaş döneminde Sovyetler Birliği ve onun Doğu ve Orta Avrupa'daki müttefiklerini kapsayan sosyalist ülkelerdeki yakın dönem tarihinin politik ve sosyolojik yansımalarıdır. Kültürel unsurların dönüşümü örneklerine, Ulla Viotti'nin Kuzey Avrupa ve İskandinavya mimarisinin önemli bir bileşeni olan tuğlayı sanatının merkezine oturtması da eklenebilir. Tüm bu Avrupa kıtasına özgü yaşayış biçimleri ve kültüre ait dinamikler ayırıcı özellik taşır ve çalışmada ele alınan sanatçıların yapıtlarında açıkça izlenir.

Yukarıda bahsedilen gelişmeler doğrultusunda, seramik malzemeyle sanatsal üretimlerini sürdüren sanatçılar, Avrupa'daki çağdaş sanat müzeleri, bienaller, sanatçı programları ve koleksiyonlarda giderek daha fazla yer bulmaktadır. Bu durum, onların seramiği yalnızca teknik bir üretim alanı olarak değil, kavramsal boyutlarıyla ele almasını teşvik etmiş ve malzemenin doğasına ilişkin özgün okumalar yapmalarını sağlamıştır. Seramik eğitimi almış ya da üretim süreçlerinde seramiği tercih eden sanatçılar, sanat hiyerarşilerinde zaman zaman sınırda konumlandırılsa da seramiğin anlatısal gücünü çağdaş sanat pratikleriyle birleştirerek alana önemli katkılar sunmuşlardır. Sonuç olarak, çağdaş Avrupa seramiği, geleneksel zanaat sınırlarını aşarak eleştirel ve kavramsal sanatın güçlü araçlarından biri haline gelmiştir. Kültürel miras, kimlik, bellek ve toplumsal meseleleri ele alan sanatçılar, seramiğin hem maddesel hem de düşünsel potansiyelini genişleterek onu çağdaş sanat sahnesinde vazgeçilmez bir mecra hâline getirmiştir. Malzemenin içkin anlamlarını sanatsal pratiklerine entegre eden bu sanatçılar, seramiğin yalnızca teknik bir üretim alanı değil, aynı zamanda düşünsel ve eleştirel bir mecra olarak konumlanmasını sağlamıştır. Gelecekte, teknolojik yenilikler, sürdürülebilirlik arayışları ve disiplinlerarası yaklaşımlar ile bu dinamik dönüşümün daha da derinleşmesi ve seramiğin çağdaş sanatla ilişkisini daha güçlü bir biçimde sürdürmesi beklenmektedir.

KAYNAKÇA

Adamson, G. (2008). Open ended objects. *In you in between* (Exhibition Catalogue). Middlesbrough Institute of Modern Art Publication. Erişim adresi (20.08 2024): http://www.andersruhwald.com/you-in-between#20.

Antmen, A. (2008). *20. yüzyıl Batı sanatında akımlar.* İstanbul: Sel Yayıncılık.

Atkins, N. (2021). Discovering the art of Pekka Paikkari. *New Ceramics: The International Ceramics Magazine, 5* (2021).

Clark, G. (1999). *Alev Ebüzziya Siesbye* (Z. Rona, Trans.). İstanbul: Kaleseramik Sanat Yayınları.

Cooper, E. (2009). Contemporary ceramics: Mind the gap, sculptural form in clay. London: Thames & Hudson Ltd.

Dahn, J. (2011). Elastic/expanding contemporary conceptual ceramics. In M. E. Buszek (Ed.), *Extra/ordinary craft and contemporary art.* Durham and London: Duke University Press.

Daintry, N. (2007). *The essential vessel.* In *Breaking the mould: New approaches to ceramics.* Black Dog Publishing.

Danius, S. (2006). Kjell Rylander and the art of the saw. *In Voices: Contemporary ceramic art from Sweden.* Erişim adresi (24.06.2025): http://www.kjellrylander.com

Del Vecchio, M. (2001). *Postmodern ceramics.* USA: Thames & Hudson.

Hanaor, C. (Ed.). (2007). Foreword. In *Breaking the mould: New approaches to ceramics.* Black Dog Publishing Limited.

Hess, A. R. (2015). Perez Fernandez: Look until you feel. In *XII Biennal Internacional de Ceramica Manises Catalogue.*

Jonson, L. (2009). In my next life I want to be an architect. *Ceramics: Art and Perception, 77*, 106-111.

Jönsson, L. (2005). Life among things: The continuous present. *In Craft in dialogue/Iaspis: Six views on a practice in change.* Stockholm, Sweden. Erişim adresi (24.06.2025): http://www.kjellrylander.com

Lüddemann, S. (2020). Zwischen Fragilität und Verletzlichkeit: Zu den Körper-Figuren von Susanne Ring. In *Sack voll Knochen* (Exhibition Catalogue). Kunstverein Paderborn. Erişim adresi (27.08.2024): https://www.susannering.net/downloads/

Maltzahn-Redling, J. (2011). Die Dynamik der Stille: Keramiken von Susanne Ring. In *Freaks of nature* (Retrospective Catalogue). Badisches Landesmuseum. Erişim adresi (27.08 2024): https://www.susannering.net/downloads/

Pérez Camps, J. (2001). Enrique Mestre: Uniting geometry & ceramics. *Ceramics: Art and Perception, 46*, 41–45.

Perryman, J. (2004). *Naked clay: Ceramics without glaze.* London: A&C Black.

Schwartz, J. S. (2008). *Confrontational ceramics.* London: A&C Black.

Siebenmorgen, H. (2011). Freaks of Nature (Retrospective Catalogue Foreword). Badisches Landesmuseum Karlsruhe, Erişim adresi (24.06.2025): https://www.susannering.net/downloads/

Sümengen Berker, O. (2015). Architecture and ceramics. *Procedia - Social and Behavioral Sciences,* 291–295.

Şahbaz, H. (2024). Sanatsal pratikte bedenin temsili ve seramik malzemenin olanaklarıyla figüratif söylem. *Sanat Yazıları, 50*, 132-149.

Şentürk, T. Ö. (2020). Seramik sanatında Peter Voulkos etkisi. *Ulakbilge, 44*, s. 72-78.

Şölenay, E. ve Özer, G. (2013). Peter Osborne'nin kavramsal sanat açılımı doğrultusunda çağdaş seramik sanatında kavramsal çalışmaların incelenmesi. *Sanat ve Tasarım Dergisi, 4*(4), 33-52.

Three Gorges Dam. (2025). *Wikipedia.* Erişim adresi (31.03 2025): https://en.wikipedia.org/wiki/Three_Gorges_Dam

Tizgöl, K. (2008). Sanatta minimalizim ve günümüz seramik sanatına yansımaları (Sanatta Yeterlik Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Seramik Anasanat Dalı, İzmir.

Turani, A. (2011). *Çağdaş sanat felsefesi.* İstanbul: Remzi Kitabevi.

Vikova, J. (2018). Je později, než si myslíš / It's later than you think. Prag: Vydal / Publisher KANT. Erişim adresi (30.08 2024): https://www.aic-iac.org/wp-content/uploads/jindra-vikova-new-monography.pdf

Whiting, D. (2020). Elegy and enigma. In *Enric Mestre Catalogue.* Modern Shapes Gallery, Antwerp (BE), 6-8.

Yılmaz, M. (2006). *Modernizmden postmodernizme sanat.* Ankara: Ütopya Yayınevi.

STRUCTURED ABSTRACT

This article examines the conceptual tendencies in contemporary European ceramics from the 1980s to the early 2000s. Conceptual approaches to ceramic practice, which emerged in the United States in the 1960s, became widespread in Europe in the 1980s. Therefore, this study focuses on artist tendencies in Europe over approximately 20-30 years. Analyzing major sources on contemporary ceramics reveals that American ceramics are mentioned more frequently, mainly due to the earlier institutionalization process in the U.S. Furthermore, no national or international study specifically examines conceptual tendencies in European ceramics. Thus, this article aims to contribute to the literature by highlighting European ceramics, which has often been overshadowed by American ceramics.

The literature review shows that most sources categorize ceramics based on formal, production, or exhibition methods rather than conceptual tendencies. While conceptual elements can be found in existing examples, analyzing ceramics from a conceptual perspective allows for interpretation through idea-based art approaches. This shift enables ceramics to engage with diverse social issues, moving beyond its historically isolated position.

In the 1960s, the emphasis on the artwork as a physical object diminished, and its intellectual dimension gained prominence. Artists reinterpreted Duchamp's readymade concept, and movements like Conceptual Art and Minimalism emerged. Consequently, ceramic artists moved away from traditional production approaches. The post-war freedom in America fostered a new environment for art institutions, academies, and artists. Art schools in the U.S. emphasized both manual skills and intellectual development. This period saw ceramics transcending traditional production methods and adopting a language based on ideas and discourse. These approaches were introduced to Europe through American artists' participation in international platforms like biennials and triennials. From the 1960s to the 1970s, American and European artists frequently traveled between continents, facilitating cross-cultural exchanges. Institutions like the Royal College of Art in Europe closely followed and adopted new American ceramic practices, integrating them into the European art scene.
The modernization of European ceramics was influenced by movements such as Arts & Crafts, Bauhaus, and Studio Pottery, which also played a role in shaping American ceramics. However, the rupture caused by Abstract Expressionism and Funk Art in the 1960s further influenced Britain and continental Europe, accelerating the transition of ceramics into a postmodern framework. The New Ceramics Movement, which emerged in the UK in the 1980s, significantly contributed to the spread of new ceramic trends across continental Europe. Ceramic symposiums and biennials facilitated the institutionalization of contemporary ceramics, allowing European ceramics to gain global representation and recognition.

Art movements such as Fluxus, Arte Povera, Happening, Performance Art, and Feminist Art, which gained prominence in the 1960s, encouraged artists to focus on themes such as identity,

gender, urbanization, environmental issues, and collective memory. Ceramic artists broke away from tradition and established a presence in contemporary art. Ceramics was no longer viewed merely as a functional or formal object but as a medium for discussing social issues. The transition allowed ceramics to integrate into contemporary art discussions, expanding its role beyond craftsmanship.

The late 1980s brought significant changes to Europe's cultural, social, and political landscape with events such as the Cold War's end, the fall of the Berlin Wall, and the expansion of the European Union. The elimination of national borders fostered increased artistic interaction, leading to a more interconnected art scene. However, despite this increased interaction, contemporary European ceramics has not developed a unified language or identity. Instead, artists create individual narratives based on their cultural backgrounds. For instance, Paul Scott incorporates British ceramic traditions to address global environmental issues, while Ulla Viotti uses brick—an essential element in Northern European and Scandinavian architecture—in installations exploring the relationship between ceramics and space. These individualized approaches highlight the diversity in contemporary European ceramic art.

In addition, European ceramic artists have utilized ceramics to explore performative and process-based art forms. Unlike traditional approaches focused on craftsmanship, contemporary ceramic artists often emphasize ephemeral aspects of creation, engaging with performance art and conceptual strategies. This aligns with broader contemporary art trends that prioritize experience, interaction, and social engagement over material permanence.

Furthermore, the ecological aspects of ceramics have become more relevant in contemporary artistic discussions. Clay's natural origin allows it to be associated with environmental themes, while its tactile connection with artists enables explorations of gender, identity, body, and process-based practices. Many artists working with ceramics use it as a medium to address pressing ecological and societal concerns, reinforcing its role within contemporary discourse.

In conclusion, contemporary European ceramics continues to evolve through idea-driven pursuits while embracing material possibilities. European ceramic artists shape their practices through both object production and conceptual, process-based, and performance-oriented approaches. By moving beyond traditional definitions, ceramics secures its place within contemporary artistic discourse while maintaining its material significance. The ability of ceramics to integrate into wider discussions surrounding social, ecological, and political issues further solidifies its relevance in today's art world. The European ceramic scene remains a dynamic and evolving field, continuously pushing the boundaries of material-based and conceptual artistic expression.

GÖRSEL SANATLARDA TEKİNSİZLİĞİN ESTETİK ARACI OLARAK YÜZÜN METAMORFOZU

BİRSEL BAHAR BACAK*, UMUT KAYAPINAR**

ÖZ

Tekinsiz kavramını yüz teması üzerinden okuyarak, sanatsal üretimde yüzün biçimsel bozumu ve metaforik anlatım dilini incelemek makalenin konusunu oluşturmaktadır. Resim sanatında portre ile başlayan süreçte yüz, tasvir edilen kimliğin temsili için yaygın bir anlatım ögesi olarak öne çıkar. Araştırma, görsel sanatlarda kimliğin tasvirinde birincil bir yere sahip olan yüzün temsil edilemez niteliklerinin örneklerine bakmayı amaçlıyor. Araştırma için literatür tarama yönteminden yararlanılmış olup, araştırma kapsamında yer alan eserler üzerine çözümleyici bir yaklaşım gerçekleştirilmiştir. Bu eserlerin, örtük ya da eksiltilmiş temsil ile kimliği tahrip ederek, canlı ve cansız arasındaki sınırları belirsizleştirerek ve izleyicisinin alışılmış gerçeklik algısını bozarak tekinsiz kavramı ile örtüşen bir sanatsal deneyim sundukları görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Sanat, Tekinsiz, Portre, Metafor, Yüz.

* Lisansüstü Öğrencisi, Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Anasanat Dalı, baharbirsel0@gmail.com, https://orcid.org/0000-0002-4670-1916.

** Doç., Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Bölümü, ukayapinar@akdeniz.edu.tr, https://orcid.org/0000-0003-2146-6769.

*** İki yazar da çalışmaya eşit oranında katkıda bulunmuşlardır. Çalışmada herhangi bir destek ve teşekkür beyanı veya çatışma beyanı yoktur.

**** Bacak, B. B. ve Kayapınar, U. (2025). Görsel Sanatlarda Tekinsizliğin Estetik Aracı Olarak Yüzün Metamorfozu. Akdeniz Sanat (36), 487-512.

Derleme Makale, **Makale Gönderim:** 07.04.2025, **Makale Kabul:** 24.07.2025, **DOI** 10.48069/akdenizsanat.1670461.

NO 36 VOL 19 e-ISSN 2458-9683 AKDENİZ SANAT 486

METAMORPHOSIS OF THE FACE AS AN AESTHETIC TOOL OF UNCANNY IN VISUAL ARTS

BİRSEL BAHAR BACAK*, UMUT KAYAPINAR**

ABSTRACT

By reading the concept of the uncanny through the theme of the face, the subject of the article is to examine the formal distortion of the face in artistic production and the language of metaphorical expression. In the process starting with the portrait in the art of painting, the face stands out as a common narrative element for the representation of the depicted identity. The research aims to look at examples of the unrepresentable qualities of the face, which has a primary place in the depiction of identity in visual arts. The literature review method was used for the research and an analytical approach was carried out on the works within the scope of the research. It has been observed that these works offer an artistic experience that overlaps with the concept of the uncanny by destroying identity through implicit or subtractive representation, blurring the boundaries between the animate and inanimate, and disrupting the viewer's perception of reality.

Keywords: Art, Uncanny, Portrait, Metaphor, Face.

Review Article, **Received:** 07.04.2025, **Accepted:** 24.07.2025, **DOI** 10.48069/akdenizsanat.1670461.

* Postgraduate Student, Akdeniz University, Fine Arts Institute, Painting Department, , baharbirsel0@gmail.com, https://orcid.org/0000-0002-4670-1916.

** Associate Professor, Akdeniz University, Faculty of Fine Arts, Fine Arts Institute, Painting Department, ukayapinar@akdeniz.edu.tr, https://orcid.org/0000-0003-2146-6769.

1. GİRİŞ

İnsan vücudunda yüzün, gövdenin diğer anatomik parçalardan ayrılan yanı, bir kimlik alanı oluşturmasıdır. Dış dünyanın uyaranlarına geliştirilen duygulanımların; fiziksel olmayanın temsil edildiği birer zemin olarak iş görmesidir. Yüz, hem kimlik kavramında ayrıcalıklı bir yere sahiptir hem de kişisel bağın arttığı alandır. "Bedenin ifade alanına bakıldığında, yüzün ayrı bir bütün gibi işlediği görülür. O bir bedendeki, kendi anlam ağıyla başka bir beden gibidir" (Ancet, 2010, s. 33).

Yüz (öteki), Levinas (2003, s. 121-326)'ın "Sonsuza Tanıklık" adlı kitabındaki anlatımıyla, bendeki başkası düşüncesini aşandır; başkasının, bendeki diğeri fikrini aşarak kendini gösterme biçimine, yüz deriz. Başkasının yüzü, bende bıraktığı plastik imajı her an parçalayıp aşar… Biçimin aşılma gayesi ile görülen bir sınır olduğu sanat eserlerinde, bir mesajlar ortamı haline gelen yüz, portre, kafa, tekinsizin plastik deneyimdeki anlatım ögelerinden biri de olmuştur.

Kavram üzerine ilk önemli makale olan ve 1906'da yayınlayan "Tekinsizin Psikolojisi Üzerine" de yeni ve anlaşılmaz bir durumla karşılaştığımızda tekinsizi deneyimlediğimizi anlarız. Tekinsizlik, canlı ile cansız arasındaki sınırların belirsizleştiği anlarda ortaya çıkar. Bir heykel, oyuncak bebek ya da otomat gibi nesneler insan biçimini andırmalarına rağmen ruhsuzluklarıyla bizde rahatsız edici bir his uyandırabilir. (Jentsch, 2019, s. 18-24).

Sigmund Freud'un 1919 yılında yayınladığı "Tekinsiz" (Das Unheimlich) makalesiyle kavramın daha da ayrıntılandığını söylemek mümkündür. Alışılagelmiş bir formun yabancılaşarak yeniden ortaya çıkması olarak özetleyebileceğimiz biçimde formüle etmiş, tekinsiz etkiyi hayal ile gerçek arasındaki ayrımın silikleştiği zaman olarak da düşünmüştür (Freud, 2019, s. 64). Tekinsizin bir sınır belirsizliği olduğu düşünebilir. 1927 tarihli "Varlık ve Zaman"da tekinsiz Freud'un söylemi ile örtüşen, kişinin, özel ve kişisel alanına ait olmama durumu, bir şeye karşı yabancılaşmış olma hissiyatı ile tanımlanır (Heidegger, 2008, s. 199).

Freud'un ölçeğiyle; fantastik bir evren içine yerleştirileceğimizi duyumsarsak, kurgusal alandaki yapıtlarda karşılaştığımız tuhaflıkların tekinsizlik ifade etmesi uzak bir olasılıktır. Ancak, bildik tutarlı gerçekliğin ipuçları verilip, gerçekdışına beklenmedik bir geçiş yapılırsa, tekinsizlik deneyimi kusursuz olacaktır. Bu kıstaslar, kurgusal metinler gibi bir şeyler anlatma derdi, imkânı ve gücü olan resimlere de uygulanabilir (Güzer, 2020).

2. YÖNTEM

Yüz teması kapsamında, tekinsizin sanattaki temsil olanaklarını çözümlemek çalışmanın problemini oluşturmaktadır. Literatür tarama yöntemi kullanılan araştırmada, sanat eserleri üzerine bir analiz gerçekleştirmek hedeflenmiştir. Araştırmada yer alan eserlerin çoğu, dönemleri itibarıyla sanatçıların fotoğraf, video ve enstalasyon gibi çoğaltılabilir medyalara

yöneldiği, yüz temsiline dair geleneksel yaklaşımların sorgulandığı örneklerdir ve bu eserler sanatçılarının biyografik aşamadaki bilgilerinden çok gösterdikleri temsillerin anlaşılmasına öncelikli yer verilerek çözümlenmiştir. Tekinsizlik kavramının sanattaki temsil olanakları ve yüz ile ilişkisi, ilgili teorik kaynaklar ve sanatsal üretimler üzerinden incelenmiştir.

3. TEKİNSİZ VE TUHAF: DUYGUSAL YAŞANTILARIN ANLATIM ÖGESİ OLARAK YÜZ

İnsan vücudunun kimlik algısını en tanımlı biçimde ortaya koyan kısmı yüzdür. Yüz, sanat tarihine bakıldığında yalnızca bireyin fiziksel temsili olarak değil, aynı zamanda kimlik, duygu ve benlik kavramlarının da en yoğun şekilde yansıtıldığı bir anlatı alanı olarak öne çıktığı görülmektedir. Ancak yüzün bu temsili, özellikle modern ve çağdaş sanat pratiklerinde giderek dönüşüme uğramış; tanıdık olanın bozulduğu, kimliğin silikleştiği, gerçeklik algısının sarsıldığı tekinsiz ve tuhaf bir estetik alana dönüşmüştür. Bu bölüm, yüzün ifadesinin sanatçılar tarafından nasıl parçalandığını, yeniden inşa edildiğini ve bazen de tümüyle yok sayılarak farklı bir temsil düzlemine taşındığını incelemektedir.

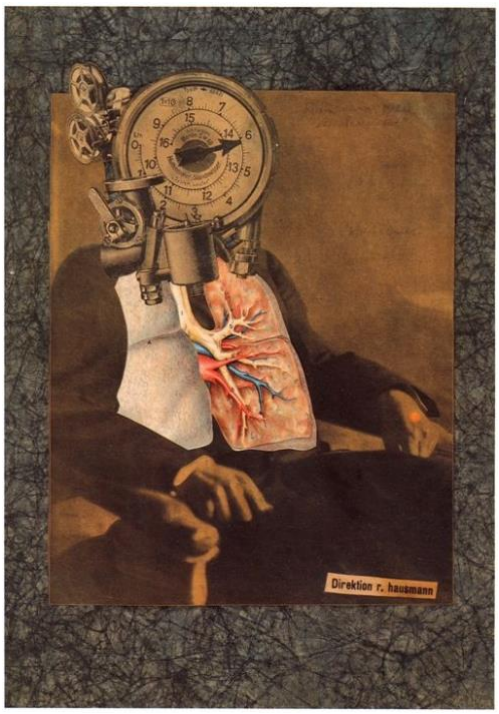
3. 1. Yüzün İfadesinde Dada

Deneysel çalışmalar çoğunlukla ilk görüşte izleyicide tuhaf bir izlenim uyandırmaktadır. Tuhaflığın tekinsiz etkisine en çok uyacak biçim ise muhtemelen montajdır; birbirine ait olmayan bir ya da daha fazla şeyin birleşimidir (Fisher, 2020, s. 11). Bu noktada Dadacıların fotomontajları anılabilir. Bu montajlarda realitenin temsili ettiği imajlar dadacıların yapıtlarında üretildikleri amaçtan farklı bir anlam yüklenerek yabancılaşırlar. İfade olarak farklı anlamlar yüklenirler. "Olanı dönüştürüp, yerleşik değerlerle ve sanatın ne olması konusundaki görüşlerle hesaplaşırlar" (Lynton, 1982, s. 130). Fotomontajlar, medyada sunulan dünya halini, onun kendi araçlarını kullanarak sorgulamakta ve çarpıtmaktadır. Dada'nın önde gelen sanatçılarından Duchamp'ın ideale olan saldırısı düşünüldüğünde (Görsel 1), "Merdivenden İnen Çıplak" ile sınırlı kalmamış ve kült bir sanat eseri olan Mona Lisa'yı tahrip etmesine yol açmıştır (Yücel, 2022, s. 97).



Görsel 1: Marcel Duchamp, "L.H.O.O.Q.", 19,7 x 12,4 cm., Kartpostal üzerine kurşun kalem müdahalesi, 1919.
Kaynak: https://en.wikipedia.org/wiki/L.H.O.O.Q, Erişim tarihi: 08.03.2025

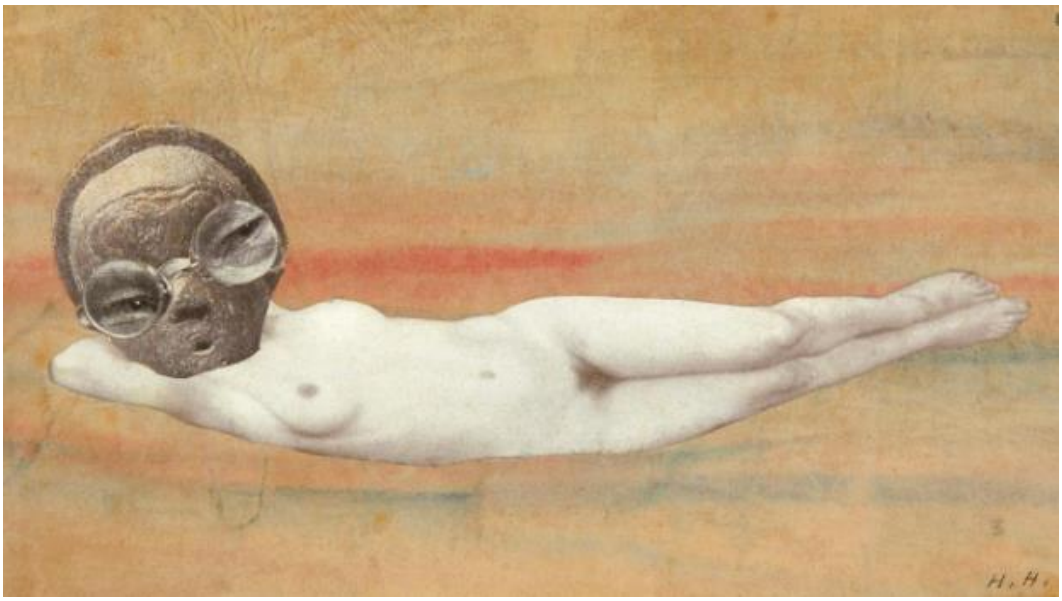
Fotomontajların bir kısmı portrelerden oluşmaktadır. Hazır nesnelerden kompoze edilen portreler, temsil ettikleri öznelere benzetilme gayesi ile oluşturulan geleneksel portrelerden oldukça farklılık göstermektedir. Çalışmalarda kimlikler, fiziksel benzerliklerle ele verilmemektedir. Portrelerin ortak yanı makine ve insan karışımı melez temsiller olmalarıdır. Medeniyetleşme adı altında şiddete bağımlı ve bencilliklerine doğasına yenik düşmesi gibi olgular, sanatçıların ürettiği "metamorfik" imgenin de kaynağıdır (Antmen, 2021, s. 126). Dadacılar, özgürleştirici tavırlarının yanıyla teknolojiyi kucaklasalar da makineyi yüceltmemiş, beden ve ruhun üzerindeki etkilerini sorgulamışlardır. Nitekim savaş ortamında yaşanan şiddet ve travmanın temelinde kullanılan da teknolojidir.



Görsel 2: Raoul Hausmann, "Dadazof Olarak Otoportre", 36, 2 X 28 cm, Fotomontaj, 1920.
Kaynak: https://www.e-skop.com/skopbulten/dadanin-100-yili-dadanin-makine-insanlari/2987,

Hausmann'ın "Dadazof Olarak Otoportre" isimli kolajında, kullanılan makine parçası bir etkileyi bir nesne olmaktan uzaklaştığını görülmektedir (Görsel 2). "Eserinde gördüğümüz mekaniğin insan bedenine yapışmış yarı parazit yarı protez imgesinin altında duyulan öfke yatar" (Batur, 2021, s. 148). "Dadazof" sanatçının unvanıdır (Benson, 1987, s. 1). Sanatçı fotomontaj tekniğiyle ürettiği bu eserde kendisini yarı mekanik yarı organik bir varlık olarak betimlemiştir. Kimlik burada birincil olarak saptanacak durunda değildir; yüzün hatlarını mekanik parçalar olan bir basınç ölçme cihazıyla bir film makinesi taşımaktadır. Kompozisyonu tamamlayan beden de savaşa neden olduğu düşünülen Alman Savunma Bakanı Gustav Noske'nin yayınlanmış bir fotoğrafıdır (Acar, 2021, s. 23). Vücudun sol tarafının tasviri iç organlarına yönelik gerçekleştirilerek, ciğerlerinin yarısını göstermektedir. Sanatçıya ait olduğu düşünülen figür, mekanik-organik, kendi-öteki, canlı-cansız, iç-dış arasındaki çatışmanın ve travmatik sürekliliğin taşıyıcısıdır.

Hannah Höch, teknik aracılığıyla bozma ve hicvetme imkânlarını kullanarak hem toplumsal cinsiyet rollerine hem de siyasal yapıya karşı eleştirel bir duruş sergileyen ve bu yolla cinsel ve politik dönüşümün imgesini oluşturan sanatçılar arasında yer alır (Clark, 2004, s. 41). Yapıt deformasyona uğramış ve figürleri grotesk hale getirmiştir. Sanatçı Fotomontajın tahribat yaratıcı etkisine eserlerinde yer verirken, toplumdaki kadının rolünü figürleriyle yansıtmaktadır (Acar, 2021, s. 22). Çarpık beden kompozisyonlarının benimsendiği eserlerinde, izleyeni alaya alan üslup dikkat çekmektedir. Eserinde tuhaf olan bir varlığın ya da objenin aslında var olmaması ya da en azından burada olmaması gerektiğine yönelik bir çağrışım vardır. Buna karşın eğer gerçekten buradaysa, dünyayı anlamlandırmakta kullandığımız hazır kodlar geçerliliğini yitirmektedir.

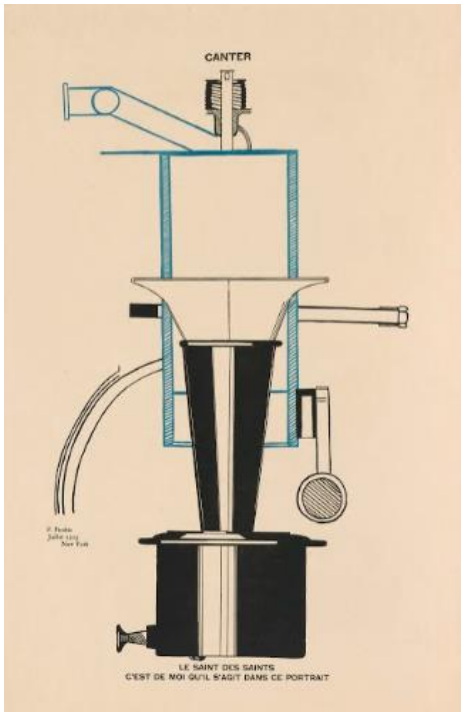


Görsel 3: Hannah Höch, "Garip Güzellik", 10,5 x 20,2 cm., Renkli kâğıt üzerine kolaj, 1929.
Kaynak: https://www.pba-auctions.com/en/lot/107761/13143795-hannah-hochfremde-schonheit-st,

Çalışmalarında sanatçının kullandığı garip kafaları kadın bedenlerine yapıştırdığı görülmektedir, bu eserlerde erotik çağrışımlar sergileyen imgelerden seçilmiştir (Ekici, 2010, s. 175). Sanatçı aşina estetik kalıplara karşı, maske benzeri canavarımsı organlar eklediği çekici kadın imajlarında "tuhaf güzellik" olarak adlandırdığı şeyi ortaya koyar. Maske ise insan ile nesnenin birbirine karışmasına yol açarak yüzü şeyleştirir (Görsel 3). Tüm bu durumlarda imge, bozukluğun arkasına çekilmiş, yüz ile özdeşlik engellenmiştir (Ancet, 2008, s. 33). Zaten fotomontajla ilgilenmesinin nedenlerinden biri, resimleri kesme, bir araya getirme, yapıştırma ve böylece yeni bir bağlama sokma sürecinde imajın uğradığı yabancılaşmadır (Acar, 2021, s. 22).

Francis Picabia, teknik illüstrasyonlardan elde ettiği mekanik aygıt imgelerini kolajlarında kullanarak, makineleri yalnızca yaşamın bir aracı olmaktan öteye taşır; onları doğrudan yaşamın ve insan ruhunun özüne yerleştirerek, modern bireyin mekanikleşmiş varoluşunu

ifade etmeye çalışır (Antmen, 2021, s. 126). Picabia'nın "Azizlerin Azizi/Benim Hakkımda Portre" adlı çalışmasının mekanik bir kurgunun teknik çizimi olduğu görülmektedir (Görsel 4). Resim adı ile özdeşleştiğinde ise bir portreye bakıldığını düşündürmektedir. İki temsil arasındaki uyuşmazlık, izleyicinin dikkatini talep eden eserin çarpıcı yönü olarak karşımıza çıkar. Resimde sanatçıyı ararız ancak insan biçimine dair bir referans yoktur. Picabia, kullanmış oluğa makine biçimi ile bir bağ kurarak, kendisiyle ilişkilendirmiştir. Böylelikle insan ve makine ardasında farklılığı kaldırmaya çalışır (Batur, 2021, s. 146). Sanatçı sıradan makinelerin parçalarının bir araya geldiği bir düzenekle, projelerini resmetmiştir. İzleyici bu eserde metaforik bir gösterimle karşılaşmıştır. İnsan biçimi mekanik olana dönüşürken, sanatçı yüz taşımayan portrelerinde modern kültürün kişiyi mekanik bir varlığa dönüştürdüğünü temsil etmiştir (Ümer, 2019, s. 177). İncelenen bu örnek eserlerde tekinsiz, canlı ya da ölü, insan ya da makine, gerçek ya da gerçek olmayan, statüsü belirsiz bir varlıkla karşılaşıldığında yaşanan deneyimi serimlemektedir denilebilir.



Görsel 4: Francis Picabia, "Azizlerin Azizi/Benim Hakkımda Portre", 21,6 x 38,8 cm., Baskı, 1915.
Kaynak: https://artsandculture.google.com/asset/francis-picabia-self-portrait-francis-picabia/1wEe9z1iriu7cw?hl=en,

3. 2. Temsilin Tahribatı: Magritte "The Rape"

Tekinsiz alışılmış algı ve bilişin dışında kalanla, tuhaf olanla ilgilenmiştir (Fisher, 2020, s. 9). Sürrealizmin tuhaf olana duyduğu ilginin kaynağı da burada aranabilir. Akım, bilinçdışını rastlantısal imgelerin bir araya geldiği bir montaj alanı, beklenmedik çağrışımlar üreten bir mekanizma olarak düşünmüştür. Bu yaklaşım, sanatsal meydan okumanın yanı sıra ölüm

içgüdüsüne, rüyalara ve bilinçaltının huzurdan bağımsız yapısına duyulan psikanalitik ilgiyi de anlamlandırır.

Hal Foster, "Zoraki Güzellik" adlı kitabında tekinsizin estetik deneyimdeki etkilerini gerçeklik ve düşsellik arasındaki ayrımın, canlı ile cansız olanın birbirine kaynaması gibi durumların temsillerinde gerçeküstü yaklaşımla ilişkilendirir. Ancak tekinsizi salt gerçeküstü ikonografi ile değerlendirmemektedir. Nitekim tekinsiz, nesnede veya metinde görülemez; oradan okunması gerekir, dayatılmış olmasından çok, sökülüp çıkarılmalıdır (Foster, 2011, s. 18-33).



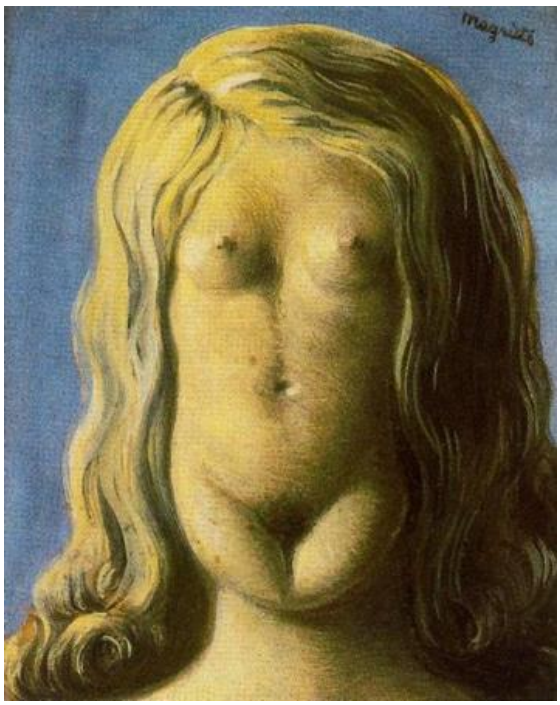
Görsel 5: Rene Magritte, "Tecavüz", 15,6 x 13,7 cm., Gravür, 1934.
Kaynak: https://www.plazzart.com/en_GB/buy/post-war-modern-art/rene-magritte-after-the-rape-1934-signed-etching-475597,

Örneğin Magritte'in eserinde, realist form anlayışının yerine metoforik bir yaklaşımla "Tecavüz", izleyicinin kendisi ile yüzleşmesini sağlayacak bir yaklaşım ortaya koymaktadır. Portre resim geleneğinde farklı bir yerde düşünülmesine olanak verir (Görsel 5 ve 6). Yüzün gövdeye inmesini düşünelim. Magritte gerçekliği katmanlı bir yanılsamaya dönüştürerek siler. Yüzün görevini üstlenen vücudun parçaları ile figür bilindik temsil sınırını aşarak işlevinden sıyrılan yeni anlamlar kazanır. Bacaklar sessiz bir ağız gibi kapanırken, göz ve burun, gövdenin farklı bölümleriyle bütünleşerek tanıdık ama tekinsiz bir yapılanma sergiler. Bu melez kurgu, yüzün kimliğini sorgularken, imgenin algılanma biçimini de dönüşüme uğratır.

Eser, yüzün dönüşümü ile biçimsel yapılanışının bozulmasının örneğidir. Geleneksel temsil, imgenin gerçekliğini doğrulama üzerine inşa edilir. Magritte ise bu ilişkiyi temelden sarsarak benzerlik kurma gerekliliğinden arındırır. Yüzeyde korunmuş olan benzeşme herhangi bir

gerçeklik teminatı sunmak yerine görüntü ile anlam arasındaki güvenilir bağı çözümler ve izleyiciyi belirsizliğin içerisine davet eder.

Geleneksel temsil uzamının hüküm sürmesine ancak yüzeyde izin verir. Sanatçı, Bellmer bebeklerinde olduğu gibi, fiziksel anlam dünyasını kesin çizgilerle anlatır (Passeron, 1982, s. 128). Ancak aklı yadsıyan bir tavırla nesneler dünyasının düzenini alaşağı eder (Karakuş, 2012, s. 59). Yüzde temsil edilemeyecek unsurlarla oynayan bu eserde tekinsiz, yabancılaştırılmış tanıdık bir fenomenin (imge, nesne, kişi, olay) dönüşünü ifade etmektedir. Bu tür gerçeküstücü sanatta temsil yeniden ortaya çıkar gibi görünse de simülasyonla tekinsiz olarak geri döner (Foster, 2011, s. 124-125).



Görsel 6: Magritte, "Tecavüz", 17,2 x 14,4 cm., Tuval Üzerine Yağlı Boya, 1948.
Kaynak: https://www.wikiart.org/en/rene-magritte/rape-1948.

3. 3. Nesne Olarak İnsan: Başsız Gövde ve Dikiz

Hans Bellmer'in tahta, metal, alçı parçalar ve top eklemlerle üretilmiş bebekleri, canlılık ve cansızlık olarak bütünlenen imgede, tekinsiz kavramının plastik etkisini taşır niteliktedir. Parçalanıp, farklı kombinasyonlar ile yeniden birleştirilebilecek niteliklerde tasarladığı bu modeller fotoğraflandıklarında giderek dramatikleşen kişiliklere veya durumlara dönüşürler (Görsel 7). Birbirine geçen, bedensel bütünlüğü tehdit eden ama fetişist olan unsurlar; insanların yaşamış oldukları travmaların ve ölümlülüğün duyumsatıcılarıdır. Gerçeküstü ile tekinsiz bu bebeklerde olabilecek en güç Görselde bayağılaştırılarak kesişir (Foster, 2011, s. 130). Çoğu kez kafaları yoktur. Kafasız bir gövde ve bedensiz bir kafa ile karşılaştığımızda, insanın etkili bir Görselde bir nesneye dönüştüğü gerçeğiyle yüzleşiriz (Olguin, 2012, s. 190).



Görsel 7: Hans Bellmer, "2 Eser: La Bouche", 14,1 x 14,4 cm., Renklendirilmiş Fotoğraf (Jelatin Gümüş Baskı), 1936.

Kaynak: https://www.mutualart.com/Artwork/2-WORKS--LA-BOUCHE-with-HOMAGE-A-BELLMER/BFE50DD895840661

Sanatçının yapıtları, onun kişisel geçmişi ve benliğiyle kurduğu diyalog bağlamında arzularının, ilişkilerinin dolaylı bir keşfi ya da psikanalitik bir içe dönüş süreci olarak yorumlanabilir. Ancak sanatı duyusal denetim yaratma gücü olarak ele alınırsa, seyircisini doğrudan rahatsız edici bir etkiyle sarstığını söylemek mümkündür. Bebek fotoğraflarındaki bu rahatsızlık, başsız bedenlerin, dikiz ihtimalini ortaya koyar biçimde sunulmasında saklıdır (Görsel 8). Öte yandan başsızlık, izleme olasılıklarını ortadan kaldırarak bir tekinsizlik duygusu aşılar. Yüz ile temsil edilen birey sanatçının tasarımlarında eksiktir, gövde ise zaten parçalanmıştır.

Sanatçı onları gerçekçi formlarına uygun olarak tasarlamış ancak kasıtlı olarak deformasyonlar, orantısızlıklar, abartılı anatomik niteliklerle tahrip etmiştir. Vücut parçalarını bazen büyütmüş bazen de bazı bölümlerini ortadan kaldırmıştır. Tek başlarına ya da farklı vücut parçaları ile montajlanarak yer alırlar. Gördüklerimizin insana dair biyolojik niteliklerin benzerleri olduklarını biliriz ancak onları tekinsiz bir biçimde değişmiş olarak algılarız. Bu benlikle özdeşleşmeyi yitirme endişesinin bir yansımasıdır. Bu noktada eserler "Tekinsiz Vadi" olarak bilinen şeye atıfta bulunarak; gerçekçi bir doğaya sahip şeylerin, insan ve canlı gibi görünen, ancak belirsiz, kusurlu insan kopyaları olduğu ortaya çıkan imgelerin rahatsız edici etkisini sunarlar.

İngiliz sanatçı John Coplans'ın daima kafasını kompozisyonlarından çıkarmış olması da dikkat çekicidir. Yakın plan gövde parçalarından oluşan otoportrelerinde yüzünü kadrajın dışında

tutar ve kendi kimliğinden soyutlar. Dikkate alınması gereken bir diğer konu, kompozisyonun geometrisine, formlar arasındaki ilişkiye gösterilen dikkattir. Yapılandırılmış görüntülerinde figürünün ideale koşut kötü bir temsilini verir. Vücudun tek başına varlık bulabilen uzuvları gerçek parçalara atıfta bulunabilir ancak bunlarla karıştırılamaz.



Görsel 8: John Coplans, "Otoportre", 54 x 43,2 cm., Fotoğraf (Jelatin Gümüş Baskı), 1984.
Kaynak: https://www.mutualart.com/Artwork/Self-Portrait--Back-with-Arms-Above/5762D256E4DCF2E8,

Gördüğümüz otoportrede, içerikten çok görüntünün biçimsel kompozisyonuna odaklanılmıştır. Gövdenin kıvrımları bir alandan diğerine sorunsuz bir Görselde akmaz. Coplans, bu otoportrede olağandışı etkiye taşan soyut görüntüler aramış gibidir (Görsel 9). "Üzerinde antene benzer iki yuvarlak yumruk bulunan dikdörtgen bir form yaratarak sırtın şekliyle oynar. Görüntünün bir sırtı tasvir ettiği içgüdüsel olarak açık olsa da izleyici onu ne kadar çok gözlemlerse, dikdörtgen şekli o kadar sıra dışı görünür" (Di Certo, 2006, s. 20). Bir kez daha, bu görüntüler alışılmadık olmanın yanı sıra geleneksel olarak hoş değildir. Beden anonimlik ve aşinalığın dinamiğidir.

Coplans'ın eski bedenini tasvir ettiği otoportrelerinde izleyicinin karşılaştığı fotoğraf aracılığıyla kendi varlığının uçuculuğunu canlandırması kaçınılmazdır. Figürün bozulan yapısı, kişinin uzamsal anlamda bir bütünlüğe sahip olma algısını değiştirir. Freud tarafından "endişe verici yabancılık" olarak betimlenen kaygı, kendiliğin sınırları duygusunun zayıflaması nedeniyle bireyliğini hedef alan bir tehditle bağlantılıdır (Ancet, 2008, s. 125).

Özellikle, vücudunu evrensel bir yaş alma temsili olarak kullanan sanatçı, figürün tüm olası hareketlerinde derinin görünümünün analizine odaklanmaktadır. Vücudunun birey olarak tanınacağı en eşsiz bölümün yokluğu, imgeleri belirgin bir kişi hakkında olmaktan uzaklaştırır.

Otoportrenin yüzü dahil etmeyen içeriği, etin son aşaması sayılabilecek malzeme kategorisine inmektedir. Bu durum temsili bir tür yaşayan hamura, derisi olan bir tine ya da Francis Bacon'ın resmindeki gibi bir tür ete dönüştürebilir (Ancet, 2008, s. 137). Hem henüz beden olmadığı için hem de artık beden olmadığı için.



Görsel 9: Francis Bacon, "İki Amerikalı", 68 x 74,5 cm., Tuval Üzerine Yağlı Boya, 1954.
Kaynak: https://www.francis-bacon.com/artworks/paintings/two-americans

Francis Bacon'ın portrelerine bakıldığında, tasvir edilen konular hemen tanınmaz. Yüz ve ona bakacak olan arasındaki sınırları bulanıklaştırdığını ve buna dayanan portre kavramlarını yeniden biçimlendirdiğini düşünebiliriz (Görsel 9). Bu portrelerde geniş lekelerin meydana getirdiği hareket içerisinde gözü, burnu ve dudakları anımsayabiliriz. Ancak konunun görünüşünü hatırlatan unsurların gözle görülür izleri, kendi ifadesiyle resimlerinin "bir insan varlığının izini bırakarak geçmiş gibi" görünmesini dilemesiyle ilgilidir (Peppiatt, 2008, s. 10).

Sanatçının figürleri üzerinden kimlik çoğu zaman elde edilemez. "Figüratifin anlatısal ve illüstre edici boyutu Bacon'un resimlerinde figürlerin tecrit edilmesi ve onların temsil ettiği modeli terk etmesiyle zaten ortadan kalkar. Çünkü tecrit, figürler arasındaki olay örgüsü kurulmasını sağlayan aktarımın direkt olarak kesilmesini sağlar" (Deleuze, 2003, s. 2). Yüzdeki belirleyici noktaların yokluğu ile ne figürler ne de onları izleyenler bir bütün haline gelemeyeceği için bir tür benlik kaybı yaşarlar (Lelik, 2019, s. 84). Net bir öznellik bu tür bir kompozisyonda temsil edilemez. Resimdeki yüz, tahribata uğramış ve deforme olmuş bir yapıyı sergilerken; herhangi bir duygunun yansıması değil, yüzün dönüşümü söz konusudur. Tüm bunlar, kişinin kendi öznellik sınırları dışındaki bir şeye erişmeye katılım çağrısı olarak yorumlanabilir. "Yüzü silip atmak, yüzün altında saklı başı keşfetmek ya da onu yüzeye çıkarmak..." (Deleuze, 2009, s. 28). Hareketin hareketsiz bir gövde üzerindeki etkisi, yüzlerin yakalandığı bu ortak arada kalma anı, artık görünümünün güven verici bir yansıması değil,

ötesinde neyin yattığını keşfetmeye yönelik bir deneydir. Bir dönüşüm alanıdır, özneler ve nesneler arasındaki sınırların bulanıklaştığı estetik bir alandır.

Ancet (2010, s. 137-139), ucubelik ve tasviri üzerine eğilen kitabında, sanatçının bedensiz figürlerine bakan zihnimizin, temsilden çıkıp duyumsamanın mantığına geçebileceği anı ele almıştır. Bacon'ın çalışmasındaki imgeler birer bedensel yoğunluk değişimleridir. Dağılmış bir duygulanım ile tamamlanmamış bedenin arasındaki uzamda kaybolur gibi, figürasyon ve soyutlama ilişkisi bir tereddüt içeren et parçalarından oluşmaktadır.

Nitekim yüzler ne burnu ne sarkık dudaklar ne de bakıştaki bulanıklık, bu uzuvların yüz şekline ulaşmasını engelleyemez. Resimdeki et tanımlanamaz ve şekilsizdir. Bu bağlamıyla insan olana yönelir, ancak ona asla ulaşamaz. Bu karma temsildeki ucubelik hem uzvu anlamlandıran bir figürdür hem belirsizliğe bırakıldığından temsil edici değildir. Bu resimlerde, belli belirsiz muhafaza edilerek dağılan yüz, cezbetme potansiyelini kullanmak amacıyla değil, temsilden çıkma çabasıyla duyumsamanın peşindedir.

3. 4. Uçan Kafalar, Gövdesiz Varlık Bulan Başlar

Çalışmalarında malzeme olarak insan ve hayvan cesetlerini kullanan Joel Peter Witkin, eserlerinde morgu çağrıştıran kokuşma sahnelerini öne çıkaran sanatçılardandır. Witkin'in konuları arasında vücut ve onun deformasyonları göze çarpmaktadır ve bunu geleneksel yöntemlerle yapmaktadır. Sıra dışı insan formalarındaki deformasyonları ya doğuştan ya da sonradan edinilmiş özelliklerdir. Fotoğrafın özelliklerine bilinçli olarak müdahale edilerek eskitilmiş bir etki yakalayarak fotoğrafın icadına gönderme yapılmaktadır. (Topçuoğlu, 2012, s.32). "Teşhircilik, arzu, erotizm, bedensel acı, şiddet, trajedi ve bedensel çeşitlilik gibi konuları, ölüm kavramına da göndermelerde bulunarak tasvir etmiştir" (Büyükparmaksız, 2021, s. 124; Özdemir, 2020, s. 23). "Ancak çalışmalarındaki insan, parçalarına ayrılmış olmasına rağmen, cansız olduğundan kuşku edilmez Görselde izleyiciye sunulur" (Oskay, 2016, s. 2010). Tek başına varlık bulan uzuvlar, meyveler, fetüsler ve melek kompozisyonu… Onun en kalıcı görüntülerinden biri olan "Öpücük" (Görsel 10) 1982'de sergilendiği zaman, yaratmış olduğu rahatsızlıktan dolayı diğer üreteceği işler için yeni modeller bulması konusunda sıkıntı yaşamasına neden olmuştur (Ekici, 2010, s. 251).

İlk bakışta öpüşen bir çift görürüz ve yüzlerinde aşk olduğunu algılarız. Gözleri kapalıdır ve yakınlıkları güveni ifade eder. Daha fazla bakıldığında, başlangıçta verdiklerini yansıtmadığı anlaşılır. Öpüşen çift aynı cinsiyetten ve ikiz gibidir. Bir zamanlar oldukları insanlar artık var olmadıkları için kafaları vücutlarına bağlı değildir. Gerçekte bir olan iki kafa tasvir edilmiştir. İkiye bölünmüş ve otopsi bekleyen baş, sanatçı tarafından bir öpücüğü tasvir edecek Görselde fotoğraflanmıştır. Resimde, natürmort olarak düzenlenmiş bir kadavranın, dilimlenmiş kafasının iki yarısı, boynun olacağı yerde bir demet kurumuş deri, damarlar, kas ve kafa derisinde dağınık saçlardan başka bir şey yoktur.



Görsel 10: Joel Peter Witkin, "Öpücük", 38,1 x 38,1 cm., Fotoğraf, 1982.
Kaynak: https://www.artsy.net/artwork/joel-peter-witkin-le-baiser-the-kiss-new-mexico,

Ölüm ve yaşam, canavarlık ve güzellik arasındaki bu diyaloğun kompozisyonu kimi izleyicide dehşet ve tiksinti uyandırma potansiyeli taşır. Hem şehvet hem de ölüm temalarını bir arada kullanarak, dünyadan öteye ait zarif bir özellik sunar. "Ortaya çıkan fotoğraflar rahatsız edici ama güzel, grotesk ama isyan edercesine cesur ve tabu olduğu için insanı cezbeden iğrenç bir güzelliğe sahiptir" (Koraşlı, 2014, s. 64). Witkin'in çalışmasında travmatik geçmişine ilişkin göndermeler ile bastırılanın geri dönüşüne yönelik tekinsiz olguların, toplumdan dışlanmış bireyler ve bedensel parçalar tarafından temsil edildiği bir yapılanma görülür. Yaşadığımız dünyanın tuhaf, tekinsiz ve karanlık taraflarına odaklar. Sanatçı, çocukluğundan itibaren Nazi kampları, savaşlar, ölüm, sakatlık ve dehşet imgeleriyle şekillenen bir görsel hafızaya sahip olduğunu belirtir. Kendi ifadesiyle, şiddet ve korku onun dünyayı anlamlandırmasında en güçlü yanıtlar haline gelmiştir. Doğanın ya da yeryüzünün sunmuş olduğu estetikten tiksinti duyduğunu dile getirirken, buna karşılık kendi karanlık ve rahatsız edici imgelerle bezeli içsel evrenini "dünyam" olarak tanımlar. Bu yüzleşme sayesinde artık ölüm, ucubelik ya da tuhaflık gibi kavramlar onun için korku nesnesi olmaktan çıkmıştır (Ekici, 2010, s. 252).

Joel-Peter Witkin, çoğu eserini Meksika'da üretmiş ve burada yerel yasal düzenlemelerin daha esnek olması sayesinde, isimsiz cesetler ve vücut parçalarıyla çalışma imkânı bulmuştur. Amerika'da mümkün olmayan bu tür uygulamalar, Meksika'da morglarla yapılan özel anlaşmalarla sanatçının erişimine açılmıştır. Witkin, bir röportajında morglardaki çekim sürecini anlatırken, kopuk uzuvlar, organlar ve ölü bebeklerle karşılaştığında, bu yoğun yüzleşmenin kendisini neden bu işi yaptığını sorgulamaya ittiğini ifade eder. Ancak bu sorgulama onu bir tür anlam arayışına yöneltmiş, bu nesnelerden estetik değeri olan ve 'mükemmel' olarak tanımladığı imgeler yaratabileceğine dair inancını pekiştirmiştir. "Ölü bir

bebeği tutan bakıcı" temalı çalışması da bu içsel kırılma ve dönüşüm sürecinin bir ürünü olarak ortaya çıkmıştır (Olguin, 2012, s. 186; Güldemet, 2018; Özdemir, 2020, s. 24).

Trajediye neden olan kompozisyonları çekmek ve onları cezbedici hale getirmek arasında bir gelgitler mevcuttur. Witkin'in çalışması "dışlanmış olanları sevme" hissi uyandırırken sanki bir tür onay sunar. "Evet demek; ölüme, kesilip parçalanmaya ya da sanatçının tuhaflıklar şöleninin olmazsa olmazlarından bir başkasına... Kendinizi şiddetle yabancı hissettiğiniz, hatta karşısında dehşete düştüğünüz şeylere sunulmuş bir hürmet, uçlara götürülmüş bir çeşit radikal çok kültürlülük gibi..." (Henderson, 2018, s. 155).



Görsel 11: Theodore Gericault, "Medusanın Salı" (sağ), 491 x 716 cm., 1819 ve Joel Peter Witkin, "Geoge'nin Salı" (sol), 61,6 x 76,2 cm., 2006.

Kaynak: https://collections.louvre.fr/ark:/53355/cl010064841, https://www.mutualart.com/Artwork/The-Raft-of-George-W--Bush/3590FA63A1D348EC,

"Giyotinli Kafalar"a geçerken bu kafaların hazırlık aşamasını oluşturduğu "Medusa'nın Salı" (Görsel 11) isimli eseri anmamız gerekir. Witkin'in de sanat tarihinden esinlenerek ürettiği bir fotomontaj çalışmasını oluşturan bu eser, Fransız romantik ressamlar arasında sayılan Theodore Gericault'a aittir. Ressam bu kesik başları "Medusa'nın Salı"nda iç içe geçen figürlerin kompozisyonu için etüt etmiştir (Ümer, 2019, s. 258). Bu resimdeki hikayede, bir gemi kazasından hayatta kalan insanların mücadeleleri anlatılmaktadır (Fleming ve Honour, 2016, s. 646).

"Giyotinli Kafalar"da (Görsel 12) gövdelerinden ayrılmış başlar görülür. Sanatçı resimlediği ceset parçalarını Paris hastanelerinin morglarından almıştır. Cellatla anatomi bilginlerinin işlerini bitirip çöpe attıkları ürkütücü kalıntılardan yararlanmıştır (Kayıran ve Demircan, 2012, s. 22). Parçaları çürümekten dolayı görsel ve kokusal olarak dayanılmaz hale gelene kadar atölyesinde tutar ve idam fermanıyla yok edilmeye çalışılan şeyi görselleştirir. Resimdeki başları asıl konuya rağmen canlı bir modelden yararlanan, estetik kompozisyonlar şeklinde yerleştirilmiştir. Yine de kafalardaki ölüm görüntüsünü göz ardı etmek zordur. Adamın açık ağzı, boş bakışlarının yanı sıra boynundaki kanlı şerit; ölümün dehşet verici halini ortaya koyan lekelenmiş olan çarşafın hale getirdiği etki izleyicide bakma isteği yaratır (Leppert, 2009, s. 206).

Sıra dışı olan ressamın ölümü salt, katı bir gerçeklikteki temsili ile ele almasıdır. Eser ölü için bir saygı duruşunu ve yası yansıtmaz. İzleyici, beden parçalarını ham biçimde sunan eserde görebileceği katılıkla baş başadır (Ümer, 2019, s. 259). Batı resim tarihindeki yaşamın geçiciliğinin hatırlatıcısı natürmortlarla bu beden parçaları arasındaki ayrım ölümün doğrudan gösteriminin anlaşılmasıyla ilgili olacaktır. Ressam, bedendeki hayatın yokluğunu mezbahadaki bir et parçası gibi gösterirken, bedensel olarak son bulmanın kaçınılmazlığını değil, çürüyecek olan kısmı; ölüm deneyiminden arta kalanı izleyicisine göstermektedir. Söz konusu olan, zihnin kolayca bertaraf edeceği düşsel, yanılsama içeren bir temsil değildir. Tam aksine, gerçekliğinin açıklığı, tekinsizin kaynağı olarak görülebilir. Tamamıyla sağlam kalmış bir yüzün yarı açık kalmış gözleri, kadın başının dingin ifadesi, kopmuş oldukları bilinen bedenle karşıtlık içindedir.



Görsel 12: Theodore Gericault, "Giyotinli Kafalar", İşkence Mağdurlarının Başları (Medusa'nın Salı için gerçekleştirilen çalışma), 60 x 48 cm., Tuval Üzerine Yağlı boya, 1818.
Kaynak: https://www.wikiart.org/en/theodore-gericault/heads-of-torture-victims-study-for-the-raft-of-the-medusa

Çoğu sanatçı gibi Marc Quinn'de portre yoluyla benlik kavramını araştırmaktadır. "Kendi" adlı heykeli (Görsel 13) sanatçının otoportresidir. Çalışmasında, izleyicisi için bakmanın zor olabileceği bir görüntü potansiyeli taşıyan kendi kanını kullanmıştır. Kanı başının kalıbına döküp dondurmakla gerçekleştirmiştir. Heykelin sergileme düzeneği buzdan başı koruyan bir buzdolabı formundadır. Heykeli saran cam düzenek, izleyicinin içinde oluşabilecek huzursuz atmosferin azaltılmasına yardımcı olmaktadır (Ümer, 2019, s. 260).

Bolla, Marc Quinn'in heykelinde ortaya çıkan "görme" geriliminin, eseri hem bakıştan sakınan hem de içsel bir yüzleşmeye davet eden ikili bir çağrıya dönüştürdüğünü ileri sürer. Ona göre, yapıt yaşam ve ölüm arasında, sanatın kalıcılığı ile kırılganlığı arasında salınan varoluşsal soruları tetikler. Ancak bu sorgulama süreci, izleyicide yalnızca entelektüel bir refleks değil,

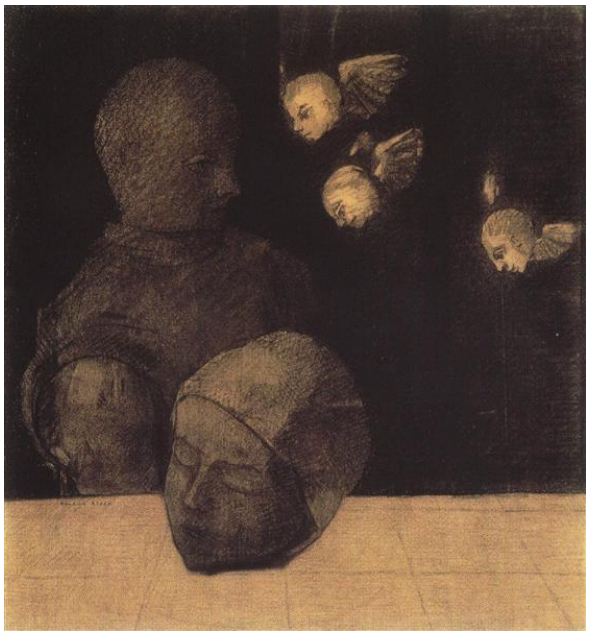
aynı zamanda bedensel bir karşılaşmanın etkisiyle tetiklenen duygusal ya da muhakemesel bir yoğunluk da yaratır. Başlangıçta duyulan fiziksel etkilenme, zamanla katmanlı düşüncelerle yer değiştirir; kimileri bunu bir "his" olarak tanımlarken, kimileri için bu süreç rasyonel bir çözümlemeye dönüşür (Bolla, 2006, s. 14). İzleyici "Kendi" adlı eserinde Quinn'in kafasında plastik ögeler ile ürpertici görüntü arasında gidip gelebilir. Yüzün tahribatı, kanın, bedensel parçaların eserleştirilmesi önerilen olağandışı bir seyir olurken, bakanda güvenli kültürel kodların dışına taşma, dikizleme, sapkınlaşma halini yaratabilir. Bu tür bir deneyim, tekinsiz sanatsal ifadenin gündelik boyuta etkide bulunabilen yanıyla ilişkili olacaktır.



Görsel 13: Quinn, "Öz", 208 x 63 x 63 cm., Kan (sanatçının), paslanmaz çelik, pleksiglas ve soğutma ekipmanları, 1991.

Kaynak: http://marcquinn.com/artworks/single/self-1991

Gövdesiz kafalar (Görsel 14) Odilon Redon'un sembolist eserlerinde de sık karşılaşılan bir durumdur. Bunların yanı sıra bir de kanatlı gövdeler olabilen kafalar vardır. Bedensiz baş, günlük rutinlerin sınırlarından ayrılarak yüksek bir bilinç düzeyine ulaşmanın bir temsilidir (Batur Çay, 2021, s. 97). Sanatçının düşlerin dehşetini inceleyen bu figürleri, Yunan mitolojisindeki ebedi karanlığın hüküm sürdüğü yer altında yaşayan antik uyku tanrısı Hypnos ile ilişkilendirilmiştir (Akyazıcı, 2021). Gövdelerinden ayrılsa da uykulu, sevecen yüz ifadelerine sahip kanatlı kafalar hem huzurlu hem de rahatsız edici bir imge kurgular. Bu çelişki, eserin tekinsizliğinin temel mekanizmasını oluşturmaktadır.



Görsel 14: Odilon Redon, "Kesik Kafalar", 39,5 x 37 cm., Kâğıt Üzerine Kömür, 1878.
Kaynak: https://www.wikiart.org/en/odilon-redon/severed-head-1878

Rüya, Odilon'un üzerinde sıklıkla durduğu bir konudur. Eserleri, sanatçının garip yaratıkların kurguladığı karanlık, fantastik atmosferi içerdikleri için "kabusların ve hayallerin bir sentezi" olarak yorumlanır (Batur Çay, 2021, s. 89). Onun yapıtındaki kendinden çıkma halinin gerçek ve gerçekdışı arasındaki sınırın deneyimini ifade ettiği düşünülebilir. Eserlerindeki siyaha hayrandır, çünkü tüm gözlere hoş gelmez ve doğrudan duygusallık uyandırmaz. Çoğu zaman kasvetli ve anlaşılmaz olan ve diyelim ki görünüşleri cezbedici olmayan bu tuhaf varlıklar ise ona göre resimsel açık sözlülüğün kaynaklarını koruyan zihne hitap etmektedir (Lieberman ve Redon, 1952, s. 5).

3. 5. Marilyn'in Yüzündeki Eş Benlik

Sanatta temsil etmenin geleneksel yüce statüsünü yok etmenin tekinsiz bir aracı olarak Pop Art'ın tüketimin mantığına yönlendirdiği ilgi dikkat çekicidir (Baudrillard, 2017, s. 143). Bu durum salt beceriye dayalı üretime bir tepki içerir diyebiliriz. Sanatçılar için parlak tüketim dünyası puslu bir çekiciliğe sahiptir. Ancak bu imgelerin çoğu, tinsel nitelikleri örten arzu ve iştahları akla getirir. Bu üslubun ana temalarından biri olan kadın, insan gövdesinin tüketim çağının bir nesnesine dönüşmesini ifade eder (Görsel 15). Tarih boyunca birçok ünlü kadın, yapıtlarda sanat tarihine mal olmuştur. Bunların başta gelenlerinden biri de Marilyn Monroe'dur. Marilyn Monroe'ya genel olarak estetik yönüyle kadın imgesi olarak cinsellikle düzeyi yüksek, seyirlik bir nesne görevi yüklenebilmektedir. Sarışın, kırmızı dudaklı ve seksidir. Ama bazen bir surattan bile yoksun bırakılmış olarak, kültürel bir mesajlar ortamı olmaktan öteye gitmez (Antmen, 2021, s. 162).



Görsel 15: Tom Wesselmann, "Büyük Amerikan Çıplağı, No. 99"., 152 x 206 cm. Tuval Üzerine Yağlı Boya, 1968.

Kaynak: Lynton, 1982, s. 259



Görsel 16: Andy Warhol, "Marilyn Diptik", 205,4 x 289,6 cm. Tuval Üzerine Serigrafi Baskı, 1962.

Kaynak: https://stringfixer.com/tr/Marilyn_Diptych

Warhol'un, Marilyn'in fotoğrafik imajının yeniden üretildiği çalışmasında, tekrar eden imgeler görülmektedir (Görsel 16). İkon haline gelmiş şöhret simasının güzelliğini sabitleyen, daimî olmasını sağlayan fotoğrafik imge Warhol'un çalışmasında da popüler kültürdeki imgesiyle devamlılığını sürdürür. Dolayısıyla bir insan olarak Marilyn'i işaret etmez. Onu sıradan bir kişi olarak ele alır. Çalışmanın aktristin ölümünden sonra üretilmiş olması da bu konuda fikir vericidir. Eserde Marilyn'in ikiz modeliyle kimliği silikleştirilmiştir. Ölümüne yönelik bir atıf olarak yoruma açıksa da tekrar eden imgeler ölümün dramatik derinliğini anımsatmaktan ileriye gitmezler (Ümer, 2019, s. 218). Onun ifadeleriyle; bu eserin de yer aldığı ölüm serisi (Görsel 17) yüce bir anlam taşımamaktadır. Sanatçı kişileri yaşadıkları zamanların kurbanı olarak görmez (Antmen, 2021, s. 167).

Eserde tekrarlama, kendiliği tehdit, kontrolün kaçması söz konusudur. Yüz mekanik biçimde aynı yüzey üzerindeki yinelemelerle izleyicinin bakışında sıradanlaşırken, aynı zamanda film yıldızını ölümünün ardından belleklerden silinmesinin önlemi gibidir. Bakılan ve bakan arasındaki özdeşliğin yokluğu, deforme olmuş, eriyen cisimlerin aşınmış kimlikleri çift motifini hatırlatır.



Görsel 17: Andy Warhol, "Kafatasları", 114,9 x 96,6 cm., Tuval Üzerine Akrilik ve Hazır İmge, 1976.
Kaynak: https://arthistoryproject.com/artists/andy-warhol/skulls/

Freud'un makalesinde yer verdiği ve gölge, bastırılmış eş benlik, karanlık ikiz, alter ego adıyla da anılan çift, tekinsiz motiflerden biridir (Zweig ve Abrams, 2022, s. 134). Bu kavram, sanat eserinde ve karşıt ilişkilerin bir elemanı olarak, öznenin kendisini başkası üzerinden tanımladığı imgede, benliğin kontrolünü kaçırması ile ilgili görülebilir. İkiz imgenin ruhun taşıyıcısı olduğu örnekler, egonun yıkılması, beden ile ölümsüz ruh arasındaki ilişkinin yeniden yapılandırılması olarak değerlendirilebilir (Freud, 2019, s. 52-53). Tekrarlanan imajın mekanikliğinin yanı sıra eserin renkli bölümü ile siyah-beyaz yarısı canlılık ve ölümlülük üzerine bir geçiş alanı yaratır. Bununla birlikte eserdeki tekinsizlik tanıdık olanın yabancılaşmasında aranabilir. İmajlar aynı görünse de birbirinin bozulmuş ve yıpranmış versiyonlarıdır. Bu durum Freud'un tekinsizlik ile tanımladığı bastırılan, eşik altı edilen ikiz benlik fikrini çağrıştırır. O ünlü ve güzel yüz yaşayan bir kadın değil, sonsuzca üretilmiş bir imajı ifade eden çoklu bir temsildir.

4. SONUÇ

Bu çalışma kapsamında ele alınan yapıtların sundukları deneyimlerin ortak özellikleri söz konusudur. En önemlisi kurguladıkları alternatif bir gerçeklik alanı üzerinden konuşmalarıdır. Bunu gerçekleştirirken görmekten kaçınılan unsurların açığa vurulmasından yararlanılmıştır. Yüzlerimiz, duygu aktarımı sağlamaları rolünü, bu eserlerde sanat nesnesi olarak yer bulduklarında görsel hazzı sarsan, dönüştüren bir tekinsizlik uyandırma potansiyeli yüklenmişlerdir. Metaforik anlatım yoluna giden bu yapıtlar, tekinsiz estetik deneyimi hem plastik tasarımlarında kullanılan tekniklerle hem de izleyicisine anlatıya katılma olanağı vererek gerçekleştirmişlerdir. Çalışmada incelenen eserlerin, algısal bir belirsizlik sundukları görülmüştür. Yüzün bakışa cevap veren görevi, benzerlik, doğrulanabilecek gerçeklik bakışımıza sunulmuştur. Sanatta, yüz, bireyin kimliğinin en önemli göstergelerinden biri olarak görülmektedir. Ancak incelenen eserlerde yüz ya tümüyle yok edilmiştir ya da deformasyona uğrayarak tanınamaz hale getirilmiştir.

Kimi örneklerde yüzün yerine bedenin unsurları görülürken, bazılarında yüz, erimiş, parçalanmış ve bozulmuştur. Çeşitli tekniklerle insan bedeni bir nesneye veya makineye dönüşmüş, mekanik bileşenlerle insan yüzü, gövdesi birleşerek canlılığından, duygulardan, bütünlüğünden arındırılmış bir varlık kurgulanmıştır. Bu tür sanatsal müdahaleler, kimliğin tutarlılığına yönelik bir tehdit olarak tekinsiz ile tanımlanabilen, canlı ve cansız arasındaki sınırın muğlaklaştığı noktalarda rahatsız edici bir etki yaratmaktadırlar. İkiye bölünmüş bir başın öpüşme anı ve izleyiciyi ölüm ve çürüme ile doğrudan yüzleştiren diğer örneklerdeki tekinsizliğin temel kaynağı ise insana dair aşina olduğumuz temsillerin parçalanması ve böylece bastırılan ölüm korkusunun görünür hale getirilmesinde aranabilir. İkilemelerle, aynı yüzün defalarca tekrar edilmesiyle, bireyin özgünlüğünü kaybettiği fikri pekiştiğinde tekinsizlik, kimlik algısının çoklu hale gelerek ortadan kalkması ile ilişkilendirilebilir. Bu eserler aracılığıyla sanatta tekinsizin, tanıdık olanın bozulması, aşina olunanın yabancılaşması ve kimlik algısının sarsılması üzerinden ifade edildiği görülmüştür. Plastik anlatılarıyla; form, kompozisyon, malzeme kullanımı ve teknik müdahalelerle tekinsizi görünür kılmakta ve hissettirmektedirler. Böylece sanat, tekinsizi sadece bir tema olarak değil, deneyimletilen bir etki olarak sunmaktadır.

KAYNAKÇA

Acar, G. (2021). Feminizm, Dada ve Hannah Höch: Feminist kuram bağlamında Dada sanatçılarından Hannah Höch'ün çalışmaları üzerine bir araştırma. *Sanat Yazıları,* 44, 15–30.

Akyazıcı, S. (2021). Sanat ve sanatçı-2, Odilon Redon. Wannart. Erişim adresi: https://wannart.com/icerik/28586-sanat-ve-sanatci-2-odilon-redon#google_vignette

Ancet, P. (2010). *Ucube bedenlerin fenomenolojisi* (E. Topraktepe, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Antmen, A. (2021). *20. yüzyıl Batı sanatında akımlar*. İstanbul: Sel Yayıncılık.

Batur, R. (2021). Makine, sanat ve sanatçı üçgeninde dönüşümler. *Hacettepe Üniversitesi Sanat Yazıları Dergisi*, 44, 139–156.

Batur Çay, M. (2021). Odilon Redon resimlerindeki semboller. *İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi*, 7(1), 88–100.

Baudrillard, J. (2017). *Tüketim toplumu*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Benson, T. (1987). *Raoul Housmann: The Dada years* (Doktora tezi). The University of Iowa.

Bolla, P. (2006). *Sanat ve estetik* (K. Koş, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Büyükparmaksız, M. A. (2021). Postmodern sanattan güncel sanata yapıbozuma uğrayan bedenler. *Sanat Tarihi Dergisi,* 30(1), 105–147.

Clark, T. (2004). *Sanat ve propaganda: Kitle kültürü çağında politik imge* (E. Hoşsucu, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Deleuze, G. (2003). *Francis Bacon: The logic of sensation* (D. Smith, Çev.). London: Continuum.

Deleuze, G. (2009). *Francis Bacon: Duyumsamanın mantığı* (C. Batukan ve E. Erbay, Çev.). İstanbul: Norgunk.

Di Certo, A. (2006). *The unconventional photographic self-portraits of John Coplans, Carla Williams and Laura Aguilar* (Yüksek lisans tezi). Georgia State University.

Ekici, F. (2010). *Dada'dan günümüze plastik sanatlarda anti-estetik form olarak beden* (Sanatta yeterlik tezi). YÖK Tez Merkezi. (Tez No: 274418)

Fisher, M. (2020). *Tuhaf ve tekinsiz* (B. Şimşek, Çev.). İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları.

Fleming, J. ve Honour, H. (2016). *Dünya sanat tarihi*. İstanbul: Alfa Kitap.

Foster, H. (2011). *Zoraki güzellik* (Ş. Kaptan, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Freud, S. (2019). *Tekinsizlik üzerine* (H. Şahin, Çev.). İstanbul: Laputa Kitap.

Güldemet, A. (2018, 24 Eylül). Bitmeyen yeniden yorumlar. *Kontrast Fotoğraf ve Görsel Kültür Dergisi*, 52. Erişim adresi: https://kontrastdergi.com/joel-peter-witkin-yeniden-yorumlar-52-sayi/

Güzer, O. (2020). Simgelerin alacakaranlığı: Klinger, Munch ve Ensor'da tekinsizlik. e-skop. Erişim adresi: https://www.e-skop.com/skopbulten/simgelerin-alacakaranligi-klinger-munch-ve-ensorda-tekinsizlik/6038

Heidegger, M. (2018). *Varlık ve zaman* (K. Ökten, Çev.). İstanbul: Alfa Yayınları.

Henderson, G. E. (2018). *Çirkinliğin kültürel tarihi.* İstanbul: Sel Yayıncılık.

Jentsch, E. (2019). *Tekinsizliğin psikolojisi üzerine* (H. Şahin, Çev.). İstanbul: Laputa Kitap.

Karakuş, G. (2012). *Tomografik portreler* (Yüksek lisans tezi). YÖK Tez Merkezi. (Tez No: 312591)

Kayıran, N. ve Demircan, H. (2012). Plastik sanatlarda adli vaka imgeleri. *Adli Tıp Bülteni*, 17(3), 19–24.

Koraşlı, D. (2016). Joel Peter Witkin: Yaşayan maestro. *Kontrast Dergisi*, 42.

Lelik, T. A. (2019). Blurred boundaries: Francis Bacon's portraits. *World Literature Studies*, 11(4), 84–96.

Leppert, R. (2002). *Sanatta anlamın görüntüsü: İmgelerin toplumsal işlevi* (İ. Türkmen, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Levinas, E. (2003). *Sonsuza tanıklık*. İstanbul: Metis Yayınları. Lieberman, W. S. ve Redon, O. (1952). Redon: Drawings and lithographs. *The Museum of Modern Art Bulletin*, 19(2), 3–15.

Lynton, N. (1982). *Modern sanatın öyküsü* (C. Çapan, Çev.). Ankara: Remzi Kitabevi. Olguin, S. (2012). Beyond horror: Taking pictures of dead in Mexico. *Revista Sans Soleil - Estudios de la Imagen*, 4, 182–195.

Oskay, H. A. (2016). Cansız bedenin, sanatın konusu haline gelmesi ve post mortem fotoğraf. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 5(27), 2001–2014.

Özdemir, G. (2020). Travmatik bir geçmişin etkilerinden doğan ölü(!) doğa resimleri. *Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, Sonbahar Özel Sayı, 22–29.

Passeron, R. (1990). *Sürrealizm sanat ansiklopedisi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Peppiatt, M. (2008). *Francis Bacon: Studies for a portrait*. New Haven and London: Yale University Press.

Topçuoğlu, N. (2010). *Fotoğraf ölmedi ama tuhaf kokuyor*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Ümer, E. (2019). *Tekinsiz ve temsil: Romantizmden postmodernizme bir inceleme*. İstanbul: Pales Yayınları.

Yücel, B. (2022). Sanatın reddetme içgüdüsü ve imha etme pratiğinde var oluşu. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(69), 93–108.

Zweig, C. ve Abrams, J. (2022). *Gölgeyle buluşma: İnsan doğasındaki karanlık yüzün gizli gücü* (Ö. Ertana, Çev.). İstanbul: Timaş Yayınları.

STRUCTURED ABSTRACT

This study explores the concept of the uncanny in visual arts by examining how the human face, when transformed, distorted, or removed, functions as a potent aesthetic and philosophical device. The uncanny—defined by Sigmund Freud as the psychological experience of something strangely familiar—finds a particularly fertile ground in visual representations where the human face, traditionally a symbol of individuality and identity, becomes fragmented, mechanized, or rendered ambiguous. The central argument of this research is that the metamorphosis of the face not only evokes discomfort and disorientation but also serves as a metaphorical tool to question stable notions of selfhood, perception, and the human condition.

Adopting a qualitative and interpretive methodology, the study draws upon both theoretical literature and visual analysis of artworks from diverse historical and stylistic periods. The methodology involves close readings of selected visual artefacts that prominently engage with facial distortion, absence, or transformation. These artworks span the avant-garde movements of the early 20th century, such as Dadaism and Surrealism, through the mechanical aesthetics of Pop Art, to more contemporary practices that integrate photography, sculpture, collage, and mixed media. The selection criteria for the artworks focused on the explicit manipulation or abstraction of the human face as a strategy to elicit psychological unease and disrupt traditional identity markers.

In visual art, the uncanny is often rendered through strategies that conceal, distort, or mechanize the human face. Works such as Marcel Duchamp's *L.H.O.O.Q.*, in which a mustache is added to da Vinci's iconic *Mona Lisa*, introduce a subversive humor that simultaneously disturbs the sanctity of classical beauty and reconfigures the face into something unfamiliar. Raoul Hausmann's photomontages of mechanical-human hybrids and Hannah Höch's grotesque depictions of dismembered women's faces serve as powerful critiques of social constructs and gender norms. These works demonstrate how facial distortion operates not just as aesthetic experimentation but also as an emotional and political strategy to address deeper psychological and cultural anxieties.

These artistic practices provoke what can be described as "uncanny affect" —a psychological state triggered by the recognition of something simultaneously familiar and alien. In many cases, this effect is achieved not by complete abstraction but by subtle modifications that maintain partial recognizability. For instance, Bacon's portraits retain the general features of a human face but twist and contort them into expressions of psychological torment. Warhol's repetitive silkscreens of celebrity faces, stripped of emotional depth and individuality through mechanical reproduction, highlight the erosion of authentic identity in consumerist society.

Here, the uncanny emerges not through grotesque transformation but through the depersonalization and commodification of the face.

At the core of this phenomenon lies the face itself—a powerful signifier of selfhood, communication, and emotional presence. Culturally and psychologically, the face functions as the locus of recognition and social connection. However, when artists distort or deconstruct it, this symbol becomes unstable, even threatening. The face ceases to be a window into the soul and instead becomes a void, a mask, or a symbolic battleground for contested meanings. This transformation unsettles our assumptions about visual perception and human presence, drawing attention to the fragility of identity and the constructed nature of subjectivity.

The study thus argues that the uncanny in visual art is not merely a thematic concern but a sensory and conceptual experience brought about through deliberate formal manipulation. The deconstruction of the face allows artists to bypass conventional representation and tap into deeper existential and psychoanalytic questions. As such, the uncanny functions as both a theoretical framework and an embodied experience, engaging viewers on intellectual and visceral levels. By destabilizing the viewer's comfort with form, identity, and emotional coherence, the metamorphosed face becomes a site of confrontation—a mirror that reflects not a unified self but a fragmented, ambiguous being.

This research contributes to interdisciplinary dialogues in aesthetics, psychoanalysis, and visual studies by demonstrating how facial transformation serves as both a symbolic and sensory mechanism to express the uncanny. The uncanny face operates at the intersection of identity politics, artistic representation, and psychological interpretation. Whether through the grotesque, the mechanical, the erotic, or the banal, these transformations remind us that the human face is never merely a biological surface; it is a culturally inscribed canvas upon which fears, desires, and ideologies are projected.

In conclusion, the metamorphosis of the face in visual art reveals the limits of stable identity and the latent anxieties embedded in visual culture. These artworks do not merely illustrate uncanny themes but enact them—through distortion, repetition, absence, or exaggeration—thereby transforming aesthetic experience into philosophical inquiry. The uncanny, in this context, emerges as a structure of feeling, a confrontation with the instability of the self, and a reflection on what it means to be human in an era where representation itself is in flux.

KARAMEMİ ÜSLUBUNUN KULLANILDIĞI XVI. YÜZYIL OSMANLI SECCADE TİPİ SARAY HALILARI ÜZERİNE BİR İNCELEME*

FATMA TOPCU, AYŞE ASLIHAN EROĞLU*****

ÖZ

Bu çalışmanın amacı, XVI. yüzyıl Kanuni Sultan Süleyman Dönemi'nde, Osmanlı saray sanatında öne çıkan nakkaşlardan Karamemi'nin, yarı natüralist çiçek üslubunun seccade tipi saray halılarına yansımalarını incelemektedir. Araştırmada, Karamemi'nin öncelikle el yazması kitaplarda tezhip sanatı yoluyla ortaya koyduğu yenilikçi çiçek motiflerinin, halı sanatının yanında gelişim gösteren seccade tasarımlarına nasıl entegre edildiği; lale, gül, karanfil, sümbül ve bahar dalı gibi temel unsurların, stilize biçimde yeniden yorumlanarak özgün kompozisyonlar oluşturduğu, ele alınmaktadır. Araştırma materyali ve metodu; literatür taraması, katalog incelemeleri ve seçilen örnek seccadelerin nitel betimleyici analizine dayanmaktadır. Metropolitan Sanat Müzesi, Berlin İslam Sanat Müzesi ve Türk İslam Eserleri Müzesi'nde yer alan seccade örnekleri üzerinden yapılan analizlerde, Karamemi'nin estetik vizyonunun seccade tipi saray halılarında belirgin izler bıraktığı, kullanılan renk paleti, motif düzeni ve kompozisyon özellikleriyle ortaya konulmuştur. Ayrıca, makale Karamemi'nin saray nakkaşhanesindeki hayatına, sanat tarihindeki yeri ve ustası Şahkulu'ndan aldığı kıvrık hançeri yapraklarla, çiçek üslubunun diğer sanat dallarındaki yansımalarına da değinmektedir. Elde edilen bulgular, Karamemi'nin getirdiği yarı natüralist çiçek motiflerinin XVI. yüzyıl Osmanlı döneminde üretilen halı kompozisyonlarında, dönemin estetik anlayışını yansıttığını göstermektedir. Ayrıca bu çalışma, Karamemi ekolünün geleneksel motif yapılarında daha farklı bir bakış açısı geliştirerek saray sanatındaki bütün disiplinlerde olduğu gibi seccade tipi saray halılarında yenilikçi bir dönüşüm sağladığını ortaya koymakta; farklı malzeme ve tekniklerin kullanılarak yapılan her biri bir sanat eseri görünümünde olan seccadelerde bu etkiyi gözler önüne sermektedir. Bu bulgular, Osmanlı klasik dönem sanat estetiğinin evrimine dair fikirler sunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: İran Düğümü, Karamemi Ekolü, XVI. Yüzyıl, Osmanlı Saray Tipi Seccade, Yarı-natüralist Çiçek Motifi.

* Bu araştırma, devam etmekte olan sanatta yeterlilik tezinden türetilmiştir.

** Sanatta Yeterlilik Öğrencisi, Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Heykel Ana Sanat Dalı, fatmatopcu2015@gmail.com, https://orcid.org/0000-0002-0726-3044.

*** Prof. Dr., Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Türk El Sanatları Bölümü, ayseaslihan@hotmail.com, https://orcid.org/ 0000-0002-0320-3300.

**** Araştırmacılardan birinci yazar %70, ikinci yazar %30 oranında çalışmaya katkıda bulunmuşlardır. Çalışmada çatışma beyanı yoktur.

**** Topcu, F. ve Eroğlu, A. A. (2025). Karamemi Üslubunun Kullanıldığı XVI. Yüzyıl Osmanlı Seccade Tipi Saray Halıları Üzerine Bir İnceleme. Akdeniz Sanat (36), 513-540.

Derleme Makale, **Makale Gönderim:** 15.04.2025, **Makale Kabul:** 26.07.2025, **DOI** 10.48069/akdenizsanat.1676094.

NO 36 VOL 19 e-ISSN 2458-9683 AKDENİZ SANAT 512

Review Article, **Received:** 15.04.2025, **Accepted:** 26.07.2025, **DOI** 10.48069/akdenizsanat.1676094.

AN EXAMINATION ON XVI. CENTURY OTTOMAN COURT-STYLE PRAYER RUGS REFLECTING THE KARAMEMI FLORAL STYLE*

FATMA TOPCU, AYŞE ASLIHAN EROĞLU*****

ABSTRACT

The aim of the study is to examine the influence of the innovative floral style developed by Karamemi, one of the prominent artists of the 16th-century Ottoman palace atelier, on the design of Ottoman palace carpet saccades. The research focuses on how Karamemi's semi-naturalistic depiction of floral motifs, characterized by elements such as tulip, rose, carnation, hyacinth, and spring branch, evolved from manuscript illumination to become integral to carpet weaving and saccade decoration. Utilizing a qualitative descriptive methodology, the study is based on literature review, catalog analyses, and detailed examinations of saccade examples housed in institutions such as the Metropolitan Museum of Art, Berlin Islamic Art Museum, and Turkish Islamic Art Museum. The analysis revealed that Karamemi's aesthetic vision significantly impacted the composition, color scheme, and motif arrangement of the saccades, reflecting a distinctive style that permeated Ottoman ornament arts. Moreover, the paper discusses Karamemi's career, his role as head of the palace atelier, and the transmission of his stylistic legacy from his mentor Şahkulu to subsequent generations. Comparative evaluations of the saccade artifacts indicate that the innovative floral motifs not only enriched the artistic vocabulary of the period but also contributed to a transformative shift in Ottoman ornamentation. In this context, the study demonstrates that Karamemi's pioneering approach fostered a modern reinterpretation of traditional designs, ultimately inducing a profound and lasting change in Ottoman art across various disciplines. These findings offer new insights into the evolution of Ottoman aesthetics and also contribute significantly to art historical scholarship.

Keywords: Persian Knot, Karamemi School, XVI. Century, Ottoman Court-style Prayer Rug, Semi-naturalistic Floral Motif.

* This study was derived from a continuing proficiency in art thesis.

** Proficiency in Art Student, Atatürk University, Institute of Fine Arts, Department of Sculpture, fatmatopcu2015@gmail.com, https://orcid.org/0000-0002-0726-3044.

*** Professor, PhD., Atatürk University, Faculty of Fine Arts, Department of Turkish Traditional Arts, ayseaslihan@hotmail.com, https://orcid.org/ 0000-0002-0320-3300.

1. GİRİŞ

Osmanlı'da XVI. yüzyıl Kanuni Sultan Süleyman Dönemi (1520-1566), devletin siyasi gücü ve genişleyen sınırları kadar, medeniyet açısından da zirveye ulaştığı önemli bir kültür ve sanat çağı olmuştur. Kanuni'nin saltanatı boyunca saray nakkaşhanesi, geniş usta kadrosu ile hat, tezhip, minyatür, cilt gibi kitap sanatları başta olmak üzere dönemin mimari yapılarında kullanılan çini bezemeleri, ahşap, taş, kalem işi, seramik, kumaş, dokuma, işleme, fildişi ve maden işlemeciliğine kadar çeşitli boyutlarda tasarımlar hazırlayan en önemli merkez olmuştur (Mesara, 2009, s. 361). Bu klasik dönem Türk sanatlarının diğer alanlarında olduğu gibi, halı sanatında da en parlak dönemine ulaşmıştır. Halı türlerinin çeşitliliği, bir taraftan geometrik desenli halıların üretimi devam ederken, diğer taraftan bitkisel ve madalyon motiflerin kullanılması ile zenginleşen halı tipleri ortaya çıkmıştır. Bunun en önemli sebebi, 1514'te Tebriz ve 1517'de Kahire'nin Osmanlı topraklarına katılması ile Türk halı sanatında yeni bir teknik (İran düğümü) ve desen anlayışına yönelmektir. İmparatorluğa katılan bölgeler ve sanatçılar, Türk halı sanatını özümseyerek yeni bir halı tipi olan "Klasik Osmanlı Saray Halıları" grubunu oluşturmuştur (Yetkin, 1977, s. 143). Özellikle Mısır ve İran arasındaki siyasi ilişkiler sonucunda, İran ve Memluk halı sanatını daha yakından tanıma fırsatı doğmuş ve böylece Uşak halıları ve Saray halıları adı altında iki halı grubu teşekkül etmiştir (Deniz, 2005, s. 86). Osmanlı saray halılarında İran halı sanatında kullanılan kıvrık dallar, iri hançeri yapraklar, palmetler ve madalyon motiflerine Türk üslubunda yarı natüralist çiçekler olarak lale, gül, karanfil, sümbül ve bahar dalı motifleri eklenerek zengin halı tasarımları meydana getirilmiştir (Gümüşcan, 2019, s. 29). Bu halıların saray için üretilmeleri, daha özgün tasarımların uygulanmasına ve büyük beğeni kazanmasına neden olmuştur (Parsa, 2019, s. 207).

Osmanlı saray halılarında yaşanan trende bağlı olarak gelişen ve saray seccadeleri adıyla anılan seccade tipi saray halıları, uyumlu renkleri ve zarif desenleri ile dikkat çekmiştir. XVI. yüzyılda saray için dokunan seccadelerdeki kompozisyon özellikleri dönemin tezhip, cilt ve çini eserlerinde görülen süslemelerle benzerlik göstermiştir (Akan ve Sayık, 2020, s. 65). Klasik dönemi yansıtan bu seccadelerde stilize motiflerin yanı sıra çeşitli yarı natüralist çiçek motifleri, bahar dalı, kandil, ibrik, selvi, hayat ağacı ve rumi birlikte kullanılarak, kompozisyonlar daha da zenginleştirilmiştir (Öngen, 2024, s. 43). Bu seccadeler, sadece ibadet amacıyla kullanılan dini objeler değil; aynı zamanda dönemin estetik kodlarını, motif anlayışını ve saray zevkini somutlaştıran sanatsal yüzeyler olmuştur. Karamemi'nin tasarımları bu yüzeylerde hem estetik bir süsleme hem de metaforik ve sembolik anlam taşıyan kompozisyonlar olarak vücut bulmuştur. Mihrap düzenlemeleri, bordür motifleri, renk seçimi ve kullanılan düğüm teknikleriyle birlikte değerlendirildiğinde, Karamemi üslubunun Osmanlı saray tipi seccade halılarda yeni bir desen dili oluşturduğu söylenebilir. Bu bağlamda çalışmanın temel amacı, Karamemi'nin geliştirdiği yarı natüralist çiçek

üslubunun XVI. yüzyıl Osmanlı seccade tipi saray halı tasarımlarına olan etkisini ortaya koymak ve bu etkileri örnek seccadeler üzerinden analiz etmektir.

2. LİTERATÜR TARAMASI

Türk süsleme sanatlarına stilize motiflerle birlikte yarı stilize çiçeklerden lale, gül, sümbül, karanfil, zerrin, süsen gibi çiçekler ve bahar dalı motifini kazandıran kişinin dönemin saray sernakkaşı Karamemi olduğu, hem literatür incelemelerinden hem de günümüze ulaşan kanıt niteliğindeki eserlerinden anlaşılmaktadır. Bu yeni akımla Karamemi, saray hasbahçesinde yetiştirilen çeşitli çiçeklerle, çiçek açan bahar dallarını gözlemci bir anlayışla yorumlamış ve yarı stilize motifler olarak, Türk tezyini sanatlarına kazandırmıştır. Duran (2018, s. 179) ve Eroğlu (2020, s. 717), asırlarca Türk süsleme sanatlarında önemli bir yere sahip olan penç, hatayi gibi stilize çiçek motifleri, XVI. yüzyılın ortalarından itibaren yarı natüralist çiçek motifleri ile kullanılmaya başlandığına işaret etmişlerdir. Bu dönemde saray nakkaşhanesinin başında bulunan müzehhip Karamemi'nin eserlerinde görülen bu çiçeklerin, tam stilize edilmeden kökeni belli olacak bir biçimde tasvir edildiği de eserlerinden anlaşılmaktadır.

Kanuni Dönemi'nin en etkili sanatçılarından biri olan Karamemi, nakkaşhanede ustalarından öğrendikleri ile kalmamış, doğayı ilham alarak yarı stilize olarak tasvir ettiği bahçe bitkilerini ve çiçekleri eserlerine taşımıştır. Halkar desenlerinde kullanılan iri çiçeklerin yanı sıra küçük motifler de kullanılmış, hatai kökenli motifler ile yarı natüralist çiçek motifleri birlikte uygulanırken, kırık dal çıkışlarıyla kompozisyonlar daha da zenginleştirilmiştir (Elkıran, 2021, s. 220). Bu çiçekler belirli bir desen tasarımına göre yapmış ve motifler bazen tek tek dallar üzerinde bazen de madalyonlar içerisinde işlenmiştir. Sanatçı, nakkaşbaşı olduğu süre içinde Kuran-ı Kerimler, murakkalar, divanlar, şiir mecmuaları, minyatür albümlerinin yanı sıra saray için yapılan çeşitli teknikte eserlere desen hazırlamada aktif bir rol oynamıştır (Diniz, 2019, s. 40). Karamemi ekolüne ışık tutan araştırmalarından Duran (2001, s. 363) ve Alp (2019, s.17), usta sanatçının tabiattan aldığı ilhamla oluşturduğu yeni ekolü hayata geçirmesi ve diğer sanat dallarına uygulamasında, kendi üstün yeteneğinin bir sonucu olduğuna işaret etmiştir. Benzer şekilde Elibol (2015, s. 21), Osmanlı Saray nakkaşhanesinin başına Karamemi'nin geçmesiyle, bütün sanat dallarında yarı natüralist çiçek üslubunun görülmeye başladığını ve bu üslubun yarı natüralist çiçek kompozisyonları ile Osmanlı sanatında yer aldığını rapor etmiştir. Çünkü Osmanlı sanatında sadece tezhip alanında değil, camilerin çini ve kalem işlerinde, saray için üretilen halı, kumaş, el işlemeleri, ahşap, maden ve kuyumculuk gibi alanlarda, Karamemi ekolü uzun süre etkili olmuştur. Müzehhip Karamemi'nin Türk sanatlarına kazandırdığı bu üslup, farklı sanat alanlarında farklı malzeme ve teknik ile uygulanırken, dönemin İznik üretimi çinilerinde ustaca kullanılmıştır (Bakır, 2014, s. 40). Çini sanatında yarı stilize motiflerin yanı sıra selvi, ağaç şeklinde bahar dalları, meyve ağaçları, asma yaprakları ile serbest kompozisyon tarzında çeşitli

düzenlemelere öncülük etmiştir (Akıncı, 2009, s. 15; Alkan, 2017, s. 26). Ayrıca yarı natüralist üslupta çiçeklerin yanı sıra bahar dalı tasvirinin en çok kullanıldığı alanlardan biri çini sanatı olmuştur (Çakır, 2016, s. 31). Dönemin kumaş sanatında, saray nakkaşhanesinin başında bulunan Karamemi'nin tasarladığı yarı natüralist çiçekler ile Şahkulu'nun "saz yolu" üslubu birleştirilerek, kumaş desenlerinde tabiat unsurlarının daha çok kullanıldığı farklı kompozisyon şemaları işlenmiştir (Akpınarlı ve Balkanal, 2012, s. 190; Öztoksoy, 2007, s. 75).

Diğer taraftan Akan ve Sayık (2020, s. 63) ve Kaynar (2018, s. 222), hocası ve saray nakkaşbaşı olan Şahkulu'nun kıvrık hançeri yaprakları kullanarak tasarladığı saz yolu üslubundaki yaprakları, başnakkaş Karamemi'nin geliştirdiği çiçek üslubu ile birleştirilerek, Osmanlı halı sanatına zengin motif ve tasarım çeşitliliği ile önemli katkılar sunduğuna işaret etmişlerdir. Halılarda bu tarz desenlerin XVI. yüzyıl süsleme sanatının etkisi altında geliştiği anlaşılmaktadır (Deniz, 2005, s. 89). Bu üslup yalnızca saray tarafından değil, halk tarafından da beğenilerek uzun yıllar etkisini sürdürmüştür. Osmanlı sanat dallarının çeşitli alanlarında kendisini gösteren bu çiçek üslubu, halı sanatı ve birlikte gelişen Osmanlı seccade tipi saray halıları üzerinde de belirgin bir biçimde yer almış ve özgün tasarımların oluşmasına vesile olmuştur. Benzer şekilde, Osmanlı saray halılarına dayanan Uşak saf seccadelerde de benzer tasarım ve motifsel yaklaşımlar görülmüştür (Aslanapa, 2005, s. 243).

Bu kapsam içerisinde XVI. yüzyılda saray başnakkaşı Karamemi'nin uyguladığı ve Osmanlı sanatında klasikleşen çiçek üslubu, Türk sanatlarında pek çok alanı etkisi altına almış olmasına rağmen, araştırma kapsamında yapılan literatür çalışmasından da anlaşıldığı üzere, kitap sanatları dışındaki sanat dallarında, etkileri genel olarak birkaç cümle ile sınırlandırılmıştır. Hâlbuki her sanat alanında uygulanan farklı teknik ve malzemelerden dolayı, uygulanan motif ve tasarımlarda değişimler gözlenmiştir. Bu nedenle, XVI. yüzyıl Osmanlı saray tipi seccade halılar üzerindeki etkilerin desen, renk, teknik ve biçimsel analizleri yapılarak, Karamemi'nin estetik yaklaşımının seccadeler üzerine etkilerinin detaylı bir biçimde ortaya konulması hedeflenmiştir. Özellikle Karamemi'nin motif anlayışının, seccade tipi saray halıların yüzeyinde nasıl biçimlendiği, bu çiçeklerin estetik düzeni nasıl etkilediği ve kompozisyonla kurduğu ilişki, bu çalışmanın odak noktasını oluşturmaktadır.

3. YÖNTEM

Bu araştırma, nitel araştırma deseni temelinde tarama yönetimi ile betimleyici analiz, ikonografik çözümleme ve tarihsel yorumlama tekniklerinden faydalanılarak yürütülmüştür (Kaplan, 2017, s. 164; Karasar, 2020, s. 108-120). Çalışma kapsamında, XVI. yüzyılın ikinci yarısında Osmanlı sarayında dokunmuş ve Karamemi üslubunu net bir şekilde yansıttığı, literatürce kabul edilen dört adet seccade tipi saray halısı analiz edilmiştir. Bu örnekler, Metropolitan Sanat Müzesi'nde yer alan bir, Berlin İslam Sanatları Müzesi'nde bulunan iki ve

Türk ile İslam Eserleri Müzesi'nde bir seccade olmak üzere, toplamda dört seccade tipi saray halısı, gayeli örneklem yöntemiyle seçilmiştir (Baltacı, 2018, s. 258). Örneklem analiz süreci; literatür taraması, arşiv kayıtları ve müze kataloglarının incelenmesi, görsel materyallerin analiz edilmesi ve çizim şablonlarının yorumlanmasını içermektedir.

Araştırmada her bir örnek seccade; motif yerleşimi, renk kullanımı, düğüm tekniği, mihrap-bordür kompozisyon yapısı ve sembolik öğeler açısından analiz edilmiş; motiflerin tezhip sanatındaki halkar tekniği ile yapılmış kompozisyonlar ile ilişkisi araştırılmıştır. Böylece Karamemi'nin tasarım anlayışının farklı sanat dallarında nasıl biçimlendiği, motiflerin işlevsel ve estetik dönüşümleri ile birlikte değerlendirilmiştir. Bu kapsamda ilk örnek seccade, üç nişli olup, tabanlık kısmında yarı natüralist çiçeklerin bulunduğu nadir bir eserdir. İkinci örnek seccade, klasik olarak mihrap ve bordür desenlerinin haricinde, hem tabanlık denilen kısımda yer alan ve mihrap süslemeleri ile uyumlu yapılan köşe desenleri ile hem de zeminin bütününde kullanılan stilize ve yarı stilize motiflerle oluşturulmuş kompozisyonuyla farklı bir görsellik sunduğundan dolayı ele alınmıştır. Üçüncü örnek seccade ise, klasik formatta daha sade olarak, sadece bordür ve mihrapta desen kullanıldığından ve özellikle pek rastlanmayan ayn-ı sefa çiçeğinin mihrapta kullanılmasından dolayı tercih edilmiştir. Dördüncü örnek seccade (Uşak saf seccadesi), kompozisyon açısından dönemin en güzel örneklerinden biri olması, özellikle zeminde kullanılan ve Karamemi'nin imzası olarak tanımlanan bahar dalı, hem boyutu hem de canlılığı ile dönemin ihtişamını gözler önüne serdiği için tercih edilmiştir. Ayrıca, bu seccade kullanılan teknik ve malzeme bakımından da diğer örnek saray seccadelerinden ayrılmaktadır.

Bu dört farklı seccade tipi saray halıları üzerinden Karamemi çiçek üslubunun yansımalarının incelenerek, seccadelerin sanatsal etkilerini ortaya koymak ve dönemsel gelişiminin anlaşılmasına katkı sağlamak hedeflenmiştir. Çalışma kapsamında ele alınan seccade tipi saray halılar; motif yerleşimleri, kompozisyon öğeleri ve kurgusu bakımından daha görünür kılmak ve netleştirmek için çizim şablonları ile birlikte sunulmuştur. Çizimlerin hangi motifleri vurguladığı ve Karamemi'nin kitap sanatlarında tezyinatını yaptığı halkari tarzdaki kompozisyonlarla benzerlikleri de gösterilmiştir. Böylece, Karamemi'nin estetik mirası olan çiçek üslubunun Osmanlı seccade tipi saray halılar üzerindeki yeri, önemi ve etkileri daha detaylı bir biçimde analiz edilmeye çalışılmıştır.

4. BULGULAR

XVI. yüzyılın ortalarından itibaren Osmanlı süsleme sanatlarında etkin olan Karamemi üslubunun, Osmanlı seccade tipi saray halıları üzerine etkileri incelenerek, Metropolitan Sanat Müzesi, Berlin İslam Sanatları Müzesi ile Türk İslam Eserleri Müzesi'nde yer alan

toplam dört seccade tipi saray halısı üzerinde Karamemi ekolünün yansımaları ayrıntılı bir şekilde analiz edilmiştir.

4.1. Karamemi Ekolü

XVI. yüzyıl Kanuni Sultan Süleyman Dönemi'nde üstün kabiliyeti ile saray nakkaşhanesindeki diğer sanatçılar arasından sıyrılıp zirveye çıkan, saray sernakkaşı Karamemi'nin hayatı hakkında yeterli bilgiye ulaşılamamaktadır (Keleş, 2019, s. 11). Ancak Bu döneme ait Topkapı Sarayı Ehl-i Hiref defterlerindeki Ehl-i Hiref teşkilatının nakkaşlar bölüğündeki kayıtlarda adına, ilk olarak (h. 952) 1545 yılında Cemaat-ı Nakkaşan Bölük-i Rumiyan başlık altında rastlanmaktadır. Yine aynı defterin (h. 965 Muharrem 966) m. 1557- tarihli Cemaat-ı Rum Nakkaşları başlıklı kaydında, adı nakkaşbaşı olarak geçtiği ve 25,5 gündelik aldığı rapor edilmiştir (Meriç, 1952, s. 93-94). Karamemi'nin sernakkaş olmadan önce eserlere kendi üslubunu ne kadar yansıttığı bilinmemekte, ancak başnakkaş olduğu 1557-1566 yılları arasında nakkaşhanede yapılan eserlere üslubunu yansıttığı kabul edilmektedir (Atasoy, 2016, s. 349).

Karamemi'nin hocası Şahkulu, 1514'de Yavuz Sultan Selim'in Tebriz seferinde, Tebriz'den Amasya'ya sürgün olarak gönderilmiş Bağdatlı bir ressamdır. Bir süre Amasya'da kaldıktan sonra, İstanbul'a getirilerek 1520 yılından itibaren saray nakkaşhanesinin başnakkaşı olmuş ve Osmanlı sanatına pek çok katkıda bulunmuştur. Şahkulu, çeşitli öğrenciler yetiştirmiş ve ölümünden (1556) sonra nakkaşhanenin başına geçecek olan Karamemi'nin de yetişmesinde önemli rol oynamıştır. Karamemi, İranlı bir hocanın öğrencisi olarak Osmanlı zevkini oluşturan farklı bir ekolün tasarımcısı olmuştur (Mahir, 2009, s. 381; Çekin, 2017, s. 197; Karabulut, s. 21 2022).

Karamemi ekolünde, farklı kompozisyonların yanında motiflerde de en önemli belirleyici unsurlardan biri olmuştur. Türk sanatlarına kattığı yarı natüralist çiçekler, stilize edilmelerine rağmen karakterini kaybetmeyen, ayrı ayrı çeşitleri ile kompozisyon içinde hemen tanınabilen motiflerdir (Özsoy, 2013, s. 86; Birol ve Derman 1995, s.113) (Görsel 1). Böylece o zamana kadar süregelen desenlere, tasarladığı motiflerle yeni bir bakış açısı getirmiştir. Bu üslubun ilk uygulamaları ve tezyinatı, Karamemi tarafından yapılan el yazması kitapların özellikle serlevha tezhiplerinde ve sayfa kenarlarına uygulanan halkar süslemelerinde görülmektedir. O'nun tezhipteki ustalığı özellikle Kanuni Sultan Süleyman'ın şiirlerini içeren "Muhibbi Divanı" nüshalarında yer alan çok çeşitli kompozisyonları ile kendini göstermektedir (Kazan, 2021, s. 166; Afacan ve Nuhoğlu, 2022, s. 963). Uzak Doğu'nun gizemli ve Türk sanatlarında devamlı kullanılan hatayi kökenli motiflerin yanında, XVI. yüzyıl saray hasbahçesinin vazgeçilmezi olan bu yarı natüralist çiçek üslubu, daha sonraları yaygınlaşarak çini, halı, kumaş, kalem işi gibi diğer alanlarda da uygulanmıştır (Görsel 2, 3 ve 4).



Görsel 1: Karamemi tarafından tasvir edilen yarı-natüralist çiçekler ve bahar dalı motifi
Kaynak: IUK, (2016). Muhibbi Divanı tıpkıbasım (İÜK T 5467), s. 359a.

Karamemi'nin gözlemler sonucunda meydana getirdiği çiçek ekolü, Şahkulu'ndan sonra dünyaya Türk zevkini ve estetik anlayışını anlatan motifler olmuştur (Üçer, 1994, s. 79; Özkeçeci ve Özkeçeci, 2014: s. 51). Bu yeni ve yenilikçi üslup ile yarı stilize çiçek motifleri ve bahar dalları, dönemin sembolleri haline gelmiş ve saraya bağlı çalışan pek çok sayıdaki sanatçıya ilham kaynağı olmuş (Aracı, 2023, s. 403). Özellikle bütün sanat dallarına farklı bir bakış açısı kazandırarak, yeni bir ekolün ortaya çıkmasına ve uygulanmasına sebep olmuştur (Uğurlu ve Turgut, 2024, s. 1765). Bütün sanat dallarına yayılan ve uygulanan bu üslup birliğinin en önemli nedeni, tarih boyunca bütün büyük devletler gibi, Osmanlı imparatorluğunun da merkezi bir devlet yapısının yanında merkezi bir sanat üretebilme girişimi, geleneksel sanatların hepsini aynı çatı altında birleştirmeyle sağlanmıştır.

El yazmalarından çinilere, padişah kaftanlarından, madeni eşyalara kadar görülen bu üslup birliği, devletin en önemli kurumlarından olan, devletten maaş alarak, padişah ve saray eşrafı gibi devletin önemli şahsiyetlerine eserler üreten Ehl-i Hiref-i hassa teşkilatı adı verilen sanat topluluğudur. Kapıkulu halkından olduğu bilinen teşkilat, saray ağalarından olan

haznedarbaşı sorumluluğunda ve bünyesinde farklı sanat gruplarını bir araya getirmiştir (Ekinci, 2025, s. 85; Yaman, 2008, s. 501). Saray hem kendi yetiştirdiği hem de başka ülkelerden devşirme olarak himayesi altına aldığı yetenekli ve ünlü ustalarla, organize bir çalışma yürüterek yeni üslupların öncüsü olmuştur (Kalyoncu, 2015, s. 290). Bunlardan saray sanatının en önemli kurumlarından Nakkaşan-ı Hassa denilen Nakkaşhane'de nakkaşlar sarayın beğenisine uygun kompozisyonları hazırlamış ve daha sonra bu desenler diğer bütün sanat dallarında kullanılmıştır (Tezcan, 2023, s. 118).



Görsel 2: Hürrem Sultan Türbesi mihrap alınlık çinilerinde bahar dalı motifi
Kaynak: Fatma Topcu arşivi, 2024.



Görsel 3: XVI. yüzyıl ortası, ipekli dokuma kemha kumaş
Kaynak: Bilgi, H. (2007). Osmanlı ipekli dokumaları çatma & kemha. Sadberk Hanım Müzesi, Mas Matbaacılık, s. 35.



Görsel 4: Üsküdar Atik Valide Camii yan mahfil tavanı, ahşap üzerine kalem işi
Kaynak: Akturan, B. (2013). Mimari Süsleme Şemse kullanımı (YL tezi). İstanbul Üniversitesi, İstanbul.

Usta nakkaşlar tarafından kâğıtlara aktarılan tezyinat desenleri, genellikle yarı natüralist ve stilize çiçekler ile geometrik biçimlerle tasarlanan bezemelerden oluşmuş ve diğer

bölüklerin atölyelerine gönderilerek, kâğıtlardan ilgili eserlere geçirilmiştir. Bu kompozisyonlar saray içindeki sanat ürünlerinin yanı sıra saray dışından talep edilen sanat ürünlerine de uygulanmıştır. Bu bağlamda saraydaki mimari süslemeleri ve her çeşit el sanatı ürünlerinin tasarımında nakkaşhane etkin bir rol oynamış ve böylece Ehl-i Hiref teşkilatı Osmanlı süsleme sanatının temelini oluşturmuştur.

Ülke içerisinde gündelik yaşama dair üretilen giyim eşyaları, kumaş, eyer takımları, işlemeler, sancaklar, seccadeler, halılar gibi üzerlerine işlenen süsleme öğelerinin, sarayda bu ortak üslup ile meydana getirilen tasarımlardan etkilenerek yapıldığı anlaşılmaktadır. Sarayın ihtiyaçları için yaptırılan bütün ürünler, dönemin modasına göre kanalize edilerek, ülkenin her yerinden alınan örneklere göre tasarlanmıştır. Anadolu'nun birçok yerinde rastlanan aynı kompozisyon ve motiflerle işlenen işlemelerin, aynı dönemlerde üretilen kumaş, seramik, halı, kalem işi gibi alanlarda görülmesi, bunların saray atölyelerinde yapılmamasına rağmen ortak bir üsluba bağlı kalındığının bir göstergesidir. Örnek olarak, nakkaşhanede hazırlanan tasarımlardan, özellikle çini ve büyük ölçekli halı kompozisyonları Anadolu'da şöhret yapmış atölyelere gönderilmiş ve uygulanmıştır. Aynı yüzyılda saray atölyelerinde yapılmış halı desenleriyle, Uşak saf seccade şeklindeki cami halılarının tarzı ve üretilen çinilerle benzerlikleri bu birliği ortaya koyan önemli kanıtlardır (Kalyoncu, 2025, s. 291). Bu bağlamda dönemin sanat atölyesi, merkeziyetçi bir anlayışla yürütülmüş ve her alandaki tasarımların, saray nakkaşhanesinden yönlendirildiği anlaşılmaktadır. Üretimler, ortak bir çalışmanın ürünü olsa da yapılan tasarımların saray nakkaşhanesinin ve başnakkaşın kontrolünde ilerlediği düşünülmektedir. Dönemin halı ve seccadelerinin, gerek sarayda görev yapan "cemaat-i kaliçe-bafan-ı hassa" tarafından dokunsun gerekse dışardaki atölyelerde dokunsun, kompozisyonların nakkaşhaneden gönderilmekte olduğu dönemin Ehl-i Hiref teşkilatının işleyişinden anlaşılmaktadır. Böylece bu dönemde de Karamemi tarafından tasarlanan ekolün diğer sanat dallarına yansımalarında, yine bu tarz koordineli çalışmalar ile mümkün olduğu düşünülmektedir.

4.2. XVI. Yüzyıl Osmanlı Seccade Tipi Halılarda Karamemi Ekolünün Etkileri

Seccade kelimesi, Arapça "secde etmek" fiilinden türemiştir ve bu yaygıların ibadet maksatlı olarak kullanımı, Hz. Muhammed (sav) zamanından sonra başlamıştır (Eroğlu, 2020, s. 710). XIII. yüzyıldan itibaren süregelen ve halı sanatının önemli bir grubunu da, özel bir işlevi olan seccadeler oluşturmuştur. Üzerinde namaz kılınan küçük halı anlamına gelen seccadeler, zeminde işlenen ana motif ve boyutları ile diğer halılardan hemen ayrılmaktadırlar (Bayraktaroğlu, 2019, s. 57). Türk halı sanatının en çok geliştiği dönem olan XVI. yüzyılda, Uşak'ın en önemli halı pazarı konumunda olduğu belirtilmiştir. Diğer taraftan saray halıları olarak literatüre geçen İran düğümü tekniğinde dokunan, girift desenlerden oluşan ve pastel tonların kullanıldığı saray halılarında önemli bir zenginleşme, gelişim ve değişimin görüldüğü yeni bir üslup başlamıştır. Sarayın sanatla ilgili teşkilatı olan Ehl-i Hiref hassa

teşkilatında nakkaşan-ı hassa ve cemaat-i kaliçe bafan-ı hassa (saray için halı dokuyan bölük) kurulmuştur (Demirarslan, 2020, s. 398). Saray halıları grubu içinde ortaya çıkan ve gelişim gösteren seccade tipi halılar, Müslümanların ibadetlerini yerine getirmeleri için temiz bir alan sağlamanın yanı sıra sahiplerinin sosyal statüsünü ve Osmanlı sarayının zenginliğini yansıtan önemli objelerden biri olduğu anlaşılmaktadır. XVI. yüzyılın ortalarından itibaren saray için lüks olarak saray halı grubunda yapılan seccadeler, kıvrak kontörlü mihrapların içleri bazen boş bazen de çeşitli çiçeklerle doldurulmuş Osmanlı halı sanatının en başarılı örneklerindendir (Aslanapa, 1989, s. 355; Günay ve Bayraktar, 2022, s. 203).

Osmanlı saray halılarının en güzel örneklerini oluşturan seccadeler, halılarda olduğu gibi, Osmanlı klasik üslubunda görülen helezonik dallar üzerine yerleştirilmiş stilize motifler, hançeri yapraklar, yarı natüralist çiçekler, bahar dalı, rumi gibi motiflerle tasarlandığı ve dönemin diğer tezhip, kumaş, çini, kalem işi, cilt gibi sanat dallarıyla benzerlik gösterdiği görülmektedir (Öztürk, 2016, s. 122; Görgünay, 1977, s. 172). Saray çevresi için dokunan bu halı ve seccadelerin tasarımları, saray sanatçıları tarafından yapılmakta olup başta sultana ait mekânlarda kullanılırken, üst düzey devlet misafirlerine hediye edildiği de bilinmektedir (Bozcu, 2010, s. 49). Osmanlı seccade tipi saray halıları, Anadolu halılarından farklı olarak, İran düğümü (sine düğümü) adı verilen bir teknikte dokunmuştur. Çünkü bu dönemde bitkisel motif olarak kullanılan lale, gül, sümbül, karanfil gibi çiçekler, bahar dalı, hançeri yapraklar ve yuvarlak hatlı motifler bu düğüm tekniğine daha kolay uygulanabilir olmasından dolayı tercih edilmiştir. Ayrıca bu teknikte düğümler daha sıkı olup, kadifemsi bir görünüşe sahiptir. Seccadelerin argaç ve arışlarında yün, pamuk, ipek kullanılmış; düğüm ipliği olarak ise, çok kaliteli ince yün tercih edilmiştir (Deniz, 2005, s. 85; Sarıca, 2012, s. 66; Hidayetoğlu, 2007, s. 407). İnce, kaliteli ve tasarım bakımından zengin, aynı zamanda farklı çiçek motiflerinin zemin ile özellikle mihrap ve bordürlerinde yer alması dikkat çekmektedir (Baydemir ve Taşralı, 2024, s. 43; Eroğlu, 2013, s. 255).

Mihrap seccade tasarımlarında en belirgin öğe olup, Mekke yönünü gösteren, Kabe'nin kutsallığına ve ibadet esnasında yönelmeye işaret eden (Çokay, 2007, s. 192), Karamemi çiçek üslubunun uygulandığı en önemli alanlardan biridir. İslam cami dekorasyonundan esinlenerek seccadelerde kullanılan bir diğer unsur, kandildir. Seccadelerde mihraptan aşağı doğru sarkan kandil motifi, "Allah göklerin ve yeryüzünün nurudur". Ayet-i Kerimesi'nden yola çıkılarak (Etikan, 2015, s. 549) bir metafor olarak da işlenmiştir. Bu tür seccadelerde mihrap nişi tek renk olanlar, en çok cezbedici olanlardır. Uşak seccadeleri ve daha sonraları Gördes seccadeleri, bu seccadelerin desenlerini devam ettirmişlerdir. Bu seccadelerin mihrap sütunları, mihrap içindeki çiçekler, kandil motifi, bordürlerde kullanılan yarı natüralist çiçekler, saray halılarının zemininden alınan kesitler ile aynıdır ve bu seccadelerin iç dolgusu olarak kullanılmıştır (Aslanapa, 2005, s. 345). Böylece Osmanlı seccade tipi saray

halıları, daha sonraki dönemlerde görülen seccade çeşitlerinin şekillenmesine, özgün tarzları ile çeşitliliğe yol açmış, önemli katkılar sunmuştur (Öngen, 2024, s. 50; Çelik, 2012, s. 90).

Dönemin bir diğer halı grubu olan, Uşak seccadeleri ibadet amaçlı kullanımının yanı sıra saray seccadeleri gibi, zenginliğin ve estetiğin temel bir öğesi olarak da büyük ilgi görmüş ve Avrupalı ressamlar tarafından sıklıkla tablolarında resmedilmiştir (Amanjani, 2024, s. 24). Bu seccadeler; teknik bakımdan kaliteli yünü, uzun havları ve parlak renkleri ile diğer seccade gruplarından ayrılmakta ve bölgeler içinde en uzun dönemi kaplayan seccadeler olup, XIX. yüzyılda da varlığını devam etmiştir. Genellikle kareye yakın büyük boyda, kırmızı yün iplikten arış üzerine Türk düğümü (Gördes düğümü) ile dokunan seccadelerin saçakları uzun olup, ipek kullanılmıştır (Aslanapa, 2005, s. 231). Yine bu dönmede Osmanlı saray halılarına dayanan saf seccadeler, çeşitli örnekler halinde bolca yapılmıştır. Uşak saf seccadeleri, kompozisyon bakımından, kıvrımlı ve kontörlü mihrapları, farklı renk ve şekilleri ile dikkat çekici desenler ortaya koydukları görülmektedir. Mihrap zemini daima tek renk olup, çoğunlukla zengin motiflerle doldurulmuş, mihrap ortasından sarkan bir kandil önemli desen özelliklerinden olup, bazılarının tabanlık kısmına işlemeli takunya motifleri yerleştirilmiştir (Aslanapa, 2005, s. 243). Edirne Selimiye ve İstanbul Süleymaniye Camileri için dokunmuş olan saf seccadeler, bu dönemin en güzel örneklerindendir (Özçelik, 2011, s. 54).

Her sanat alanının icrasında farklı malzeme ve teknikler kullanıldığı için uygulanan kompozisyonlar, her sanat dalına göre değişiklik göstermektedir. Bu nedenle, Karamemi'nin Türk sanatlarına, tabiata dayalı olarak gözlemci bir anlayışla ilk önce kitap sanatlarında kullandığı yarı natüralist çiçeklerin halı seccadelerde kullanılan tasarımlarla bire bir aynı olması mümkün değildir. Yine de saray halılarında kullanılan ipek, oldukça kaliteli ince yün, pamuk gibi malzemelerle ve bütün diğer Türk halılarından farklı olarak İran düğümü ile dokunmaları, detaylı gözüken bu tasarımların uygulanmasına olanak sağlamıştır. Saray seccadeleri, bu lüks malzemeleri ve ince işçilikleri ile Karamemi'nin yarı natüralist çiçek üslubunun detaylarını işlemek için ideal bir zemin oluşturmuştur.

Sanatçı'nın tasarımcısı olduğu bu üslubun görüldüğü seccade tipi saray halı örneklerinden Metropolitan Sanat Müzesi'nde bulunan Osmanlı saray seccadesi (Görsel 5), 127 cm x 168 cm boyutlarında olup, XVI. yüzyılın ikinci yarısına aittir. Eserin argaç ipliği yün, arış ipliği, ipek olup; ilme ipi yündür (Gümüşcan, 2019, s. 59). İran düğümü ile ½ simetrik olarak dokunmuştur. Seccade tipi saray halısının zemini ve yanlar dar, orta kısım daha geniş olarak bölünmüş üç nişli mihrap şeklindedir ve bu nişleri ortada ikişer sütun, yanlarda tek sütun, toplamda altı sütun taşıyormuş gibi resmedilmiştir. Bölünen zeminin orta kısmı siyah, yanlar kırmızı renklidir. Mihrap köşelerinde rumilerle birlikte stilize çiçekler işlenirken, ortadan aşağı doğru zincirle sarkıtılmış, stilize motiflerin uygulandığı bir kandil motifi görülmektedir.

Seccadenin tabanlık kısmında (Görsel 5b), sütunlar arasında tek kökten çıkan gül, lale, karanfil motiflerinin yerleştirildiği oldukça zarif desenler uygulanmıştır. Seccadenin ince bordürlerinde penç motifi kullanılırken, kalın bordüründe ise, turkuaz zemin üzerine stilize motiflerden hatayi, penç, gonca, hançeri ve iki tarafı dişli yaprakların yanı sıra karanfil, lale, sümbül yarı natüralist bir biçimde kullanılmıştır (Görsel 5c, 5d ve 5e).



Görsel 5: XVI. yüzyılın ikinci yarısı Osmanlı seccade tipi saray halısı (127cm x 168 cm)
Kaynak: Gümüşcan, F.N. (2019). Osmanlı Saray Halıları kompozisyonunun tezhip sanatı açısından incelenmesi ve özgün tasarımlar olarak yeniden yorumlanması (YL tezi), Selçuk Üniversitesi, Konya.



Görsel 5a: Osmanlı seccade tipi saray halısı bordür kesiti



Görsel 5b: Osmanlı seccade tipi saray halısı tabanlık kesiti



Görsel 5.1: Osmanlı seccade tipi saray halısı bordür ve tabanlık desen şablonu

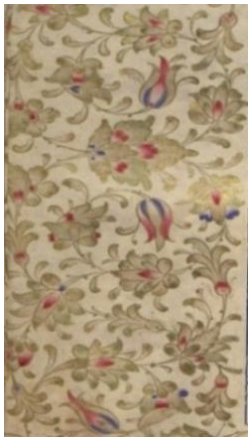
Kaynak: Fatma Topcu çizimi, 2025.



Görsel 5c: Hançeri yaprak ve lale



Görsel 5d: Hatayi motifi ve karanfil



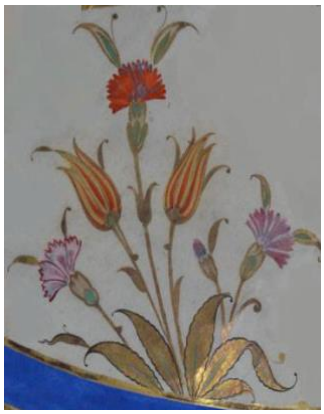
Görsel 5e: Stilize motifler, lale ve sümbül

Kaynak: IUK (2016). Muhibbi Divanı tıpkıbasım ,İİÜK T 5467), s. 317a ve s. 162a.

Kaynak: TSMK, (t.y.). Nusretname (H 1365), s. 9b



Görsel 5f: Tabanlık desenine benzer örnek
Kaynak: IUK, (2016). Muhibbi Divanı tıpkıbasım (İÜK T 5467), s. 126a



Görsel 5g: Tabanlık desenine benzer örnek



Görsel 5i: Tabanlık desenine benzer örnek
Kaynak: Ak, S. (2013). III. Murad tuğrasının desen ve renk yönünden incelenmesi (YL tezi). FSMV Üniversitesi, İstanbul.

Ayrıca sümbül tasviri diyagonal bir biçimde iri stilize motif başlarına doğru hem salkım şeklinde uygulanmış hem de kompozisyon içinde ikili olarak yer verilmiştir. Turkuaz zemin üzerine sümbüllerin beyaz, karanfillerin iki renk olarak kahverengi ve bordo işlenmesi, çift dişli yapraklarda krem ve kahverenginin kullanılması kompozisyona ayrı bir canlılık katmıştır. Seccadede etkin kullanılan renkler, bordo, siyah, turkuaz, krem, açık yeşil, taba ve koyu yeşildir. Bu seccade, gerek bordürde kullanılan lale, sümbül, karanfil motifleri ile gerekse tabanlık kısmında tek kökten çıkan çiçeklerle, Karamemi kompozisyon özelliklerini yansıtan muhteşem bir eserdir (Görsel 5f, 5g ve 5i).

Berlin İslam Sanat Müzesi'nde bulunan Osmanlı seccadesi (Görsel 6), XVI. yüzyılın ikinci yarısına ait olduğu tahmin edilmektedir. Halı 124 cm x 174 cm boyutlarındadır. Argaç ve arış ipliği yün olup, İran düğümü ile dokunmuştur (Gümüşcan, 2019, s. 70). Eser ½ dikey simetrik ve çift mihraplı olarak tasarlanmıştır. Zemin rengi kırmızı olan seccadeye, uzaktan bakılınca ortasında şemse gibi gözüken, yeşil renk üzerine işlenmiş, sanki vazodan fışkırır gibi çıkan, stilize motifler ve yarı stilize motiflerden lale, gül goncası, karanfil ve ayn-ı safa çiçeğinden oluşan çiçek demeti biçiminde güzel bir kompozisyon uygulanmıştır.

Seccadenin çevresinde ise stilize motifler ve Şahkulu'nun "saz yolu" üslubunu hatırlatan iri hançeri yapraklar yer almaktadır. Seccadenin, mihrap ve tabanlık kısımlarında sade rumilerin yer aldığı bir desenin uygulandığı görülmektedir. Zemini kahverengi olan dış bordürde ise bitkisel stilize motifler ile lale ve karanfil çiçeğinin uygulandığı, ancak bordür deseni kullanılan renkler veya eski olduğundan çok net bir biçimde görülmemektedir. Halı seccadenin ince bordürde, birbirine bitişik olarak çeşitli renklerde penç motifi uygulanmıştır. Renk olarak krem, kırmızı, mavi, koyu yeşil, açık yeşil ve sarı kullanılmıştır.



Görsel 6: XVI. yüzyılın ikinci yarısı Osmanlı seccade tipi saray halısı, 124 cm x 174 cm
Kaynak: Gümüşcan, F.N. (2019). Osmanlı Saray Halıları kompozisyonunun tezhip sanatı açısından incelenmesi ve özgün tasarımlar olarak yeniden yorumlanması (YL tezi), Selçuk Üniversitesi, Konya.



Görsel 6.1: Osmanlı saray seccadesi madalyon ve bordür desen şablonu

Kaynak: Fatma Topcu çizimi, 2025.





Görsel 6a: Madalyon benzeri gül ve gül goncaları **Görsel 6b: Madalyon varı tek köklü ayn-ı safa ve lale**

Kaynak: IUK, (2016). Muhibbi Divanı tıpkıbasım (İÜK T 5467), s. 354b ve s. 135b

Bu seccade de, yine dönemin motif ve kompozisyon özelliklerini taşımakta, orta madalyon kompozisyonunda ve bordürde, Karamemi'nin tasarımcısı olduğu yarı natüralist çiçeklerin kullanıldığı görülmektedir (Görsel 6a ve 6b).

Berlin İslam Sanat Müzesi'nde bulunan diğer Osmanlı saray seccadesinin boyutları, 172 cm x 120 cm; argaç ve arış ipliği, ipek; ilme ipliği, yün olup (Baydemir, 2018, s. 273), İran düğümü ile dokunmuştur (Görsel 7). ½ simetrik olarak tasarlanan seccade tipi saray halının zemini bordo renkte olup, tek mihraplıdır. Zemini açık kahverengi olan mihrap deseninde, alt kısımdan tek kökten çıkan yukarı doğru uzanan dallar yeşil renkle yapılarak üzeri, stilize motiflerle birlikte lale, karanfil ve ayn-ı safa (koyungözü) motifinin sıkça uygulandığı görülmektedir[1] (Görsel 7a). Dış bordürde ise, açık sarı renk zemin üzerine stilize bitkisel motifler, hançeri ve çift dişli yapraklarla birlikte, yarı natüralist çiçekler uygulanırken, karanfiller açık sarı ve açık kahverengi olarak iki renkli işlenmiş, lale ve sümbüller koyu yeşil renkle belirgin bir biçimde yer almaktadır. Ayrıca bu kompozisyonda salkım olarak kullanılan sümbüllerin yanı sıra kompozisyon içindeki dallarda üçlü olarak kullanılan sümbüller de görülmektedir (Görsel 7b, 7c, 7d). Geniş bordür, bordo renkle sınırlandırılmış olup, ince bordürün zemini yine bordo renklidir ve diğer seccadelerde olduğu gibi sıralı olarak penç motifleri yerleştirilmiştir.

Görsel 7'de, Muhibbi Divanı (İÜK T 5467) ve yine Karamemi tarafından tezyin edildiği düşünülen Nusretname ve III. Murad tuğrası üzerinden verilen örneklerle, Karamemi yarı natüralist çiçek motiflerinin etkileri gözlemlenmiştir. İncelenen seccade tipi saray halı örneklerinde, özellikle bordür desenleri ve motiflerinin birbirine oldukça benzer bir biçimde uygulandığı görülmektedir.

[1]Ayn-ı safa motifinin halılardaki kullanımı hiç ifade edilmemiştir, ancak literatür ve Karamemi eserleri incelenirken, bu motifin ayn-ı safa çiçeği olduğu anlaşılmaktadır.



Görsel 7: XVI. yüzyıl Osmanlı seccade tipi saray halısı, 172 cm x 120 cm
Kaynak: Baydemir, E. (2018). Berlin İslam Sanatları Müzesinde bulunan Türk halıları (SY tezi). Mimar Sinan Üniversitesi, İstanbul.



Görsel 7.1: Osmanlı seccade tipi saray halısı madalyon ve bordür desen şablonu
Kaynak: Fatma Topcu çizimi, 2025.



Görsel 7a: Mihrap motiflerinde ayn-ı safa ve laleler



Görsel 7b: Bordür benzeri stilize motifler ve laleler

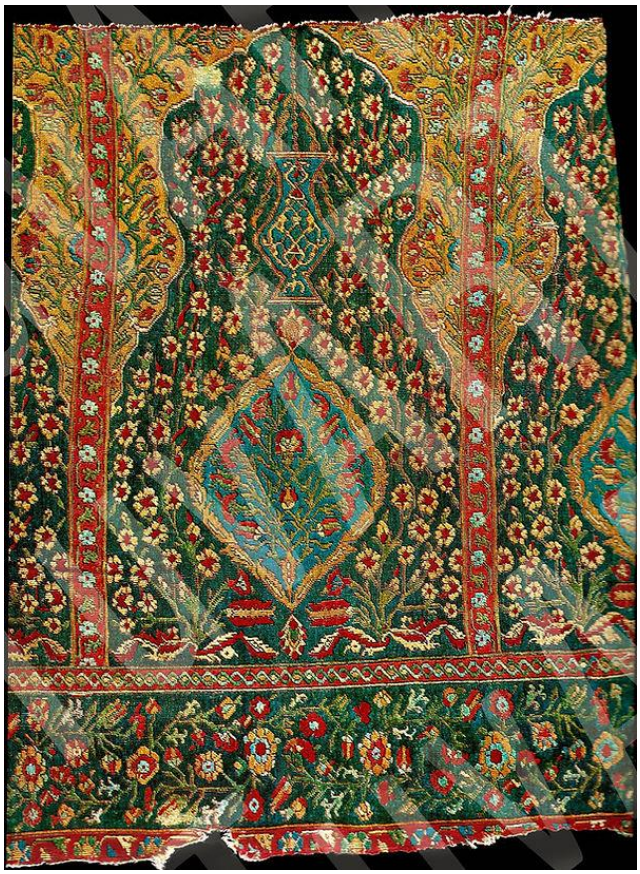


Görsel 7c: Bordür benzeri stilize motif ve sümbül

Kaynak: IUK, (2016). Muhibbi Divanı tıpkıbasım (İÜK T 5467), s. 349a, s. 16a ve s. 318b

Zengin bitkisel motiflerin, hocası Şahkulu'na ait iri hançeri yapraklar, çift taraflı dişli yapraklar ve dönemin sernakkaşı Karamemi'ye ait çiçek üslubunun etkin kullanıldığı bu seccadeler, XVI. yüzyıl diğer halı seccadelerden, gerek malzeme ve teknik gerekse kompozisyonları bakımından ayrılmakta olup, "Osmanlı saray seccadeleri" adı altında farklı bir grup olarak yer almıştır.

İstanbul Türk İslam Sanatları Müzesi'nde bulunan Uşak saf seccadesi (Env. no. 54) (Görsel 8), XVI. yüzyıl sonunda Edirne ve Selimiye cami için dokunduğu bilinmekte (Gülendam, 1994, s. 76) ve boyutunun 779 cm x 151 cm olduğu rapor edilmektedir (Öngen, 2024, s. 50). Uşak seccadeleri kalın yünü, sağlam düğümleri, parlak renkleri ile diğer seccade gruplarından tamamen farklılaşmaktadır. Argaç ve arışları kırmızı yün iplik olup, Türk düğümü (Gördes düğümü) ile dokunmuştur (Aslanapa, 2005, s. 231). Dönemin süsleme sanatlarını yansıtan, Osmanlı saray seccadeleri etkisiyle geliştirilmiş seccadelerdendir (Öngen, 2024, s. 51). Mihrap içi, koyu zemin üzerinde dipten uca doğru çıkan dallar üzerinde stilize motiflerle birlikte karanfil, lale, goncagül motifleri yer almaktadır. Seccadenin mihrap nişinden aşağı doğru sarkan kandil yüzeyinde geometrik şekiller bulunmaktadır. Zeminin tabanlık kısmına doğru konumlandırılmış madalyon, yaprakla oluşturulmuş ve içinde sıralı olarak lale, karanfil motifleri yer alırken, orta kısımda yine lale ve karanfil tatbik edilmiştir (Görsel 8a). Ortadaki madalyonun her iki yanına Karamemi'nin imzası sayılacak ve onun ekolü ile özdeşleşmiş olan bahar dalı motifi dipten yukarı doğru yükselerek bütün zemini kaplamaktadır.



Görsel 8: Uşak saf seccadesi, 779 cm x 151 cm
Kaynak: Erişim adresi: https://www.tuvart.net/saf-seccadeler-turk-sanati, Erişim tarihi: 05.04.2025



Görsel 8.1: Uşak saf seccade zemin ve alt bordür desen şablonu
Kaynak: Fatma Topcu çizimi, 2025.



Görsel 8a: Halkar tarzı bahar dalı
Kaynak: IUK, (2016). Muhibbi Divanı tıpkıbasım (IUK T 5467), s. 37b



Görsel 8b: Bordür benzeri stilize motif ile lale, karanfil ve sümbül
Kaynak: TSMK, (t.y.). Nusretname (H 1365), s. 90b

Bu bahar dalı tasviri ve madalyon içinde yer alan yarı natüralist çiçekler, Selimiye cami çinileri ile olan üslup birliğini ortaya koymaktadır. Bu kompozisyonda kullanılan bahar dalı, dönemin çini panolarında kullanılan bahar dalı tasviri ile büyük benzerlik göstermektedir. Uşak saf seccadesi ikonografik açıdan incelenirse, zemininde bulunan madalyon içindeki çiçek demeti bağ-ı irem'i, ortada sarkan kandil ilahi ışığı, mihrap nişi cennetin kapısını, bahar dalları sonsuz yaşamı simgelemektedir (Gülendam, 1994, s. 76). Uşak seccadesinin bordüründe ise yine stilize bitkisel motiflerle birlikte lale ve karanfil çiçeği görülmektedir. Eser bütünde hayali bir cennet bahçesi tasviri gibidir (Görsel 8b).

Osmanlı seccade tipi saray halılarının boyutları, kompozisyon düzenleri, motifleri, renkleri ve yapım teknikleri ile dönemin halı sanatı içinde oldukça önemli bir yere sahiptir. Karamemi çiçek üslubunun uygulandığı örnek halılarda; mihraptan yükselen dallar ve üzerine uygulanan yarı natüralist çiçekler, tabanlık kısmında tek kökten çıkan çiçek demetleri, bordürlerde stilize motiflerle birlikte uygulanmış yarı natüralist çiçekler, hançeri ve çift tarafı dişli yapraklar ile oluşturulan tasarımlar, Muhibbi Divanı (İÜK T 5467) nüshasında yer alan kompozisyonlar ile yakından bir benzerlik göstermektedir. Bordürlerde hançeri ve çift tarafı dişli yapraklar kullanılırken, mihraplarda bu tür yapraklara rastlanmamaktadır.

Kendine özgü bir güzelliği olan bu seccadelerde renk kullanımındaki uyumda oldukça etkileyicidir. Ayrıca uygulanan motiflerin çizimleri, tezhip sanatının halkar üslubuyla çizilen motifler ile seccade tipi halılarda kullanılan motifler büyük oranda benzerlik göstermekte, ancak halkarda uygulanan motifler, halı seccadelerde kullanılan motiflere göre, kullanılan malzeme ve uygulanacak alanın farklı olmasından dolayı görünüşte aynı, fakat boyut ve

detaylarda oldukça farklıdır. El yazması kitaplara uygulanan halkari süslemelerde motifler; fırça, altın ve çeşitli renklerdeki boyalarla uygulanacağı için daha küçük ve detaylı çizildiği, en ince ayrıntısına kadar işlenebildiği ve kıvrımlarının daha fazla olduğu anlaşılmaktadır. Seccadelerde ise motifler daha büyük uygulanmakta, teknik olarak kullanılan düğümlerde gerek İran düğümü gerekse Türk düğümü kullanılsın, dokumada uygulanamayacağından dolayı sadeleştirilmektedir.

5. SONUÇ ve ÖNERİLER

XVI. yüzyıl Kanuni Sultan Süleyman Dönemi saray nakkaşhanesinde bulunan müzehhip Karamemi, saray hasbahçe çiçeklerini izlenimci ve gözlemci yeteneği ile kökeni belli olacak bir biçimde stilize ederek, öncelikle el yazması kitaplarda kullanmaya başlamıştır. Klasik geometri kalıpların ve stilize motiflerin ötesine geçerek, daha özgün kompozisyonlar oluşturmuş ve böylece o güne kadar görülmemiş bir ekolün yaratıcısı olmuştur. Sanatçının getirdiği bu yeni üslup hem saray hem de halk tarafından oldukça beğenilerek, yüzyılın ortalarından itibaren bütün sanat dallarında kendini göstermeyi başarmıştır. Osmanlı saray sanatları incelendiğinde, bu dönemdeki her sanat alanında Karamemi'nin yarı natüralist çiçekler olarak tanımlanan lale, gül, sümbül, karanfil, süsen gibi motiflerinin yanı sıra adeta imzası sayılan bahar dalı motifinin sıkça kullanıldığı görülmektedir.

Bu çalışma, Karamemi çiçek üslubunun XVI. yüzyıl halı seccadeleri üzerine etkilerini ortaya koyarak, Osmanlı sanatının bu dönemdeki zenginliğini ve çeşitliliğini gözler önüne sermektedir. XVI. yüzyılda saray sernakkaşı Karamemi'nin oluşturduğu çiçek üslubu, kitap sanatlarından halıya, kalemişinden işlemelere kadar dönemin bütün sanat dallarını etkilemeyi başarmıştır. Her alanda farklı malzeme, teknik, renk ve kompozisyon kullanılarak, başarılı bir biçimde uygulanması takdire şayandır.

Mevcut araştırma, XVI. yüzyıl Osmanlı saray sanatında önemli bir yere sahip olan saray sernakkaşı Karamemi'nin yarı natüralist çiçek üslubunun, aynı dönemde dokunan seccade tipi saray halılarına olan etkilerini dört özgün örnek üzerinden analiz ederek, değerlendirmiştir. Seccade tipi saray halıları, kompozisyon ve motifler açısından, dönemin sernakkaşı Karamemi'nin çiçek üslubundan etkilendiği, incelenen örneklerde de görülmektedir. İncelenen seccadelerde, çeşitli stilize motifler, hocası Şahkulu'nun tasarımcısı olduğu "saz yolu" üslubunda kullanılan hançeri biçimli kıvrık yapraklar ile Karamemi ekolünü oluşturan yumuşak geçişli yarı natüralist çiçekler, kullanılarak dönemin çiçek üslubundan etkilendiği görülmektedir. Seccadelerin mihrap kemerinden, tabanlık kısmına, bordüründen zeminine kadar uygulanan bu motifler Osmanlı estetik anlayışında, doğa ile maneviyat arasında kurulan köprünün görsel bir yansımasını da oluşturmaktadır. Nakkaşhanede hazırladığı bilinen desenler ile sarayın yüksek beklentilerine cevap veren sanatçı, üslubunun uygulandığı eserlerin, ayırt edici bir özelliğini ortaya koymuştur. Bu

seccadeler sadece ibadet edilen yaygı olmasından ziyade, saray estetiğinin önemli bir parçası haline gelmiştir. Böylece Karamemi'nin kitap sayfalarında tasarladığı bahçe kompozisyonları, saray seccadelerinde cennet tasvirlerine dönüşmüştür. Motif aktarımı, kompozisyon kurgusu bakımından, disiplinler arası etkileşim konularında özgün katkılar sunmuştur.

Bu bağlamda Karamemi'nin meydana getirdiği yarı natüralist çiçek üslubu ile bütün sanat dallarını etkileyebilmesi ve bir çağa damgasını vurmuş önemli bir padişah olan, Kanuni Sultan Süleyman'ın sernakkaşı olmayı başarmış üstün yetenekli bir sanatçı olarak, kitap sanatları dışında etkilediği diğer alanlarla ilgili olarak genellikle literatürde birkaç cümle ile belirtilmek yerine, çalışmanın ana konusu olan seccadeler üzerindeki etkileri örnek dört seccade üzerinden bizzat ele alınıp detaylı bir şekilde değerlendirilmiştir. İlave olarak farklı alanlarda, farklı motif ve tasarımlar kullanılarak geniş bir desen repertuvarı oluşturması bakımından da oldukça önemli olan ekolün, kitap sanatlarındaki eserleri ile dönemin seccadelerindeki kullanımı üzerinden karşılaştırmalarla sunulmuştur. XVI. yüzyılda Osmanlı sanatlarına hakim olan Karamemi'nin yarı natüralist çiçek üslubunun diğer sanat dallarına yansımaları, daha ayrıntılı bir şekilde araştırılıp ele alınabilir. Günümüz sanatçıları tarafından, Karamem'nin kompozisyonlarından yola çıkılarak, Osmanlı sanatının geleneksel çizgilerinin doğadan aldığı ilham ile modern sanatın tabiattan esinlenmeleri birleştirilerek, özellikle halı ve seccade tasarımlarında ve özgün sanat eserleri ortaya koyabilmelerine rehberlik edebilir.

DESTEK ve TEŞEKKÜR BEYANI

Bu araştırmayı, SSY-2022-10944 numaralı Lisansüstü Tez Projeleri kapsamında finansal olarak destekleyen, Atatürk Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri Koordinatörlüğüne teşekkür ederiz.

KAYNAKÇA

Afacan, S. K. ve Nuhoğlu, M. (2022). Hatai üslubu motiflerin tasarım sürecinde kullanılan bazı terimlerin anlam ve kullanım alanlarına göre tasniflenmesi. *İdil*, 958–978. https://doi.org/10.781/idil-11-94-11

Akan, M. ve Sayık, F. N. (2020). Bir Osmanlı saray halısının kompozisyon bakımından tezhip sanatı bağlamında incelenmesi. *Arış Sanat Dergisi*, *17*, 62–79.

Ak, S. (2013). *TSMK'da bulunan III. Murad tuğrasının desen ve renk yönünden incelenmesi* (Yüksek lisans tezi). Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, İstanbul.

Akıncı, S. H. (2009). *Türk çini sanatında çiçekli vazo tasvirli panolar* (Yüksek lisans tezi). Trakya Üniversitesi, Edirne.

Akpınarlı, H. F. ve Balkanal, Z. (2012). 16-18. yüzyıllarda İstanbul'da üretilen kumaşlarda bitkisel bezemelerin incelenmesi. *Motif Akademi Halk Bilim Dergisi, 1* (Ocak-Haziran), 179-209.

Alkan, A. (2017). *15 ve 16. yy. İznik çini motifleri ve Linol baskı resim tekniği ile yorumlanması* (Yüksek lisans tezi). Dumlupınar Üniversitesi, Kütahya.

Alp, M. (2019). *Osmanlı dönemi, Karamemi üslubunda İznik çini tabaklarında görülen motifler, kompozisyonların incelenmesi ve uygulanması* (Yüksek lisans tezi). Uşak Üniversitesi, Uşak.

Amanjani, S. (2024). Uşak seccadelerinin tarihsel çerçevesi üzerine bir inceleme. In Z. P. Yavuzyiğit (Ed.), *Geleneksel Türk sanatlarında güncel çalışmalar*. Özgür Publications. https://doi.org/10.58830/ozgur.pub612

Aracı, N. (2023). Osmanlı dönemi 16. yüzyıl tezhip sanatından örnekler bağlamında tasarım çeşitliliği üzerine bir değerlendirme. *Motif Akademi Halk Bilimi Dergisi*, *16*(42), 391–412.

Aslanapa, O. (1989). *Türk sanatı*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Aslanapa, O. (2005). *Türk halı sanatının bin yılı*. İstanbul: İnkılap Kitabevi.

Atasoy, N. (2016). Karamemi. Muhibbi Divanı Tıpkıbasım (İÜK T 5467). İstanbul Üniversitesi Kütüphanesi Dökümasyon Daire Başkanlığı Nadir Eserler Kütüphanesi. İstanbul: Masa ve Milenyum Yayıncılık.

Bakır, S. T. (2014). Türk çiniciliğinin dünü ve bugünü. Klasik Sanatlar Yıllığı. Erişim adresi: https://www.scribd.com/document/787747360/Tu-rk-C-inicilig-inin-Du-nu-ve-Bugu-nu, Erişim tarihi: 02.04.2025

Baltacı, A. (2018). Nitel araştırmalarda örnekleme yöntemleri ve örnek hacmi sorunsalı üzerine kavramsal bir inceleme. *BEÜ SBE Dergisi, 7*(1), 231-274.

Baydemir, E. ve Taşralı, L. (2024). Berlin İslam Sanatları Müzesinde bulunan Türk halı koleksiyonu. In A. K. Okca (Ed.), *Halı-kilim ve geleneksel kumaş desenleri (s. 25-51)*. Ankara Karadeniz Kitap.

Bayraktaroğlu, S. (2019). Seccade. Erişim adresi: https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/687985, Erişim tarihi: 05.04.2025

Birol, İ. A. ve Derman, Ç. (1995). *Türk tezyini sanatlarında motifler.* Kubbealtı Akademisi Kültür ve Sanat Vakfı, İstanbul: Seçil Ofset.

Bozcu, P. (2010). *Osmanlı sanatında sanatçı ve zanaatçı teşkilatı Ehl-i Hiref* (Uzmanlık Tezi). T. C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü, İstanbul.

Çakır, D. (2016). *Osmanlı çinilerinde bahar dalları* (Yüksek Lisans Tezi). Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Çanakkale.

Çekin, Z. (2017). Müzehhib Kara Memi. *Z Dergisi*, *2017*(1), 196–203.

Çokay, Ö. (2007). Seccade ve saf seccadelerdeki bazı motiflerin ikonografik değerlendirmeleri. *İstem, 5*(9), 187-208.

Demirarslan, D. (2020). İç mekânda kullanım ve teknik özellikler açısından Hereke halısı. *SDÜ Art-E Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi*, *13*(25), 395–421.

Deniz, B. (2005). Anadolu Türk halı sanatının kaynakları. *Sanat Tarihi Dergisi*, *14*(1), 79–103.

Duran, G. (2001). Karamemi. *Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi, 21,* 362–363.

Duran, G. (2018). Osmanlı tezhip sanatında natüralist üslupta çiçekler. *Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, *31*(31), 177–199.

Ekinci, S. A. (2025). Ehl-i Hiref-i Hassa defterleri ve bu defterlerin değerlendirilmesi hususunda notlar. *Osmanlı Medeniyeti Araştırmalar Dergisi*, *24*(Mart 2025), 84-113.

Elkıran, G. A. (2021). Tezhip sanatında natüralist motifler kapsamında yaprak motifinin incelenmesi. *Çeşmi-Cihan: Tarih Kültür ve Sanat Araştırmaları Dergisi, 8*(2), 217-243.

Elibol, B. (2015). *Osmanlı saray sanatının desen repertuvarı* (Yüksek lisans tezi). Haliç Üniversitesi, İstanbul.

Eroğlu, A. A. (2020). 16. ve 17. yüzyıl Safevi dönemi seccade örnekleri. *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, *26*(45), 710–721.

Eroğlu, M. A. (2013). Antalya ve civarı "cicim seccadeleri" (Namazlağ). *Akdeniz Sanat Dergisi*, *6*(12), 252-267.

Etikan, S. (2015). Seccade halılarda kullanılan bazı motifler ve bu motiflerin İslam sanatında yeri. *Atatürk Kültür, Dil ve Tarih Yüksek Kurumu*, *2015*/1, 545-564.

Görgünay, N. (1977). Halıcığın kökeni ve Türk halıcılığının tarihçesi. *Atatürk Üniversitesi Ziraat Fakültesi Dergisi*, *8*(1), 159–175.

Gülendam, N. (1994). *Edirne Selimiye Cami kalem işleri ve devir üslubu* (Doktora tezi). İstanbul Üniversitesi, İstanbul.

Gümüşcan, F. N. (2019). *Osmanlı saray halıları kompozisyonunun tezhip sanatı açısından incelenmesi ve özgün tasarımlar olarak yeniden yorumlanması* (Yüksek lisans tezi). Selçuk Üniversitesi, Konya.

Günay, İ, ve Bayraktar, M.S. (2022). Tokat şehir müzesi halı seccadeleri in C. Yılmaz (Yay. haz.). 5. Tokat Sempozyumu*,* 14-16 Ekim 2022, Tokat, Türkiye, Bildiriler içinde (s. 201-227). Gaziosmanpaşa Üniversitesi.

Hidayetoğlu, H. M. (2007). *Konya yöresi düz dokuma yaygıları* (Doktora tezi). Selçuk Üniversitesi, Konya.

Kalyoncu, H. (2015). Ehl-i Hiref-i Hassa teşkilatının Osmanlı kültür ve sanat yaşamındaki yeri ve önemi. *International Journal of Social Science, 33*(Spring I), 279-294.

Kaplan, A. (2017). *The conduct of inquiry. Methodology for behevioral science.* New York: Routledge.

Karabulut, R. B. (2022). *İstanbul Üniversitesi Nadir Eserler Kütüphanesi T5467 Demirbaş no'lu Divan-ı Muhibbi'nin koltuk ve ara başlık tezhiplerinin desen ve motif açısından incelenmesi* (Yüksek lisans tezi). Sakarya Üniversitesi, Sakarya.

Karasar, N. (2020). *Bilimsel araştırma yöntemleri: kavramlar, ilkeler ve teknikler* (35. Basım). Ankara: Nobel Yayıncılık.

Kaynar, H. (2018). 19. yüzyıl sonrası dokunan Sivas halısı desenlerinde bitkisel motifler ve özellikleri. *Türk-İslâm Medeniyeti Akademik Araştırmalar Dergisi, 13*(26), 221-244.

Kazan, H. (2021). Kanuni devri saray sanatçıları: Ehl-i Hiref. *Derin Tarih*, *18*(Özel Sayı), 164–168.

Keleş, B. (2019). *TSMK'da bulunan GY 1400 Kanuni tuğrası ve GY 1393 I. Ahmet tuğrasının tezhip sanatı yönünden incelenmesi* (Yüksek lisans tezi). Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, İstanbul.

Mahir, B. (2009). Osmanlı bezeme sanatında saz üslubu. In A. R. Özcan (Ed.), *Hat ve tezhip sanatı* (s. 379-396). Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları. Ankara: Desen Ofset.

Meriç, R. M. (1952). Nakış tarihi vesikaları. *Ankara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi, 1*(4), 31-46.

Mesara, G. (2009). Kanuni Sultan Süleyman'ın Sernakkaşı Karamemi. In A. R. Özcan (Ed.), *Hat ve tezhip sanatı*. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları. Ankara: Desen Ofset.

Öngen, A. G. (2024). Türk İslam Eserleri Müzesi'nde sergilenen seccadelerde kandil motifinin ikonografik değerlendirilmesi. *Kesit Akademi Dergisi*, *10*(38), 39–57.

Özçelik, S. (2011). Süleymaniye Camisi'nin halı hazineleri. *Vakıf Restorasyon Yıllığı*, *3*, 50–61.

Özkeçeci, İ. ve Özkeçeci, Ş. B. (2014). *Türk sanatında tezhip*. İstanbul: Yazıgen Yayıncılık Hizmetleri.

Özsoy, H. N. (2013). *Tezhip sanatında kullanılan bitkisel motiflerin kökenleri* (Yüksek lisans tezi). Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, İstanbul.

Öztoksoy, N. Ö. (2007). *16-18. yüzyıl Osmanlı, Hint-Babür kumaş sanatları etkileşimleri* (Doktora Tezi). İstanbul Üniversitesi, İstanbul.

Öztürk, B. (2016). Tezgâhtan saraya Osmanlı saray halıları. *Yedi Sanat Tasarım ve Bilim Dergisi*, *16*, 121–122.

Öztürk, Z. (2022). *Tezhip motiflerinin Türk işlemelerine yansıması* (Yüksek lisans tezi). Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, İstanbul.

Parsa, M. M. (2019). *16-17. yy. Safavi ve Osmanlı dönemi halıları üzerine bir inceleme* (Yüksek Lisans Tezi). Atatürk Üniversitesi, Erzurum.

Tezcan, H. (2023). Yerli ve yabancı kaynakların ışığında 16. yüzyıldan 20. yüzyıla Türk halı dokumacılığı. *Ariş Dergisi, 22*(22), 116-139.

Uğurlu, S. S. ve Turgut, A. Y. (2024). 16. yüzyıl Osmanlı saray kumaşlarında ve tezhip sanatında çiçek sevgisi: Lale. *Motif Akademi Halkbilim Dergisi*, *17*(47), 1753–1775.

Üçer, Ö. M. (1994). *XVI-XVIII. yüzyıllarda Türk tezhip sanatında ekol olmuş sanatçıların karşılaştırılması* (Sanatta yeterlik tezi). Mimar Sinan Üniversitesi, İstanbul.

Yaman, B. (2008). 1545 yılı Osmanlı saray sanatkârları. *Belleten, 72*(264), 501-534.

Yetkin, Ş. (1977). Osmanlı saray halılarından yeni örnekler. *Sanat Tarihi Yıllığı*, *7*, 143–164.

AKDENİZ SANAT e-ISSN 2458-9683 CİLT 19 SAYI 36

STRUCTURED ABSTRACT

The reign of Suleiman the Magnificent stands as the pinnacle of political power, cultural achievement, and artistic innovation in the Ottoman Empire. Often celebrated as the "Classical Period" by contemporary artists and art historians, this era witnessed the palace nakkaşhanesi, a dynamic workshop where calligraphy, illumination, miniature painting, bookbinding, and weaving art thrived. After the death of his mentor Şahkulu, Karamemi was appointed sernakkaş, where he pioneered a semi-naturalistic floral style. Initially developed through manuscript illumination, Karamemi's approach later influenced other art forms, notably the designs of palace carpet prayer rugs. This study investigates the impact of his floral motifs on Ottoman carpet prayer rugs, revealing broader implications for Ottoman aesthetics, technical practices, and the evolution of decorative arts.

The main objective of this research is to evaluate the influence of Karamemi's semi-naturalistic floral style on the design and composition of 16th-century Ottoman palace carpet prayer rugs. The study focuses on the transformation and integration of natural elements such as tulips, roses, carnations, hyacinths, and spring branches, into the aesthetic vocabulary of carpet prayer rugs. By analyzing the materials, techniques, color schemes, and particularly the motif compositions, the research aims to illuminate how Karamemi's innovations resonated with both palace and folk artistic traditions. In doing so, it sheds light on the evolution of decorative arts during this transformative period in Ottoman history.

Methodologically, the research follows a qualitative descriptive model. The primary materials consist of an extensive literature review, catalogue analyses, and visual examinations of a selected sample of 16th-century Ottoman carpet prayer rugs. Key sources include collections from the Istanbul Museum of Turkish Islamic Arts, the Berlin Museum of Islamic Art, and the Metropolitan Museum of Art, supplemented by various academic theses and scholarly articles. A purposive sampling method was employed to select a set of prayer rugs considered representative of Karamemi's floral style. Both palace prayer rugs and more conventional variants were analyzed to capture the scope of stylistic influence. Detailed assessments were made of the color palettes, motif layouts, border designs, and mihrab (prayer niche) compositions, and the findings were interpreted through a critical iconographic analysis.

The results reveal that Karamemi's style influenced carpet prayer rugs in three primary dimensions. First, there was a reinterpretation of floral forms: Karamemi's motifs, derived from natural forms but stylized with artistic innovation, transform traditional depictions of tulips, roses, carnations, and hyacinths. Originating in manuscript illumination, these motifs appear throughout the rugs, particularly in the border and mihrab areas. Their repetition and refined placement within the compositions highlight a deliberate and innovative approach to natural imagery that both preserves and reimagines its origins. Second, the analysis of color and composition illustrates a deliberate use of hues that reinforce the

distinctiveness of Karamemi's style. The prayer rugs feature a palette that includes shades of burgundy, black, turquoise, cream, light green, and dark green. In the mihrab and base areas, floral elements often emerge from a unified source, with chains of stylized motifs and semi-stylized floral patterns complementing more traditional designs such as penç, hatayi, and dagger leaf motifs found in the border. This compositional strategy creates a dynamic interplay that emphasizes both the unity and diversity of decorative elements on the carpets. Third, the technical and material qualities of the carpet prayer rugs underscore their artistic and functional excellence. Crafted from high-quality materials including wool, fine silk, and cotton, the rugs reflect the fine details and elegant lines characteristic of Karamemi's style. The sophisticated knotting techniques used (including both Persian and Turkish knots) not only assure durability but also enhance the intricate detailing of the floral motifs. These techniques, especially the finer sine knot (often a form of the Persian knot), allowed for the meticulous and aesthetically pleasing execution of the motifs.

In summary, the study demonstrates that Karamemi introduced an original and observation-based approach that diverged from the classical geometric and stylized motifs prevalent during his time. His semi-naturalistic floral style, first manifested in manuscript illumination, reimagined the relationship between nature and spirituality, transforming prayer rugs into symbolic compositions that evoke the lush beauty of the Garden of Eden. The influence of Karamemi's aesthetic extended well beyond book arts; it notably shaped the design of palace carpet prayer rugs, and subsequently, later forms such as Uşak and Gördes prayer rugs. This multifaceted impact has contributed significantly to the diversity and richness of the Ottoman decorative arts tradition from the mid-16th century onward.

The findings of this research not only provide new insights into the evolution of Ottoman aesthetics and decorative arts but also underscore the importance of analyzing motif transformations, material-technical relationships, and iconographic unity within the art historical context. The study encourages further exploration of Karamemi's legacy across other art forms, including mosque tiles, binding decorations, and additional manuscript illuminations. Future studies may benefit from employing comparative analyses that focus on regional and temporal variations within Karamemi's aesthetic, as well as utilizing digital archives and 3D modeling techniques to advance the visual analysis and interpretation of prayer rug designs.

AKDENİZ SANAT YAZIM VE YAYIN KURALLARI

Yayın Kuralları

1. Dergi, "Ulusal Hakemli Dergi" statüsüne uygun, Ocak ve Temmuz aylarında olmak üzere yılda iki sayı olarak yayımlanmaktadır. Gerekli hallerde Yayın Kurulu'nun salt çoğunluğuyla Özel Sayı olarak da yayınlanabilir.

2. Dergiye gönderilen makaleler daha önce başka bir yerde yayımlanmamış ya da hali hazırda yayımlanmak üzere gönderilmemiş olmalıdır. Bilimsel bir toplantıda sunulmuş bildiriler ve tezden yapılan yayınlarda bu durum açıkça belirtilmek şartıyla kabul edilir.

3. Dergiye yayınlanmak için gönderilen yazılar makaleler ve makale dışı yazılar olarak ikiye ayrılır:

3.1. Makaleler:

a. Araştırma: Bilim ve sanatsal araştırmalara katkıda bulunan, daha önceki tezleri çürüten veya yeni bir bakış açısı getiren, yeni belgeler ortaya koyan çalışmadır.

b. Derleme: Tartışmalı veya muğlak halde olan bir konuda, ilgili literatürü gözden geçirerek bir sonuca bağlayan çalışmadır. Giriş, Sonuç ve Yapılandırılmış Özet bölümlerinin mutlak şekilde yer alması zorunludur. Ayrıca diğer alt başlıklar yazarlar tarafından planlanabilir.

3.2. Makale-Dışı Yazılar:

a. Editöre Mektup: Akdeniz Sanat Dergisi'nde daha önce yayınlanmış yazılara ilişkin yorum, eleştiri ve düzeltmeleri içeren çalışmadır.

b. Değerlendirme Yazıları: Sergi, proje tanıtım yazıları, film eleştirileri, toplantı/festival değerlendirmeleri ve ilgili alanlarda yayınlanan kitaplara ait bilimsel formatta hazırlanmış değerlendirme yazılarıdır. Değerlendirme yazıları 1500 ila 3000 kelime aralığında olmalıdır. Bu yazılarda amaç, kapsam, tema ve sonuca değinilmeli, odaklanılan yazıdan çıkan sonuçların değerlendirilmesi, yeni bir bakış açısı sunup sunmadığı literatür üzerinden bir yaklaşımla ele alınmalıdır.

c. Çeviri Makaleleri: İlgili alanlara önemli katkısı olduğu düşünülen Editör'ün ya da Yayın Kurulu'nun belirlediği ya da seçtiği özgün makalelerin Türkçe çevirileridir.

d. Söyleşi Yazıları: Alanlarında akademik ve sanatsal açıdan öne çıkmış kişilerle gerçekleştirilecek söyleşiler ve monografi yazıları da derginin yayın kapsamı içerisinde bulunmaktadır.

4. Dergide yayınlanan yazıların, telif hakkı dergiye aittir. Yazar, dergide yayımlanmasına onay verilen yazısının her türlü telif hakkını Akdeniz Sanat'a devretmiş olduğunu kabul eder.

5. Yazardan düzeltme istenmesi durumunda, düzeltmenin en geç 15 gün içinde yapılarak, dergiye DergiPark (dergipark.org.tr) üzerinden ulaştırılması gerekmektedir. Editör gerekli gördüğü durumlarda bu süreyi kısıtlı olarak uzatabilir.

6. Yazar(lar) unvanlarını, görev yaptıkları kurumlarını, haberleşme adreslerini, ORCID numaralarını, telefon numaralarını ve elektronik posta adreslerini mutlaka bildirmelidir. Bu bilgiler, hakeme gönderilmeyecektir.

7. Yayınlanacak makalelerde esasa ilişkin olmayan düzeltmeler sekretarya tarafından yapılabilir.

Yazım Kurallarına İlişkin Esaslar:

Dergide yer alacak makaleler, aşağıdaki maddelerde yer alan kuralları taşıyor olmalıdır:

Lütfen makale şablonuna uygun olarak makalelerinizi düzenleyiniz.

1. Dergide, derginin içeriğiyle ilgili özgün ve bilimsel nitelik taşıyan tüm makalelere, hakem kurulunun değerlendirmeleri neticesinde yer verilmektedir. Çalışma, Yazım Kuralları'na uymadığı takdirde, düzeltilmek üzere yazara geri gönderilecektir. Makaleler yazar tarafından düzeltildikten sonra hakem değerlendirme sürecine girecektir. Dilbilgisi ve anlatım yönünden yüksek oranda hata içeren makaleler değerlendirilmeye alınmayacaktır.

2. Yazım dili Türkçe ve İngilizcedir. Yazım, noktalama ve kısaltmalarda Türk Dil Kurumu İmla Kılavuzu'nun en son baskısı esas alınır. Gönderilen yazılar dil ve anlatım açısından bilimsel ölçütlere uygun, açık ve anlaşılır olmalıdır.

3. Yazılar; Word programında A4 boyutunda sayfa kenar boşlukları alt ve üst 3 cm, sağ ve sol 3,5 cm olacak şekilde hazırlanmalıdır. Birinci düzey ana başlıklar Calibri yazı karakteri ile 12 punto, kalın ve düz olmalı, tümü büyük harfle yazılmalıdır. Tüm başlıklar numaralandırılmalıdır. Tüm metin 1,5 satır aralığı, 10 punto ve Cambria yazı karakteri ile iki yana yaslı olarak yazılmalıdır. Makaleler öz, abstract, ve kaynakça hariç 3.500-8.500 kelime arasında olmalıdır. Metin içinde vurgulanması gereken kısımlar için koyu veya çift tırnak kullanılmalı, eğik harfler veya tek tırnak kullanılmamalıdır. Metinde hem tırnak işareti hem de eğik harfler gibi çifte vurgulamalara asla yer verilmemelidir.

4. Belgenin ilk sayfasında makale başlığı Calibri 22 punto, yazar isimleri ise Calibri 12 punto ile sola yaslı olarak yazılmalıdır. Yazarın ünvanı, görev yeri, elektronik posta adresi ve ORCID numarası (dipnotta (*) işareti ile Cambria yazı karakteri, 8 punto) bulunmalıdır. Eklenen her anahtar sözcüğün ilk harfi büyük yazılmalıdır. Özet yerine Öz ifadesi kullanılmalıdır. Makale başlığının ve yazar isimlerinin hemen altında 250 kelimeyi geçmeyen Türkçe "öz" yazılmalıdır. Öz 1,5 satır aralığı, 10 punto, iki yana yaslı ve Cambria yazı karakteri ile yazılmalıdır. Bir sonraki sayfaya taşmamalıdır. Makalelerin öz metinlerinde çalışmanın konusu/araştırma sorusu, çalışmanın yöntemi, literatüre katkısı, ana bulgu ve sonuçları yer almalıdır. Öz'de, denklem, atıf, standart dışı kısaltmalar vb. yer almamalıdır. Öz'ün hemen altında 10 punto, Cambria yazı karakteri ile anahtar kelimeler yer almalıdır. Çalışmanın mahiyetini en iyi yansıtan 5 tane anahtar kelimeyi her birinin baş harfi büyük olacak şekilde virgülle ayırarak yazılmalıdır. Sonuna nokta eklenmelidir. Ayrıca ilk sayfada, varsa çalışmayı destekleyen kurum/kuruluşlar, yazı başka herhangi bir yerde (konferans, sempozyum vb.) özet bildiri olarak sunulmuş ise bu bilgi ilk sayfada dipnot (**) verilerek belirtilmelidir. Diğer açıklamalar için yapılan dipnotlar metin içinde verilmelidir.

5. Belgenin ikinci sayfasında ilk sayfada yer alan tüm bilgilerin İngilizce çevirileri olmalıdır. Yazım dili İngilizce olan metinlerde de Türkçe öz çevirileri olmalıdır. Makalenin İngilizce özetinde (abstract) başlık, anahtar kelime ve yazarın künyesi mutlaka bulunmalıdır. Abstract 1,5 satır aralığı, iki yana yaslı, 10 punto ve Cambria yazı karakteri ile yazılmalıdır. Bir sonraki sayfaya taşmamalıdır.

6. 3.1. ve 3.2. kategorisinde yer alan türlerin her biri için giriş bölümü yeni bir sayfada başlamalıdır. Tüm başlıklar (giriş ve sonuç dahil) numaralandırılmalıdır. Giriş bölümü dışında makalelerde konuya ilişkin literatür/kavramsal çerçeve/tarihsel arka plan /alandaki benzer çalışmalar, yöntem, bulgular, sonuç/ sonuç ve tartışma/ sonuç ve öneriler, kaynakça, yapılandırılmış özet bölümleri mutlak suretle bulunmalıdır. Bununla birlikte, söz konusu bölümler farklı başlıklar taşıyabilir.

Makale dışı yazılarda (Editöre Mektup, Değerlendirme, Çeviri Makaleleri, Söyleşi Yazıları) yazım kurallarına ilişkin esaslar geçerli olmakla beraber; Başlık, Yazarlar, Özet, Anahtar Kelimeler, Giriş, Konuya ilişkin Betimleme-Bölümler ve Alt Bölümler, Sonuç ve (varsa) Öneriler/Tartışma bölümleri yer almalıdır.

Kişisel yorumlardan kaçınmak suretiyle, editöre mektup ve değerlendirme makalelerinde bilgi sağlamak, teori sunmak, hataları ve düzeltmeleri vurgulamak amacı dışında bir betimlemeye gidilmemelidir.

7. Makalede kullanılan bölüm başlıkları ve alt başlıklar Calibri yazı karakteri, 12 punto ile yazılmalıdır. Ana başlıklar tüm harfleri büyük olacak şekilde, koyu (bold) karakterlerle, alt başlıklar ise yalnızca ilk harfleri büyük olacak şekilde, koyu (bold) karakterlerle, numaralandırılarak yazılmalıdır.

8. Tüm metin 1,5 satır aralığı, 10 punto ve Cambria yazı karakteri ile iki yana yaslı olarak yazılmalıdır.

9. Tabloların numarası ve başlığı bulunmalıdır. Tablo başlığı Cambria yazı karakteri ile sadece baş harfi büyük, kalın (bold), 8 punto, 1,5 satır aralığı ve sayfaya ortalı şekilde üstte yer almalıdır. Tablolar sıra sayısı verilerek numaralandırılmalıdır. Makalede yer alan tüm tablolara metin içinde referans verilmelidir (Tablo 1).

10. Resim, fotoğraf, grafik, şekil, nota, harita, çizim vb. için sadece "Görsel" ifadesi kullanılmalıdır. Görsel açıklaması Cambria yazı karakteri ile baş harfi büyük, kalın (bold), 8 punto, 1,5 satır aralığı ve sayfaya ortalı olarak görselin altında yer almalıdır. Görseller sıra sayısı verilerek numaralandırılmalıdır. Görselin hemen altında kaynak yer almalı ayrıca kaynakça bölümünde görsel kaynakçası yer almamalıdır. Makale ve yazılarda görsel malzemenin (fotoğraf, resim, çizim, plan, v.s.) kaynak gösterilerek kullanılması ve telif hakkı olan malzeme için yazarların izin alması zorunludur. Eğer görseller yazara ait ise görselin altına yazarın adı verilerek kendisine ait olduğunu belirten bir ifade eklenmelidir. Bu konularda da yasal sorumluluk yazarlara aittir. Görsel, makalenin anlaşılmasına katkı sağlamıyor ya da ikileme bilgiye yol açıyorsa makalede yer almamalıdır.

11. Dipnot kaynak göstermek için kullanılmamalı, dipnot kullanımına yalnızca açıklayıcı ek bilgiler için başvurulmalı ve otomatik numaralandırma yoluna gidilmelidir. Dipnotlarda kaynak göstermek için, metin içi kaynak gösterme yöntemleri kullanılmalıdır. Dipnot kelime uzunluğu 60 kelime sayısından daha az olmalıdır. Atıflar için dipnot kullanılmamalıdır. Dipnotlar, rakam(1) simgesi ile otomatik numaralandırma verilerek, Cambria yazı karakteri ile tek satır aralığında, 8 punto şeklinde yazılmalıdır. Dipnotlara yalnızca ana metni bağlayıcı zorunlu açıklamalar için başvurulmalıdır.

12. Yazar doğrudan ya da dolaylı olarak yaptığı tüm alıntılara atıfta bulunmalıdır. Doğrudan alıntı yaparken eğer alıntılanan bölüm 40 kelimeyi geçerse blok alıntı olarak yazılmalıdır. Blok alıntılar 9 punto ve 1,5 satır aralığı ile 1 tab içeriden (2 cm) başlatılmalıdır. Blok alıntılarda çift tırnak kul-

lanılmamalıdır. 40 kelimeden az ise bu alıntı metinde çift tırnak içinde verilir. Alıntıya metnin ortasındaki cümlelerde yer verilmişse, alıntı yapılan kısım çift tırnak içinde verildikten hemen sonra parantez içinde kaynağa atıf yapılır.

13. Tüm metin içi atıflar parantez içinde ve (Tepecik, 2010, s. 15) biçimde yazılmalıdır. Atıf yazımında boşluk ve noktalama işaretlerine dikkat edilmelidir.

14. Kaynakça başlığı yeni bir sayfada, büyük harfle, sola yaslı, bold şekilde yazılmalıdır. Kaynaklar yazım alanının sol kenarından başlayarak yazılmalıdır. Kaynakça alfabetik sıraya göre düzenlenmelidir. İnternet kaynakları, görsel kaynakça vb. başka hiçbir başlık kullanılmamalıdır. Kaynaklar, bir yazarın birden fazla yayını olması halinde, yayımlanış tarihine göre sıralanmalı; bir yazara ait aynı yılda basılmış yayınlar ise (1980a, 1980b) şeklinde gösterilmelidir.

15. "Destek ve Teşekkür Beyanı" var ise kaynakçadan önce yer almalıdır.

16. Ekler (belgeler), kaynakçadan sonra verilmelidir. Bu eklere metin içerisinde yapılan atıfların mutlaka Ek Tablo: 1 veya Ek Görsel: 7 şeklinde yapılmalıdır. Tablo ve Görsel alıntı yapılmışsa, mutlaka kaynak belirtilmelidir.

17. Şablona göre hazırlanan makaleler, bilgisayar ortamında "Word for Windows"un değişik sürümlerinde (.doc uzantısı olarak) biri isimli diğeri isimsiz olmak üzere iki kopya halinde Dergi Park'tan gönderilmelidir.

18. 2024 yılı itibariyle makale başvurularında anket, mülakat, görüşme, odak grup çalışması, gözlem, deney gibi teknikler kullanılarak hazırlanan çalışmalarda Etik Kurul İzin Belgesi'nin yer alması gerekmektedir. https://dergipark.org.tr/tr/download/journal-file/26291

Metin İçinde Referans ve Göndermelerin Yazımına İlişkin Esaslar:

1. Dergiye gönderilen tüm yazılan metin içi referansları APA (American Psychological Association) sistemine uygun olarak düzenlenmelidir. Makalelerde metin içi atıflarda ve metin sonunda kaynakça gösteriminde APA-6 Publication Manuel yayın ilkelerine göre yapılır.

Yazım kuralları için bakınız:

http://www.tk.org.tr/APA/apa_2.pdf

https://www.apastyle.org

Kaynakça Yazımında Uyulacak Esaslar:

1. Metinde yer verilen her kaynağın (ilgili mevzuat dışında) mutlaka "Kaynakça"da yer alması gerekir. "Kaynakça"da yer verilen bir kaynağın da metin içinde gönderme bağlantılarının bulunması gerekir. Kaynağın metin içindeki bilgileri ile "Kaynakça"da yer alan bilgileri tutarlı olmalıdır. Verilen bilgilerin doğruluğundan yazar sorumludur. Atıfta bulunulan kaynağın tam kimliği verilecektir. Atıfta bulunulmamış eserler kaynakçada gösterilemez.

Yapılandırılmış Özet/Structured Abstract Yazımında Uyulması Gereken Esaslar:

1. Yapılandırılmış özet Türkçe makalelerde İngilizce ve İngilizce makalelerde ise Türkçe olarak hazırlanmalıdır.

2. Yapılandırılmış özet makalenin en sonunda ve yeni bir sayfada başlayarak yer almalıdır.

3. Yapılandırılmış özet 1,5 satır aralığı, 10 punto, iki yana yaslı ve Cambria yazı karakteri ile yazılmalıdır. En az 750, en çok 850 kelime aralığında olmalıdır.

4. Yapılandırılmış özet; amaç, yöntem ve sonuçlara dair bilgileri içermelidir. Ancak bu bilgilerin ayrıca başlıklandırılmadan metin bütünlüğü içinde yer alması gerekmektedir

Yazım ve Yayın Ek Kuralları (Ön Değerlendirme sürecinde dikkat edilecek ek kurallar)

Temmuz 2021 sayımızın Editör Yazısı kısmında belirtildiği üzere Dergimizin kalitesini artırmaya yönelik olarak makale değerlendirme süreçlerimizde yeni birtakım kuralları yürürlüğe koyuyoruz. Bu amaçla, Dergimize yayınlanmak üzere gönderilen yazıların ön değerlendirme süreçlerinde aşağıdaki ölçütlere uygunluk aranacaktır:

- Makalelerin başlıkları bilimsel araştırma raporlarında olduğu üzere çalışmanın içeriğini açıklayıcı nitelikte olmalıdır.

- Makalelerin öz metinlerinde çalışmanın konusu/araştırma sorusu, çalışmanın yöntemi, literatüre katkısı, ana bulgu ve sonuçları yer almalıdır.

- Makalelerin anahtar sözcükleri çalışmanın mahiyetini en iyi yansıtan sözcükler arasından seçilmelidir.

- Giriş, sonuç ve yapılandırılmış özet bölümü dışında makalelerde literatür taraması, yöntem ve bulgular bölümleri mutlak suretle bulunmalıdır. Bununla birlikte, söz konusu bölümler farklı başlıklar taşıyabilir.

- Makalelerin öz metinlerinin İngilizce karşılığı olarak yazılan abstract metinleri hem öz metinlerine uygun olmalı hem de İngilizce seviyesi açısından belli bir düzeyde olmalıdır.

- Makalelerin sonuç bölümleri bir araştırma raporuna uygun olarak ana bulguların ilgili literatür ve bağlantılı kuramlar açısından yorumlandığı bölümler olmalıdır.

- Makalelerin metinleri Dergimizin yazım kurallarına büyük aykırılıklar içermemelidir.

Yazarlarımız ayrıca şu hususlara dikkat etmelidirler:

- Araştırma sorusu olmayan ya da ilgili literatürde belli bir boşluğu doldurmak, belli bir tartışmaya katkıda bulunmak amacı taşımayan çalışmalar bilimsel araştırma olarak nitelendirilemez.

- Araştırma ya da özgün makaleler belli bir alanda, literatürde yeni bilgi olarak kabul edebilecek, yeni bir örneğe ya da vakaya uygulanan vb. bir nitelikte, yeni bir sonuca ulaşma amacı taşıyan araştırmaları kapsar. Derleme makaleler ise belli bir bilimsel disiplinde, belli bir konuda vb. daha önce yayımlanmış eserlerin özelliklerine yoğunlaşan, bu özellikleri betimleme amacındaki veya bunları belli gruplara ayırma amacında olan çalışmalardır. Örneğin, belli bir konunun daha önce yayım-

lanmış eserlerden alıntılar yapılarak ve bir miktar da yorum katılarak yeniden sunulması hiçbir şekilde bir araştırma ya da derleme makalesi niteliği taşımaz.

- Makalelerin literatür taraması ve kaynakçası belirlenen konu ve araştırma sorusuna uygun, bu soruyu cevaplamaya haiz nitelikte olmalıdır. Çalışmanın amaçlarına uzak, çalışmanın alana katkısının altını çizmekte açıkça yetersiz kaldığı görülen kaynakların yer aldığı metinlerin bilimsel araştırma ölçütlerine uygun olduğu söylenemez. Türkçe kaynakların desteklemekte açıkça yetersiz kaldığı konularda konuya/araştırma sorusuna uygun literatür ve yöntem bilgisini sağlayacak yabancı kaynaklara başvurmak zaruridir. Bu zaruriyetin karşılanmadığı araştırmaların ilgili literatüre katkısının belirlenebilmesi mümkün değildir.

- Benzer çalışmalara değinmeyen, bunlardan farklarını ortaya koymayan, yöntem ve veri toplama tekniklerini gerekçelendirmeyen makalelerin bilimsel araştırma formatına uygun olduğu söylenemez. Yukarıda sıralanan hususlara yazarlarımızın azami dikkat göstermesi gerekmektedir. Bundan sonra sisteme yüklenecek yazılarda ön değerlendirme süreçlerinde sıralanan söz konusu kurallara uygunluk aranacaktır. Bu hususların bir veya birkaçına açıkça uymadığı görülen yazılar ön değerlendirme süreçlerinde ret alabilirler. Tüm yazar ve okurlarımızın bilgisine sunarız. Saygılarımızla.

AKDENİZ SANAT AUTHOR GUIDELINES AND WRITING RULES

Publication Rules

1. The journal is published twice a year, in January and July, in accordance with the status of "National Refereed Journal". If necessary, it can also be published as a Special Issue with the absolute majority of the Editorial Board.

2. Articles submitted to the journal must not have been previously published elsewhere or currently under review for publication. Papers presented at scientific conferences and publications derived from theses are accepted provided that this situation is explicitly stated.

3. Manuscripts submitted to the journal for publication are divided into two as articles and non-articles:

3.1. Articles:

a. Research: A work that contributes to scientific and artistic research, refutes previous theses or brings a new perspective, or reveals new documents,

b. Review: A study that concludes a controversial or ambiguous issue by reviewing the relevant literature,

3.2. Non-articles:

a. Letter to the Editor: A work containing comments, criticisms and corrections regarding articles previously published in Akdeniz Art Journal,

b. Review Articles: Exhibition, project introductory articles, movie reviews, meeting/festival evaluations and reviews of books published in related fields prepared in scientific format,

c. Translation Articles: Turkish translations of original articles identified or selected by the Editor or the Editorial Board as having a significant contribution to the relevant fields,

d. Interview Articles: Interviews with academically and artistically prominent people in their fields are also within the scope of the journal.

4. The copyright of the articles published in the journal belongs to the journal. The author agrees that he/she has transferred all copyrights of his/her article approved for publication in the journal to Akdeniz Sanat. The journal adheres to the open access policy.

5. If a correction is requested from the author, the correction must be made within 15 days at the latest and submitted to the journal via DergiPark (dergipark.org.tr). The editor may extend this period for a limited period of time when deemed necessary.

6. The author(s) must provide their titles, institutions, communication addresses, ORCID numbers, telephone numbers and e-mail addresses. This information will not be sent to the referee.

7. Non-essential corrections in the articles to be published can be made by the secretariat.

Guidelines on Writing Rules:

The articles to be included in the journal must meet the rules in the following articles:

As of September 26, 2022, the writing rules have been updated. Please edit your articles in accordance with the article template.

1. All original and scientific articles related to the content of the journal are included in the journal as a result of the evaluation of the referee board. If the work does not comply with the Spelling Rules, it will be sent back to the author for correction. After the articles are corrected by the author, they will enter the peer review process. Articles with a high rate of errors in grammar and expression will not be evaluated.

2. The writing language is Turkish and English. Spelling, punctuation and abbreviations are based on the latest edition of the Turkish Language Association Spelling Guide. Manuscripts should be clear and understandable in terms of language and expression in accordance with scientific criteria.

3. Manuscripts should be prepared in Word program in A4 size with page margins of 3 cm top and bottom and 3.5 cm left and right. First level main headings should be in Calibri font, 12 pt, bold and plain, all capitalized. All headings should be numbered. All text should be justified with 1.5 line spacing, 10 point font size and Cambria font. Articles should be between 3,500-8,500 words excluding abstract, abstract, and references. Bold or double quotation marks should be used for the parts that need to be emphasized in the text, italic letters or single quotation marks should not be used. Double emphasis such as both quotation marks and italics should never be used in the text.

4. On the first page of the document, the title of the article should be written in Calibri 22 font size, and the names of the authors should be written in Calibri 12 font size, left justified. The author's title, place of work, e-mail address and ORCID number (Cambria font, 8 pt. with (*) sign in the footnote) should be included. The first letter of each keyword should be capitalized. Abstract should be used instead of abstract. A Turkish "abstract" of no more than 250 words should be written immediately below the title of the article and the names of the authors. The abstract should be written with 1.5 line spacing, 10 pt, justified and Cambria font. It should not overflow to the next page. The abstract should include the subject/research question of the study, the methodology of the study, its contribution to the literature, main findings and conclusions. The abstract should not include equations, citations, non-standard abbreviations, etc. Just below the abstract, there should be keywords in 10-point, Cambria font. The 5 keywords that best reflect the nature of the study should be capitalized and separated by commas. A period should be added at the end. In addition, on the first page, the institutions/organizations supporting the study, if any, and if the article has been presented as an abstract in any other place (conference, symposium, etc.), this information should be given as a footnote (**) on the first page. Footnotes for other explanations should be given in the text.

5. The second page of the document should contain English translations of all the information on the first page. It is not mandatory to write an abstract in Turkish for texts written in English.

The English abstract must include the title, keywords and author's affiliation. Abstract should be written with 1.5 line spacing, justified, 10 font size and Cambria font. It should not overflow to the next page.

6. Each type of work under sections 3.1 and 3.2 must begin its Introduction section on a new page. All headings, including Introduction and Conclusion, must be numbered. Apart from the Introduction, research articles must include the following sections: literature review/conceptual framework/historical background/similar studies in the field, methodology, findings, conclusion/conclusion and discussion/conclusion and recommendations, references, and structured abstract. However, these sections may have different titles. For non-article writings (Letter to the Editor, Review Articles, Translated Articles, Interview Articles), the general writing rules apply. These writings must include the following sections: Title, Authors, Abstract, Keywords, Introduction, Subject Description—Sections and Subsections, Conclusion, and (if applicable) Recommendations/Discussion. In letters to the editor and review articles, personal opinions should be avoided. Descriptions should serve the purpose of providing information, presenting theories, highlighting errors, or making corrections, rather than subjective interpretations.

7. Section headings and subheadings used in the article should be written in Calibri font, 12 pt. Main headings should be written in bold characters with all capitalized letters, and subheadings should be written in bold characters with only the first letters capitalized and numbered.

8. All text should be written justified with 1.5 line spacing, 10 pt. font size and Cambria font.

9. Tables should be numbered and titled. The title of the table should be written in Cambria font with only the initial letter capitalized, bold, 8 pt, 1.5 line spacing and centered on the page. Tables should be numbered in sequence. All tables in the article should be referenced in the text (Table 1).

10. Only the term "Figure" should be used for pictures, photographs, graphics, figures, notes, maps, drawings, etc. The figure description should be in Cambria font, capitalized, bold, 8 pt, 1.5 line spacing and centered on the page under the figure. Figures should be numbered in sequence. There should be a reference immediately below the figure, and the visual reference should not be included in the bibliography section. It is obligatory to use visual material (photographs, pictures, drawings, plans, etc.) in articles and manuscripts by citing the source and to obtain permission from the authors for copyrighted material. If the images belong to the author, the author's name should be added under the image and a statement indicating that it belongs to the author. The legal responsibility in these matters also belongs to the authors. If the figure does not contribute to the understanding of the article or causes conflicting information, it should not be included in the article.

11. Footnotes should not be used for referencing; footnotes should be used only for explanatory additional information and automatic numbering should be used. In-text citation methods should be used to cite sources in footnotes. Footnote word length should be less than 60 words. Footnotes should not be used for citations. Footnotes should be written in Cambria font, single-spaced, 8-point font, with automatic numbering using the number (1) symbol. Footnotes should be used only for mandatory explanations that bind the main text.

AKDENİZ SANAT e-ISSN 2458-9683 VOL 19 NO 36

12. The author should cite all direct or indirect quotations. In direct quotations, if the quoted section exceeds 40 words, it should be written as a block quote. Block quotations should be in 9 font size, 1.5 line spacing, and should start 1 tab in (2 cm). Double quotation marks should not be used in block quotations. If it is less than 40 words, this quotation is given in double quotation marks in the text. If the quotation is given in the middle of the text, the source is cited in parentheses immediately after the quoted part is given in double quotation marks.

13. All in-text citations should be written in parentheses and in (Tepecik, 2010, p. 15) format. Spacing and punctuation marks should be observed in citation writing.

14. The title of the bibliography should be written on a new page, in capital letters, justified to the left, in bold. References should be written starting from the left margin of the writing area.

References should be organized in alphabetical order. No other titles such as internet sources, visual bibliography, etc. should be used. In case of more than one publication of an author, the references should be listed according to the date of publication; publications of the same author published in the same year should be shown as (1980a, 1980b).

15. If there is a "Statement of Support and Acknowledgment", it should be placed before the bibliography.

16. Appendices (documents) should be given after the bibliography. References to these appendices in the text must be made as Appendix Table: 1 or Appendix Figure: 7. If the table and figure are cited, the source must be indicated.

17. Articles prepared according to the template should be sent in two copies, one named and one unnamed, in different versions of "Word for Windows" (as .doc extension) in computer environment from Dergi Park.

18. As of 2024, article submissions must include the Ethics Committee Permission Certificate for studies prepared using techniques such as surveys, interviews, interviews, focus group studies, observations and experiments. https://dergipark.org.tr/tr/download/journal-file/26291

Guidelines for Writing References and References in the Text:

1. In-text references in all manuscripts submitted to the journal should be organized in accordance with the APA (American Psychological Association) system. In-text references and references at the end of the text are made according to APA-6 Publication Manual publication principles.

For writing rules, please see:

1. http://www.tk.org.tr/APA/apa_2.pdf

2. https://www.apastyle.org

Principles to be Followed in Writing Bibliography:

1. Every source cited in the text (except the relevant legislation) must be included in the "Bibliography". A source included in the "Bibliography" must also have reference links in the text. The

information of the source in the text and the information in the "Bibliography" must be consistent. The author is responsible for the accuracy of the information provided. The full identity of the cited source must be given. Works that are not cited cannot be shown in the bibliography.

Principles to be Followed in Writing a Structured Abstract:

1. The structured abstract should be prepared in English for Turkish articles and in Turkish for English articles.

2. The structured abstract should be placed at the end of the article and starting on a new page.

3. The structured abstract should be written with 1.5 line spacing, 10 point size, justified and Cambria font. It should be at least 750 and at most 850 words. The question, purpose, method and results related to the study should be discussed in detail.

Additional Rules for Writing and Publication (Additional rules to be considered during the Preliminar Evaluation process)

As stated in the Editorial of our July 2021 issue, we are introducing a new set of rules in our article evaluation processes in order to improve the quality of our Journal. For this purpose, compliance with the following criteria will be sought in the preliminary evaluation processes of the manuscripts submitted for publication in our Journal:

- The titles of the articles should be descriptive of the content of the study as in scientific research reports.

- The abstracts of the articles should include the subject/research question of the study, the methodology of the study, its contribution to the literature, main findings and conclusions.

- The keywords of the articles should be chosen among the words that best reflect the nature of the study. Apart from the introduction and conclusion sections, the articles should definitely include literature review, methodology and findings sections. However, these sections may have different titles. For example, a title such as "similar studies in the field" can be used instead of "literature review".

- The abstracts, which are written as the English equivalent of the abstracts of the articles, should be both appropriate to the abstracts and at a certain level in terms of English.

- Conclusion sections of the articles should be sections where the main findings are interpreted in terms of the relevant literature and related theories in accordance with a research report.

- The texts of the articles should not contain major violations of the Journal's spelling rules. Authors should also pay attention to the following points:

- Studies that do not have a research question or do not aim to fill a certain gap in the relevant literature or contribute to a certain discussion cannot be considered as scientific research.

- Research or original articles include studies that aim to reach a new conclusion in a certain field, which can be accepted as new information in the literature, applied to a new sample or case, etc. Review articles, on the other hand, are studies that focus on the characteristics of

previously published works in a certain scientific discipline, on a certain subject, etc., and aim to describe these characteristics or to classify them into certain groups. For example, re-presenting a certain topic by quoting from previously published works and adding some commentary does not in any way qualify as a research or review article.

- The literature review and bibliography of the articles should be appropriate to the subject and research question determined and capable of answering this question. It cannot be said that texts containing sources that are far from the objectives of the study and clearly insufficient to underline the contribution of the study to the field cannot be said to comply with scientific research criteria. In matters where Turkish sources are clearly insufficient to support the subject/research question, it is imperative to consult foreign sources that will provide appropriate literature and methodological information. It is not possible to determine the contribution of the studies that do not meet this requirement to the relevant literature.

- Articles that do not mention similar studies, do not reveal their differences, and do not justify their methods and data collection techniques cannot be said to comply with the scientific research format. Our authors should pay utmost attention to the issues listed above. The manuscripts that will be uploaded to the system from now on will be required to comply with the aforementioned rules listed in the preliminary evaluation processes. Manuscripts that clearly do not comply with one or more of these issues may be rejected in the preliminary evaluation processes. We would like to inform all our authors and readers. Sincerely.



AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ TARAFINDAN OCAK VE TEMMUZ AYLARINDA YILDA İKİ KEZ YAYIMLANAN ULUSAL HAKEMLİ DERGİ.