

ULUSLARARASI SANAT VE ESTETİK DERGİSİ

INTERNATIONAL JOURNAL OF ART & AESTHETICS

Yıl: 3 Sayı: 5 ISSN: 2667-4815

Editör

Dr. Tahir Çelikbağ

Editör Yardımcıları

Dr. Eylem Güzel

Dr. Samir Sadıkov

Arş. Gör. Cihangir Eker





SANAT ve ESTETİK

ULUSLARARASI SANAT VE ESTETİK DERGİSİ
INTERNATIONAL JOURNAL OF ART & AESTHETICS

Editör

Dr. Tahir Çelikbağ

Editör Yardımcıları

Dr. Eylem Güzel | Dr. Samir Sadıkov | Arş. Gör. Cihangir Eker

Uluslararası Sanat ve Estetik Dergisi (International Journal of Art and Aesthetics) uluslararası hakemli bir dergi olup yılda 2 sayı yayınlanır. Gerekli durumlarda özel ya da ek sayılar da yayınlanabilir. Uluslararası Sanat ve Estetik Dergisi, sanatın bütün disiplinleri ve sosyal bilimlerin sanat ve estetikle ilgili disiplinlerarası yazı yayınlayan bir dergidir. Bu çerçevede özgün bilimsel makaleler, çeviriler, çeviri-yazılar, röportajlar, kitap, makale, sempozyum, panel ve bilimsel etkinlik tanıtma çalışmaları ile nekroloji metinleri yayınlar. Ayrıca, sunulduğu yer, toplantı ve tarihin kaydedilmesi ile başka bir yerde yayınlanmamış olması şartıyla sempozyum bildirileri de yayınlanabilir. Ancak bu yayın etkinliğinden kaynaklanması muhtemel herhangi bir sorunun sorumluluğu yazara aittir. Yayınlanması için Uluslararası Sanat ve Estetik Dergisi'ne gönderilen yazıların basım ve yayın hakları dergiye devredilmiş olur. Bu yazılar dergi yönetiminden izin alınmaksızın bir başka yayın organında yayınlanamaz, çoğaltılamaz ve kaynak gösterilmeden kullanılamaz.

Uluslararası Sanat ve Estetik Dergisi (International Journal of Art and Aesthetics), yayınlamış olduğu metinleri çeşitli mecralarda yayınlatabilir. Uluslararası Sanat ve Estetik Dergisi'ne gönderilmiş yazılardan kaynaklanması muhtemel herhangi bir yasal, hukuksal, ekonomik ve etik sorumluluk, söz konusu yazı yayınlanmış olsa bile yazarlarına aittir. Dergi herhangi bir yükümlülük kabul etmez. Uluslararası Sanat ve Estetik Dergisi'nin yayın dili Türkçe ve İngilizcedir. Diğer dillerden gelen yazılar değerlendirmeye tabi tutulur ve hakemler tarafından yayınlanması uygun görüldüğü takdirde yayınlanır.

www.usved.com/ usved@akademikiletisim.com

ISSN:2667-4815

YIL:3 / SAYI:5

ALAN EDİTÖRLERİ

Dr. Fadime Alparslan	<i>Antropoloji</i>	Cumhuriyet Üniversitesi
Dr. Özge Pınarcık	<i>Eğitim , Okul Öncesi</i>	Düzce Üniversitesi
Dr. Ayşe Nur Sır Dünder	<i>Dil Bilimi</i>	Dumlupınar Üniversitesi
Dr. Muhammet Zincirli	<i>Eğitim Bilimleri</i>	Fırat Üniversitesi
Dr. Sena Küçük	<i>Edebiyat</i>	Selçuk Üniversitesi
Dr. Zeynep Balkanal	<i>El Sanatları</i>	Abant İzzet Baysal Üniversitesi
Dr. Vedat Çelebi	<i>Felsefe</i>	Erciyes Üniversitesi
Dr. Sezgin Demir	<i>Göstergebilim</i>	Fırat Üniversitesi
Dr. Serkan Polat	<i>Gast. ve Mutfak Sanatları</i>	İstanbul Medeniyet Üniversitesi
Dr. M. Gökhan Genel	<i>Görsel İletişim Tasarımı</i>	Yalova Üniversitesi
Dr. Fatih Özdemir	<i>Grafik</i>	İnönü Üniversitesi
Dr. Natic Aliyev	<i>Heykel</i>	Azerbaijan State Academy of Arts
Dr. Mert Ağaoğlu	<i>Türk-İslam Sanatları</i>	Sakarya Üniversitesi
Dr. Usama Abdulrahman Abdulaleem	<i>Kuyumculuk Tasarımı</i>	Helwan University
Dr. Limüna Akbarova	<i>Mozaik ve Vitray Sanatı</i>	Azerbaijan State Academy of Arts
Dr. Deniz Demirarslan	<i>Mimarlık</i>	Kocaeli Üniversitesi
Dr. Süleyman Cem Şakranlı	<i>Müzik</i>	Yüzüncü Yıl Üniversitesi
Dr. Meltem Yağmur Valece	<i>Peyzaj Mimarlığı</i>	Ege üniversitesi
Dr. Ceyda Güler	<i>Resim</i>	Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Dr. Metin Uçar	<i>Görsel Sanatlar Eğitimi</i>	Kastamonu Üniversitesi
Dr. Yalçın Karaca	<i>Sanat Tarihi - Arkeoloji</i>	Yüzüncü Yıl Üniversitesi
Dr. Mine Ülkü Öztürk	<i>Seramik ve Cam Tas.</i>	Necmettin Erbakan Üniversitesi



SANAT ve ESTETİK

ULUSLARARASI SANAT VE ESTETİK DERGİSİ
INTERNATIONAL JOURNAL OF ART & AESTHETICS

Dr. Cengiz Asiltürk	<i>Sinema ve Televizyon</i>	Beykent Üniversitesi
Dr. Sultan Okumuşoğlu	<i>Sanat Psikolojisi</i>	Lefke Avrupa Üniversitesi
Dr. Zafer Durdu	<i>Sosyoloji</i>	Muğla Sıtkı Kocaman Üniversitesi
Dr. Elif Aksoy	<i>Tekstil</i>	Fırat Üniversitesi

Yabancı Dil Uzmanları

Bülent Polat

İndeks Sorumlusu

Arş. Gör. Cihangir Eker - Fırat Üniversitesi

Grafik Tasarım

Arş. Gör. Cihangir Eker - Fırat Üniversitesi

DANIŞMA KURULU

- Prof. Dr. Arif Aziz - Azerbaijan State Fine Arts University - Bakü / Azerbaycan
- Prof. Dr. Alaybey Karoğlu - Çankırı Karatekin Üniversitesi - Çankırı - Türkiye
- Prof. Dr. Anastasiya Golovniya - Belarus State Art University - Minsk / Belarus
- Prof. Dr. Adnan Tepecik - Başkent Üniversitesi - Ankara / Türkiye
- Prof. Dr. Aydın Ayan - Mimar Sinan Üniversitesi - İstanbul / Türkiye
- Prof. Dr. Ahmet Kamil Cihan - Erciyes Üniversitesi - Kayseri / Türkiye
- Prof. Dr. Ahmet Ali Bayhan - Ordu Üniversitesi - Ordu / Türkiye
- Prof. Dr. Ata Yakup Kaptan - Ondokuz Mayıs Üniversitesi - Samsun / Türkiye
- Prof. Dr. Bilal Makled - Egypt Helwan University - Kahire / Mısır
- Prof. Dr. Fuat Salayev - Azerbaijan State Academy of Arts - Bakü / Azerbaycan
- Prof. Dr. Kazim Hadzimejlic - Academy of Fine Art Sarajevo - Saraybosna / Bosna Hersek
- Prof. Dr. Mustafa Bulat - Atatürk Üniversitesi - Erzurum / Türkiye



SANAT ve ESTETİK

ULUSLARARASI SANAT VE ESTETİK DERGİSİ
INTERNATIONAL JOURNAL OF ART & AESTHETICS

Prof. Dr. Hüseyin Elmas - Selçuk Üniversitesi - Konya / Türkiye
Prof. Dr. Meliha Yılmaz - Gazi Üniversitesi - Ankara / Türkiye
Prof. Dr. Recai Karahan - Yüzüncü Yıl Üniversitesi - Van / Türkiye
Prof. Dr. İbrahim Yavuz Yükselsin - Dokuz Eylül Üniversitesi - İzmir / Türkiye
Prof. Dr. İsmail Aytaç - Fırat Üniversitesi - Elazığ / Türkiye
Prof. Dr. Yüksel Gögebakan - İnönü Üniversitesi - Malatya / Türkiye
Assoc. Prof. Dr. (Doç. Dr.) Melinda Kostelac - Rijeka University - Rijeka / Croatia

YAYIN KURULU

Prof. Dr. Aslı Yazıcı - Bartın Üniversitesi - Bartın / Türkiye
Prof. Dr. Bekir Deniz - Ardahan Üniversitesi - Ardahan / Türkiye
Prof. Dr. Can Mehmet Hersek - Başkent Üniversitesi - Ankara / Türkiye
Prof. Dr. Cemile Hesenzade - Azerbaijan State Academy of Sciences - Bakü / Azerbaycan
Prof. Dr. Erhan Vecdi Küçükbaş - Ege Üniversitesi - İzmir / Türkiye
Prof. Dr. Hamza Gündoğdu - Sakarya Üniversitesi - Sakarya / Türkiye
Prof. Dr. Meliha Yılmaz - Gazi Üniversitesi - Ankara / Türkiye
Prof. Dr. Melek Gökay - Necmettin Erbakan Üniversitesi - Konya / Türkiye
Prof. Dr. Orhan Cebraioğlu - Selçuk Üniversitesi - Konya / Türkiye
Prof. Dr. Shukhrat Abdumalikov - Uzbekistan State of Art University - Taşkent / Özbekistan
Prof. Dr. Serap Buyurgan - Başkent Üniversitesi - Ankara / Türkiye
Prof. Dr. Zeki Taştan - Yüzüncü Yıl Üniversitesi - Van / Türkiye
Doç. Dr. Aygöl Aykut - Erciyes Üniversitesi - Kayseri / Türkiye
Doç. Dr. Afet Aslanova - Azerbaijan State Fine Arts University - Bakü / Azerbaycan
Doç. Dr. Abaz Dizdaroviç - International University of Novi Pazar - Saraybosna / Bosna-Hersek
Doç. Dr. Galina Miskiniene - Vilnius University - Vilnius / Litvanya
Doç. Dr. Meltem Katırcı - Gazi Üniversitesi - Ankara / Türkiye



SANAT ve ESTETİK

ULUSLARARASI SANAT VE ESTETİK DERGİSİ
INTERNATIONAL JOURNAL OF ART & AESTHETICS

Doç. Dr. Mustafa Cevat Atalay - Namık Kemal Üniversitesi - Tekirdağ / Türkiye

Doç. Dr. Özcan Bayrak - Fırat Üniversitesi - Elazığ / Türkiye

Doç. Dr. Serdar Yavuz - Fırat Üniversitesi - Elazığ / Türkiye

Assoc. Prof. Dr. (Doç. Dr.) Ljubica Jocic Knezevic - University of Art in Belgrade / Serbia

Dr. Öğr. Üyesi Ahmet Türan Sinan - Fırat Üniversitesi - Elazığ / Türkiye

Dr. Öğr. Üyesi Gökçen Şahmaran Can - Yüzüncü Yıl Üniversitesi - Van / Türkiye

Dr. Öğr. Üyesi Seyhan Mercan Kalaycı - Yüzüncü Yıl Üniversitesi - Van / Türkiye

Dr. Öğr. Üyesi Fahrettin Geçen - İnönü Üniversitesi - Malatya / Türkiye

YURT DIŞI TEMSİLCİLERİ

Prof. Dr. Nehat Begiri - Tetova University - Tetova / Macedonia

Assoc. Prof. Dr. Ljubica Jocic Knezevic - University of Art in Belgrade / Serbia

Assoc. Prof. Art. Melinda Kostelac - Rijeka University / Croatia

Assoc. Prof. Dr. Limuna Akbarova - Azerbaijan State Academy of Arts / Azerbaijan

Assoc. Prof. Dr. Usama Abdulrahman Abdulaleem - Helwan University / Egypt

TARANDIĞI İNDEKSLER

ISAM (İslam Araştırmaları Merkezi)

HINDEX

RESEARCH BIBLE

CiteFactor

ESJI (Eurasian Scientific Journal Index)

I2OR (International Institute of Organized Research)



SANAT ve ESTETİK

ULUSLARARASI SANAT VE ESTETİK DERGİSİ
INTERNATIONAL JOURNAL OF ART & AESTHETICS

ISSN: 2667-4815 YIL: 3 SAYI: 5



SANAT ve ESTETİK

ULUSLARARASI SANAT VE ESTETİK DERGİSİ
INTERNATIONAL JOURNAL OF ART & AESTHETICS

İÇİNDEKİLER

Mehmet Sinan YUM

DİJİTAL OYUNLARDA SAĞLANAN KULANICI DENEYİMİ ÖZELLİKLERİNİN
BELİRLENEREK DEĞERLENDİRİLMESİ: 'SKYRIM ÖRNEĞİ'

s.1-19

Sezen AKSU

16. İSTANBUL BİENALİNİN, SANAT EĞİTİMİ ALAN ÖĞRENCİLER TARAFINDAN
ALGILANMASI, ANLAMLANDIRILMASI VE BELLEK OLUŞTURMASI ÜZERİNE BİR
ARAŞTIRMA

s.20-36

Burcu GÜNAY

GROTESK İMGE ÜZERİNE YAPIT ÇÖZÜMLEMELERİ

s.37-55

Özlem Erzurumlu JORAYEV, Şebnem Ruhsar TEMİR GÖKÇELİ

TARİHİ BAĞLAMDA RUS TEKSTİLLERİ VE SANATÇI ANDREY MADEKİN

s.56-82

Bengütay HAYIRSEVER

JALE YILMABAŞAR VE SEÇİLİ SERAMİK DUVAR PANOLARI ÜZERİNE BİR
DEĞERLENDİRME

s.83-100

Hasan DİLİM

BİLİM VE SANATIN PERSPEKTİFİNDEN DİJİTAL RESİMDE ALT YÜZEY YANSIMALARI
(SUB-SURFACE SCATTERING)

s.101-111



DİJİTAL OYUNLARDA SAĞLANAN KULANICI DENEYİMİ ÖZELLİKLERİNİN BELİRLENEREK DEĞERLENDİRİLMESİ: 'SKYRIM ÖRNEĞİ'

Mehmet Sinan YUM¹

Özet

Oyun sektörü küresel olarak en yüksek finansal, deneyimsel ve iletişimsel değere sahip sektörlerin başında gelmektedir. Bu durumun bir sonucu olarak en başta birçok oyunun sinemaya uyarlanması, kitapların oyunlaştırılması ve en önemlisi oyunsu uygulamalarla okullarda eğitimler verilmesi durumu gerçekleşmektedir. Özellikle oyun firmalarının daha geniş kitlelere ulaşabilecek konu ve temalarda oyunlar geliştirmesi, oyunların sunduğu finansal iş modellerinin ve kullanıcı deneyimi değerlerinin yönetilebilmesiyle ilgilidir. Kullanıcı deneyimi hedefleri ekseninde görsel iletişim tasarımının etkileşimli sistemlere uyarlanması, oyun sektöründe yeni teknolojiler doğrultusunda yaşanan büyümenin ana sebeplerinin başında gelmektedir. Temelde her detayla tasarım merkezli üretimler olan oyunlar, dijital mecranın sağladığı kolay erişilebilirlik (accessibility) neticesinde yaş, kullanıcı kimlikleri ve demografik özelliklerden bağımsız olarak ilgi duyan herkese özgün kullanıcı deneyimi sunmaktadır.

Çalışmada Bethesda firması tarafından 2011 yılında piyasaya sürülen ve alanında sayısız ödül kazanan 'The Elder Scrolls V: Skyrim' oyunu sunulmaktadır. Skyrim oyunu özgün içeriği ve kullanıcı deneyimi özelliklerinin çalışmanın hedefleriyle örtüşmesi nedeniyle tercih edilmiştir. Oyunu oluşturan tüm elemanların bütünleşik biçimde birbirleriyle kurdukları kolektif iletişimin değeri, bu elemanların açıklanması ve ilişkilendirilmesi ihtiyacını ortaya koymaktadır. Araştırma, sunulan anahtar kelimeler ekseninde örnek oyunun incelenmesi ve bu özelliklerin belirlenerek değerlendirilmesi üzerine kurgulanmıştır. Bu bağlamda kullanıcı deneyimini oluşturan görsel, akustik ve duygusal özellikler incelenerek, örnek oyunun başarısının nedenleriyle ilgili kullanıcı deneyimi tasarımı ekseninde disiplinlerarası niteliklerin vurgulanması ve çıkarımlarda bulunulması hedeflenmektedir. Çalışmanın özgünlüğünü oluşturan en büyük özellik, kullanıcı deneyimi ve etkileşim tasarımı konularında tez ve araştırmalar yapan yazarın aktif biçimde oyunu uzun süre oynayarak yüksek etkileşim niteliklerini deneyimlemiş olmasıdır.

Anahtar kelimeler: Arayüz, Dijital Etkileşim, Görsel İletişim, Kullanıcı Deneyimi, Oyun.

¹ Öğr. Gör. Dr., İstanbul Ticaret Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım, Endüstriyel Tasarım/Mimarlık/
ORCID: 0000-0002-0869-2967, sinanyum@gmail.com

DETERMINING THE INTERACTION VALUES IN DIGITAL GAMES ON USER EXPERIENCE: 'SKYRIM'

Abstract

The gaming industry is one of the leading industries with the highest financial, experiential and communicative values globally. As a result of this situation, many games are adapted to cinema, books are gamified and most importantly, education is given in schools with gamification applications. In particular, the development of games by gaming companies on topics and themes that can relate to wider audiences is related to the management of financial business models and user experience values offered by games. The adaptation of visual communication design to interactive systems centered on user experience goals is one of the main reasons for the growth of the gaming industry in line with new technologies. Games, which are basically detailed design-oriented productions, offer a unique user experience to anyone interested, regardless of age, user identities and demographic features as a result of the easy accessibility features provided by digital media.

In the study, 'The Elder Scrolls V: Skyrim' game released by Bethesda in 2011 and won numerous awards is discussed. The Skyrim game was chosen due to its original content and user experience features overlapping with the scope of the study. The value of collective visual and experiential communication of the elements constituting the game, establish an integrated experience revealing the need to elaborate through associations provided in the study. The research is based on examining the game centered on the presented keywords, determining experience based qualities and evaluating these features. In this context, by examining the visual, acoustic and emotional features that make up the user experience, it is aimed to emphasize the interdisciplinary qualities and make inferences centered on user experience design. The most important fact that contributes to the originality of the study is the fact that the author who has published various articles on user experience and interaction design, has been an active player experiencing the game for a long time.

Keywords: Digital Interaction, Game, Interface, User Experience Design, Visual Communication.

Giriş

Teknolojik gelişmelerin sağladığı imkanlar gün geçtikçe hayatın içinde farklı alanlarda kullanılmaktadır. Tıp, askeri, mimari, iletişim gibi alanlarda kullanılan teknolojik ürünlerin ortak amacı gündelik yaşamı kolaylaştırmaktır. Bugün, hayatın ayrılmaz bir parçası olan teknolojik uygulamalar kullanıcılarda mutluluk, keyif ve hayranlık gibi duygular yaratmaktabilmektedir. Bu sebeple dijital veya fiziksel ürün kullanımında hayranlık duygusu olarak tanımlanan kavramın tasarım disiplini içindeki ifade biçimi 'kullanıcı deneyimi' olarak belirmektedir. Uygulamaların düzenli kullanımı ve sunulan değişken içerikler, sanal dünyanın genişlemesine ve kullanıcıların daha fazla vakit geçirmelerine sebep olmaktadır. Bu durumun bir sonucu olarak gerçeği andıran sanal dünya uygulamaları, oyun sektöründe yaygın olarak kullanılmaya başlanmıştır. Oyunlar, sanal ve gerçek dünya arasında kalan

bölgeye gerçekçi bir nitelik katmaktadır zira amaç sanal bir ortamda gerçek dünya deneyimine benzer bir deneyim yaşatılmasıdır. Deneyimlenen sanal gerçeklik, bazen bir savaş alanında, bazen de bir ortaçağ savaşçısı olarak oynayan kişinin oyunun baskın bir parçası olması şeklinde gerçekleşmektedir. Oyunların kullanıcılara sunduğu sanal gerçekliğin gerçekçi olarak algılanması için tasarımcılar yarattıkları mekanlarda gerçek hayattan alınan mimari öğeler, doğal nesneler ve kişiler kullanılmaktadırlar. Sanal uygulama ne kadar gerçekçi olursa tasarlanan deneyim o kadar gerçeğe yakın algılanabilmektedir.

Oyuncuların keyif alması, iyi vakit geçirmesi ve tecrübenin değeri gibi nitelikleri kapsayan kullanıcı deneyimi tasarımı, etkileşim, psikoloji ve sosyolojiyle ilgili etkenlerin bir arada ele alınmasının sonucudur. Role Playing Game (RPG) oyun tipinin sunduğu kullanıcı deneyimini değerli kılan tasarımla ilgili senaryo, görsel, müzik gibi niteliklerin yanı sıra psikolojik, pedagojik ve sosyolojik özelliklerdir. Çalışma kapsamında bu etkenler incelenerek Skyrim oyununda hedeflenen kullanıcı deneyimine yönelik değerlendirmelerde bulunmaktadır. Bu bağlamda örnek olarak sunulan oyunda bulunan mekan, müzik ve diğer tasarım elemanlarının deneyime katkısı ve başarısı üzerine değerlendirmelerde bulunmaktadır. Tasarımla ilgili tüm elemanların, mimari öğelerin, objelerin, canlıların ve hatta atmosfer değişiminin oyuna katkısı, başlıkta yer alan kavramın açıklanması adına önem taşımaktadır zira tasarımla sanal gerçeklik arasındaki bağ, kullanıcının oyunla bütünleşmesi adına değerlidir. Sanal dünya ve tasarım kavramlarının bütünleşik yapısı, algılanan gerçeksiz mekanlarda oyuncunun avatırı vasıtasıyla yaşadığı deneyimin kalıcı olmasını etkilemektedir. Bu amaçla çalışma, beğenilen ve güncel bir üretimin kullanıcı deneyimi ve etkileşim ekseninde tasarım değerlerinin belirlenmesinin sağlayacağı özgün kazanımların ortaya konulmasını hedeflemektedir.

1. Etkileşim

2011 yılında Bethesda tarafından piyasaya sürülen Skyrim, Elder Scrolls üçlemesinin sonuncu oyunudur. Her oyunun kendine ait hikayesinin yanı sıra bütün oyunları kapsayan ortak bir hikayesi mevcuttur. Skyrim dünyası birçok farklı elemanın bir arada kullanımından oluşmaktadır ve offline veya online olarak oynanabilmektedir. Birçok dilde piyasaya sürülen oyun, sağladığı görsel ve işitsel niteliklerin özgünlüğüyle 2011 senesinde 'yılın oyunu' seçilmiştir. Skyrim, kendine özgü oyun içi ve dışı ekonomisiyle piyasaya çıktığı yıl özgün bir kullanıcı deneyimi sunarak finansal açıdan en karlı sektör olarak bilinen oyun dünyasında çığır açmıştır. Bu durum oyunun finansal başarısına yönelik yarattığı etkileşimle ilgili bilgi vermektedir. Oyun, Resim 1'de görüldüğü üzere etkileyici ve epik duyguyu ana ekrandan itibaren sunmaktadır.

DİJİTAL OYUNLARDA SAĞLANAN KULANICI DENEYİMİ ÖZELLİKLERİNİN
BELİRLENEREK DEĞERLENDİRİLMESİ: 'SKYRİM ÖRNEĞİ'



Resim 1: Skyrim giriş ekranı. (Kaynak: Oyun ekran görüntüsü)

Skyrim gerçek anlamda denenerek anlaşılabilir bir tecrübedir, kulaktan dolma bilgiler oyuna ait tüm potansiyeli ifade edemez. Oyunlara ilgi duymayan kişilere bile ulaşmayı başaran oyun, türün meraklıları için bir başyapıttır. Örümcek ağlarıyla dolu bir mağaradan rüzgarlı dağlara çıkarken kullanıcı deneyimi hedefleri doğrultusunda tasarlanan duygunun adı özgürlüktür. Özgürce Skyrim içinde gezmek oyunun ruhlarına dokunmasına izin verenler için en büyük ödüdür zira oyunun duygusunu yakalayabilenler için özgür olabilecekleri başka bir yer yoktur. Kıtanın keşfi esnasında görülebilecek en güzel doğa manzaraları, şelaleler, şehirler görevlerin götürdüğü diğer yerler oyuncuları büyülemektedir. Kişisel tercihe göre hemen ana hikayeye başlamak, yan görevlere veya zindanlara girmek, hatta güç taşlarına giderek özgün bir şekilde oyuna başlamak mümkündür. Güç taşlarının oyuncunun güçlerine katkı sağlayacak özelliklerde olması oyunun kalbi olan 'Keşif' gücünün önemli bir göstergesidir çünkü bu taşlar ancak gezerken bulunabilir. Oyuncuları keşfe yönelten içeriği oluşturan doğal veya yapay nesneler merak duygusunun tetiklenmesi için tasarlanmışlardır. Bu şekilde oyun, Skyrim'i oynamanın ilk yolunu göstermiş olur; keşfederek, gezerek ve öğrenerek. Piyasaya çıkartılan yeni sürümlerde grafik görsellerin 4k olarak düzenlenmesiyle dolaşım ve keşif kuvvetli bir biçimde teşvik edilmektedir. Bu durum kullanıcı deneyimine yönelik etkileşim gücünün kasıtlı ve belirgin biçimde artırılmasını ifade etmektedir.

Etkileşimli sistemler terminolojisinde kullanılan 'angajman' kavramı kişinin bilişsel beceriyle verilen görevin denk olmasını ifade etmektedir. Güçlü bir angajman sürükleyicilik oluşturur (Meece vd. 2006). Yüksek sürükleyicilik değeri oyuncunun oyunu kesintisiz ve uzun saatler deneyimlemesine sebep olmaktadır. Dolaşım sırasında pembeye dönüşen gökyüzü, yemyeşil ağaçlar, köpüklenen sular, kar yağışıyla dolan yollar kullanıcı deneyiminde angajman ve sürükleyicilik açısından zirve yapmaktadır. Oyunun Pc sürümlerinde bulunan 'Mod'lar ile kişiselleştirilerek daha derin bir kullanıcı deneyimi yaşatılması, oyuncuların oyun için kendi kararlarıyla içerik üretmesine olanak vermektedir.

1.1 Beceri Puan ve Arayüz

Beceri puanları (Skill Point) oyunda ilerlendiği zaman kazanılan sayısal deneyimin ödül mekanizmasını oluşturur. Her oyuncunun kendi kişisel deneyimini yaşaması için avatar olarak oyunun sunduğu farklı ırk ile sınıflar mevcuttur. Resim 2'de görülen şekilde seçenekler arasında bulunan ırk ve sınıflar arasından tercihe göre yaratılan karakter (Avatar), oyuncunun sanal kimliğidir.



Resim 2: Avatar seçim menüsü. (Kaynak: Oyun ekran görüntüsü)

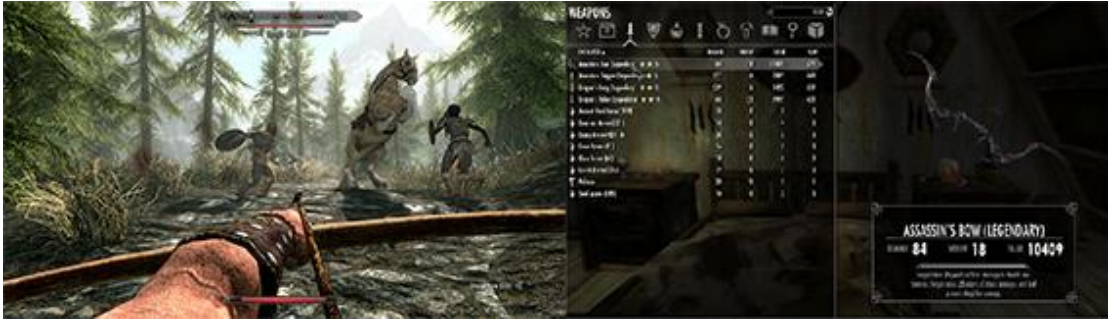
Oyuncular için anlamlı oyunlar yaratmanın yollarından biri olan karakter kişiselleştirme özelliği sayesinde oyun her oyuncuya özel kullanıcı deneyimi sağlayabilmektedir. İşlevsel arayüz (UI) ile eğitmen fonksiyonlarını etkin şekilde karşılayan Skyrim, konum çubuğuyla oyunculara birçok seçenek sunar. Ana görevi, yan görevleri, tarihi yapıları hatta şehirler ve kasabaları gösteren çubuk, oyuncunun Tamriel kıtası içinde konumlanması yardım olur. Kıtaya ait yan haritada belirgin noktaların gösterilmesi etkin olsa da oyun oynama sırasında konum çubuğunun kullanılması tercih edilmektedir. Beceri ağaçları oyundaki kazanılan beceri puanlarının harcanabildiği işlevsel bir arayüzdür (Resim 3). Karaktere bağlı biçimde beceri puanları arayüz aracılığıyla oyuncuya atanarak avatarın seviyesi ve gücü yükseltilmektedir. Beceri ağacındaki özelliklerin fazla olması ve alternatiflerin birbirlerini etkilemeleri karakterlerin özgünlüğünü, dolayısıyla kullanıcı deneyimi değerlerini artırmaktadır.



Resim 3: Beceri puanları atama arayüzü. (Kaynak: Oyun ekran görüntüsü)

DİJİTAL OYUNLARDA SAĞLANAN KULANICI DENEYİMİ ÖZELLİKLERİNİN BELİRLENEREK DEĞERLENDİRİLMESİ: 'SKYRIM ÖRNEĞİ'

Arayüz, oyuncunun seçtiği karakterin sınıfına (büyücü, savaşçı, vs.) uygun veya genel kullanımda olan becerileri seçerek kendi karakterine atamasını sağlar. Oldukça fazla sayılabilecek beceriler arasında en sıradan beceri bile oyunda fark yaratabilen bir niteliktedir. Arayüz karakter tablosunun sunduğu görsel ve işlevsel özellikler, oyunda bulunan sınıflara ve listelere kolaylıkla erişilebilmektedir. Açıklamaya gerek duyulmadan her kategori hakkında ek bilgi sunan arayüz sayesinde oyun haritası, görevler, dolaşım ve oyun içi modellerle (NPC) etkileşim son derece erişilebilir biçimde tasarlanmıştır. Ortaçağ benzeri bir görünüme sahip oyunda yapılan tekrarlar ve denemelerle kazanılan ve artırılan beceriler, gerçek hayattan yola çıkılarak uygulanan bir seçimdir. Oyunun kısıtlamalarının başında sınıf değiştirilmesi gelmektedir zira sınıf değiştirildiği zaman diğer sınıfta toplanan puanlar yenisine aktarılamaz. Bu sebeple sınıf değiştiren oyuncular çok zayıf kalarak oyuna devam edemeyebilirler. Silahlar için de benzer durum geçerlidir, kılıç kullanımında toplanan deneyim puanları ve beceri ağacı uzmanlığı yükseldiği zaman yay gibi başka bir tip silaha geçildiğinde becerilerin en baştan kazanılması gerekir (Resim 4).



Resim 4: Silah beceri puanları atama arayüzü. (Kaynak: Oyun ekran görüntüsü)

Özel silahlar ve becerilere erişilmesi için demircilik veya büyücülük başka bir alternatif oluşturur ancak bu becerilerin de defalarca kullanılarak yüksek beceri puanlarına ulaşması şarttır. Bu durum oyuncuların oyunu belirli bir yolda deneyimledikten sonra tekrar baştan başlayarak başka tercihlerle farklı biçimde deneyimlemelerinin önünü açmaktadır.

1.2 Ödül Sistemi

Kullanıcı deneyimi açısından tasarlanan ödül sistemi oyunlarda görülmesi mümkün en özgün yaklaşımdır. Örnek olarak tek bir noktaya tüm mağara ödülünün toplu halde konulması yerine mağaranın geneline küçük parçalarda yayılması oyuncuları keşfe yönlendirmektedir. Bu tip oyunları oynayanların 'istifçi' kişiliklerine uygun düşecek biçimde toplanan en basit nesnelerin bile oyunun bir

kısımında fayda sağlayabilecek bir silaha dönüşmesi mümkündür. Çantada taşınan her küçük nesnenin birikerek daha büyük bir görevde yararlanılmasının sürpriz tatmini oyuncuların bu deneyimi yaşamalarının nedenlerindendir. Görev sonlarında verilen ödüller ile mağaralarda bulunan sihirli nesneler oyuncuların güçlenmesine katkı sağlamaktadır.

Oyunculara farklı alternatifler sunan oyun tercihe göre macera duygusuyla özgürce dolaşarak keşfetmeyi veya riske girmeden hikayeye bağlı kalarak ilerlenmesine imkan tanımaktadır. Tabii eğer yeni alanların keşfinden uzak kalınırsa birçok değerli detay ve etkileyici içerikten mahrum kalınmış olunur. Bu durumun oyunun ağırlaşmasına sebep olma olasılığı yüksektir zira oyun tıpkı gerçek hayat gibi hızlı ve yavaş anlardan oluşan bir deneyim sunmaktadır. En başarılı yaklaşımların başında gelen ödül sistemine göre her zindan keşfinde kazanılacak deneyim puanları, malzeme ve özel güçler bulunmaktadır. Oyunun görevler özelinde genel mekanizması işaret edilen bir konuma gidilmesi ve savaşarak sonuca ulaşılması üzerine kurulmuştur. Keşif mekanizması başka bir deneyimdir ve ideal olanı iki yaklaşımı bir arada kullanmaktır. Monoton algılanabilecek görev mekanizmasının değerli parçası tamamlanan görevler sonucunda elde edilen ödüllerin cazibesidir, bu durum özgün kullanıcı deneyiminin gücünü göstermektedir.

1.3 Saldırı ve Mücadele

Oyunun sunduğu birçok ilginç niteliğe rağmen tasarımcıların tercihi sonucu fiziksel saldırıların mantıklı bir mekaniği olmaması kullanıcı deneyimi değerini ölüm animasyonlarına yüklemektedir. 'God Of War' veya 'Assassins Creed' gibi oyunlarda bulunan öldürücü koreografilerin eksikliğini Skyrim görsel ve hikayeye bağlı öğelerle gidermektedir. Benzer eksiklikler silah veya yumruklarla darbe sırasında da gözlenebilir zira fiziksel mücadeleler tesadüfen darbe duygusu vermektedir. Büyüyle yapılan mücadelelerde tercih edilen büyüün özelliklerine bağlı görsel efektler mevcuttur. Bazı büyüler patlama yaratırken bazıları ise monoton bir animasyonla rakibin yok olması sonucunu doğurur. Bu durum oyuncunun hem etki, hem de güç bakımından genelde tek bir büyüü diğerlerine yerine sürekli kullanmasına sebep olmaktadır. Büyü kullanımının ham madde ihtiyacı, zor şarj olması ve düşük seviyelerde etkisizliği nedeniyle etkin bir büyü seviyesi gayretli bir yatırım gerektirmektedir. Yüzük, taç ve diğer büyü artıcı nesnelere rağmen genel büyü gücü, beceri ağacından sürekli beslenmesi gereken bir özelliktir. Resim 5'te görüldüğü şekilde savaş sırasında silah ve büyüün birarada kullanılması mümkündür.

DİJİTAL OYUNLARDA SAĞLANAN KULANICI DENEYİMİ ÖZELLİKLERİNİN BELİRLENEREK DEĞERLENDİRİLMESİ: 'SKYRIM ÖRNEĞİ'



Resim 5: Saldırı ekranı. (Kaynak: Oyun ekran görüntüsü)

Oyunda başarılı olunması için en mantıklı yaklaşım büyüünün yanı sıra özel nitelikli sihirli silahlardan birisinin kullanılmasıdır. İstatistik merkezli bir RPG olan Skyrim, savaş mekaniklerinde uzmanlığa gerek duymadan oyundan keyif alınmasını hedefleyen bir oyundur. Bu hedefle seçilen ırk ve sınıfa bağlı olarak gerekli yatırımlar yapıldığında başarıya olanak sağlar. Menüden seçilen beceri, büyü, eşya ve harita seçenekleri kolay erişilebilirliği ile oyuna destek olmaktadır (Resim 6).



Resim 6: Ana menü seçim arayüzü. (Kaynak: Oyun ekran görüntüsü)

Skyrim oyununda bulunan zayıflıklardan biri her ne kadar oyunun duygusuna uygun olsa da savaş mekaniğidir. Oyun, fiziksel temasa zorlamadan ok ve yay kullanarak gizlice her savaştan galip çıkılmasına imkan verecek şekilde kurgulanmıştır. Diğer silah sınıflarına gerek duymadan bitirilmesi mümkün oyunun tüm silahlarla aynı deneyimi yaşatabilmesi kullanıcı deneyimi açısından önem taşımaktadır. Ancak, yapay zekanın düşmanları geriletmemesi sebebiyle doğru zamanlamayla tüm silahlarla mücadelelerden galip çıkılabilmektedir. 200-300 saatte oyundaki görevleri tamamlamak ve haritadaki çoğu yeri keşfetmek

DİJİTAL OYUNLARDA SAĞLANAN KULANICI DENEYİMİ ÖZELLİKLERİNİN BELİRLENEREK DEĞERLENDİRİLMESİ: 'SKYRIM ÖRNEĞİ'

mümkündür. Oyunun devamını arzu eden gönüllü oyuncular 'Bruma' eklentisiyle yeni harita, karakter ve görev paketleri oluşturarak ücretsiz paylaşmaktadırlar.

1.4 Modlar

Mod terimi oyunun 'geliştirme aşamasında değiştirilmesini' tanımlayarak sektördeki popüler oyunlarda kişiselleştirilmiş seviye, görev, nesne ve karakterler yaratılmasını ifade etmektedir. Algılanan arayüz, kullanıcı ile sistem arasında iletişim kurulmasına imkan sağlayan araçtır. Hourcade (2007), dijital mecrada görsel tasarımın grafik kullanıcı arayüz elemanlarından oluştuğunu ifade eder. Birçok firma oyunlarında editör arayüzü ile oyunlarının modlanmasına izin vererek ek özgün içerik yaratılmasına imkan sağlamaktadır. Oyundaki grafik hataların giderilmesine olanak veren modlama yöntemi aynı zamanda oyuna kozmetik müdahaleler yapılmasına imkan verir. Avatarların kıyafetlerinin değiştirilmesi, yeni görevler verilmesi ve haritaya yeni eklentiler yapılması modlamanın en önemli özelliklerindendir. PC platformunda uzun zamandır kullanılan modların konsollarda kullanılmaya başlamasıyla ek harita, görev, karakterler, büyü ve nesneler indirilerek oyun süresi uzatılmaktadır. Kolaylıkla konsola indirilen modlar oyun süresini uzatarak deneyimi artırır. Görsel modlanan bir karaktere ait ek özelliklerin atanmasını sunmaktadır (Resim 7).



Resim 7: Karakter kişiselleştirme arayüzü. (Kaynak: Oyun ekran görüntüsü)

Oyuncular tarafından geliştirilen ücretsiz Falskaar modu, Skyrimin en geniş görev eklentisidir ve gerçek oyuncular tarafından tutkuyla yapılan modlar gönüllülerin kendi işlerinden ayırdıkları zamanlarda geliştirdikleri eklentilerdir. Alben ve Fellow (1997), oyunlarda keyif almayı sağlayan anlatım ve angajmana yönelik özelliklerin bilinçli veya bilinçsiz olarak algılanan içerik, hikaye ve etkileşim olduğundan bahseder. Teknik açıdan orijinal oyuna göre eksiklikler bulunmasına rağmen hikaye gelişimi ve görevler heyecan verici, kullanıcı deneyimi seviyesi yüksektir. Hikaye, müzik, sanat yönetimi, yazılım gibi birçok alanın özgün ve bütünlük üretimini sayesinde ücretsiz modlar ücretsiz yayınlanabilmektedir.

1.5 Mekan Tasarımı

Oyun tasarımında mekan, çevre, mimari öğeler ve karakterler genel atmosferi etkileyen elemanlardır. Bu elemanların bireysel nitelikleri oyunun yaşatmayı hedeflediği deneyimin başarısı açısından önem taşımaktadır. Skyrim'in en büyük vaadlerinden birisi, oyuncunun kendisini oyunun bir parçası olarak hissetmesi için kurgulanan deneyimin gücü ve akılda kalıcılığıdır. Deneyimin başarılı olabilmesi için genel atmosferi etkileyen elemanların aralarındaki uyumun dikkatlice tasarlanması gerekmektedir. Resim 8'de görüldüğü şekilde ortaçağın mistik duygusunu hissettiren bir kurguda kullanılan mimari tasarımlar, oyunun simülatif özelliklerini desteklemektedir.



Resim 8: Oyun mimari ve doğa atmosferi. (Kaynak: Oyun ekran görüntüsü)

Büyük ölçekte dünya tasarımı, atmosfer ve diğer doğa betimlemeleri, gerçekçi bir yaklaşımla tasarlanmış olup küçük ölçekte mekan, obje ve karakter tasarımıyla bir araya geldiğinde kullanıcı deneyimine katkı sağlamaktadır. Tasarlanan deneyimin değeri açısından doğa ile ilgili kurguya yerleştirilen mimari öğeler, sanal gerçekliğin etkisi açısından en önemli elemanlardır. Şehir ve kasabaların tarihleri, mimari özellikleri, mekan tasarımları, yerleşik şekilde yaşayan ırklar ve mekanlardaki dekoratif ayrıntılarla kıyafetlerdeki süslemelere kadar birçok detayın amacı, bölgesel farklılıkların vurgulanarak oyuncunun tamamlaması gereken görevlerin yaşatacağı deneyimi güçlendirmektir. Resim 9 tarihi yapıların mimari özelliklerini göstermektedir.



Resim 9: Oyun tarihi yapılar ve doğa görseli. (Kaynak: Oyun ekran görüntüsü)

RPG oyunlarda özgün olarak tasarlanan yerel tarih, yerleşik kültür ve doğa kurgusu mevcuttur. Gerçek dünyayı simüle eden sanal bir dünyada, yine özel olarak tasarlanan yerleşkelerin amacı, hikayenin geçtiği kıtaya ait tarihi bilgiyi desteklemektir. Birçok farklı ırkın yaşadığı Tamriel kıtasında, ırkların kendi tarihlerine özgü şekilde geliştirilen mimari, mekansal, dini, günlük birçok detay, oyunun sunduğu sanal gerçeklikte özel bir deneyim yaratma amacı taşımaktadır.

2. Kullanıcı Deneyimi

Hayatın içinde üretilen şeyler insanların ihtiyaçlarının karşılanması ve iyi vakit geçirmeleri için tasarlanmaktadır ancak kimi için ihtiyaç olan şey bir başkası için tercihi olabilir. Müzik ve sinemanın bütünleşik biçimde şekil değiştirerek etkileşimli olma hedefinin sonucunda, teknolojinin de katkısıyla, oyun sektörü gün geçtikçe büyümektedir. Bireylerin etkileşimli biçimde katılabildiği farklı konu, tema veya içerikteki oyunlar çok geniş bir kitleye hizmet eder. Oyun oynamanın yarattığı duygu insan psikolojisiyle ilgili temel duygulara temas ederek kullanıcı deneyimi oluşturmaktadır. Zira oyunlarda her kullanıcı farklı bir deneyim yaşar ve bunu başkalarıyla paylaşabilir. Bu durum oyunun bireysel olarak psikolojik, kolektif olarak ise sosyolojik gücünü açıklamaktadır. Sanal dünyada bireysel veya kolektif oyunlar sayesinde farklı yaş gruplarından oyun oynayan birçok kişi sosyalleşebilir. Kullanıcı deneyimi açısından yaygın olarak kullanılan mobil uygulamaların çok üzerinde etkileşim yaratan oyunlar, mobil veya konsol oyunu biçiminde bireylerin gün içinde uzun süreler ayırmalarına sebep olmaktadır.

2.1 Kullanıcı Deneyimi ve Bireysel Psikoloji

Kullanıcı deneyiminin temel kavramları olan tutum, tavır, empati, motivasyon, sürükleyicilik ve angajman gibi kavramların yüksek miktarlarda oyun tasarımında bulunması mümkündür. Bu kavramların bazıları çalışmanın hedefleri

doğrultusunda sunulmaktadır. Çoğu yaratıcı alanı kapsayan *Oyunsu* kavramı eğlence ve keyif alma ile doğrudan ilişkilidir (Nam ve Kim, 2011). Bu kavram oyun oynamaktan ziyade resim yapmak, eser yazmak, müzik bestelemek gibi yaratıcı zihinsel bir faaliyete dahil olmayı ifade etmektedir (Gaver vd. 2007). Skyrim, oyun oynamanın ötesinde bir tecrübe yaratarak tasarlama benzeri bir deneyim yaşatmaktadır. *Yutuculuk* kavramı akli olarak, *Sürükleyicilik* ise fiziksel olarak deneyimin içinde olunmasını ifade etmektedir. Yutuculuk bilişsel becerilerle, sürükleyicilik ise psiko-motor becerilerle ilişkilidir. Oyun alanında sürükleyicilik tüm becerileri kapsar zira oyun deneyimi göz ve el koordinasyonuna bağlıdır. Kullanıcı kimliklerinin analizi sonucunda içeriklerin sürükleyicilik sağlayacak yöntemlerle iletilmesi gerekmektedir (Csikszentmihalyi, 1998). Herhangi bir yazılımın, oyunun veya uygulamanın kişiselleştirilmesi, sürükleyiciliği olumlu yönde etkiler zira kullanıcı harcadığı emek ölçüsünde alışkanlık geliştirebilir.

Angajman kavramı kişinin tamamen sürükleyicilik içinde bulunduğu akli durumu tanımlar. Toplumda konsantrasyon olarak adlandırılan işlem bilişsel ve fiziksel bir iletişim sürecini ifade etmektedir. Kullanıcı deneyiminde bulunan psikolojiyle ilgili tanımlardan birisi de *Tutum*'dur ve kavram, kişi, nesne veya durumla ilgili genel ve devamlılığı bulunan olumlu veya olumsuz duygular olarak tanımlanmaktadır (Petty ve Cacioppo, 1996). Herhangi bir deneyimi daha önceden yaşamış olan kişilerin öndeneymi olması sebebiyle olumlu veya olumsuz düşünceleri olması mevcut deneyimi etkileyebilmektedir. *Davranış* kişilerin iç veya dış olaylara karşı hareket ve eylemi olarak tanımlanır (Sundel ve Sundel, 2005). Kişinin davranış biçimi yaşadığı deneyime göre şekillenmektedir. Her oyuncunun tercih ettiği bir oyun tipinin olması kişinin kendine özgü alışkanlık, tavır ve tutumun göstergesidir.

3. Tartışma

Çalışma, Skyrim oyununun kullanıcı deneyimi özelliklerinin belirlenmesi amacıyla gerçekleştirilmiştir. Bu amaçla oyunun önceki bölümlerde sunulan özellikleriyle ilişki içinde kullanıcı deneyimi sağlayan nitelikleri tespit edilerek değerlendirilmektedir. Skyrim bir ortaçağ hikayesi olarak J.R.R. Tolkien'in 'Yüzüklerin Efendisi' ile müzik, doğa kullanımı ve hikayedeki sürreal nitelikler gibi benzerlikler taşımaktadır. En yüksek kullanıcı deneyimi sağlayan oyunlarda hikayenin en büyük gücü anlatımdan gelir. Oyunun hatasız olmasını amaçlayan tasarımcı ve yazılımcıların oyunu piyasaya sürmeden aylarca oynamalarından sonra ücretsiz deneme sürümü (Beta) yayınlanarak oyundaki hatalarla ilgili gönüllü oyuncuların geri bildirimlerini beklenir. Hataları (bug) düzeltilen oyun piyasa sürülerek geri bildirimlere göre bir ekip tarafından düzenli olarak güncellenmektedir. Oyunun giriş ekranı farklı seçenekler sunan bir arayüzden oluşmaktadır (Resim 10).

DİJİTAL OYUNLARDA SAĞLANAN KULANICI DENEYİMİ ÖZELLİKLERİNİN BELİRLENEREK DEĞERLENDİRİLMESİ: 'SKYRIM ÖRNEĞİ'



Resim 10: Oyun giriş arayüzü. (Kaynak: Oyun ekran görüntüsü)

Skyrim'e ait deneyimsel kalitenin farklı Bethesda oyunlarında bulunmamasının yanı sıra diğer firmalar tarafından da benzer bir oyun yapılamamıştır. Project Red tarafından yayınlanan ve 2016 yılının en iyi oyunu seçilen Witcher oyununda benzer öğeler mevcuttur ancak keşif yapma özelliği bulunmamaktadır, oyunun başka çalışmalara konu edilmesi uygun olur. Tartışma bölümünde oyuna ait belirlenen özgün kullanıcı deneyimi nitelikleri değerlendirilmektedir.

3.1 Derinlik

Oyunlarda derinlik, hikaye özelliklerinden başlayarak müzik ve görsel niteliklere kadar uzanan bir kapsamdadır. Skyrim yüksek derinliği olan bir oyundur, zira özgün tasarımlar ve yazarların becerisi sayesinde örneğin oyunda yer alan yan karakterlere ait geçmiş hikayelerin keşfedilmesi ve karşılaşılan sorunlarla ilgili yaratıcı çözümler bulunması mümkündür. Hikayenin derinliğinde yeri olan yan karakterler (NPC) - ile etkileşime girildiğinde kurulan diyalogların gücü angajman sağlayan en önemli etkenlerdendir. Oyunda gezinti sırasında herhangi bir mağara, ev, şato gibi mekanlarda bulunabilen kitaplar, oyunun getirdiği en özgün yaklaşımlardandır. Kullanıcı deneyimini artıran kitaplarda yer alan hikayeler ana konuyu desteklemenin yanı sıra kıtanın tarihi, efsaneler, dedikodular, beceriler veya en önemlisi gizemlerin çözülmesinde faydalı olabilecek hikayeye ilgili birisinin anıları olabilmektedir. Kitapların kendilerine özgü anlatım dilleri, nükteli veya dramatik yaklaşımları her birisinin bir uzman tarafından yazıldığının göstergesidir.

DİJİTAL OYUNLARDA SAĞLANAN KULANICI DENEYİMİ ÖZELLİKLERİNİN
BELİRLENEREK DEĞERLENDİRİLMESİ: 'SKYRİM ÖRNEĞİ'



Resim 11: Doğa canlandırması. (Kaynak: Oyun ekran görüntüsü)

Kullanıcı deneyimini güçlendiren diğer bir nitelik ise gerçekçi görsel kalitesidir (Resim 11). Hikayelerin oyuncuların yapmış olduğu tercihlere göre değişebilen alternatifli sonları olması, hikaye derinliğinin en güçlü niteliklerindendir. Ana ve yan hikayelerin oyuncunun tercihinine göre sıralanarak oynanabilmeleri ve belirli noktalarda yapılan tercihler bazı hikaye sonlarının değişmesine sebep olmaktadır. Fantezi olarak sınıflandırılan oyunun bilim kurgu öğeleri taşıyan mekan ve görevleri olması, içerik tasarımcılarının geniş kültürü ve başarılı araştırmaları hakkında bilgi sağlamaktadır.

3.2 Görsel Kalite

Oyunun anlatım biçiminin verdiği duygu, ilk sunulan görsellerden oyun deneyimine kadar son derece tutarlı ve bütünleşiktir. Epik fantezi duygusunu görseller başta olmak üzere müzik gibi birçok farklı biçimde oyuncuya aşıl原因an oyun, özgün bir disiplinlerarası üretimin sonucudur. Yüksek görsel kalitesiyle oyuna ait her hangi bir resmin bilgisayar arka planı olarak kullanılması mümkün olduğundan ücretsiz 4K ekran arka planı internetten indirilebilmektedir (Resim 12).



Resim 12: Skyrim 4K ekran görüntüsü. (Kaynak: Oyun ekran görüntüsü)

Skyrim oyununun sanat yönetmeni Matt Califano oyunu epik gerçeklik olarak ele alarak, amacın oyuncuyu dramatik görüntülerle şaşırtılıp hayrette bırakılması olduğunu ifade etmektedir. Masalsı epik görüntüsüyle sivri dağlar, karlı zirveler, sonsuz mağaralar, şelaleler ve uçurumlar, gerçek birer doğa simülasyonlarıdır. Detaylara önem verilmesinin kanıtı olarak oyunda bulunan Nordik oyukların kopyası, Daedrik zırhlar, dağları kesen sis ve sualtı canlılarının türleri görevlerden bağımsız biçimde etkin bir görsel etkileşim sağlamakta, yaşam alanlarının mimarileri, iç mekan detayları, kullanılan nesnelerin gerçekliği ve hatta ev satın alınabilmesi reel olarak bir yerde yaşama deneyimi sunmaktadır. Her görseli bir tablo olan Skyrim, düşük grafik kalitesine göre çok başarılı görseller sunar. Renk ve tasarımın gücüyle yaratılan dramatik görüntüler, oyunun epik gerçekliğini ortaya koymaktadır. Zeminde bir delikten girdikten sonra mağaralar aşır bir dağın zirvesinde belirmenin verdiği duygunun ancak epik kelimesi ile açıklanması mümkündür. Her silah, kıyafet, zırh grubunun özel olarak tasarlanması, her ırkın kendi tarihi ve kültürü olması oyun firmasının vizyonunu ve kullanıcı deneyimi hedeflerini ortaya koymaktadır. Tüm sahnelerin kendi içlerinde ortak renk paleti bulunması, renkleri tüm tonlarının kullanılması, Tamriel kıtasında bulunan Skyrim'de yaşama duygusunu iletmektedir. Skyrim evreninde atmosferin yoğunluğunun sağladığı sürükleyicilik altında oyuncuyu şaşırtan içerikler sunulması oyunun özgünlüğünün kanıtıdır.

3.3 Müziğin Kullanıcı Deneyimine Katkısı

Güncel oyun standartlarında sıradan kabul edilebilecek görsellere en büyük destek Jeremy Soule tarafından bestelenen müziklerden gelmektedir. Ses yönetmeni Todd Howard'ın ifadesiyle John Williams'la yaratıcı benzerliği sıklıkla dile getirilen besteci Soule tarafından daha işe başlamadan, her şehir, kasaba, olay, mağara ve tüm mekanlar için özel olarak bestelenen parçaların etkisi, oyun deneyimini artırmaktadır. Rüzgar, su, canlılar gibi doğa sesleriyle dolu ortamlarda oyunun genelini süsleyen Soule'un albüm müzikleri, ses grubu tarafından düzenlenerek, oyunun gerekli yerlerine atmosfere uygun şekilde monte edilmiştir. Müzikte de aynı görsellerde kullanıldığı biçimde geniş bir renk paleti vurgulanmakta, canlı veya cansız tüm tonlarla Skyrim'in derin atmosferinin sürükleyiciliği yaşatılmaktadır. Etkileyici atmosferin sürükleyiciliği oyunculara daha fazla bölgeyi keşfetme isteği aşılarken oyunun anlatım stratejisine katkı sağlamaktadır. Vurucu ses tasarımının sonucunda oyunun sadece oyun olmadığı duygusuyla hareket edilmesi aşılansarak deneyimin bir parçası olunması hissiyatı belirginleşmektedir. Ana melodinin gücü oyunun ilk başından itibaren sonuna kadar oyuncuyu taşır. Müziklerin özgünlüğü sayesinde oyun oynamayan birçok kişi sadece müzikleri dinlemektedir.

3.4 Kişiselleştirme

Oyuncuları temsil eden karakterlerin saç, vücut, dövme hatta yara izleri gibi seçenekler arasından seçimler yapılarak kişiselleştirilme yöntemiyle oyuncuya özel hale getirilmesi mümkündür. Birçok oyunda olduğu şekilde her oyuncunun özgün bir karakter ile oynamak istemesi, kozmetik olasılıkların neredeyse sınırsız olmasına imkan tanır. Hikaye boyunca oyuncunun tercihlerine göre gezilmesi ve görevlerin yapılması, kullanıcı deneyiminin kişiye özel geliştiğinin bir göstergesidir. Her bireyin farklı hayatlar yaşaması sebebiyle kişi, kendi tercihiye göre uygun gördüğü süreyi oyunda geçirmektedir. Oyun konsollarının genelde evlerde kullanılması nedeniyle farklı yaş grupları farklı saatlerde oyun oynamayı tercih edebilirler, çocuklar gündüz, gençler akşamüstü, yetişkinler ise geç saatleri tercih etmektedirler.

Diğer bir kişiselleştirme ise oyundaki beceri puanlarının oyuncu seviyesi yükseldiği zamanlarda karaktere atanarak temel becerilerin güçlenmesiyle alakalıdır. Örneğin, bir savaşçı karakterin fiziksel güce ve dayanıklılığa yatırım yapması mantıklıdır. Ana güçler dışında birçok ek güçlerle farklılaşan karakterler, her oyuncuya farklı bir deneyim yaşatmaktadır. Kullanıcı deneyimi kapsamında birçok olasılık sunulması disiplinler arası başarılı bir üretimin sonucudur.

3.5 Sanal Gerçeklik

Skyrim oyununun sanal gerçeklik donanımlarında işlevsel bir yazılım olarak tasarlanmasının bir sonucu olarak yaşatılan deneyim, hedeflenen angajmanı sağlamaktadır. Bu amaçla Cybrith Visualizer, Oculus Rift ve Wii mote donanımlarının birlikte kullanılmasıyla hedeflenen özgün sürükleyiciliğe tamamen ulaşılabilir. Hourcade (2007), sanal gerçeklik uygulamalarının oyun oynayarak eğitim sağlayan ortamlar oluşturduğunu ifade etmektedir. Sanal ortamların sınırlarının olmaması, oyunculara sonsuz olasılık sunarak sistemleri arzu ettikleri biçimde kişiselleştirme imkanı sağlar. Örnek olarak oyuncuların karakterlerini görselde sunulduğu gibi kendilerine benzeyecek biçimde yaratmasına imkan veren karakter editörü ve sanal oyun düzenekleri mevcuttur (Resim 13).



Resim 13: Kişiselleştirilebilir etkileşimli sanal donanımlar.

(Kaynak: https://www.youtube.com/watch?v=k7n5kRRHDpw&t=166s&ab_channel=Cyberith)

Tüm duylara dokunan sistem sayesinde fiziksel hareketlerin sağladığı dijital ve mekanik manipölasyon, sanal ortama yansıtılarak deneyim yaşanmasına olanak verir. Wii Mote donanımı silahı elde tutma duygusu yaşatırken diğer donanımlar oyuncuya oyunun içinde olma biçiminde algılanabilmesini sağlayan fiziksel ve görsel malzemeyi aktarmaktadır. Skyrim'in sağladığı kullanıcı deneyiminin sanal gerçeklik donanımlarıyla desteklenmesi, her açıdan özgün bir tasarım yapıldığının kanıtıdır.

Sonuç

Skyrim, özgün hikayesiyle kurduğu etkileşim sayesinde oyuncuları motive eden, angajman sağlayan ve sürükleyicilik sunan bir deneyimdir. İki farklı oynama biçimiyle oyunu oynama alternatiflerini artıran görevler ve keşif modları, oyunun sağladığı kullanıcı deneyiminin gücüdür. Oyunculardan aldığı geri bildirimler sonucunda tasarım grubunun kararıyla oyuna eklenen hızlı yolculuk özelliği, oyunun görevlere keşiften daha fazla sorumluluk yüklediğini göstermektedir. Ancak hem oyun deneyimi, hem de görsel açıdan bakıldığında sadece görevlere bağlı kalınması, yan hikayeler ve bazı görsel içerikten mahrum kalınması sonucunu doğurmaktadır. Bu durumun mevcut olmasının ilk nedeni oyuncuların hızlıca görevleri tamamlayarak hikayenin sonunu görme arzuları, ikinci nedeni ise vakit kaybetmemek istemeleridir. Oyunun yapılan tercihlerin sonucu olarak 200 ile 300 saatlik bir sürede bitirilmesi mümkündür. Yapılan veya yapılmayan tercihlerle oyun süresi kısılırken oyunun sağladığı kullanıcı deneyiminin sadece küçük bir kısmına erişim sağlanması sonucunda oyunsu değer düşürülmektedir.

Skyrim'in en büyük başarısı mobil oyunlarda olduğu biçimde erişilebilirliktir. Sosyal ağların etkisiyle ömür boyunca oyun oynamamış kişilerin merak içinde deneyimlediği Skyrim'in sağladığı erişilebilirlik ve kullanıcı deneyimiyle ilgili değerlendirmelerde bulunulması mümkündür.

- 1) Oyunun görsel dili ve müzikleri angajman sağlayan temel etkenlerdir.
- 2) Oyunun sunduğu dünyanın zenginliğine rağmen beceriye yönelik basitliği, her yaş grubuna uygun olması ve epik hikayesi oyuncuları kendine bağlamasına sebep olmaktadır.
- 3) Arayüz erişilebilirliğinin yanı sıra bir diğer konu ise deneyimle ilgilidir. Skyrimde tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi bazı beceriler sürekli denemelerle geliştirilir. Örneğin kapı kilitleri açma becerisi denemeler sonucunda sayısal olarak artan bir beceridir. Bitki toplamak ve bazı alanlardaki fazla tuzaklar gibi monoton ve sıkıcı görevlerin uzun olması angajmanı, dolayısıyla kullanıcı deneyimini bozmaktadır.

DİJİTAL OYUNLARDA SAĞLANAN KULANICI DENEYİMİ ÖZELLİKLERİNİN BELİRLENEREK DEĞERLENDİRİLMESİ: 'SKYRIM ÖRNEĞİ'

- 4) Çoğu karakter son derece ilginç olsa da bazılarının görev uğruna zorlayıcı olması ilgiyi azalabilir.
- 5) Oyunda uzmanlaşma gerçekleşene dek görevlerin keyif verici ve angajman sağlayıcı içeriğin merak uyandırıcı olması kullanıcı deneyimini besleyebilir. Bazı modlarda tutarlılıkla ilgili sorunlar başarılı görselliğin önüne geçmekte, hikayelerin zayıflığı ve tekrarlara zorlaması sürükleyiciliği engellemekte, zaman kaybına sebep olmaktadır.

Genelde RPG oyunlarda özgün olarak tasarlanan yerel tarih, yerleşik kültür ve doğa kurgusu mevcuttur. Gerçek dünyayı simüle eden sanal bir dünyada, yine özel olarak tasarlanan yerleşkelerin amacı, hikayenin geçtiği kıtaya ait bilgiyi desteklemektir.

Skyrim demografik açıdan değerlendirildiğinde oyundaki kültürel çeşitliliğin bir göstergesi olarak Skyrim oyununu gezenin farklı yerlerinde yaşayan oyuncular bir arada oynayabilirler. Farklı refah durumuna sahip ülkelerde yaşayan oyuncuların beraber oyun oynamaları sonucunda bazı sosyolojik çıkarımlarda bulunmak mümkündür. Her oyuncunun birbiriyle iletişim kurabildiği oyun içinde herkes eşit biçimde sanal dünyada yer alır ve oyundaki başarıyı kültürel beceri ile bireysel beceri belirler. Hayatın içinde yer alan sosyal sınıf, ekonomik durum gibi farklar, oyun mekanikleri içinde gerçekliğini yitirir. Bu durum multiplayer veya single player, online veya offline tüm oyunlar için aynıdır, zira sosyal medya paylaşımları ve oyun geri bildirimleri incelendiğinde oyuncuların oyun oynama esnasında bilişsel olarak mevcut hayatlarından koparak oyuna angaje oldukları sonucu mevcuttur. Kullanıcı deneyimi ekseninde sunulan araştırmanın sonuçlarında açıklanan değerlendirmelerin ışığında yoğun yaratıcı içeriği, ödül sistemi ve geniş dünyasıyla Skyrim erişilebilirliği yüksek özgün bir oyundur. Tasarımın deneyimsel kalitesiyle ilgili altyapısını oluşturan etkileşimsel özelliklerin belirlenmesi sonucunda sunulan içeriğin sağladığı akılda yüksek kalıcılık ve özgün duygusal tatminden bahsedilmesi mümkündür. Bu durum oyunun sunduğu özgün kullanıcı deneyimi ve yüksek tasarım becerisini ifade etmektedir. Gelecekteki çalışmalarda benzer oyunların ve oyunlarla ilişkili sanal uygulamaların incelenmesi planlanmaktadır.

KAYNAKÇA

- Alben, Lauralee; Fellow, Muriel Cooper, (1997), At The Heart Of Interaction Design, The Design Management Institute Press, Boston, s. 10-28.
- Csikszentmihalyi, Mihaly, (1998), Finding flow: The psychology of engagement with everyday life, Basic Books, New York.

DİJİTAL OYUNLARDA SAĞLANAN KULANICI DENEYİMİ ÖZELLİKLERİNİN BELİRLENEREK DEĞERLENDİRİLMESİ: 'SKYRIM ÖRNEĞİ'

- Gaver, William; Bowers, John; Boucher, Andy; Law, Andy; Pennington, Sarah; Walker, Brendan, (2007), Electronic Furniture for the Curious Home: Assessing Ludic Designs in the Field, *International Journal of Human-Computer Interaction*, 22(1-2), s. 119-152.
- Hourcade, Juan Pablo, (2007), Interaction Design and Children, *Foundations and Trends in Human Computer Interaction*, Vol.1, No.4. s. 277-392.
- Jegers, Kalle; Wiberg, Charlotte, (2005), 'FunTain: Design Implications for Edutainment Games.' <http://www.informatik.umu.se/~colsson/shortjegwib.doc.pdf>
- Meece, Judith; Anderman, Eric; Anderman, Lynley, (2006) Classroom Goal Structure, Student Motivation, and Academic Achievement. *Annual review of psychology*. 57. 487-503.10.1146/annurev.psych.56.091103.070258.
- Nam, Tek-Jin; Kim, Changwon, (2011), Design by Tangible Stories, *International Journal of Design* Vol 5, No 1.
- Petty, Richard; Cacioppo, John, (1996), Attitudes and persuasion: classic and contemporary approaches. Boulder, Colo.: Westview Press.
- Sundel, Martin; Sundel, Sandra, (2005), Behavior change in the human services: behavioral and cognitive principles and applications (5th edition ed.). USA: Sage Publications.

BAĞLANTILAR

https://www.youtube.com/watch?v=k7n5kRRHDpw&t=166s&ab_channel=Cyberith
<https://elderscrolls.bethesda.net/en/skyrim>



16. İSTANBUL BİENALİNİN, SANAT EĞİTİMİ ALAN ÖĞRENCİLER TARAFINDAN ALGILANMASI, ANLAMLANDIRILMASI VE BELLEK OLUŞTURMASI ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA

*Sezen AKSU**

Özet

Geçmişten günümüze değişimi bünyesinde barındıran, yenilenerek, dönüşerek hem biçimsel hem de anlam olarak farklılaşan sanat, günümüzde de temsil ve sunum biçimleriyle değişim göstermiş, izleyiciyi içine alan bir yapıya evrilmiştir. Bu yapı içerisinde bienaller, güncel sanatın izleyiciyle buluştuğu en önemli sanatsal etkinliklerdendir. Sanat eğitimi almakta olan bireyler için de, yaşadıkları bu çağın sanat ortamını tanıyıp anlamlandırabilmeleri, alternatif ifade biçimlerini keşfetmeleri önemli ve gereklidir. Bu araştırmanın amacı da sanat eğitimi almakta olan bireylerin, 16. İstanbul Bienaline bakış açılarını belirleyerek onlar tarafından nasıl algılanıp anlamlandırıldığını, ne kadar bellek oluşturduğunu ortaya koymaktır. Çalışma sanat eğitimi almakta olan öğrencilerin güncel sanat etkinliğini izleme deneyimlerinin sonuçlarını ortaya koyması bakımından önem taşımaktadır. Bunun için de 16. İstanbul Bienale katılmış üçüncü ve dördüncü sınıf 20 lisans öğrencisine iki farklı anket uygulanmıştır. Araştırma sonucunda, öğrencilerin güncel sanat etkinliklerine ve bienale bakış açılarının yüksek oranlarda olumlu olduğu fakat çoğu çalışmayı hatırlamakta, anlamakta ve anlamlandırmakta ki yaklaşımlarının farklı olduğu ortaya çıkmıştır.

Anahtar kelimeler: Güncel sanat, bienal, sanat eğitimi, 16. İstanbul Bienali,

A RESEARCH ON PERCEPTION, MEANINGFULNESS AND MEMORY CREATION OF THE 16TH İSTANBUL BIENNIAL BY STUDENTS RECEIVING ART EDUCATION

Abstract

The art, which incorporates change from past to present, which has changed both in terms of form and meaning by being renewed and transformed, has changed with the forms of representation and presentation today and has evolved into a structure that includes the audience. Within this structure, biennials are one of the most important artistic events where

* Kastamonu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Programı Sanatta Yeterlilik Öğrencisi, ORCID ID: 0000-0002-8435-2788, aksuszn@hotmail.com

16. İSTANBUL BİENALİNİN, SANAT EĞİTİMİ ALAN ÖĞRENCİLER TARAFINDAN ALGILANMASI, ANLAMLANDIRILMASI VE BELLEK OLUŞTURMASI ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA

contemporary art meets the audience. It is important and necessary for individuals who are studying art to be able to recognize and make sense of the art environment of this era they live in and discover alternative forms of expression. The purpose of this research is to specify the viewpoints of individuals who are studying art, to determine their perspective on the 16th İstanbul Biennial, to see how they perceive the Biennzial and to reveal how much memory they create. The study is important in terms of revealing the results of the students who are studying art education to follow the current art activity. For this, two different questionnaires were applied to 20 undergraduate students of third and fourth grade who participated in the 16th İstanbul Biennial. As a result of the research, it was revealed that the students' views on contemporary art activities and the biennial are highly positive, but their approach is different, remembering, understanding and making sense of most studies.

Keywords: Contemporary art, bienal, art education, 16th İstanbul Biennial,

Giriş

Yaşamın her alanında olduğu gibi sanatta da sürekli bir devinim ve dönüşüm söz konusudur. Bu dönüşüme sanatçı da seyirci kalmaz ve zamanın şartlarına, ruhuna göre yeni arayışlar peşine düşerek bu döngüye dahil olur. Böylece sanatçı dolayısıyla sanat, yeni anlamlar, kavramlar ortaya koyarak yeniden biçimlenir. Örneğin Arkaik dönem ile Klasik dönem, Modern ile Postmodern dönem hem biçimsel hem de anlam açısından birbirinden çok farklılık gösterir ki bu da sanatın dönemlere göre anlam değiştirmesinden kaynaklanır. Bu nedenledir ki tarih boyunca kimi zaman duyguların dışavurumu, kimi zaman temsil ve biçim sergileme, kültürel fikirlerin ortaya konulması, kimi zaman da sanatın doğası hakkında düşünmek olarak pek çok sanat kabulleri ortaya çıkmıştır (Carroll, 2016: 356). Bu tür yaklaşımların kabul görmesi kadar eleştirilere de maruz kalması, sanatın değişken yapısıyla örtüşmekle beraber yeni temsil biçimlerinin ortaya çıkmasına neden olmuştur. 19. yüzyıl sonu ile 20. yüzyılın başlarında sanata yeni bir bakış getiren Modernizm ile sonrası dönemde ortaya çıkan yaklaşımlar, sanatın doğasındaki bu dönüşümcü yaklaşımları anlama açısından önemli bir gösterge oluşturur.

1960'lı yılların sonrasında sanat ortamında yaşanan büyük dönüşümler, nesneye olan gereksinimlerin tartışılması, düşüncenin ön plana geçtiği bir sanat pratiğinin etkileri ile sanatın maddi varlığı ve biçimi etkisini yitirmeye başlamış, Kavramsal Sanat olarak ifade edilen, estetikten önce zihinsel algılamayı ön plana koyan bir tavır ortaya çıkmıştır (Antmen, 2018: 193-195). Bu tavır sanatçıları tarafından tek bir biçimde değil, farklı birçok sanatsal disiplinle ele alınmıştır. Günümüz sanat ortamında, sanatsal aktivitelerde, etkili biçimde varlığını devam ettiren bu yaklaşımlar, Postmodern dönemin çoğulcu, fikir ve eylem odaklı yapısının bir gerçeği olarak kendini göstermektedir. Sahip olduğu iç içe geçmişlik, kuralsızlık, özgürlük, bulunduğumuz çağın sanat ortamının bir gerçeğidir. Bu gerçeklik kimilerine göre "Çağdaş Sanat", kimilerine göre "Güncel Sanat" olarak

16. İSTANBUL BİENALİNİN, SANAT EĞİTİMİ ALAN ÖĞRENCİLER TARAFINDAN
ALGILANMASI, ANLAMLANDIRILMASI VE BELLEK OLUŞTURMASI ÜZERİNE BİR
ARAŞTIRMA

ifade edilse de, bu iki kavramı aynı kefeye koyanlar kadar farklı anlamlara sahip olduğunu savunanlar olsa da, sanatın anlamının artık biçim üretmekten çok fikir ve kavram üretmeye odaklanarak izleyiciyi ya da katılımcıyı yeni bir algılama biçimine davet etmeye odaklandığı görülmektedir. Yılmaz'ın (2012: 52) da ifade ettiği gibi “Güncel (çağdaş) sanat eğrisiyle doğrusuyla, farklı malzeme, araç, tür ve biçimleriyle hepimizin birlikte yarattığı sanattır. Güncel sanat zamanımızın sanattır.”

İçinde bulunduğumuz çağın bilgi ve teknoloji çağı olduğu düşünüldüğünde sanatın da bu alanla olan ilişkisi kaçınılmazdır. Biçimin dışında düşünceye odaklanması, toplumsal meseleler üzerine kafa yorması, sıra dışı ifade biçimlerinin ya da aykırı yaklaşımların peşine düşmesi onu geleneksel temsil biçimlerinden ayırmakta ve izleyiciye farklı deneyimler yaşatırken yeni bir bellek oluşturabilme çabası içerisine girmektedir. Whitham ve Pooke (2018: 54-65)' un belirttiği gibi 1980 sonrası dönemi tanımlayan çağdaş sanat ortamı, kullanılan fikir, malzeme, metot, süreç açısından özgürlükçüdür, sanatın hayattan bağımsızlığını sorgular ve mekânla izleyici ile iletişim kurar, bunu yaparken de sunduğu farklı yollarla izleyiciyi aydınlatır, heyecanlandırır, zenginleştirir ama diğer taraftan da şaşırtır, afallatır ve provoke eder. Bu özellikler günümüz sanatının amacını da açıkça ortaya koyar, buda izleyicinin ne ile karşı karşıya olduğunu, onu nelerin beklediğini, yorumlarını ve yargılarını yaparken ya da sadece deneyimlerken günümüz sanatını nasıl konumlandırması gerektiğini, yeni bir bellek dolayısıyla da fikir üretmenin gereğini ortaya koyar. Bunu yaparken de enstalasyon, video sanatı, performans sanatı gibi farklı ifade biçimlerine ve güce sahip sanatsal disiplinlerin, günümüz sanatçısına sunduğu olanaklarla, seyirciyi sanatsal faaliyetin bir parçası haline getirir, izleyiciye farklı deneyimler yaşama imkânı sunar. Günümüzde bu farklı deneyimlerin yaşanabileceği en önemli sanatsal aktivitelerden biri de bienallerdir. Güncel konuları ele alan, kavramlar etrafında bir araya gelen sanat, sunduğu farklı bakış açılarıyla düşündürür, sorgulatır, eleştirir, eleştirilir. Bienaller sadece sanatçılar, sanatseverler için bir buluşma noktası değil aynı zamanda sanat eğitimi almakta olan öğrenciler için de son derece önemli bir eğitim ortamı olarak düşünülebilir. Algılanması ve yorumlansa zor olarak görülse de, belirli bir bilgi seviyesinin olması gerektiği düşünülse de Whitham ve Pooke (2018: 74), bilgili bir izleyicinin bilgisiz olana oranla daha bütüncül bir yorumlama yapabileceğini fakat bilgi bağlamı olmadan da sanat eserini yorumlama ve anlamının, takdir etmenin imkânsız olmadığını belirtir. Bu nedenle de bienaller, farklı biçimde bakmaya, sorgulamaya, düşünmeye sevk etmesi açısından sanat eğitimi almakta olan bireyler için son derece verimli bir deneyim olarak görülmelidir.

Her bienalde belirlenen bir kavram çerçevesinde eserler üreten sanatçılar, 16. İstanbul Bienali'nde (4 Eylül- 10 Kasım 2019), Nicolas Bourriaud küratörlüğünde “Yedinci Kıta” başlığıyla bir araya gelerek, yaşadığımız çağın en önemli küresel sorunlarından biri olan küresel iklim krizine, yaratılan çevre kirliliğine sanat aracılığıyla kendi pencerelerinden bakma fırsatı bulmuşlardır. İstanbul Bienali

16. İSTANBUL BİENALİNİN, SANAT EĞİTİMİ ALAN ÖĞRENCİLER TARAFINDAN
ALGILANMASI, ANLAMLANDIRILMASI VE BELLEK OLUŞTURMASI ÜZERİNE BİR
ARAŞTIRMA

direktörü Bige Örer bu bakış açısının çıkış noktasının, küresel ısıtmayla birlikte Antroposen'in yani insanoğlunun dünyaya olan etkisinin en üst düzeye çıktığı ve hala da süregelmekte olan dönemin sonuçlarından biri olarak görülen Pasifik Okyanusunun ortasındaki devasa atık yığınının imgesi olduğunu, hayati önem taşıyan bu ekolojik sorunlar karşısında sanatın güncel durumunu, düşünürlerin, antropologların, çevrecilerin birlikte araştırdıklarını ifade etmiştir (İKSV, 2019:12-13).

Yine bienal küratörü Nicolas Bourriaud, dünyamızın karşı karşıya kaldığı bu küresel sorunu tanıdık bir imge olarak, sanayi atıklarından dolayı görünmez olan okyanusların, plastik torbaların, kulak temizleme çubukları arasında yüzen balıkların imgesi olarak dile getirmiş, yedinci kıtayı toplumlarımızın aynadaki sureti, yaşamak istemediğimiz, reddedip attığımız şeylerden oluşan bir ülke olarak tarif etmiş, çeşitli sanat pratiklerini bir araya getiren bir dünya haritası olarak nitelendirmiştir (İKSV, 2019: 20-21).

Konuyla ilgili olarak yapılan alanyazı çalışmasında; kavramsal sanat ve sanat eğitimi ile ilgili farklı çalışmalara, bienaller ile ilgili araştırmalara rastlanmış, fakat bienallerin katılımcısı olmuş, sanat eğitimi almakta olan öğrencilerin, güncel sanat çalışmalarına bakış açılarını, çalışmaları ne kadar algılayıp ve anlamlandırabildiklerini ne kadar bellek oluşturduğuna dair bir araştırmaya rastlanmamıştır. Çalışmanın bu anlamda alana katkı sağlayacağı öngörülmektedir.

Çalışmanın Önemi

Sanat eğitimi almakta olan bireylerin içinde bulundukları çağın sanatını anlamlandırabilmeleri, yorumlayabilmeleri ve bir yargıda bulunabilmeleri beklenmektedir. Bienallerde sergilenen çalışmalar, bireyi kavramlar üzerinden kuşatarak kendi insanlığını da sorgulamaya yöneltmektedir. Bu nedenle sanat eğitimi almakta olan bireylerin bu farklı deneyimi yaşamaları, içinde bulundukları çağın sanat ortamını tanıyıp, anlamlandırabilmeleri, buradan yola çıkarak kendilerini konumlandırabilmeleri, geleneksel sanat eğitiminin dışında çağdaş sanat örneklerini görüp, alternatif ifade biçimlerini keşfetmeleri bir ülkede sanatın anlaşılması ve kurumsallaşması açısından son derece önemlidir. Bu çalışma öğrencilerin güncel sanat faaliyetlerini nasıl algılayıp anlamlandırdıklarını, ne kadar bellek oluşturabildiğini ve güncel sanatı izleme deneyimlerinin sonuçlarını ortaya koyması bakımından, öğrencilerin daha önce katılmış oldukları bir sanatsal faaliyetteki eserlerle tekrar karşı karşıya kalarak kendilerini değerlendirme fırsatı bulması, onları düşünmeye ve sorgulamaya sevk etmesi bakımından önem arz etmektedir.

16. İSTANBUL BİENALİNİN, SANAT EĞİTİMİ ALAN ÖĞRENCİLER TARAFINDAN ALGILANMASI, ANLAMLANDIRILMASI VE BELLEK OLUŞTURMASI ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA

Çalışmanın Amacı

Bu araştırmanın genel amacı; lisans düzeyinde sanat eğitimi almakta olan öğrencilerin, bienallerin hedeflediği toplumla buluşma, sanatı yüksek konumundan çıkartarak yaşamın içine dahil etme, izleyiciyle iletişim kurma, anlam ve bellek oluşturma sorularına ne derece yanıt verdiğine cevap aramaktır.

Bu amaç doğrultusunda şu sorulara yanıt aranacaktır:

-Sanat eğitimi almakta olan bireylerin güncel sanata ve 16. İstanbul Bienali'ne ilişkin bakış açıları nasıldır?

-Sanat eğitimi almakta olan bireylerde çalışmalar nasıl algılanıp anlamlandırılmaktadır? (16. İstanbul Bienali Örneği Üzerinden).

-Bienalde karşılaştıkları çalışmalar öğrencilerde ne kadar bellek oluşturabilmektedir?

Yöntem

Araştırmada verileri toplayabilmek için Kastamonu Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi Öğretim elemanı iki uzman tarafından geliştirilen ve 20 sorudan oluşan bir anket formu ile 20 esere ait 5 sorudan oluşan bir diğer anket formu kullanılmıştır. Araştırma verilerinin analizi, geri dönen toplam 20 anket değerlendirilerek gerçekleştirilmiştir. Araştırma sonucu, öğrencilerin anket sorularına verdikleri evet/hayır yanıtları yüzde (%) ve frekans (f) kullanılarak analiz edilmiş ve bu bağlamda değerlendirmeye tabi tutulmuştur.

Araştırmanın Katılımcıları

Anket 2019-2020 Güz döneminde Kastamonu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümünde öğrenimine devam eden toplam 20 lisans öğrencisine uygulanmıştır. 16. İstanbul Bienali'nde sergilenen işlerin, izleyicinin bizzat içine girerek, yaşayarak deneyimlemesi gereken bir yapıya sahip olmasından dolayı katılımcılar, bienali ziyaret eden 3.ve 4.sınıf öğrenciler arasından seçilmiştir. Yine 3.ve 4.sınıf öğrencileri araştırmaya dahil edilirken çağdaş sanat ya da güncel sanat ile ilgili almış oldukları derslerdeki bilgilere, alt sınıflara göre daha çok sahip oldukları düşünülmüştür. Anket uygulaması öğrencilerin bienal ziyaretinden iki ay sonra gerçekleştirilmiştir.

Verilerin Toplanması

Araştırmada, öncelikle öğrencilerin güncel sanat çalışmalarına ve bienallere ilişkin görüşlerinin yer aldığı, bakış açılarının tespit edileceği bir anket formu

16. İSTANBUL BİENALİNİN, SANAT EĞİTİMİ ALAN ÖĞRENCİLER TARAFINDAN
ALGILANMASI, ANLAMLANDIRILMASI VE BELLEK OLUŞTURMASI ÜZERİNE BİR
ARAŞTIRMA

doldurtulmuştur. Ardından “Yedinci Kıta” başlıklı 16. İstanbul Bienali’ne izleyici olarak katılan bu öğrencilere, bienalde eserleri yer alan 56 sanatçıdan seçilen 20 sanatçı ve eserlerine ait görseller ve esere ait bilgilerin bulunduğu bir diğer anket formu doldurtulmuştur. Seçilen 20 çalışmanın; yerleştirme, heykel, resim ve fotoğraf (iki boyutlu çalışmalar), video gibi farklı disiplinlere ait olmasına dikkat edilerek rastlantısal olarak belirlenmiştir. Bu formda öğrencilere, gösterilen eserleri, eserlerin adını, içerdiği tema/konuyu, hangi disiplinle yapıldığını hatırlayıp hatırlamadıkları sorulmuş, hatırlıyorlarsa ne olduğunu yazmaları istenmiştir. Ayrıca onlara göre eserlerin içerdiği tema/konuların ne olduğuna dair fikirleri de istenmiştir. Böylece bu aşamada eserlerin öğrencilerin belleklerinde ne kadar iz bıraktığı tespit edilmeye çalışılmıştır.

Verilerin Analizi

Öğrencilerin güncel sanata ve 16. İstanbul Bienali’ne bakış açılarını, yaklaşımlarını görebilmek için hazırlanan ankette, öğrencilerin verdikleri yanıtların frekans ve yüzdeleri alınmış ve yorumlanmıştır. Yine çalışmalara ait görsellerin ve bilgilerinin yer aldığı, çalışmaların hatırlanıp hatırlanmadığını, nasıl algılanıp anlamlandırıldığını görmek amacıyla hazırlanan anket formunun da frekans ve yüzdelik oranları alınarak yorumlanmış, bu formda yer alan açık uçlu sorulara öğrencilerin vermiş oldukları yanıtlar da eklenmiştir.

Bulgular

Sanat Eğitimi Almakta Olan Bireylerin Güncel Sanata ve 16. İstanbul Bienali’ne Bakış Açılarına İlişkin Bulgular

Öğrencilerin katıldıkları 16. İstanbul Bienali’ne dair bakış açılarını, çalışmalarını hatırlanma, anlamlandırma düzeylerini yorumlarken kaynak oluşturması amacıyla yer verilmiştir.

	Evet %		Hayır %	
	f	%	f	%
1. Güncel sanata ilgi duyuyorum	16	80	4	20
2. Güncel sanat olaylarını takip ederim	14	70	6	30
3. Sergi, müze ziyareti vb. sanatsal faaliyetlerde bulunurum	19	95	1	5
4. Güncel sanat ile ilgili yayın, haberler vb. takip ederim.	14	70	6	30
5. Güncel sanatı anlamakta ve anlamlandırmakta zorlanıyorum.	9	45	11	55
6. Güncel sanatın sosyal, politik, ekolojik (çevreyle ilgili) vb. konulara olan yaklaşımını değerli ve önemli buluyorum.	14	70	6	30
7. Güncel sanat pratiklerinin geleneksel yaklaşımlardan bağıni koparmış	10	50	10	50

16. İSTANBUL BİENALİNİN, SANAT EĞİTİMİ ALAN ÖĞRENCİLER TARAFINDAN
ALGILANMASI, ANLAMLANDIRILMASI VE BELLEK OLUŞTURMASI ÜZERİNE BİR
ARAŞTIRMA

olması benim sanat anlayışıma ters düşüyor.				
8. Güncel sanatın biçimsel estetikten çok, fikir ve düşünce üretme odaklı olmasını anlamlı buluyorum.	14	70	6	30
9. Çalışmalarımı yaparken güncel sanatın yaklaşımlarından faydalaniyorum.	8	40	12	60
10. Daha önce Bienallere katıldım (16. İstanbul Bienali Dışında)	11	55	9	45
11. 16. İstanbul Bienali bende sanatla ilgili farklı bakış açıları yarattı.	15	75	5	25
12. 16. İstanbul Bienali beni düşünmeye, sorgulamaya yöneltti.	15	75	5	25
13. 16. İstanbul Bienali'nin katılımcısı olarak bir parçası olmaktan mutluluk duydum.	19	95	1	5
14. Çalışmalara ait kavramları ortaya konan ürünlerle bütünleştirmede zorlandım.	9	45	11	55
15. Bienaldeki çoğu çalışmayı anlamakta zorlandım.	14	70	6	30
16. Bienal kavramının günümüz sorunlarıyla örtüşmediğini düşünüyorum.	7	35	13	65
17. Bienalde daha çok resim disiplinine ait örnekler görmek isterdim.	10	50	10	50
18. Bienal mekânlarından ve düzeninden hoşlanmadım.	8	40	12	60
19. Bienal sürecinde sanatçılarla bir araya gelerek eserleri değerlendirebilmek isterdim.	19	95	1	5
20. Gelecekte yapılacak olan Bienallere de katılmayı isterim.	20	100	0	0

Tablo 1. Öğrencilerin Güncel Sanata ve Bienale İlişkin Bakış Açılar

Tablo 1 incelendiğinde; Güncel sanata ilgi duyma, sergi, müze ziyareti vb. sanatsal faaliyetlerde bulunma, 16. İstanbul Bienali'nin katılımcısı olarak bir parçası olmaktan mutluluk duyma, 16. İstanbul Bienali'nin sanatla ilgili farklı bakış açıları yaratma, düşünmeye, sorgulamaya yöneltme, gelecekte yapılacak olan bienallere de katılmaya istekli olma oranlarının yüksek, bu anlamda bakış açılarının da olumlu olduğu görülmüştür. Bununla birlikte güncel sanatı anlamakta ve anlamlandırmakta zorlananların ve zorlanmayanların oranlarının birbirlerine yakın olduğu (%45, %55) fakat bienaldeki çalışmaları anlamakta zorlananların oranının daha yüksek olduğu (%70) belirlenmiştir.

Sanat Eğitimi Almakta Olan Bireylerin, 16. İstanbul Bienali'nde Yer Alan Çalışmaları Hatırlama Düzeyine İlişkin Genel Bulgular

	Hatırlıyorum		Hatırlamıyorum	
	f	%	f	%
Bu eseri gördüğümü	183	46	217	54
Eserin adını	20	5	380	95
İçerdiği disiplini	200	50	200	50
Eserin tema/konusunu	35	9	365	91
Bana göre eserin içerdiği tema/konu				

16. İSTANBUL BİENALİNİN, SANAT EĞİTİMİ ALAN ÖĞRENCİLER TARAFINDAN
ALGILANMASI, ANLAMLANDIRILMASI VE BELLEK OLUŞTURMASI ÜZERİNE BİR
ARAŞTIRMA

Fikir belirten öğrenci		Fikir belirtmeyen öğrenci	
f	%	f	%
119	30	281	70

Tablo 2. Öğrencilerin Bienalde Yer Alan Çalışmaları Hatırlama Düzeyleri İlişkin Genel Bulgular

Bu bulgular, 20 öğrencinin araştırmaya dahil edilen 20 çalışmayı hatırlayıp hatırlamadıklarına dair toplam verilerin yüzdeliklerini göstermektedir. Eseri gördürdüklerini hatırlanıp hatırlanmadıklarına dair bulgulara bakıldığında, çalışmalar %46'lık oranda hatırlanmakta, %54'lük bir oranda ise hatırlanmamaktadır. Eserin adı %5'lik oranda hatırlanırken %95 hatırlanmamaktadır. İçerdiği disiplin %50'lik oranda hatırlanıp doğru ifade edilirken, %50 hatırlanmamakta ya da yanlış ifade edilmektedir. Eserin tema/konusu %9'luk oranda hatırlanıp, %91 oranında hatırlanmamaktadır. Bu bulgulara bakıldığında eserin adı sonrasında da tema/konusu en az hatırlanan alan olmuştur. Kendilerine göre eserin tema/konusunu yorumlayabilen öğrencilerin oranı ise sadece %30, fikir belirtmeyen, yorum yapamayan öğrencilerin oranı %70'dir. Zaten öğrencilere bakış açılarını görmek amacıyla yöneltilen, bienalde ki çalışmaları anlamakta zorlanıp zorlanmadıklarına dair soruda da %70'lik bir oran ortaya çıkmıştır.

Sanat Eğitimi Almakta Olan Bireylerin 16. İstanbul Bienali'nde Yer Alan Çalışmaları Hatırlama Düzeyine İlişkin Eserler Özelinde Bulgular

Görsel	Bu Eseri Gördüğümü		Eserin Adını		İçerdiği Disiplini		Eserin Tema /Konusu		Bana Göre Eserin İçerdiği Tema/Konu	
	Hatırlıyorum %	Hatırlamıyorum %	Hatırlıyorum %	Hatırlamıyorum %	Hatırlıyorum %	Hatırlamıyorum %	Hatırlıyorum %	Hatırlamıyorum %	Fikir belirten öğrenci %	Fikir belirtmeyen öğrenci %
1	70	30	15	85	80	20	30	70	65	35
2	100	0	15	85	65	35	15	85	70	30
3	15	85	0	100	50	50	0	100	10	90
4	65	35	10	90	30	70	25	75	35	65
5	65	35	10	90	65	35	5	95	30	70
6	45	55	5	95	65	35	15	85	40	60
7	5	95	0	100	20	80	0	100	30	70
8	70	30	0	100	60	40	0	100	25	75
9	55	45	5	95	40	60	10	90	50	50

16. İSTANBUL BİENALİNİN, SANAT EĞİTİMİ ALAN ÖĞRENCİLER TARAFINDAN
ALGILANMASI, ANLAMLANDIRILMASI VE BELLEK OLUŞTURMASI ÜZERİNE BİR
ARAŞTIRMA

10	100	0	25	75	85	15	55	45	75	25
11	60	40	0	100	80	20	0	100	40	60
12	45	55	0	100	40	60	0	100	5	95
13	20	80	0	100	70	30	0	100	20	80
14	5	95	0	100	5	95	0	100	5	95
15	10	90	0	100	10	90	0	100	10	90
16	20	80	0	100	40	60	0	100	15	85
17	65	35	5	95	75	25	5	95	20	80
18	25	75	0	100	50	50	0	100	5	95
19	75	25	10	90	70	30	15	85	40	60
20	0	100	0	100	40	60	0	100	5	95

Tablo 3. Öğrencilerin Bienalde Yer Alan Çalışmaları Hatırlama Düzeyleri İlişkin Eserler Özelinde Bulgular

Toblo 3’de çalışmalar ayrı ayrı değerlendirilmeye alınmıştır. Buna göre Görsel 1, Deniz Aktaş’a ait “Umudun Yıkıntıları” isimli çalışmadır. Öğrencilerin %70’i bu esri gördüğünü hatırlarken %30’u hatırlamamakta, eserin adını %15’i hatırlarken %85’i hatırlamamakta, içerdiği disiplini %80’i doğru olarak ifade ederken %20’si hatırlamamakta ya da yanlış ifade etmekte, esere ait tema/konuyu %30’u hatırlarken %70’i hatırlamamaktadır. Kendilerine göre içerdiği tema/konuyla ilgili olarak öğrencilerin %65’i fikir belirtirken %35’i herhangi bir fikir belirtmemiştir. Eserle ilgili fikir belirten öğrencilerin de öncelikli olarak üzerinde durdukları tema/konu “çevre kirliliği” olmakla birlikte, “yıkıntı”, “yığın”, “atıklar” gibi ifadeler yer almaktadır. Verilen yanıtlara bakıldığında, eseri gördüğünü hatırlama oranının ve içerdiği disiplinin doğru ifade edilme oranının yüksek, eser adının, tema/konusunun hatırlanma oranı ise düşüktür.

Görsel 2, Ozan Atalan’a ait “Monokrom” isimli heykel bileşenli yerleştirmedir. Öğrencilerden %100’ü bu esri gördüğünü hatırlarken eserin adını, tema/konusunu sadece %15’i hatırlamakta, %85’i hatırlamamaktadır. İçerdiği disiplini %65’i doğru olarak ifade ederken %35’i hatırlamamakta ya da yanlış ifade etmektedir. Kendilerine göre içerdiği tema/konuyla ilgili olarak öğrencilerin %70’i fikir belirtirken %30’u herhangi bir fikir belirtmemiştir. Eserle ilgili fikir belirten öğrencilerin de öncelikli olarak üzerinde durdukları konu/temalar “yaşam alanlarının ihlali”, “doğa”, “doğaya, hayvanlara verilen zarar”, “yeşil alanların yok edilmesi”, “tükenme”, “yok oluş” olmuştur.

Görsel 3, Rebecca Belmore’ye ait “Su Kütlesi” isimli heykel çalışmasıdır. Öğrencilerden sadece %15’i bu esri gördüğünü hatırlarken %85’i hatırlamamaktadır. Eserin adı ile içerdiği tema/konu %100’ü tarafından hatırlanmamaktadır. İçerdiği disiplinin hatırlanma ve doğru olarak ifade edilme oranı %50’dir. Kendilerine göre içerdiği tema/konuyla ilgili olarak öğrencilerin

16. İSTANBUL BİENALİNİN, SANAT EĞİTİMİ ALAN ÖĞRENCİLER TARAFINDAN
ALGILANMASI, ANLAMLANDIRILMASI VE BELLEK OLUŞTURMASI ÜZERİNE BİR
ARAŞTIRMA

%10'u fikir belirtirken %90'ı herhangi bir fikir belirtmemiştir. Eserle ilgili fikir belirten bu az sayıdaki öğrenciler ise tema/konuyu “çöp” olarak ifade etmişlerdir. Bu eserin her anlamda hatırlanma oranı oldukça düşüktür.

Görsel 4, Johannes Büttner'a ait “Başka bir yaşam olasılığı kendisini yanan bir polis arabasında doğrudan, arkadaşlarımla yüzlerinde ise dolaylı olarak ifade eder” isimli heykel yerleştirmesidir. Öğrencilerden %65'i bu esri gördüğünü hatırlarken %35'i hatırlamamakta, eserin adını %10'u hatırlarken %90'ı hatırlamamakta, içerdiği disiplini %30'u doğru olarak ifade ederken %70'i hatırlamamakta ya da yanlış ifade etmekte (yanlış ifade edenler çoğunlukla sadece heykel olarak adlandırmışlardır), esere ait tema/konuyu %25'i hatırlarken %75'i hatırlamamaktadır. Kendilerine göre içerdiği tema/konuyla ilgili olarak öğrencilerin %35'i fikir belirtirken %65'i herhangi bir fikir belirtmemiştir. Eserle ilgili fikir belirten öğrenciler “savaş”, “savaş için programlanmış mekanik bedenler”, “başkaldırı”, “şiddet” gibi ifadelerde bulunmuşlardır. %65 gibi bir oranda eser hatırlansa da, konu/temanın hatırlanma ve tema/konuyla ilgili kendi fikirlerini belirtme oranları oldukça düşüktür.

Görsel 5, Mariechen Danz'ın yerleştirmesine ait “Fosilleşen Organlar” adlı çalışmadır. Öğrencilerden %65'i bu esri gördüğünü hatırlarken %35'i hatırlamamakta, eserin adını %10'u hatırlarken %90'ı hatırlamamakta, içerdiği disiplini %65'i doğru olarak ifade ederken %35'i hatırlamamakta ya da yanlış ifade etmekte, esere ait tema/konuyu %5'i hatırlarken %95'i hatırlamamaktadır. Kendilerine göre içerdiği tema/konuyla ilgili olarak öğrencilerin %30'u fikir belirtirken %70'i herhangi bir fikir belirtmemiştir. Eserle ilgili fikir belirten öğrenciler “insan”, “kalıntılar”, “yaşam” gibi ifadelerde bulunmuşlardır. Eserin adı ile tema/konusu yine en düşük oranda hatırlanan alan olmuştur.

Görsel 6, Jonathas de Andrade'nin “Balık” isimli video çalışmasına ait görseldir. Öğrencilerden %45'i bu esri gördüğünü hatırlarken %55'i hatırlamamakta, eserin adını %5'i hatırlarken %95'i hatırlamamakta, içerdiği disiplini %65'i doğru olarak ifade ederken %35'i hatırlamamakta ya da yanlış ifade etmekte, esere ait tema/konuyu %15'i hatırlarken %85'i hatırlamamaktadır. Kendilerine göre içerdiği tema/konuyla ilgili olarak öğrencilerin %40'ı fikir belirtirken %60'ı herhangi bir fikir belirtmemiştir. Eserle ilgili fikir belirten öğrenciler “canlılar”, “doğal yaşamın kaybolması”, “canlılara verilen zarar”, “avlanma”, “doğanın döngüsü”, “hayatta kalmak için sevdiklerinden vazgeçme”, “sevgi”, “ekosistem” gibi görüşler bildirmişlerdir. Eserin adı yine büyük oranda hatırlanmamaktadır.

Görsel 7, David Douard'a ait “Altın ve Gülümseme” adlı heykel çalışmasıdır. Öğrencilerden %5'i bu esri gördüğünü hatırlarken %95'i hatırlamamaktadır. Eserin adı ve içerdiği tema/konu %100'lük bir oranda hatırlanmamaktadır. İçerdiği disiplini %20'si doğru olarak ifade ederken %80'i hatırlamamakta ya da yanlış ifade etmekte, kendilerine göre içerdiği tema/konuyla ilgili olarak öğrencilerin %30'u

16. İSTANBUL BİENALİNİN, SANAT EĞİTİMİ ALAN ÖĞRENCİLER TARAFINDAN
ALGILANMASI, ANLAMLANDIRILMASI VE BELLEK OLUŞTURMASI ÜZERİNE BİR
ARAŞTIRMA

fikir belirtirken %70'i herhangi bir fikir belirtmemiştir. Eserle ilgili fikir belirten öğrenciler "değişim", "teknoloji", "betonlaşma", "mekanikleşme", "karmaşa" gibi ifadelerde bulunmuşlardır. Eser, eserin adı, teması/konusu çok yüksek bir oranda hatırlanmamakta, buna bağlı olarak da fikir belirten öğrencilerin oranı da düşük olarak yansımaktadır.

Görsel 8, Anna Bella Geiger'ın "Yaklaşık" adlı yerleştirmesidir. Öğrencilerden %70'i bu esri gördüğünü hatırlarken %30'u hatırlamamaktadır. Eserin adı ve içerdiği tema/konu %100'lük bir oranda hatırlanmamaktadır. İçerdiği disiplini %60'ı doğru olarak ifade ederken %40'ı hatırlamamakta ya da yanlış ifade etmektedir. Kendilerine göre içerdiği tema/konuyla ilgili olarak öğrencilerin %25'i fikir belirtirken %75'i herhangi bir fikir belirtmemiştir. Eserle ilgili fikir belirten öğrenciler "kültür", "tarih", "ekolojik yaşam" gibi ifadelerde bulunmuşlardır. Eserin hatırlanma oranı yüksek olmakla birlikte, adı, tema/konusu yine düşük oranda hatırlanan alanlardır.

Görsel 9, Sanam Khatibi'ye ait "Rüyamda seni gözünden bıçakladığımı gördüm" isimli yerleştirmesidir. Öğrencilerden %55'i bu esri gördüğünü hatırlarken %45'i hatırlamamakta, eserin adını %5'i hatırlarken %95'i hatırlamamakta, içerdiği disiplini %40'ı doğru olarak ifade ederken %60'ı hatırlamamakta ya da yanlış ifade etmekte, esere ait tema/konuyu %10'u hatırlarken %90'ı hatırlamamaktadır. Kendilerine göre içerdiği tema/konuyla ilgili olarak öğrencilerin %50'si fikir belirtmiştir. Eserle ilgili fikir belirten öğrenciler "mitoloji", "ilkel yaşam", "doğa", "ekolojik yaşam", "rüyalar", "kalıntılar" gibi ifadelerde bulunmuşlardır. Eserin adı ile tema/konusu yine düşük oranda hatırlanan alanlardır.

Görsel 10, Turiya Magadlela'nın "Dört beş serisi" isimli bir yerleştirmesine aittir. Öğrencilerin %100'ü bu esri gördüğünü hatırlamaktadır. Eserin adını %25'i hatırlarken %75'i hatırlamamakta, içerdiği disiplini %85'ü doğru olarak ifade ederken %15'i hatırlamamakta ya da yanlış ifade etmekte, esere ait tema/konuyu %55'i hatırlarken %45'i hatırlamamaktadır. Kendilerine göre içerdiği tema/konuyla ilgili olarak öğrencilerin %75'i fikir belirtirken %25'i herhangi bir fikir belirtmemiştir. Eserle ilgili fikir belirten öğrenciler "cinsiyet ayrımı", "ırkçılık", "kadın", "ten rengi", "feminizm" "boşluk" gibi ifadelerde bulunmuşlardır. Bu çalışmaya ait bilgilerin hatırlanma oranı diğer çalışmalara göre yüksek olanlar arasındadır.

Görsel 11, Claudia Martinez Garay'ın "Yaratıcı" isimli yerleştirmesidir. Öğrencilerden %60'ı bu esri gördüğünü hatırlarken %40'ı hatırlamamaktadır. Eserin adı ve içerdiği tema/konu %100'lük bir oranda hatırlanmamaktadır. İçerdiği disiplini %80'i doğru olarak ifade ederken %20'si hatırlamamakta ya da yanlış ifade etmektedir. Kendilerine göre içerdiği tema/konuyla ilgili olarak öğrencilerin %40'ı fikir belirtirken %60'ı herhangi bir fikir belirtmemiştir. Eserle ilgili fikir belirten

16. İSTANBUL BİENALİNİN, SANAT EĞİTİMİ ALAN ÖĞRENCİLER TARAFINDAN
ALGILANMASI, ANLAMLANDIRILMASI VE BELLEK OLUŞTURMASI ÜZERİNE BİR
ARAŞTIRMA

öğrenciler “atık”, “yığınlar” gibi ifadelerde bulunmuşlardır. Eserin adı ile tema/konusu yine en düşük oranda hatırlanan alandır.

Görsel 12, Pakui Hardware’ e ait “Vücutdışı” isimli heykel yerleştirmesidir. Öğrencilerden %45’i bu esri gördüğünü hatırlarken %55’i hatırlamamaktadır. Eserin adı ve içerdiği tema/konu %100’lük bir oranda hatırlanmamaktadır. İçerdiği disiplini %40’ı doğru olarak ifade ederken %60’ı hatırlamamakta ya da yanlış ifade etmektedir. Kendilerine göre içerdiği tema/konuyla ilgili olarak öğrencilerin %5’i fikir belirtirken %95’i herhangi bir fikir belirtmemiştir. Eserle ilgili fikir belirten öğrenciler “canlılar” ifadesinde bulunmuşlardır. Eserin adı ile tema/konusu yine en düşük oranda hatırlanan alan olmakla birlikte, ifade ettiği tema/konuyla ilgili düşünce belirtme oranı da oldukça düşüktür.

Görsel 13, Glauco Rodrigues’a ait “Dünya görüşü” adlı tablosudur. Öğrencilerden %20’si bu esri gördüğünü hatırlarken %80’i hatırlamamaktadır. Eserin adı ve içerdiği tema/konu %100’lük bir oranda hatırlanmamaktadır. İçerdiği disiplini %70’i doğru olarak ifade ederken %30’u hatırlamamakta ya da yanlış ifade etmektedir. Kendilerine göre içerdiği tema/konuyla ilgili olarak öğrencilerin %20’si fikir belirtirken %80’i herhangi bir fikir belirtmemiştir. Eserle ilgili fikir belirten öğrenciler “ironi”, “kutlama” gibi ifadelerde bulunmuşlardır. Eserin adı, tema/konusu hatırlanmamakla birlikte eseri gördüğünü hatırlayan öğrenci oranı da son derece düşüktür.

Görsel 14, Mika Rottenberg’e ait “Spagetti blok zinciri” adlı çalışmasıdır. Öğrencilerden %5’i bu esri gördüğünü hatırlarken %95’i hatırlamamaktadır. Eserin adı ve içerdiği tema/konu %100’lük bir oranda hatırlanmamaktadır. İçerdiği disiplini yine %5’i doğru olarak ifade ederken %95’i hatırlamamakta ya da yanlış ifade etmektedir. Kendilerine göre içerdiği tema/konuyla ilgili olarak öğrencilerin %5’i fikir belirtirken %95’i herhangi bir fikir belirtmemiştir. Eserle ilgili fikir belirtilen öğrencilerin “insanlık” ifadesine yer verdikleri görülmüştür.

Görsel 15, Rashid Johnson’a ait “Doğa yürüyüşçüleri” isimli çalışmasıdır. Öğrencilerden %10’u bu esri gördüğünü hatırlarken %90’ı hatırlamamaktadır. Eserin adı ve içerdiği tema/konu ise %100’lük bir oranda hatırlanmamaktadır. İçerdiği disiplini yine %10’u doğru olarak ifade ederken %90’ı hatırlamamakta ya da yanlış ifade etmektedir. Kendilerine göre içerdiği tema/konuyla ilgili olarak öğrencilerin %10’u fikir belirtirken %89’i herhangi bir fikir belirtmemiştir. Eserle ilgili fikir belirtilen öğrenciler “huzur”, “barış”, “özgürlük” gibi ifadelere yer vermişlerdir. Diğer video çalışmalarında olduğu gibi bu video çalışmasının da hatırlanma oranı düşüktür.

Görsel 16, Simon Starling’e ait “Parazit istilas (İstanbul için maske)” adlı heykelidir. Öğrencilerden %20’si bu esri gördüğünü hatırlarken %80’i hatırlamamaktadır. Eserin adı ve içerdiği tema/konu %100’lük bir oranda hatırlanmamaktadır. İçerdiği disiplini %40’ı doğru olarak ifade ederken %60’ı

16. İSTANBUL BİENALİNİN, SANAT EĞİTİMİ ALAN ÖĞRENCİLER TARAFINDAN
ALGILANMASI, ANLAMLANDIRILMASI VE BELLEK OLUŞTURMASI ÜZERİNE BİR
ARAŞTIRMA

hatırlamamakta ya da yanlış ifade etmektedir. Kendilerine göre içerdiği tema/konuyla ilgili olarak öğrencilerin %15'i fikir belirtirken %85'i herhangi bir fikir belirtmemiştir. Eserle ilgili fikir belirtilen öğrenciler “atık”, “böcekler” gibi ifadeler kullanmışlardır.

Görsel 17, Piotr Uklanski'ye ait “Doğunun vaatleri” adlı seriden bir çalışmadır. Öğrencilerden %65'i bu esri gördüğünü hatırlarken %35'i hatırlamamaktadır. Eserin adı ve içerdiği tema/konu %5'lik bir oranda hatırlanmakta, %95'lik oranda hatırlanmamaktadır. İçerdiği disiplini %75'i doğru olarak ifade ederken %25'i hatırlamamakta ya da yanlış ifade etmektedir. Kendilerine göre içerdiği tema/konu ile ilgili olarak öğrencilerin %20'si fikir belirtirken %80'i herhangi bir fikir belirtmemiştir. Eserle ilgili fikir belirtilen öğrenciler “kültür”, “insan”, “duygular” gibi ifadeler kullanmışlardır. Çalışmayı tema/konudan ziyade sadece portre çalışması olarak değerlendiren öğrenciler de olmuştur. İçerdiği disiplinin hatırlanma oranı iki boyutlu olan bu çalışmada daha yüksektir.

Görsel 18, Ambera Wellman'a ait “Tohumlama” adlı çalışmadır. Öğrencilerden %25'i bu esri gördüğünü hatırlarken %75'i hatırlamamaktadır. Eserin adı ve içerdiği tema/konu %100'lük bir oranda hatırlanmamaktadır. İçerdiği disiplinin hatırlanma ve doğru olarak ifade edilme oranı %50'dir. Kendilerine göre içerdiği tema/konuyla ilgili olarak öğrencilerin %5'i fikir belirtirken %95'i herhangi bir fikir belirtmemiştir. Düşük orandaki fikir belirten öğrenciler tarafından tema/konuyla ilgili olarak “canlılar” ifadesi kullanılmıştır.

Görsel 19, Müge Yılmaz' a ait “On bir güneş” isimli yerleştirmesidir. Öğrencilerden %75'i bu esri gördüğünü hatırlarken %25'i hatırlamamakta, eserin adını %10'u hatırlarken %90'ı hatırlamamakta, içerdiği disiplini %70'i doğru olarak ifade ederken %30'u hatırlamamakta ya da yanlış ifade etmekte, esere ait tema/konuyu %15'i hatırlarken %85'i hatırlamamaktadır. Kendilerine göre içerdiği tema/konuyla ilgili olarak öğrencilerin %40'ı fikir belirtirken %60'ı herhangi bir fikir belirtmemiştir. Eserle ilgili fikir belirten öğrenciler “ilkel yaşam”, “doğal yaşam”, “yaşam kültürü”, “geçmiş kültür” gibi ifadelerde bulunmuşlardır. Bu çalışma hatırlanma oranı yüksek olan çalışmalardan birisidir.

Görsel 20, Pia Arke'ye ait “Efsane I-II-III-IV” isimli seriden bir kolaj çalışmasıdır. Öğrencilerden %100'ü bu esri gördüğünü, eserin adını ve içerdiği tema/konusunu hatırlamamaktadır. İçerdiği disiplini ise %40'ı doğru olarak ifade ederken %60'ı hatırlamamakta ya da yanlış ifade etmektedir. Yine kendilerine göre içerdiği tema/konuyla ilgili olarak öğrencilerin %5'i fikir belirtirken %95'i hatırlamadıkları için herhangi bir fikir belirtmemiştir. Eserle ilgili az sayıda belirtilen fikirlerde “zaman ve mekânda insan” gibi ifadeler kullanılmıştır. Bu eserin de hatırlanma oranları yine son derece düşüktür.

Tartışma

16. İSTANBUL BİENALİNİN, SANAT EĞİTİMİ ALAN ÖĞRENCİLER TARAFINDAN
ALGILANMASI, ANLAMLANDIRILMASI VE BELLEK OLUŞTURMASI ÜZERİNE BİR
ARAŞTIRMA

Öğrencilerin güncel sanata ve 16. İstanbul Bienali'ne bakış açılarına ait verilere bakıldığında, güncel sanata ve bienale ilişkin genel olarak bakış açılarının olumlu olduğu fakat anlamak ve anlamlandırmakta zorluk yaşadıkları söylenebilir. Bunun nedeni olarak da öğrencilerin bu alandaki deneyimlerinin, daha önce bienallere katılımlarının (%55), eğitim süreçlerinde güncel sanat ile ilgili bilgi ve uygulamalarının azlığı (çalışmalarını yaparken güncel sanatın yaklaşımlarından faydalananların oranı %40'dır) düşünülmektedir.

Genel olarak bakıldığında, %46'lık bir oranda bienaldeki eserleri gördüğünü hatırlayan öğrencilerin, eserin konu/temasını hatırlayamamaları (bu oranın daha düşük seviyede kalması) çalışmaların sadece görsel olarak hafızalarında yer ettiğini, konu/tema ile bütünleştirmediklerini düşündürmektedir.

Çalışmalara ait yorumlar ayrı ayrı incelendiğinde; oran düşük olsa da (%30) öğrencilerin ifade ettikleri "kendilerine göre içerdiği tema /konu" ile çalışmalara ait açıklamalarda yer alan kavramlar, yakın bir pozisyonda yer almaktadır. Tema/konu çok yüksek oranda hatırlanmamasına rağmen (%91) kendilerine göre yorumlayıp anlamlandırabilme oranları biraz daha yüksektir. Ve bu yorumlar, eserlere ait kavramlarla uzak içeriklere sahip değildir. Bu oranların düşük olmasının sebebi olarak öğrencilerin çalışmaları hızlı ya da üzerinde çok fazla düşünmeden gezmiş olabilecekleri, genel olarak çalışmalara ait açıklamaları okumamış ya da tam benimsemekten üzerinden geçmiş olabilecekleri düşünülmektedir. Kendilerine göre tema/konu hakkında yorum yapabilme oranına (%30) bakıldığında, öğrencilerin bienal deneyimlerinin arttıkça (%55) güncel sanatı algılayıp anlamlandırma seviyelerinin daha da yükselebileceği düşünülmektedir. Yine bilinmektedir ki eserin gerçek tema/konusuyla, izleyici düşüncelerinin örtüşüp örtüşmemesi, güncel sanatta, kavram odaklı çalışmalarda birincil derecede önem taşımamakta, izleyiciye ne geçtiği, izleyicinin ne düşündüğü ya da nasıl yorumladığı daha önemli görülmektedir. Güncel sanat, sanatçıya ait kavramı algılayıp anlamlandırmadan ziyade, deneyimleyen kişinin kendi ortaya koyduğu fikirler temellidir. Bu nedenle de öğrenci yorumları daha önemli bir alan olarak görülmektedir.

Araştırmaya dahil edilen çalışmalardan görsel olarak en yüksek oranda (%100) hatırlanan ilk iki çalışma oranla Ozan Atalan'a ait "Monokrom" isimli heykel bileşenli yerleştirme (gerçek bir manda iskeleti) ile Turiya Magadlela'nın "Dört beş serisi" isimli, tavanları kaplayan, içeriye mağara havası veren, kilolu çoraplardan oluşturulmuş dev halılardan oluşan yerleştirmesidir. Üçüncü olarak da (%75) Müge Yılmaz' a ait "On bir güneş" isimli çeşitli taşlar, nesneler, içme suyu torbaları, melez bitki- hayvan- insan çizimleri, yıkıntılardan oluşan yerleştirmesidir. Bu üç yerleştirmenin görsel çekiciliğinin yüksek olması, mekânda yaratıkları atmosfer, izleyiciyi içine alması, tema/konusunun, kullanılan malzemenin, ışığın, düzenlemenin dikkat çekiciliği bu hatırlanma düzeyinin yüksekliğinde etken olarak düşünülmektedir.

16. İSTANBUL BİENALİNİN, SANAT EĞİTİMİ ALAN ÖĞRENCİLER TARAFINDAN
ALGILANMASI, ANLAMLANDIRILMASI VE BELLEK OLUŞTURMASI ÜZERİNE BİR
ARAŞTIRMA

Hatırlanma oranı en düşük olan çalışmalar ise; Pia Arke'ye ait "Efsane I-II-III-IV" isimli serisinden kolaj çalışması (%100), David Douard'a ait "Altın ve Gülümseme" adlı heykel çalışması ve Mika Rottenberg'e ait "Spagetti blok zinciri" adlı video çalışması (%95), Rashid Johnson'ın "Doğa yürüyüşçüleri" isimli video çalışması (%90), Rebecca Belmore'ye ait "Su Kütlesi" isimli heykel çalışması (%85), Glauco Rodrigues'a ait "Dünya görüşü" adlı çalışma ve yine aynı oranla Simon Starling'e ait "Parazit istilası (İstanbul için maske)" adlı heykeli (%80), Ambra Wellman'a ait "Tohumlama" adlı çalışmadır (%75). Hatırlanma oranı düşük olan çalışmalar farklı disiplinlere aittir. Araştırmaya dahil edilen üç video çalışmasının da hatırlanma oranı düşüktür. Bu da öğrencilerin hızlı bir şekilde geçmiş olabileceklerini, videoları izlemek için daha az vakit ayırmış ya da hiç vakit ayırmamış olabileceklerini düşündürmektedir. Hatırlanma oranı düşük diğer çalışmalarda ise dikkat çekicilik, mekânda yaratıkları atmosfer, kullanılan malzeme, kişisel ilgiler gibi unsurlar etken olarak görülmektedir.

Yine öğrencilerin, çalışmaların ait olduğu disiplinlerle ilgili bilgi düzeylerinin düşük olduğu, sadece birkaç çalışmanın ait olduğu disiplinin doğru olarak ifade edilme oranının yüksek olduğu (%70'in üzerinde olanlar: Görsel 1; resim, Görsel 10; yerleştirme, Görsel 11; yerleştirme, Görsel 13; resim, Görsel 17; resim, , Görsel 19; yerleştirme) öğrencilerin heykel çalışmalarını yerleştirme, ya da heykel bileşenli çalışmaları sadece heykel olarak ifade edebildikleri, özellikle yerleştirme disiplinine ait görüşlerin karışıklık içerdiği görülmüştür. Bunun sebebi olarak da güncel sanat ile ilgili bilgi ve deneyimlerinin azlığı düşünülmektedir. Yine öğrencilerin çalışma özelinde verdikleri yanıtlarda, iki boyutlu çalışmalara daha doğru tespitlerde bulundukları görülmüştür. Öğrencilerin bu alandaki bilgi ve uygulama deneyimlerinin daha çok olması bu oranın yüksekliğinde bir etken olarak düşünülmektedir.

Öğrencilerin kendilerine göre tema/ konu ile ilgili belirttikleri görüşlere bakıldığında; Yine Görsel 10; Turiya Magadlela'nın "Dört beş serisi" isimli bir yerleştirmesi, Görsel 2; Ozan Atalan'a ait "Monokrom" isimli yerleştirmesi, Görsel 1; Deniz Aktaş'a ait "Umudun Yıkıntıları" adlı çizimi en yüksek oranda algılanıp, anlamlandırılan, çalışmanın kavramı ile benzer içerikte yorumlanabilen çalışmalar olmuştur. Bu çalışmaların görsel etkisi, kavramların biçim ile olan ilişkisinin daha açık ve anlaşılır olması, bu oranın yüksekliğinde etken olarak düşünülmektedir.

Sonuç

Öğrencilerin güncel sanata ve katıldıkları 16. İstanbul Bienali'ne bakış açılarının genel olarak yüksek oranlarda olumlu olduğu, bienalin bir parçası olmaktan mutluluk duydukları, bienalin onlarda farklı bakış açıları yarattığı fakat bununla birlikte bienaldeki çoğu çalışmayı anlamakta zorluk yaşadıkları görülmüştür.

16. İSTANBUL BİENALİNİN, SANAT EĞİTİMİ ALAN ÖĞRENCİLER TARAFINDAN
ALGILANMASI, ANLAMLANDIRILMASI VE BELLEK OLUŞTURMASI ÜZERİNE BİR
ARAŞTIRMA

Öğrencilerin bienalde ki “eserleri gördüklerini” hatırlama oranı genel olarak düşüktür. Eserlerin “adının”, “tema/konusunun” hatırlanma oranı, eseri gördüklerini hatırlama oranının ise çok çok altındadır. Yani genel olarak en yüksek düzeyde hatırlanmayan alan eserin ismi, tema/konusu olmuştur. Bu sonuçlar da bienaldeki çalışmaların, öğrencilerde yüksek düzeyde bir bellek oluşturmadığını göstermektedir.

Kendilerine göre içerdiği tema/konuyu ifade etme oranı da yine düşük olarak bulgulanmıştır. Fakat çalışmaları hatırlayan öğrencilerin tema/konu ile ilgili ifade ettikleri görüşler, çalışmanın açıklamalarında yer alan kavramlar ile birebir aynı olmasa da, yakın anlamlar ve yorumlar içermektedir. Bu da hatırlanma oranı düşük olsa da hatırlayan öğrencilerin, çalışmaları algılamada ve anlamlandırmada sıkıntı yaşamadıklarını göstermektedir.

Görsel açıdan etkili olan ve kavramların, biçim ile ilişkisinin daha açık ve anlaşılır olduğu eserler, hatırlanma oranlarının en yüksek olduğu çalışmalar olurken, araştırmada yer verilen video çalışmaları genel olarak daha az hatırlanan disiplin olmuştur.

Çalışmalara ait disiplinlerin hatırlanması ya da doğru ifade edilmesi, yarı yarıya bir oran göstermektedir. Öğrencilerin özellikle yerleştirme disiplinine ait çalışmaları belirlemekte hataya düştükleri görülmüştür. Bu da öğrencilerin güncel sanatın önemli disiplinlerinden biri olan yerleştirmenin ne demek olduğunu tam olarak bilmediklerini ortaya koymaktadır.

Bu sonuçlara bakıldığında bienaldeki çalışmaların genel olarak algılanma, anlamlandırılma, hatırlanma yani bellek oluşturma düzeyinin düşük olduğu ortaya çıkmıştır. Güncel sanatın amaçlarından olan topluma yaklaşma, iletişim kurma, sorunları ifade etme, aktarma, yansıtma konusunda, bu çalışma özelinde başarılı olamadığı görülmüştür. Öğrencilerin deneyimlerinin azlığı, bienali gezdikleri zaman, süre vb. gibi birçok etkenin bu sonuçlarda etkili olabileceği düşünülmekle birlikte, bu sonuçların nedenleri araştırılması gereken bir diğer konudur.

Bu sonuçlarda, öğrenci deneyimlerinin azlığının yanı sıra, yapıtların kavramsal çerçevede savunulan düşünceye ve bu düşüncenin dünya sorunlarıyla birlikte Türkiye hakikatlerine ilişkin sorunlara inandırıcı ve çarpıcı biçimde yanıt veren niteliğinin az oluşu, etki alanının darlığı, ancak İstanbul Bienali'nin farkında olup izleyebilen nüfusu uyurabiliyor olması, küresel iklim krizinin felaketlerine sarsıcı, çarpıcı, akılda kalıcı etki bırakmak suretiyle karşılık verebilen yapıtların azlığı, genel olarak kullanılan malzemelerin, tekniklerin, biçimlerin ve estetiklerinin, mekânın yapısı bu hatırlanma düzeyinin düşüklüğünde birer etken olarak görülmektedir. Fakat her durumda genç kuşak izleyicisi için bu etkinlikler ve yaşadıkları deneyimler, bu deneyimlerin katkıları tartışılmazdır.

16. İSTANBUL BİENALİNİN, SANAT EĞİTİMİ ALAN ÖĞRENCİLER TARAFINDAN
ALGILANMASI, ANLAMLANDIRILMASI VE BELLEK OLUŞTURMASI ÜZERİNE BİR
ARAŞTIRMA

Öneriler

Araştırma sonucunda, öğrencilerin güncel sanatla ilgili, güncel sanatın önemli faaliyetlerinden biri olan bienallerle ilgili bakış açılarının olumlu olmasına rağmen hatırlanma, algılanıp anlamlandırılma düzeylerinin düşük olduğu ortaya çıkmıştır. Bunda da konuyla ilgili deneyimlerinin azlığının etkili olduğu düşünülmektedir. Oysaki sanat eğitimi almakta olan bireylerin yaşadıkları dönemin sanat anlayışlarına yabancı kalmamaları önemlidir. Bunun için de; sanat eğitimi sürecinde güncel sanata ayrılan süre artırılabilir, güncel sanatı anlama ve yorumlama üzerine daha çok çalışma yapılabilir, öğrencilerin güncel sanat sergilerine, fuarlarına, bienallerine ulaşmaları için olanak tanınabilir, bu tür güncel sanat faaliyetlerinde yer alan çalışmalar üzerine tartışma ortamları düzenlenebilir. Bu tartışma ortamları eğitimcilere dönütler sağlamakla birlikte, öğrencilerde de bellek oluşturma adına katkı sağlayabilir. Geleneksel öğrenme yöntem, teknik ve stratejilerinin yanında yeni yöntemler planlanabilir. Güncel sanata sadece teoride değil pratikte de daha çok yer verilebilir, eğitim programının içerisine dahil edilebilir. Öğrencilere düşünce üretme, yaratıcı çözümler sunma, iletişim, teknolojiyi kullanma gibi alanlarda da dersler verilebilir ya da bu dersler çoğaltılabilir. Çünkü sanat eğitimi ya da sanatçı eğitimi, sadece biçimsel anlamda üstün yorumlama becerisine sahip bireyler yetiştirmeyi değil, toplumsal olaylara, yaşadıkları dünyanın sorunlarına duyarlı, düşünen, sorgulayabilen, eleştirebilen, yorumlayabilen, farklı bakış açıları ortaya koyabilen bireyler yetiştirmeyi de hedeflemelidir.

Bu anlamda eğitim süreçlerinde her türlü yaklaşım, her türlü bakış açısı (geleneksel olan da güncel olanda) öğrenciye aktarılmalı, bu anlamda ortam hazırlanmalı, kendilerine uygun yaklaşımları seçmelerine olanak tanınmalı, kendi sanatsal yönelimlerine karar verebilmeleri için çeşitlilik sunulmalıdır.

KAYNAKÇA

- Antmen, A. (2018). *20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*. İstanbul: Sel Yayıncılık. (Orijinal yayın tarihi, 2008)
- Carroll, N. (2016). *Sanat Felsefesi: Çağdaş Bir Giriş*. (Çev. G. Korkmaz Tirkeş). Ankara: Ütopya Yayınevi. (Orijinal yayın tarihi, 2012)
- İstanbul Kültür Sanat Vakfı (İKSV), (2019). *16. Uluslararası İstanbul Bienali Rehberi*. İstanbul: İKSV Yayınları.
- Whitham, G.,Pooke, G. (2018). *Çağdaş Sanatı Anlamak*. (Çev. T. Göbekçin). İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Yılmaz, M. (2012). *Sanatın Günceli Güncelin Sanatı*. Ankara: Ütopya Yayınevi.



GROTESK İMGE ÜZERİNE YAPIT ÇÖZÜMLEMELERİ

Doç. Dr. Burcu GÜNEY¹

Özet

Bu araştırma, insanlık tarihi boyunca sanatta kendisine yer bulmuş bir kavrama, grotesk olana odaklanmaktadır. Tek bir tanımlama, tek bir tarihsel süreç, tek bir üslube indirgenmeyen, insana özgü olan her durum ve zamanda anlam bulan grotesk kavramı özellikle tekinsizlik, bulanıklık, iğrençlik, araftalık gibi adlandırmalar ve tanımlamalarla girift bir yapıda kendisini var kılarak, sanatta temsile dökülmektedir. Bu araştırma geçmişten günümüze grotesk kavramını, örnek yapıtlar üzerinden açıklama üzerine kurulmuştur. Birinci bölümde grotesk kavramı, etimolojik olarak tanımlanmış ardından örnek resimler üzerinden grotesk yapının resim sanatında nasıl inşa edildiği çözümlenmeye çalışılmıştır. İkinci bölüm ise çağdaş sanatta grotesk yapıyla ilişkilendirilebilecek ağırlıklı olarak fotoğraf sanatından seçilmiş eserler üzerinden ilerlemiştir. Her iki bölümde de psikoanalitik söylemde Sigmund Freud'un tekinsizlik, Julia Kristeva'nın iğrenç, Michail Bakhtin'in grotesk, Kayser'in absürd tanımlamaları eşliğinde, eserlerde grotesk yapıyı oluşturan unsurlar, betimsel araştırma yöntemine göre literatür taraması yapılarak irdelenmeye çalışılmıştır.

Anahtar kelimeler: Grotesk, grotesk imge, fotoğraf, tekinsiz, iğrenç, absürd.

WORK ANALYSIS ON THE GROTESQUE IMAGE

Abstract

This reserach focuses ona concept, the grotesque that has found its place in art throughout human history. The concept of grotesque, which is meaningful in every situation and time that is not reduced to a single definition, a single historical process, asisngle style, is found in ana intricate structure, especially with its naming and definitions such as uncannyness, turbidity, disgust, and purity. This reserach is bades on explanation of the concept of grotesque from past to present through sample works. The first chapter, the concept of grotesque was defined etymologically, and then it was tried to analyze how the grotesque structure was built in the art of painting through sample pictures. The second part has progressed through works (especially photography works) that can be associated with the grotesque structure in contemporary art. In these two stages, in psyhoanalytic discourse,

¹ * Doç. Dr. Düzce Üniversitesi, Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Resim Bölümü, Orcid No: 0000- 0002-5543-1639, burcu.gunay@duzce.edu.tr

Sigmund Freud's uncanniness, Julia Kristeva' dersire, Michail Bakhtin's grotesque, Kayser's absurd descriptions, the elements that make up the grotesque structure in the works are explained in accordance with the literature review model.

Keywords: Grotesque, grotesque imagery, uncanny, photograph, disgusting, absurd.

Giriş

İnsan üretim sürecini anlamlı kılabilmek adına genellikle doğayı gözlemleyen, doğada var olanların birbirleri arasındaki ilişkileri irdeleyen ve bu derin ilişki ağı üzerine yorumlamalar yaparak biçime dönüştüren bir varlıktır. İnsanın varlığını her zaman hissetmesine rağmen adlandırmasını daha sonradan yaptığı groteskin iz düşümlerini de doğa ve kültüre dayandırmak yerinde olacaktır. Doğa, yaşam döngüsü içerisinde hali hazırdaki tüm toplumsal, kültürel, siyasi, ekonomik, teknolojik gelişim ve referansların üzerinde, kendi kurallarını ve insanı kendisine bağlı kılan yapısını sürekli hatırlatan, bir keşif alanıdır. Keşif kelimesinin tanımı gereği içerisinde bilinmeyenlik barındırdığı için bu haliyle doğa; tekinsiz bir yapıya da sahiptir.

“Doğa; grotesk bir tekinsizlik, sınır aşımı, transformasyon ve metamorfoz ambarıdır. Bu ambarda çok farklı koşullara adapte olmak üzere evrilmiş çok sayıda canlı türü mikro ve makro kozmosu bulunmaktadır. Kuzey Kutbu'na yakın bölgelerin ağaç kurbağasının (*Rana sylvatica*) kışın ölüp baharda dirilmesinin, ‘*Turritopsis nurticula*’ adındaki bir denizati türünün üreme yeteneğini yitirecek kadar olgunlaştığında, genetik bir transformasyonla ergenliğe geri dönebilmesinin, deyim yerinde ise ölümsüzlüğün, insanın açıklayabileceği ama anlamayacağı bir durum olduğu söylenebilir. Doğanın estetik bakımdan yaratıcı yüceliği karşısında insanın, bütün teknolojik ve düşünsel olanaklara karşın tamamlanmışlığı onun trajik yönü olmayı sürdürmektedir. Ama bu süreç, insanın taşıdığı gizil doğaya ve kültüre dönük karnavalesk ve grotesk bir karşılık olacaktır”(Pala Güzel, 2016, s. 14).

Ontolojik açıdan evrenden parçalar taşıyan insanın, kendi varlığının groteskliğini üretim sürecine yansıtmasına ilişkin eserlerden bir kesit olarak görebileceğimiz bu araştırma, insanlık tarihi boyunca sanatta kendisine yer bulmuş bir kavrama, grotesk olana odaklanmaktadır. Tek bir tanımlama, tek bir tarihsel süreç, tek bir üsluba indirgenmeyen, insana özgü olan her durum ve zamanda anlam bulan grotesk kavramı özellikle tekinsizlik, bulanıklık, iğrençlik, araftalık gibi adlandırmalar ve tanımlamalarla girift bir yapıda kendisini var kılmaktadır. Bu çalışmada ilk olarak grotesk kavramı tanımlanmış ardından bu kavramın resim sanatında belirgin örneklerinden sayılan Salvator Rosa'nın *Witches at Their Incantations/ Cadıların Büyüsü* adlı eseri ile Rosa ile aynı döneme ışık tutan düşünürlerin grotesk yapıya ilişkin

eserleri örnek boyutunda verilmiştir. İkinci bölümünde ise çağdaş sanatta grotesk yapıyla ilişkilendirilebilecek işler üzerinden ilerlemiştir. Bu iki aşamada da Sigmund Freud'un *tekinsiz*, Julia Kristeva'nın *iğrenç* ve Michail Bakhtin'in *grotesk* tanımlamaları eşliğinde, eserlerde hayatın geçiciliği, yaşam-ölüm alanları irdelenmeye çalışılmış, ilk bölümde grotesk yapıyı açıklarken, bu kavram üzerine etimolojik araştırmalardan kısaca bahsedilmekle birlikte, ilerleyen bölümlerde yer alan eserler ile birlikte kuramsal olarak grotesk yapı çözümlenmeye çalışılmıştır. Bu araştırmada, yaşam ve ölüm alanlarının sorgulandığı, ölü bedeninin nasıl temsil edildiği ve ölü bedeninin çürümeye yüz tutmuş, kendi sınırlı yapısını genişleterek salt bir ceset olmaktan öte çevresinde anlam katmanı yaratan bir sürece dâhil olma biçiminin izini süren yönü ağırlık taşımaktadır.

1. Grotesk Kavramı

Her kavram, o kavramı anlamlandırmaya, biçimlendirmeye çalışan düşünür, sanatçı, dilbilimcilerin bakış açısına bağlı olarak şekillenmekte ve tarih boyunca dönemlere göre değişebilmektedir. Benzer bir durum *grotesk* kavramı için de geçerlidir. *Grotesk* kelimesinin kökeni Latince *grotto* kelimesine dayanmakta ve anlam olarak mağara kelimesini karşılamaktadır. *Grotesk* kavramı için "15. yüzyılın sonlarında Rönesans İtalyasında mağalarda arkeolojik buluşlarla karşılaşılın, klasik Roma dönemine ait hayvan, bitki ve figürlerinin bir arada kullanıldığı süslemeler" (Hızal, 2016:159) olarak genel bir tanım yapılabilir. Türk Dil Kurumu Sözlüğü "Eski Çağ Roma yapılarında bulunan tuhaf, gülünç figürlerden oluşmuş süsleme üslubu" olarak groteski tanımlarken Peter Fingsten ise tanımlanamayan korkular, kompleks yapılar, yersiz endişe, kaygı, kabus kısacası yaşamda vuku bulan, kişiyi ruhsal olarak depresif etki altında bırakan simgesel bir sanat kategorisi olduğunu belirterek sözlerini şöyle tamamlar: "Teknik olarak söylersek, grotesk aynı eserde uyuşmaz veya çelişkili olan iki öğenin bulunuşu ve çatışmasıdır. Bu iki öğe, görsel veya psikolojik bir etki yaratıp şoke ederler" (Pala, 2016, s. 42). Goldwin ise (2009, s. 3) *grotesk* olanın yapısalı sıradan, başkalaşmış, nesne konusunda ilişkisiz, kuralsız, hayali, beklenmedik birleşmeler gibi özellikler taşıdığını düşünmektedir. Genel olarak bedeninin parçalarına ilişkin kullanılan bu kavram, zamanla kendini tanımlama sürecine absürd, alışılmadık, tuhaf, tekinsiz, abartılı ya da korkunç gibi durumları da ekleyerek beslenmiştir. *Groteskin* bir sözcük olarak tarih içerisinde yüklendiği tanımlamalar yanında bir kavram olarak ele alınışı ondokuzuncu yüzyılın ikinci yarısından itibaren. Bunlardan psikoanalitik söylemde Freud'un Hoffman'ın *Sandman* hikayesinden feyz alarak geliştirdiği *tekinsiz* kavramı, Kayser'in *Sanat ve Edebiyatta Grotesk* (1966) adlı eserinde tanımladığı *absürd* kavramı, Kristeva'nın *Korkunun Güçleri: İğrençlik Üzerine Deneme* (2009) adlı kitabında tanımladığı *abject/ iğrenç*, sosyopolik söylemde ise Bakhtin'in *Rebelias and His World/ Rabelias ve Dünyası* (1965) adlı eserlerinde yer alan *grotesk gerçekçilik* yaklaşımlar

üzerinden, araştırmada yer alan eserler incelenmeye çalışılmıştır. Bakhtin'in 1940 yılında doktora tezi olarak tamamlamasına rağmen 1965 yılında basılabilen *Rebalias and His World/ Rabelias ve Dünyası* adlı eseri grotesk yapıyı; beden kavramı ve onun işleyişi üzerine kurmaktadır. Bakhtin groteski, olumlu bir yönde ele alarak gülmenin tarihiyle yakından ilişkilendirmiştir. Ona göre insanlar gülerek, yaşanan tüm trajik ve korkunç olaylara karşı bir duruş sergileyebilirler. Bakhtin'in kuramında grotesk yapı, insanın; karşı koyamayacağı ancak gülme yoluyla onu zapt edebilecek, evrensel korku kaynağıdır. Bakhtin'in karnaval ritüeline biçim veren gülme kavramı, evrensel bir gülüşe, dünyaya dair yaşanılan her şeye karşı takınılan bir gülüştür. Bu yönüyle "gülmeyle dünya daha derin görülür, bu ciddi bir bakış açısından daha az derin değildir... Gülme korkuyu alt eder, çünkü hiçbir engelleme, hiçbir sınırlama tanımaz" (Bakhtin, 2005, s. 94-95). Başka bir deyişle Bakhtin groteski, toplumsal yapıyı etkileyen bir korku hali ve korkuyla başa çıkabilme gücü olarak ise korkunun varlığını kabullenerek; gülme ile direnme eylemi olarak görür. Bakhtin korkuya direnme yönünde bir eğilim gösterirken Wolfgang Kayser ise *Sanat ve Edebiyatta Grotesk* (1966) adlı kitabında ise kavramı, toplumun tüm bileşenleri bozan, olumsuz bir yapı olarak görür. Kayser için bu bozulma sürecinde toplum; güzel, çirkin, iyi, kötü, korkunç, itici, çekici tüm zıt unsurları aynı anda yaşayarak, bir bütünün parçası olarak hepsini tadmaktadır. *Grotesk* yapı böylece tüm bileşenlerini varlığına eşittir. Kayser için *grotesk* yapı üç temel alan üzerine oturur. "Onun yaratım süreci (sanatçının psikolojik durumu), sanat yapıtının kendisi ve gözlemci üzerine bıraktığı etki ki bu etki yani sanat yapıtının alımlanması, *groteskin* doğasını tanımlamak amacıyla ön plana çıkar. Çünkü Kayser'e göre bu alımlama, canlının cansızdan artık ayrılmadığı bir an sunar" (Shun-Liang, 2010: 2). Kayser yaşamı oluşturan tüm değerlerin bütünlüklü yapısını grotesk dili oluşturan temel zincir olarak görmekte ve yine bu durumu absürd bulmaktadır. "Kayser için *grotesk* absürd ile oynanan bir oyundur ve ona göre *grotesk* sanat; dünyayı yabancı ve ayrık bir yer kılar" (Rızvanoğlu, 2016, s. 16). Bakhtin'de korkuya direnme biçimi, Kayser'de ise abartılı soytarıllık olarak vuku bulan *grotesk*, Sigmund Freud açısından ise *tekinsizlik* kavramı ile birlikte açıklanmalıdır.

Freud'un psikanaliz teorisinin kaynağı, iki arada bir derede, dönüşebilen, kontrolden çıkmış, aşına olunmasına rağmen tepkili davranılan ruh haline dayanır. Freud'un Hoffman'ın *Sandman* hikayesinden feyz alarak geliştirdiği tekinsiz kavramı için Almanca *heimlich* kelimesinin etimolojik yapısına bakılmalıdır. Kelimeyi ilginç ya da gizemli yapan durum barındırdığı ikircikli anlamdır. *Heimlich* kelimesi, "gizli/saklı" anlamına gelirken "bilindik/ aşına olunan/ eve özgü" hal ya da şeyi açıklayan durumlar için de kullanılmaktadır. *Unheimlich* kelimesi ise Ancy'e göre korkunç olan ile özdeşleşmekte ve uzun süredir tanıdık olan bir duruma işaret etmektedir. "Söz konusu olan tekinsizlik veya aşına olunan yabancılıktır. Yakınlığına rağmen kişinin kabullenemediği durum olan tekinsizlik, iyi bilinen, ancak kişinin değinmemeyi ve gizlemeyi tercih edeceği bir şeyin dönüşüne işaret

eder” (Ancet, 2010, s. 92). Freud'un tekinsiz olarak tanımladığı rahatsız edici aşinalıkta korkuya sebep olunan duygular, öteki ya da dışarıda olan değil, tanıdık olanın tehditkar yapısıdır. Örneğin sevdiğimiz bir kişinin ölümü sonrası bedenindeki değişimlere karşı takındığımız tavrın kendisi tekinsizliğe işaret eder ve bu yönüyle ölü beden artık grotesk olana dönüşür. Freud'un *yabancı olana aşinalık* olarak nitelediği tekinsiz durumlar kendi içinde grotesk bir durum yaratırken, Julia Kristeva ise *Korkunun Güçleri: İğrençlik Üzerine Deneme* (2009) adlı kitabında ise *grotesk* olanı iğrenç kavramı ile ilişkilendirir. İğrenç olan temelde Freud'un tekinsizlik ve Bakhtin'in grotesk kavramına yakındır şu nedenle ki: bu durumu yaratan dışarıdan bir güç değil, kişinin kendi içinden ve bedeninden gelen kodlamalardır. Kişinin kendi bedeninden gelen dışkı, irin, ter, gözyaşı her türlü dışarı boşalım *abject* olan ile bağlantılıdır. Bu bağlamda kişinin sürekli olarak dışarı boşaltmak istediği ve boşaltınca rahatlayacağı ya da temiz olduğunu hissedeceği bedensel çöplerin kaynağı kendisidir. Bu yönüyle aslında onun tehdit olarak gördüğü tüm beden sınırları beden ve öznenin bir parçasıdır ve bu parçadan kendini arıtmak düşüncesi *abject* ve bu yönüyle grotesktir ki Kristeva'ya göre (2009, s. 16) “atıkların en tiksindiricisi cesettir”.

Grotesk imgenin resim sanatında temsil boyutunu açıklarken bu düşünürlerin ortaya koyduğu kuramlar dahilinde ilerlemek, eserlerin anlam katmanlarını zenginleştireceği düşünülmektedir. Ortaçağ kiliseleri ve geniş bahçelerin yıkımını tasvir eden Salvator Rosa'nın (1615-1673) resimleri sanat tarihinde en belirgin olarak gözlemlenebilen, *grotesk* gerçekliğin temel taşları ile örülüdür. Sanatçının eserlerine eğilmeden, O'nun kullandığı *grotesk* yapının oluşum sürecini belirleyen, 17.yüzyılın toplumsal, coğrafik, siyasal ortamına dokunmak; tuvalindeki çürümüş bedenlerin ve melankolik yapının izahı olabilir. Sanatçının *Witches at their Incantations / Cadıların Büyüleri* (1646) adlı tablosundaki mekan seçimi, doğa olaylarıyla şekillenen Vezüv Yanardağı'nın olduğu bölgedir. Vezüv Yanardağı yüzyıllar boyunca halkta endişe yaratan, zaman zaman uykuya yatmasına rağmen, harekete geçtiğinde sülfür ile tüm canlıların soluşunu kesip; küle çeviren, tekinsiz bir yanardağdır. Plinius'un, Pompei ile ilgili notlarına bakıldığında, doğal bir felaket olan yanardağ püskürmesinin nedenin insan yaşantısında arandığı görülür. “Bu doğal kargaşada yetkililer tüm şehre çığırtkanlar yollayarak halktan kaba zevklerin kirliliklerini ve bencilce yapılan kötülükleri terk etmelerini rica ettiler” (Davenport-Hines, 2005, s. 26). Pompei yıkımına dair Plinius'un anlattıkları, Vezüv'ün kötü şöhretinin akıllarda kalmasını sağlarken, 1631 yılında yanardağın hareketlenmesi sanatçıların gözünde yeni bir konu, geçmişteki olayların sanatta yeniden kurguya dökülmesine olanak sağlar. Vezüv ve doğa üstü güçlerin adeta işbirliği halindeymişçesine insanda bıraktığı örneklerden biri şu cümlelerde bulunabilir. Rosa'nın tanınmasında ve grotesk dilinin gün yüzüne çıkmasında etkenlerden biri bu doğa üstü olaydır. 1631 yılındaki volkanın püskürmesi sırasında Napoli, Sicilya bölgesinin başkenti ve Avrupa'nın sayılı büyük kentlerinden biridir. Napoli kentine ziyarette bulunan İngilizler, bir yanardağın şekillendirdiği dramatik ve her yerde

görülmesi mümkün olmayan kasveti de içinde barındıran hareketliliğinden etkilenmişlerdir. Bu etki ve kasvetli manzara yeni bir bakış açısının da Batı sanatında oluşmasına vesile olur. Rosa, çocukluğunda Napoli’de rahip yardımcısı kimi zaman manastırın duvarlarına çizimler yaptığı için defalarca kırbaçlanan bir çocukken, ileriki yıllarda boyutları küçük, kasvetli peysaj resimleri yaparak üretimine devam etmiştir. Rosa’nın *Witches at their Incantations/ Cadıların Büyüsü* adlı eserinde de dikkat çekici unsurlardan ilki, kalabalık insan gruplarına rağmen, birbirleriyle iletişime geçmek yerine, kendi küçük dar alanlarında tasvir edilen, mutsuz bir yüz ifadesi ile betimlenmiş, çoğunlukla yaşlı, yarı çıplak figürlerdir. Merkezde kuru bir ağacın dalına asılmış halde bulunan bir ceset yer alırken, cesede çıplak bir kadın tarafından tütsü koklatılmakta ve bir cadı da cesedin ayak tırnaklarını kesmektedir (muhtemelen bu tırnaklar büyü ya da ilaç yapımında kullanacaktır). Orta alanda, aynada kendisine bakan ile altın görünümlü bir kaba sakatat koyarak ezmeye çalışan çıplak kadın figürleri yer alır. Resimde sakatat ya da işkembe kullanımı, Bakhtin *grotesk* yapı tanımında yer alan itibarsızlaştırma ve alçaltma/ küçük düşürme (*degradation*) kavramını ile örtüşür. “İtibarsızlaştırma ile kastedilen şey; yüksek, ruhani, ideal, soyut olan her şeyin yukarıdan aşağıya indirilmesidir. Böylece soyut olan somut olan bir madde düzeyine çekilir” (Rızvanoğlu, 2016, s. 26). Resimdeki *grotesk* yapı bedenın iç uzuvlarının detaylı bir şekilde temsil edilişı ile anlatım dilini güçlendirir. Burada işkembe yere dağılmış olarak sunulurken, bu durum çift katlı bir aşağılama göstergesi olarak algılanabilir. İşkembeyi oluşturan mide ve bağırsak, insanın sindirim organlarıdır; karında bulunurlar ve bu anlamda hayatın bizatihi kendisidirler. İnsan bedeninin alt bölgelerini yani cinsel organları ve bağırsak imgesini kullanmak, bedenın sahibi kişiyi itibarsızlaştırma durumunu da beraberinde getirir. Bununla birlikte işkembe, iştahın merkezi olan karnın da göstergesidir. Bakhtin'e göre, bu ikili ile nesneyi ya da temsili insanı itibarsızlaştırmaya çalışır. Dolayısıyla Ona göre “bir nesneyi itibarsızlaştırmak, onu yalnızca yokluğun uçurumlarına, mutlak yıkıma doğru değil, üremenin gerçekleştiği aşağı bölgelere, ana rahmine düşülen ve doğumun gerçekleştiği yöreye fırlatıp atmaktır” (Bakthin, 2005, s. 42).

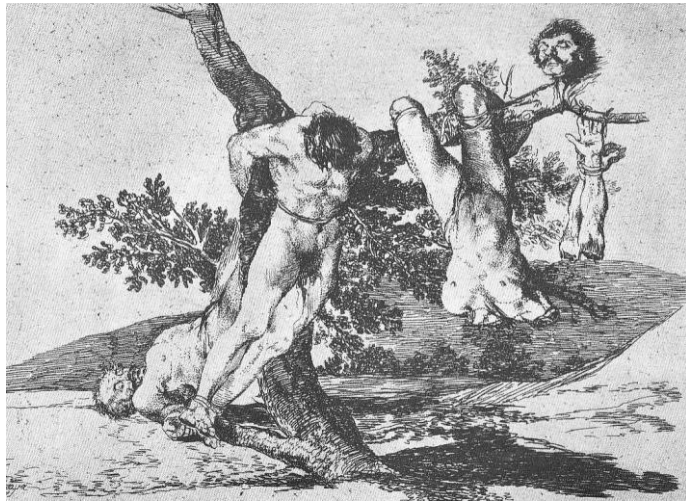


Görsel 1. Salvator Rosa (1615-1673), *Witches at their Incantations*, 1646 dolayları, tuval üzerine yağlıboya. Eser yeri: Londra Ulusal Müzesi. Kaynak: (<https://www.nationalgallery.org.uk/paintings/salvator-rosa-witches-at-their-incantations>)

Nitekim bağırsak çıkarma olarak bilinen *evisceratio* tekniği (kurban hala canlıyken bağırsaklarının bir çıkık yoluyla çıkartılması işlemi) resim sanatında gerek Aziz Erasmus'un *Şehit Edilmesini* konu alan resimlerde gerek ise belli bir zümrenin izleyici olarak katılımı ile gerçekleşen, suçundan dolayı idam edilip, bedeninin parçalara ayrılışını konu edinen resimlerde görülebilir. İktidarın yürüttüğü infaz sırasında bedene uygulanan müdahaleler grotesk sürecin bir parçasıdır. Bağırsak, dışkının vücutta olduğu, tutulduğu ve dışarı boşaltıldığı organ olarak grotesk itibarsızlaştırmanın en temel göstergesidir. Bu anlamıyla dışkı temsili, zamanında yüceltilen her şeyi itibarsızlaştırır. Sanders'in deyişi ile "dışkı verimli yaşamı olumlayan bir gücü ve elbette kilisenin saflık ve temizlik duygusunu ihlal eden maddeyi temsile eder" (Sanders, 2001, s. 233). Resme geri dönüldüğünde, bağırsak, sakatat, esanslar ile listede yazılı olan büyü işlemi yapılırken; sağ tarafta ise bir şövalye ironik bir şekilde kılıç işlevini gören sert kıl fırçasına teslim olmuştur. Arkada ise iskelet gibi duran kuşun bakışı ise bebeğe doğrudur. Bakhtin'in yaklaşımında beden, çiftleşen, üreyen, beslenen, dışkılayan, acı çeken, sonu olmayan eylemlerle, döngüselliğini koruyan, sonsuz bir yapıdadır. Resimde de Rosa, ölüm ve doğumu aynı anda göstererek, insanın sonsuzluğuna işaret eder. Ölüm ve doğum tek bir bedende birleşir. "Grotesk kişi, ölmektedir ama sonlanmamaktadır. Grotesk alanda olaylar, bir bedeni bir diğerinden ayıran sınırdan, yani ikisinin kesişim noktasında gelişir. Bedenlerden biri ölümü sunar, öteki doğum; ama ikisi de iki bedenli bir imgede birbirinin içine geçmiştir" (Bakhtin, 2005, s. 352).

Pre-romantik sayılabilecek bir ressam olan Francisco Josi de Goya y Lucientes (1746-1828) eserlerinde işkence ve acı kavramına eğilirken bunu; salt fiziki ve bireysel olarak değil, toplumsal bir sorun olarak ele almıştır. Goya, 1789 Fransız

İhtilali'nin ardından yaşanan buhran ortamını, şiddeti, reformların popülist yönünü, ayaklanmaları, dış müdahaleleri eserlerine yansıtmıştır. “Goya'nın sahnelerinde, bireylerden oluşan kalabalıklar yerine suratların ve bedenlerin hep birlikte, kişiliklerden uzak, duyarsız ve canavarca bir varlığa dönüşecek biçimde karıştığı ya da birbirine bulaştığı görülür” (Davenport-Hines, 2005, s. 192). Ondaki dehşet sahneleri, Fransız devrim savaşı sonrası İspanyollara karşı uygulanan yağmanın, sakat bırakma, tecavüz gibi trajik olayların etkileridir. Bedene uygulanan işkence ve toplu öldürülme sahneleri, yaşanmış soykırımın ve vahşetin temsilleridir ki sanatçı, vahşetin giderek alışılabilen, alıştırılan bir duygu olduğu düşüncesindedir. “Goya dehşeti insanlığın simgesi olarak görür; işkence görmüş bedenler arasında yeni bir kardeşlik betimler; belki de (çağdaşı Sade gibi) Tanrı'yı, savaş meydanı turlarından alınma bu dehşet verici imajlarla itham eder” (Davenport-Hines, 2005, s. 199). Goya'nın *Disaster of the War / Savaşın Felaketleri* (1810-20) (Resim 2) adlı seksen iki parçadan oluşan gravür serisi, Fransız askerlerinin İspanya'da uyguladığı işkencelerinin sahneleridir. Bu seri, 1808 yılında İspanya'yı işgal eden Napoléon'un askerlerinin işledikleri cinayetleri betimleyen gravürler olup, sanatçı dizinin evrenselliğini sağlama düşüncesine ek olarak, geleneksel kahramanlık öykü temsillerine yakın durmayan bir betimlemeyi tercih etmiştir. Sanat Tarihinde genellikle anıtsal bir dille sunulan kahramanca ölümleri Goya, utanç abidesine dönüştürür. Tıpkı Rosa gibi Goya'da öldürmenin utançlığını sergiler. Bu eserlerde, dar ağacına asılmış, uzuvları çeşitli parçalara ayrılmış asker ya da sivil ceset görüntüleri yer alır. Engizisyon mahkemelerinde gördüğümüz, halka açık idamların bir eğlenceye dönüşmesi ve bedenin parçalara ayrılarak incelenmesi, bu parçaların elden ele dolaştırılması, bu anlamda ahlaki olarak insanın değersizleştirilmesi sorunu Goya'nın eserlerinde dile gelir.



Görsel 2. Francisco Goya (1746-1828), *Savaşın Felaketleri II Dizisinden*, 1810-15, Asit oyma, Aquatint. Eser yeri: The British Museum, (<https://www.gettyimages.com/detail/news-photo/the-disasters-of-war-no-16-they-avail-themselves-by-news-photo/640267885>)

Licht, Goya'nın eseri için şu yorumda bulunur: “Sayısız yüzyıllar boyunca saygı duyulacak bir nesneyi temsil eden insan bedeni ilk kez çürümüş, mide

bulandırıcı, asaletten yoksun biçimde kullanılır” (Licht, 1979, s. 148). İnsan bedeni resimlerde ideal olan değil, tüm yaşanmışlıkları ile sorgulanır. Medenileşmiş toplumlarda yaşanan kargaşa, ahlaksızlık ve sözde modernitenin getirisi adil olmayan düzen kimi zaman hiciv ve sarkastik bir tutumla gravür kalıplarına yansır. Goya’nın bu serisinin çağdaş sanatta yeniden üretimi Jake (1966) ve Dinos (1962) Chapman (Chapman Kardeşler)’de görülebilir. Sanatta yeniden üretim ya da dönüşüm, belleğin kaybedilmesi gibi eleştirileri de beraberinde getirmekle birlikte aslında yeniden üretmek; belleği yeniden gündeme getirmektir. Burada muğlak olan şu nokta olabilir: Alıntılanan eser ile yeniden üretilen eser arasındaki zaman ve süreç dilimi. Bu aradaki boşluk, iki eser arasında kopukluk yaratmaktan ziyade belleğin yeniden üretimini devreye sokarak; anlam bağlamlarını zenginleştirir. Eserin ilk üretimi ve alıntılama süreci arasındaki tüm zaman katmanlarını da kendisine dahil ederek çoklu bir ses üretilirken, yaşanan olayların birbirlerinden çok da farklı olmadığını da gösterir. Bir eserin diğer bir esere yaptığı referans, zamansal kayma ya da sıçrama durumları bağlamında Goya ve Chapmanlar arasında olan zamansal sıçramadan çok daha fazlasıdır. İlk olarak Goya’nın serisinin tam olarak neyi betimlediğini çözmek gerekebilir. Resimleri yanında çok sayıda baskıresmi de bulunan Goya’nın *Savaşın Felaketleri* adlı serisi; “1808 -1814 yılları arasında İber Yarımadası’nda yaşanmış, işgalci Fransız kuvvetlerinin İspanyol, Britanyalı ve Portekizli kuvvetlerle çarpıştığı Yarımada Savaşı’ndan şiddet sahneleri betimleyen seriye odaklanır” (Hackworth, 2018, s. 12). Sanatçının bu baskıları, Napolyon askerleri tarafından kurşuna dizilen halkın, kılıçtan geçirildiği, kurşuna dizildiği, baltayla bedenlerin parçalandığı, ezilen, mağlup olmuş, zulüm görmüş bedenlerin mağduriyetinin belgeleridir. Goya’nın gravürlerinde ağaca ya da çarmıha asılmış, hunharca parçalara ayrılmış olan bedenler, Chapman kardeşlerin kurgularının da ilk durağıdır. İkili eserlerini Nazi imgesi ile ilişkilendirir. Theodor Adorno’nun *Otoritaryen Kişilik Üstüne* adlı kitabında da bahsettiği gibi Nazi döneminin noktalanması ile birlikte faşist eylemler sona ermemiş, yön değiştirmiş, beden işkenceleri yerine iş, ahlak ve üretim mecralarında otoriter bir yaklaşım olarak, bireyler üstünde kurduğu baskıcı yapısını devam ettirmeye çalışmaktadır. Chapmanlar’ın Goya’nın eserlerinde gördükleri; zaman ya da iktidarın hangisi olduğu ile bağlantılı olmaksızın, insanlık var oldukça süregelen bir anlamda insan denilen varlığın gerçekte insaniyetsizliğini ön plana çıkarmaya çalışan yaklaşımdır. Sanatçılara göre Goya eserlerinde, şiddetin insan yapısının formunu bozduğunu, bu yönüyle insanın formsuz bir varlık olduğunu betimlenmeye çalışmıştır. Bu nedenle beden birkaç yerinden parçalanır, neredeyse parçalar arasında bir ilişkisi kalmaz. Chapmanlar’ın bir yığın halinde kurguladıkları eserler, zihni sürekli olarak kışkırtacak görüntülerle doludur. Bakhtin’in, grotesk yapısını şekillendiren karnaval imgesinde “yaşlıyla genç, ölümle yaşam, tavanla taban, ön ile arka, özgüyle sövgü, trajik ile komik aynı anda bulunur” (Rızvanoğlu, 2016, s. 19). Gerek Chapmanlar gerek ise Goya’nın eserleri, karnaval kavramına uygun olarak birbirini tamamlayan zıtlıklarından beslenir. Bakış ise eserlerdeki detaylarda dolaşırken, zamansız, geçişli,

trajik, komik, detaylı ya da yüzeysel imgeler arasında kaybolabilir. Örneğin, Goya'nın *Savaşın Felaketleri: Büyük Marifet! Ölülere Karşı!* Adlı, 39. Gravürü, Chapmanların birkaç versiyonla yeniden ürettikleri bir eserdir. Hristiyanlıktaki *Teslis*'in (Kutsal Üçlü) ikonografisini ironik bir şekilde yorumlayan Goya'nın baskısı için Chapman Kardeşler şu yorumda bulunur: "*Büyük Marifet! Ölülere Karşı!* özellikle *heretik* bir resimdir; çünkü bu bedenin herhangi bir şekilde kurtarılabileceği fikrini bütünüyle reddeder" (Evren, 2017, s. 19). Onun yerine resim yerçekimi nosyonunu, entropi nosyonunu ve çürüme nosyonunu betimler. *Büyük Marifet! Ölülere Karşı!*'daki parçalanmış bedenler, salt bir ölüm temsili yerine; kuru ağaç dalları arasında gerilimin sürekli olarak hazır bulunmasını sağlamaktadır. Chapman Kardeşler, bu eserin yeniden üretiminde gülen bir palyaço kafasını ölü bedene ve kuru ağaç dallarına eklemeler. (Resim 3). Bakthin'in *groteskin* kaynağı olarak gördüğü; gülme yoluyla dizginlenebilecek olan korku ya da evrensel dehşet tanımı, kendisini gösterir. Bakthin'e göre gülme, "bir bütün olarak dünyayla ilişkilendirilir. Bu yanıyla tarih ve insana ilişkin temel hakikat biçimlerinden biridir. Dünyaya ilişkin özel bir bakış açısıdır da. Gülme ile dünya daha derin görülür. Gülme ile korku alt eder; çünkü hiçbir engelleme, hiçbir bir sınır tanımaz. Gülme otoriter olanın karşısındayken, korkunun karşısında bir direnci ifade eder. Her şeyin parodisi yani gülen bir surati vardır; çünkü her şey ölüm aracılığı ile yeniden doğar ve yenilenir" (Bakthin, 2004, s. 119-190). Gülme otoritere karşıt bir eylem, bir parodi ise, adaletsiz ölümlere karşı verilen cevabı bu gülen maskeler karşılıyor gibidir. Yine çarmıha gerilme sahnesini Chapman kardeşler, Mc Donalds'ın simgeleşen kafası ile birleştirirler. Bu palyaço kafaları, bakışı; şiddet, kapitalizm ve bu ikisinin zamansızlığı ile ilişki kurmaya yönlendirir. Mc Donalds palyaçosu belirgin bir şekilde kapitalist düzeni temsil ederken aynı zamanda sürekli olarak gülen surat ifadesi taşıması da ikinci bir gerilimi beraberinde getirir. Ölümün ve savaşın, şiddetin zamanlar arası ve hiçbir döneme salt ait olmayan yüzünü Chapman kardeşlerde gün yüzüne çıkar. Nazi, Hitler, Mc Donalds bu üçleme çağlar arasındaki yaşanan bu dehşet ve benzerlik üzerine düşünme mesafesini bırakmaktadırlar. Bu noktada Çakırlar, sanatçıların günümüz siyaset, ekonomi, politika argümanlarının, yeni bir savaş imgesine dönüştüğü görüşündedir. Geçmişte yaşanan Goya'nın baskı serisine de yön veren savaş imgesinin artık belli bir savaş sahnesinde değil; kapitalist sistemin imgeleri ile ilerlediğini düşündüren çıkarımlarını belirtmek gerekirse; Chapmanlar "postmodern dışkılamanın abesliği"ni taklit ederken, bunu "düşman ilan edilenle doğrudan karşılaşmanın eksikliği"nin bir semptomu haline getirirler: Goya'nın eserlerinin yeniden yorumlanışındaki performatif bayağılık, günümüzün savaş imgesinin bedenlerden arındırılmışlığı üzerine kuruludur ve beden bu yönü ile "öznenin parçalanmış beden (*imago*) nostaljisini postmodern bir fanteziye dönüştürdüğünü" gözler önüne serer (Çakırlar, 2017, s. 70).



Görsel 3. Dinos ve Jake Chapman, *Insult The Injury*, 2003, Goya'nın baskı resim serisinin suluboya ile yeniden üretimi, eser yeri: John McEnroe Galerisi. (<https://www.worldartfoundations.com/arter-jake-dinos-chapman-in-the-realm-of-the-senseless/>)

Goya'nın grotesk anlatım dilini ve çağdaş grotesk üslubü etkilediği düşünülen Fransız felsefe yazarı François le Marquis de Sade'de bu aşamada değinmek, Goya'nın eserlerinin bahsettikleri açısından destek olabilir. Goya'nın çağdaşı ve Gotik ve Romantik yazı dilinin baş kalemlerinden Sade'nin soylu bir aileden gelmesine rağmen katı ve sevgisiz bir çocukluğa sahip oluşu, yaşadığı şatonun ihtişamına rağmen onda uyandırdığı kasvetli yapısı, O'nun *grotesk* dilini belirleyen unsurlardan olduğu düşünülür. Bu dil ise kendisini *Sodom'un 120 Günü*'nün alt okumalarında gösterir. Sade'nin çocukluğunu geçirdiği Saumane Şatosu, yer altı geçitleri, dehlizleri, vadiye bakan görüntüsü ile ihtişamlı hayatın temsiliydi. Çocukluğunu, abisini dövdüğü için bu şatoda tek başına geçiren Sade, bu büyüme sürecinde hikayelerinin dekorunu da bilincine kazır. Kadınlara karşı uyguladığı şiddet (kırbacılama, satanist ritüeller, afrodizyak yaratan madde içirme) nedeniyle Vincennes Hapishanesi'ne mahkum edilen Sade, tam bir tecrit hayatına mahkum edilir. Sade, ikiyüzlü ve hırsı bürünmüş olarak gördüğü iktidarın; reform adı altında ülkede yaşattığı katliam ortamını hicveder. Onun yazıları *grotesk* düşüncenin insanlık tarihinde her dönem olan yönünün göstergesidir. Sade, “kötülüğün kökenlerinin ve kendi çektiği zorlukların nedeninin özel mülkiyet, sınıf ayrımı, din ve aile yaşantısı gibi başlıca insanlık konumları olduğuna karar verir” (Davenport-Hines, 2005, s. 210) ve bu dönemde giderek artan cinayetleri baz alarak Goya, insanlığın kötülükle beslenen yönünü ortaya koymaya çalışmıştır. Devrim adı altında kitleleri kana boğan ya da ahlaki yapıyı zedelediği için katledilen insanlar hem Goya hem de Sade'nin eserlerinde gün yüzüne çıkar. İki sanatçıda da görülen kurgulanmış cinsel zulümler, esin kaynaklarını gündelik yaşamdaki olaylardan almaktadır. Örneğin, “İskoçya'da 1746'da verilen ölüm cezalarına göre mahkûmlar asılıyordu ama ölene kadar değil, ilk olarak diri diri kesilip, bağırsakların çıkartılıp,

bu bağırsaklar mahkumun gözü önünde yakılıyordu” (Davenport-Hines, 2005, s. 207). Ölümün ve işkencenin görsel bir şölen olarak algılandığı ortamda Goya ve Sade'nin *grotesk* eserlerinin gerçek olaylardan tek farkı çok daha hızlı ve birbiri üzerine yoğrulan kurgusal yapılarıdır.

Dönemin diğer bir *grotesk* ürünü olan ve güncel sanatta geçerliliğini yitirmeden, alıntılarını yapılmaya devam eden Mary Shelley'in *Frankenstein* isimli eseri, tıpkı Sade ve Goya gibi devrim döneminin kanlı yüzünden beslenir. *Frankenstein*, 1816 yılında Mary Wollstonecraft Shelley (1797/1851) tarafından kaleme alınan ve otobiyografilerle saç ayağını oluşturan, ilk *grotesk* edebi eserlerdendir. Bir kutup gezgini olan Robert Walton'un kız kardeşi Margaret'a yazdığı mektuplarla başlayan, Rusya, Kuzey Avrupa, Kuzey Kutbu gibi soğuk ve zor hava şartlarında yaşanan ölümlerle beslenen kitapta, bir kimya öğrencisi olan Frankenstein, idealleştirilmiş, üreme özelliği olmayan, elektrik akımı ile kendisini besleyen ve büyüyen, neredeyse canavarca görülen bir yaratık yaratır. Shelley, kocasının; “elektrik ya da ona benzer bir şey ruhun görevini yapabilir mi?” düşüncesinden feyz alarak insan yapımı teknolojik bir düzenek kurarak bir anlamda doğa ile restleşir. Kitap ve aynı adlı filmi, teknolojik üretimin insan ırkı üzerinde gösterdiği şiddeti konu edinir. Shelley teknolojik üretimin insanlar üzerinde yarattığı değişimi odaklanır. Canavarın zamanla üreme düşüncesini paylaşması ve sahibinin bu olayın olması durumunda insanlığın sonunu getirebileceği düşüncesi ile karşı durup; onu tek olmaya itişile gelişen olaylar silsilesidir. *Her canlı kendisini tamamlamak ister* düşüncesi ile beslenen eserde, canavarın yalnızlığını baskılamak için kullandığı dil ise diğer insanlara karşı şiddettir. Yaratık bile olsa bir canlının yalnızlığından ötürü göstermiş olduğu şiddet, kasvetli bir ortamla dizelere dökülür. *Frankenstein*, Bakhtin için (2005, s. 352), *grotesk* imgenin en temel eğilimi olan iki bedeni tek bir bedende göstermektir. Buna göre; “ölen ve doğan beden iki ayrı beden olarak tek bir bedende birleşmektedir” (Rızvanoğlu, 2016, s. 31). Bu bağlamda Bakhtin'in beden yorumlaması kapsamında Frankenstein'ın canavar karakterinin, ölü bedenlerden yaratılan yeni bir canlı olma özelliği ile aynı beden içerisinde hem ölümü hem de doğumu barındıran *grotesk* bir yaratık olduğunu söylemek mümkündür. Goya, Sade, Shelley, gerek yazı gerek resimsel anlatım dili ile, *grotesk* yapıyı yaşanan toplumsal olaylar çerçevesinde kurmuşlar, otoriteyi hicveden bir yaklaşım benimsemişlerdir. Sanatçıların yaşama ve olaylara karşı gösterdikleri eleştirel yaklaşım ve yaşanan çağın her türlü zulmüne karşı gösterdikleri insanı duyarlılık, *grotesk* yapının aslında toplumsal iz düşümle beslenen yönünü gösterir. Bu bağlamda onların eserlerine bakarak, dönemin tarihi ve toplumun ruhsal durumunu anlayabiliriz. Bu eserler dahilinde *grotesk* imge, dönüşüm halinde olabilen, metamorfozlarla ilerleyen bir yapıda kendisini yüzyıllar boyu göstermiştir. Zamanla olan ilişkisi onun belirleyici özelliklerinden biridir. Klasik bir estetik açısından *grotesk* olan geleneksel korkuların, fiziksel deformasyonların, zihinsel rahatsızlıkların temsiliinde ki bunların hepsini tek bir kelimedeyle; korkuda toplayabiliriz, aynı zamanda mizah

unsuru ile birlikte ilerler. Korku ya da mizah; bu ikisinin eserdeki baskın durumuna göre *grotesk* olan neşeli ya da korkunç bir duruma dönüşmektedir. *Grotesk* olan ister korkunç ister mizah ağırlıklı olsun en baskın *grotesk* unsurlardan biri bedendir.

2. Günümüz Sanatında Grotesk Dil

“...Bu arada bana asla ölümlerin huzurlu görüldüğünü söyleme”

George Orwell, Bir Fili Furmak

Günümüz sanatında grotesk yapı, beden, onun maddeselliği, işleyişi, beden üzerine yüklenen tabular dahilinde ilerlemektedir. Beden, iğrenç, yabancı, tekinsiz kavramları ile ölçülendirilmeye çalışırken, postmodern kuram çerçevesine özneyi kendi dışındaki alandan ayıran sınırlar ve bu sınırların nasıl kurulduğu sıklıkla tartışılan bir konudur. *Grotesk* yapıyı iğrenç kavramı üzerine kuran psikanalist, yazar ve filozof Julia Kristeva, *Korkunun Güçleri: İğrençlik Üzerine Deneme* (2009) adlı kitabında, beden kavramını irdelerken Jacques Lacan’dan feyz aldığı iğrenç kavramını derinden çözümler. Bu kavram aşına olunan bir durumun içinde barındırdığı rahatsız edici olan ile Bakhtin’in *grotesk* kavramlarına yakın durur. Kişinin bedeninden atılan dışkı, irin, kan, gözyaşı gibi her türlü bedensel çöpu *abject* olan ile ilişkilidir. Kristeva’ya göre iğrenç olanı tanımlayan, bir şeyin temiz ve hijyen olması değildir. Kişi kendi bedeninden çıkanlara karşı özdeşlik kuramamakta ve bu atıklar bedenden çıktığında rahatlamaktadır. Kişi özne olgusunu “bana dair” olan şeyden fiziki olarak kurtulduğunda tamamlandığını hisseder. Öznenin bütünlüğünü tehdit ettiği düşünülen her türlü bedensel çöp, aslında ona ait olduğu için bu durum tekinsiz ve *abject* tir. Bu tanımlama şu soruyu beraberinde getirebilir: Ben olandan atılan bedensel bir atık yerine, bedenin bir uzvu ya da tamamı olması durumunda ne olur? “Ölüm, yaşayan bedeni işlevsiz bir atığa dönüştürdüğünde, iğrençliğin alanına dahil olur. Ölümün devreye girmesi durumunda radikal bir değişiklik olan tümüyle bir çöp haline gelir ve iğrenç olarak nitelendirilir. Özne için ötekileşmenin ve öznelliğin kaybedilişidir. Bu bağlamda “atıkların en tiksindiricisi cesettir. Atıkların en tiksindirici olan ceset, her şeyi kuşatan bir sınırdır. Dışarıya atan artık ben değilim, ‘ben’ dışarıya atılanım. Sınır, bir nesneye dönüşmüştür. Nasıl olur da sınırsız olabilirim?” (Kristeva, 2009, s. 16). Öznenin konumu ölümden sonraki aşamada nesneye dönüşerek, en büyük atığı oluşturur. Özne ne zaman ki dışarıya atmak, kurtulmak eylemlerinden kopar ise o vakit ölü bir beden ve nesnedir. Canlı olmanın kanıtı her türlü şeyi kendinden boşatma eylemi ise ve bu durum; özneyi yaratıyorsa bu eylem yapılamadığı zaman özne; nesne konumuna geçen tekinsiz bir dile dönüşür.

Kristeva’nın belirttiği, öznenin dehşet mekanizması olan ve dışarıya atmak için sürekli mücadele ettiği grotesk yapıdaki port-mortem fotoğraf üretiminde, bedenin dönüşüme odaklanan ve ölümden sonra yaşanan aşamaları belgeleyen üretim biçimleri de bulunur. Sanat alanında ölü bedenin dönüşümleri üzerine

eğilen sanatçılar arasında yer alan 1970’li yıllarda başladığı morg serileri ile Jeffery Silverthorne’u görmek mümkündür. Sanatçının, ABD Rhode Island Eyaleti Başsavcısının izni ile morga girerek başladığı bu fotoğraf serisi, 1972- 1991 yılları arasını kapsar. (Görsel 4). Morgda çektiği fotoğraflar, otopsi sonucu işlem görmüş bedenlerden oluşur. Bu teknik işlem sonucu bedende olabilecek tüm kesik, dikiş, çürüme, şişme, sıvıların yüzeyde kalması gibi izler, bu fotoğraf kareleri ile ölümsüzleşir. Bu halleri ile fayyum portrelerinden beri görülen ölümün ardından bedeninin hala yaşıyormuşçasına temsil edildiği resim ve fotoğraf geleneği ile tezattırlar. Ölüm ile gelen değişimin ve tıbbi müdahalenin izlerini belgeleyen fotoğraflar ötekileştirilmiş ya da toplumun kabul ettiği ölüm sonrası ritüelin tersidir. Morg serisi, zamanın geçiciliğini hatırlatırken, Kristeva’nın *grotesk* beden kavramını oluşturan bedenden atılan kan, sıvı, irin, v.s. atıkların en üstü olan beden parçalarının ya da tümünün atılması eyleminin kareleridir.



Görsel 4. Jeffrey Silverthorne (1946), Morg Çalışmaları, 1972, Fotoğraf Dizisi, PDNB Galeri. kaynak: (<http://www.stefanvanthuyne.be/staring-into-the-void/>)

Zaman içinde değişen, bütünlüğü bozulan *grotesk* bedeni belgeleyen diğer bir fotoğraf sanatçısı olan Amerikalı Joel-Peter Witkin’in eserlerindeki ceset imgesi, Silverthorne’dan farklı olarak morgtan kopartılmış adeta Rönesans resim geleneğinin günümüz teknikleri ile yeniden üretimidir. Roman Katolik bir anne ve Yahudi bir babadan dünyaya gelen ve 1969-1964 yılları arasında Vietnam’da fotoğrafçılık yapan sanatçı, ölümü; görsel ya da yazılı basından değil bizatihi ilk bakıştan görmüştür. Fiziksel olarak deforme olmuş ölü beden imgelerinde sanatçı, Velasquez’in (1599-1660) *Las Meninas*’ı, ya da Boticelli’nin (1445-1510) *Venüsün Doğuşu*, gibi klasik resim sanatına referanslar barındırır. Onun fotoğraflarını bir

natürmort geleneği diliyle okumak, ilişki katmanlarını zenginleştirir. Bu fotoğraf dili, yaşam ve ölümün iç içe geçtiği *vanitas* tablo geleneğine atıflarda bulunur.

Sanatçının hastane morgundan alarak gümüş bir tabağın ortasına yerleştirdiği erkek kafasından oluşan *Still Life/ Ölü Doğa* ya da *Face of a Woman /Kadın Yüzü* adlı fotoğrafları çok yönlü, üretken imgeler yığını olarak *vanitas* tablo geleneğini hatırlatır. *Vanitas*; beden ölümü ve ruhun ölümsüzlüğünü yan yana getirmeyi amaçlayan, nesne olarak ölümü çağrıştıracak göstergelerin seçildiği resim geleneğidir. *Vanitas* resimlerde hedeflenen şey “seyirciyi hayatın kısılgı ve kırılğanlığı üzerine tefekküre yöneltmektir ve resmi olarak temsil edilen her nesne, hiç kuşkusuz, kendisinden başka bir şeyi kasteder” (Leppert, 2002, s. 92). *Ölü Doğa ve Kadın Yüzü*’nde resmedilen nesneler izleyicinin bakış açısı ile aynı düzlemde yer alırken, izleyici hem ölüm hem yaşam nişaneleri ile karşılaşır. (Resim 5).

Ölümün nişanesi olan bir kafatası ve yaşamın nişanesi olan çiçeklerin diriliği, zıtlıkları ile grotesk yapıyı kuvvetlendirirler. Fotoğrafta kafasının içinden çiçekler açmış bir adam uyumuşçasına mutlu ve sakin bir yüz ifadesine sahiptir. Witkin’in yaklaşımı, gerek toplum tarafından romantize edilmiş, huzurlu ölüm fotoğrafları gerek ise talihsiz ölümlerin otopsi sonucu işlemlerini belgeleyen, ölümden sonra dönüşüme devam etmiş bedenlere yakın değildir. Sanatçının üretim sürecini ortaya koyarken, yaşamındaki olaylara değinmek gerekir. İlk cinselliği hermafrodit biriyle keşfetmesi ve yine trafik kazası geçiren bir kız çocuğunun kafasının, o sırada yoldan geçerken ayağına yuvarlanması, sanatçının üretim sürecini şekillendiği düşünülebilir. Fiziksel deformasyonları olan bireyler üzerine eğilen sanatçının verdiği gazete ilanına bakıldığında şu ifadeler dikkat çekicidir:

Cüceler, vücut bozuklukları olanlar, devler, kamburlar, transseksüeller, sakallı ve çok kıllı kadınlar, kuyruklu, boynuzlu, kanatlı, dört memeli kadınlar, doğumdan dolayı sakat kalmışlar, kolu, bacağı, burnu, kulağı, memesi kopmuş herkes.... Aşırı derecede büyük her türlü organı olan herkes... Her tarzda garip ve değişik görünümü olanlar, ölümler, ölü doğmuş her türlü canlı biçimleri, hermafroditler, bedeninin duruşunda arızaları olan herkes, aşağıdaki telefon ile temasa geçsin..... (Ateş, 2016, s. 1).



Görsel 5. Joel Peter- Witkin (1939), *Still Life/ Marseilles*, 1992, Fotoğraf, Fraenkel Galerisi. Kaynak: <https://www.christies.com/lotfinder/Lot/joel-peter-witkin-b-1939-still-life-5276014-details.aspx>

Sanatçının, fiziki güzellik hakkındaki ön yargıları sorgulayan ve gerçeküstü çizgiler taşıyan *Kiss/Öpücük* (1982) adlı fotoğrafı kendisini öpen kesik iki erkek kafasından oluşur. Üniversitenin tıbbi araştırmalar bölümünden bir günlüğüne ödünç aldığı erkek kafası, boyun kısmından kesilmiş ve tüm tendon, doku, kas yapısı ile karşımızda durmaktadır. İzleyici, ilk olarak yaşlı bir erkeğin kendisini öpmesinin düşüncesini sorgularken, bakış; aşağı doğru indikçe daha da tekensiz bir manzara ile karşılaşarak, her ayrıntısını görebildiği kesik iki grotesk boyunla yüz yüze gelir. “Grotesk imgenin sanatsal mantığı olan, bedenin kapalı, pürüzsüz ve nüfus edilmez yönünün yok sayılışı ve bedenin yalnızca dış değil, iç parçalarının da sergilenişi” (Rızvanoğlu, 2016, s. 31) fotoğrafa yansır. Her bir fotoğraf karesinin karanlık odada negatiflerinin çizimi ile oluşan görüntüler, fotoğraftan uzaklaşıp, boya tadı kazanır. Fotoğrafa ilham olan olayı Witkin şu cümlelerle açıklar:

Annem ve ikiz kardeşime eşlik ettiğim bir pazar günü kiliseye gidiyorduk. Kilise binasının girişine doğru yürürken inanılmaz bir kaza duyduk. Kazada üç araba ve bunların hepsinde aileler vardır. Her nasılsa, karışıklık içinde artık annemin elini tutamıyordum. Kaldırımda durduğum yerde, devrilmiş otomobillerin birinden yuvarlanan bir şey bana doğru geliyordu. Küçük bir kızın kafası. Yüzüne dokunup konuşmak için eğildim ama dokunmadan önce biri beni uzaklaştırdı (Witkin, 2006, s. 15).

Ölümler üzerine fotoğraflarını kurgulayan sanatçılar arasında Rudlof Schafer’in 1988 tarihli *Sonsuz Uyku* serisinde hayatını kaybetmesine rağmen, sanki kendi yatağında huzurlu bir uykuda yatan portre serilerini ya da Walter Schels’in bir hastanın ölmeden önce ve öldükten sonraki görüntülerini birleştirerek kurguya döktüğü *Ölümden Önce Hayat* (2004) serilerini söyleyebiliriz. (Resim 6).



Görsel 6. Rudolf Schafer (1952), Sonsuz Uyku Serisinden, 1998, Fotoğraf. (<https://tarthead.com/2012/04/06/deaths-face-rudolf-schafer-images-may-upsetoffend/>)

Sanatçıların bu fotoğraflara yaklaşımları ölümün bir son ve uyarıcı özelliğini ortaya koyan temsil yerine, şu an yanımızda uyuyan bir süre sonra uyanacak bir kişinin tanıdıklığı ve aşinalığıdır. Bu yaklaşım, yakınları tarafından saklanmak üzere, kaybedilene ait bir resmin, ölünün tabutuna resmedildiği Fayyum Portrelerine götürür. Bu bağlamda John Troyer, 19. yüzyıl muhafaza teknolojilerinin, insan bedenine yüklediği yeni alımlama boyutunu tartışmaya sunar. “Bu muhafaza biçimi ölü bedeninin canlıymış gibi sunulmasına ve ölü beden imgesinde semantik bir kaymaya sebep olmuştur. 19. yüzyıl Viktoryen döneminde cenaze işlerini yürütenleri ölüm sonrası fotoğrafçıların imgelerindeki estetiği kopyalamaya başlarlar. Bu tür derin uykudaymış gibi tasvir edilen ölümler nedeni ile garip bir tür “canlı ölü” insan bedeni ortaya çıkmaktadır” (Troyer, 200, s. 25). Ceset imgesi, bir gün öleceğini bilen her canlı için rahatsız edici bir durumdur. Sürekli bir dönüşüm halinde olan, kontolden çıkmış bir beden yerine bu fotoğraflarda aşına olunanı saklı tutmaya çalışan bir yön bulunmaktadır. Bu çaba ya da niyet ise ölü beden imgesini son hali ile imge boyutunda kalmasını sağlamaktadır. Bedenin çürümesini durdurarak, ileride var olmayanı, son hali ile zamansız olarak sunmak, kendi içerisinde çelişkiler de taşır. Böylece bedenin *grotesk* yapısı belki de göz ardı edilmeye çalışılır.

3. Sonuç

Grotesk'in literatür olarak sözlüğe geçtiği tarih net olarak söylenememekle birlikte bu kavram, ilk olarak Roma kazılarında bulunan hayvan ve insan figürlerindeki tuhaf, tanımlanamayan, tek bir canlıya referans vermeyen bir dizi duvar resmi için kullanılmıştır. *Grotesk* terimi farklı nitelik ve özellikler barındıran kapsayıcı bir yapıya sahiptir. Bu kendi esnek yapısı içerisinde tekinsiz, tuhaf, korkunç, iğrenç, absürd, karnavalesk, mizah, hiciv gibi farklı kutupları da taşıyabilir. *Grotesk*'in yüzyıllara sığmayan ve sınırlı kalmayan anlatım dilinin kaynağı, sürekli bir güç kurma eğilimde olan insandır. *Grotesk* olanın yapısının özgürlükle, farklı olan ve isyanla beslendiği görülür. Bu dili kuvvetlendiren ise toplumsal olayların ve bunların sunuluş biçimlerinin, bireylerde yarattığı korku ve tedirginlik halidir. Çağdaş sanatın şiddet görüntülerinden de beslendiği düşünüldüğünde, grotesk materyalist bir dünya; yaşanan şiddet görüntülerinin sarkastik biçimde sanata aktarılmasıdır. Sade'nin belirttiği gibi, iktidarın kendi gücünü göstermek ve kanıtlamak için gerçekleştirdiği katliamların görsel hafızaya kazınması ile kendisini besleyen *grotesk*, bu yüzyılda ise sayısız savaş, çevresel felaket gibi insanlığın yaşadığı tüm trajedilerle de beslenir. Çağdaş sanatta *grotesk* yapıya bakıldığında mizah duygusunun, politik bir alaycılıkla sunulduğu görülür. Shelley'in *Frankenstein*'de gördüğümüz mutant bedenler, ruhu olmayan yaratıklar, Sade'de yakaladığımız kesik, kopuk, çürümekte olan tanımsız bedenler, Rosa'nın kasvetli, kurak manzaraları *grotesk* yapının temel örnekleridir. Yine çağdaş sanatta ölü beden üzerinden groteske bakıldığında, özellikle geçmişte kahramanca ölümler yerine asılıp, kesilerek, halka ibret olması için bilimum işkenceye uğrayan beden tasvirleri bulunmaktadır. Aynı zamanda çağdaş sanatta beden kimi zaman eserlerde doğadaki çürüme/bozulma/tahribin yansımasını yansıtırken kimi zaman ise zamanın geçiciliğini iptal ederek zamansızlığa gönderme yapar. Bununla birlikte *groteskin*, politik olana, tek düze estetiğe ve rasyonel yanlısı düşünceye karşı duran tavrı, onu çağdaş sanatta var olmaya iten nedenlerdendir. Güncel sanat pratikleri içerisinde bu eğilim doğrultusunda eserler üreten sanatçılar, kasvetli, üzücü olana mizah ve ironi ekleyerek sunarlar. Sanatçıların grotesk yapının kendisini en belirgin kıldığı kavram olan bedeni algılayışı ve çözümlemeleri zırlıklardan beslenmektedir. *Grotesk* eserlerde korku, kaygı, kahrkahanının kombinasyonlarını bulmak mümkündür. Bununla birlikte grotesk bedenin özünde parçalanmışlık olduğundan, bu parçalanmışlık tehditkâr değil, yön verici, tabuları yıkıcı bir eğilime de sahiptir.

KAYNAKÇA

- Adorno, T. (2011). Otoritaryen Kişilik Üzerine. Doğan Şahiner (Çev.) İstanbul: Say Yayınları.
- Ancet, P. (2010). Ucube Bedenlerin Fenomonolojisi. Ersel Toraktepe (Çev.) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Arnheim, Rudolf. (2007). Görsel Düşünme. Rahmi Ögdül (Çev.) İstanbul: Metsi Yayınları.

GROTESK İMGE ÜZERİNE YAPIT ÇÖZÜMLEMELERİ

- Bakhtin, M. (2005). Rabelais ve Dünyası. Çiçek Öztekin (Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bataille, G. (1984). Visions of Excess: Selected Writings, 1927-1939. Manchester: Manchester University Press.
- Çakırlar, C. (2017). Evren, S. (Ed). Dinos -Jack Chapman: Anlamsızlık Âleminde | In the Realm of the Senseless, İstanbul: Arter Yayını.
- Davenport-Hines, R. (2005). Gotik: Aşırılık, Dehşet, Kötülük ve Yıkımın Dört Yüzyılı. Hakan Gür (Çev). İstanbul: Dost Kitabevi.
- Evren, S. (Ed). (2017). Dinos -Jack Chapman: Anlamsızlık Âleminde | In the Realm of the Senseless, İstanbul: Arter Yayını.
- Gavin, F. (2008). New Gothic Art: Hell Bound. London: Lawrence King Yayınları.
- Hackworth, N. (2017). Jake ve Dinos Chapman Anlamsızlık Alemi İçinde. Evren, S. (Ed). İstanbul: Arter Yayınları.
- Kristeva, J. (2009). Korkunun Güçleri: İğrençlik Üzerine Deneme. Nigün Tural (Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Leppert, R. (2002). Sanatta Anlamların Görüntüsü: İmgelerin Toplumsal İşlevi. İsmail Türkmen (Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Licht, F. (1979). Goya, The Origins of the Modern Temper in Art. ABD: Universe Books.
- Pala Güzel, Ş. (Ed) (2016). Grotesk. İstanbul: BilgeSu.
- Rızvanoğlu, E. (2006). Wittgenstein ve Bakhtin’de Tekdillilik ve Çokdillilik Sorunu. FLSF Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi. Cilt, Sayı 1.
- Sanders, B. (2001). Kahkakanın Zaferi. Kemal Atakay (Çev). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Shelley, M. (2012). Frankenstein ya da Modern Prometheus. Duygu Akın (Çev.) İstanbul: Can Yayınları.
- Shun-liang, C. (2010). Rethinking the Concept of the Grotesque Crashaw, Baudelaire, Magritte. UK: Legenda/Routledge
- Steinarsdottir, H. Valborg. (2009). Grotesque Physicality Female Excess in Angela Carter’s Night At the Circus. (Tamamlanmamış Master Tezi). Island University.
- Troyer, J. (2007). Embalmed Vision, Mortality 12 (1). New York: Routledge.



TARİHİ BAĞLAMDA RUS TEKSTİLLERİ VE SANATÇI ANDREY MADEKİN

Özlem Erzurumlu JORAYEV*, Şebnem Ruhsar TEMİR GÖKÇELİ**

Özet

Peru’da, MÖ. 2500’lü yıllara ait olduğu saptanan dekoratif özellikler taşıyan dokumalar bulunmuştur. Çin’de, 10. ve 13. yüzyıllar arasında tekniği iyi bilen dokuma ustalarının olduğu ve tapestry dokumalara benzer dekoratif ipekli dokumalar yapıldığı bilinmektedir.

Rusya’ya bu teknik Avrupa’dan sonra gelmiş, ilk uygulama merkezi olan St. Petersburg duvar halısı fabrikası İmparatorluk tarafından 18. yüzyılın başlarında kurmuştur. Fabrikada, 18. yüzyılın sonlarında klasik konuların işlendiği tapestryler dokunurken, 19. yüzyılın başlarında İmparatorluk geleneklerini yansıtan dokumalar yapılmıştır. Tapestry dokumaları haricinde Rus tekstil tarihine bakıldığında, “Tapestry Şallar” olarak adlandırılan şal dokumalar ve ülke kimliğini yansıtan tekstil baskıcılığı ile öne çıktığı görülmektedir. Ayrıca, suzeni ve diğer nakışlar ile halı ve ikat uygulamalar bulunmaktadır.

Günümüzde Rusya’da, kendi üslubunu oluşturmuş sanatçıların eserlerine bakıldığında, klasik teknikle uygulanarak güçlü resimsel anlatımlara sahip duvar halıları kadar sanatçıların teknik ve uygulamada kendilerine özgü yorumlarıyla elde ettikleri serbest anlatımlarla da karşılaşmaktadır. Çağımızda bulunan hızlı üretim ve tüketim algısı göz önünde bulundurulduğunda, uygulamaları oldukça zaman isteyen ve dokuması zahmetli olan klasik tapestry tekniği ile dokuma yapan sanatçılara özel bir saygı duyulmaktadır. Rusya özelinde bu sanatçılara örnek olarak verilebilecek önemli birçok isim, eserleri ile ulusal ve uluslararası sanat etkinliklerinde özel davetler almaktadır.

Bu sanatçılardan Andrey (Andrew) Madekin geleneğin izlerini taşıyan klasik ya da Rus sanat unsurlarını da barındıran modern ve özgün eserleri ile uluslararası sanatçıları arasında, çok yönlü yaklaşımları ile yerini almıştır. Madekin, Tapestry dokumaları ile ismini duyurmuş, birçok müze, özel koleksiyon, çeşitli sergi ve etkinliklerde eserleri ile kendini ve Rusya’yı temsil etmiştir. Ressam, yazar ve tasarımcı kimlikleri olan sanatçının eğitimci yönü de bulunmaktadır. Kuşkusuz, farklı disiplinlerde üretken olması tapestry dokumalarındaki başarısını da etkilemiş, birçok ülkede tanınmasını sağlamıştır. Bu makalenin konusu olarak

* Öğr. Gör., Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Tekstil Bölümü, ORCID: 0000-0001-5518-7595, ozlem.erzurumlu@marmara.edu.tr, ozlemerzurulmu@gmail.com

** Prof. Dr., Uşak Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Moda Tasarımı, ORCID: 0000-0001-8573-2566, sebnem.gokceli@usak.edu.tr

seçilmesinde, çok yönlü bir sanatçı olması ve klasik tapestry tekniğini kendi üslubunu yansıtacak biçimde güçlü bir ifade aracı olarak kullanması önemli rol oynamıştır.

Anahtar kelimeler: Andrey Madekin, Tapestry, Dokuma Resim, Duvar Askısı, Rus Tekstilleri.

RUSSIAN TEXTILES IN HISTORICAL CONTEXT AND ARTIST ANDREY MADEKIN

Abstract

The oldest examples of artistic weavings were found in Peru at the beginning of the 2500 BC. It is known that there were weavers who knew the technique well between the 10th-13th centuries and that decorative silk weavings similar to tapestry weavings were made in China.

This weaving technique came to Russia after Europe, and the first application center, St. Petersburg tapestry factory established by the Empire in the early 18th century. In the factory, tapestries with classical subjects were woven in the late 18th century, while weaving reflecting the Imperial traditions was made in the early 19th century. When we look at the history of Russian textile except for tapestry weavings, it is seen that it stands out with its shawl weavings called "Tapestry Shawls" and textile printing reflecting the identity of the country. In addition, there are suzani and other embroidery, carpet and ikat applications.

Today, when we look at the works of artists who have created their own style, we encounter the free expressions of the artists with their own interpretations in technique and practice as well as the tapestries with strong pictorial expressions applied with classical technique in Russia. Considering the perception of rapid production and consumption in our age, a special respect is respected to the artists who weave with the classical tapestry technique, which takes a lot of time and is laborious to weave. Many important names, which can be given as examples to these artists in Russia, find a place in national and international art events with their works.

One of these artists, Andrey (Andrew) Madekin, has taken his place among international artists with his versatile approaches, with his classical works bearing the traces of tradition or his modern and original works that also include Russian art elements. Madekin made a name for himself with tapestry weavings and represented himself and Russia with his works in many museums, private collections, various exhibitions and events. The artist, who is a painter, writer and designer, also has an educator side. Undoubtedly, being productive in different disciplines has also affected his success in tapestry weaving, making him known with his artist identity in many countries. Being a versatile artist and using the classical tapestry technique as a powerful expression tool reflecting his style played an important role in the selection of artist as the subject of this article.

Keywords: Andrey Madekin, Tapestry, Weaving Picture, Wall Hanging, Russian Textiles.

Giriş

Dokumacılık geçmişte ilk örneklerde doğada bulunan bitki ve meyve lifleri, kürk şeritleri ve hatta insan saçının yer aldığı ilkel yöntemlerle uygulanmıştır. Uzun tekstil liflerinin elde edilmesi ve kullanımı ile gelişim göstermiştir. Tekstil, insanlığın gelişimi ile paralellik içinde olan, bulunduğu kültürün izlerini taşıyan, toplumların en önem verdiği unsurlardan biridir. Tekstil malzemesinin zamana karşı direnç gösterememesi nedeniyle günümüze çok az örnek ulaşabilmiştir. Bu örnekler, bulundukları toprakların tekstil geçmişi hakkında fikir vermesi bakımından tarihi önem taşımaktadır.

Kökleri eski Mısır'a dayanan dokumacılıkta sanatsal uygulamalar olarak kabul edilen ilk örneklerden biri Kopt kumaşlardır. Bu kumaşların ortaya çıkışı Hristiyanlığın yayılması ile eş zamanlı olarak ortaya çıkmış ve bu dokumalarda dini konular işlenmiştir (Gazizova, 2015: 989). Eski Mısır halkının dokuduğu Kopt örnekler, uygulandığı dönem ve toplum hakkında bilgiler sunan, belge niteliği taşıyan resimsel anlatıma sahip tarihi eserlerdir.

Duvar halısı olarak da adlandırılan ve kilim tekniği ile uygulanan tapestry dokumalarında detaylı resimleme yapabilmek için, renk kullanımının rolünü çok iyi kavramış olmak gerekmektedir. Ressamın paletinde belirlediği renk hızla sonuca ulaştırırken, tapestry dokumasında atkı ipliklerinin tek renk ya da karışım renklerde kullanımı ile uygulamada çok renklilik ve ara geçişler görsellikteki başarıyı sağlamaktadır. Kilim dokuma tekniği ile uygulanmış sanatsal dokumalar, İspanya'nın Doğu Müslüman kısmından Batı Avrupa'ya gitmiş, 12. ve 13. yüzyıllarda Alman dokumacı ustalar geliştirmiş ve 14. yüzyılın sonunda tüm Avrupa'ya yayılmıştır (Gazizova, 2015: 989). Tapestry dokumacılığı Rusya'da ise 1700'lü yılların başında uygulanmaya başlanmıştır.

Rus Tekstilleri

Rusya'nın Vetluzhsky-Vyatka bölgesinde, mezarlık alanda yapılan arkeolojik kazılarda, 9. ve 10. yüzyıllara ait kumaş kalıntıları bulunmuştur. Kumaşın Rusya'da dokunduğu ile ilgili net bilgi bulunmamaktadır. Süslemeleri olan siyah renkli yünlü bu kumaşın uygulamasında, kırık dimi örgü kullanılmıştır. Eğirme ve boyama işleminin yapılmış olması, kırık dimi örgü ile dokunması, dokumacılığın gelişim gösterdiğini kanıtlamaktadır. Elde edilen tablet dokuma yünlü kurdele buluntularının ise Rusya'da dokunduğu kabul edilmektedir (Kochkurkina and Orfinskaya, 2016: 31).

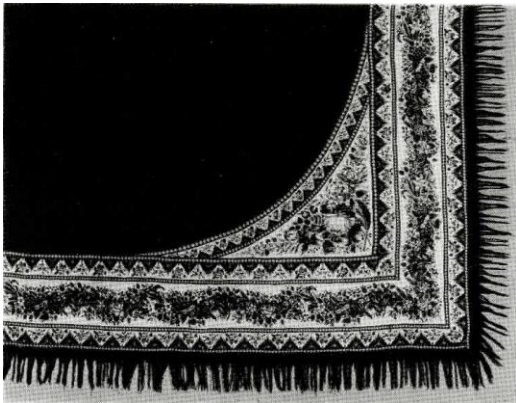
Rusya'ya Kilim dokuma tekniği, Avrupa'dan daha sonra gelmiş, ilk uygulama merkezi olan St. Petersburg duvar halısı fabrikası İmparatorluk tarafından 18. yüzyılın başlarında kurulmuştur.

Yüzyılın sonlarına doğru pamuklu üretim önem kazanmış ve sanayileşmede büyük katkı sağlamıştır. Doğu ile yapılan ticaret, sermaye ve deneyim kazanılmasına yol açmış ve 19. yüzyılın sonlarında, Avrupa'nın baskı teknolojisi ve tasarımlarında değişimin yolunu açmıştır. Arts&Craft ve Art Nouveau hareketlerinin etkisi ile natüralist baskı desenleri ön plana çıkmıştır. Takip eden dönemlerde farklı akımların etkisi baskı tasarımlarına yansımış, baskı alanında soyut çalışmalar da gerçekleştirilmiştir (Yıldırım ve Sakalauskaite, 2011: 32).

Fransa'ya yaptığı seyahat sırasında kıymetli halıların dikkatini çekmesi üzerine I. Petro 1716 yılında Krallığın Goblen Fabrikasının dokumacıları ile St. Petersburg'da atölye kurulması ve çalışmaların düzenlenmesi konusunda, Paris'te 5 yıllık bir anlaşma imzalamıştır. 1717 yılında İmparatorluk, St. Petersburg duvar halısı fabrikasını kurmuş, yurtdışından malzeme ve boya getirilmiştir (Gazizova, 2015: 990). St. Petersburg fabrikasına 1730'lu yılların başlarında Rus dokumacılar alınarak geniş bir kadro oluşturulmuştur.

18. yüzyılın ikinci yarısı fabrikanın en verimli dönemi olmuştur. Fabrikada, 18. yüzyılın sonlarında klasik konuların işlendiği tapestryler dokunurken, 19. yüzyılın başlarında İmparatorluk geleneklerini yansıtan dokumalar yapılmıştır. Bu uygulamalar tarz olarak, devlet kurumlarında sergilenen dekoratif, büyük boyutlu tablolarla benzetilmektedir. Sık görülen resimler, lüks İmparatorluk süslemeleri ile çerçevelenen, gündüz, gece, şafak alegorilerini barındırmaktadır. St. Petersburg fabrikasından sorumlu Bakanlar Kurulu, düşük kar ve yüksek masraf nedeniyle, 1828 yılında tapestry dokumalarının üretimini durdurmuş, sadece saraylarda kullanım için üretime devam edilmesi kararlaştırılmıştır. Fabrika 1 Haziran 1857 yılında II. Aleksandr tarafından kapatılmıştır (Korshunova, Hermitage Muzeum).

Tapestry dokumaları haricinde Rus tekstil tarihine bakıldığında, tapestry şallar olarak adlandırılan bu teknikle dokunmuş şallar ve ülke kimliğini yansıtan tekstil baskıcılığı ile öne çıktığı görülmektedir. Buna ek olarak, suzeni tekniğinde yapılmış işlemler, nakışlar, halı ve ikat uygulamalar da bulunmaktadır.



Görsel 1: Şal Detayı, Metropolitan Museum of Art. (Kaynak: Cooper, 1992: 236)

Görsel 2: Şal Detayı, Metropolitan Museum of Art. (Kaynak: Cooper, 1992: 236)

1800 yılında kilim dokuma yapılması amacıyla Nadezhda Appolonovna Merlina'nın dokuma atölyesi kurulmuştur. Atölye 1806 yılında şal dokumacılığı yapmaya başlamıştır. Uygulamalarda kilim tekniği profesyonel olarak şal dokumacılığına uyarlanmış, çift yüzlü dokumalar gerçekleştirilmiştir. Çok ince kalitede dokunan bu şallarda 2/2 dimi örgü kullanılmıştır (Cooper, 1992: 225, 229). Kilim tekniği ile uygulanmış olmaları ve desen kapasitelerinden dolayı, sözü edilen Rus şal dokumaları goblen şallar ya da tapestry şallar olarak adlandırılmıştır.

Zengin toprak sahipleri ve soyluların sahip olduğu atölyelerde farklı kalitede dokunan “Rus El Dokuması Goblen Tekniği Şallar”, 19. yüzyılın ortalarında endüstride pazar payı edinmiştir. Oldukça zahmetli üretimi olan tapestry şal dokumacılığı farklı atölyelerde yapılsa da Merlina'nın atölyesinde üretilen şallar kalitesi bakımından ön plana çıkmıştır (Wetenhall, 2010: 1).

1826 yılında devlet yönetimi, ulusal tarzın keşfini teşvik etmiş ve kararname yayınlamıştır. Bunun bir yansıması olarak şal üretiminde sarı, kırmızı, mavi gibi doygun renkler ve stilize edilmiş motifler kullanılmaya başlanmıştır. Bu şallar, Rus kimliğini yeniden oluşturan ve yansıtan örnekler olarak kabul edilmektedir (Wetenhall, 2010: 2, 5).

Rus kumaşları denilince; Büyük Katerina ve onu takip eden Romanov Hükümdarlığı dönemi gümüş ve altın teller kullanılarak dokunmuş ipekli tekstiller ya da Boris Godunov dönemi taşra köylülerinin giydiği kırmızı renkli başörtüler ve şallar akla gelmektedir. Bu kumaşların dışında, çok geniş bir coğrafyada yayılmış Rusya 'ya ait yaklaşık 1860- 1960 yılları arasında üretilen ve daha az bilinen ikat dokumalardan söz edilmektedir (Meller, 2007: 31).

Rus tekstillerinde ayrıca, zincir şeklinde uygulanan suzeni (işlemeli duvar askısı) adı verilen işlemler bulunmaktadır. Suzeni ve diğer nakışların sadece evlerde uygulandığı düşünülürken, 1870 yılına ait Moskova sergi kataloğunda bulunan bir açıklama, işlemlerin yapıldığı erkek loncaların varlığından bahsetmektedir.

Halı konusuna bakıldığında ise uluslararası alana ve Sovyet pazarına dokunan Türkmen halıları ile Özbek, Kırgız ve Kazakların evde kullanmaları için dokunan tüylü halıların üretiminden söz edilmektedir. Devrim sonrası Sovyet halılarında, geleneksel geometrik düzenlemeler ve çiçekli bordür desenleri devamlılığını korurken, kahramanlıkları anlatan konu ve figürlerin ele alındığı, Avrupa tarzı tabloları ve kişisel portrelerin alanla bütünleştirildiği ürünler bulunmaktadır (Fitz- Gibbon, 2004: 125).

İngiltere'nin devlet destekli endüstriyel sanat müfredatı örnek alınarak, 1860 yılında Moskova'da “Imperial Central Stroganov School of Technical Design” kurulmuştur. Okulun kurulum amacı, Rus ürünlerinin sanatsal ve karakteristik özelliklerini uluslararası platformda tanıtmaktır. Rusya'nın Ivanovo şehrinde

üretilen tekstillerin tasarımcıları, genellikle bu okulda eğitim almışlardır (Meller, 2007: 32).

20. yüzyıl başlarında üretilen dönemin canlı renklerdeki tekstil tasarımları, 1917 yılında gerçekleşen Ekim Devrimi ile yapılan yeni toplumun tarzını yansıtarak, yeni kumaş tasarımları yaratma çabasının ürünü ve hükümetin bu konudaki kararlı politikasının bir sonucudur. 1920'lerin sonlarında endüstri için sanatçı ve tasarımcı yetiştirmek amacı ile Moskova'da Vkhutemas (Vysshie Gosudarstvennye Khudozhestvennotekhnicheskie Masterskie) adlı sanat okulu kurulmuştur. Sovyet Bauhaus'u olarak söz edilen okulda dönemine göre birçok yenilikçi yaklaşım geliştirilmiştir (Lodder, 2018: 139-140).

Vkhutemas okulunda eğitim alan öğrencilere öncelikle, renk, biçim, malzeme, hacim ve mekân manipülasyonu konusunda temel deneyimler kazandırılmıştır. Ön eğitim sonrasında öğrenciler, ilgili fakültelerden birinde eğitim almaya başlamıştır. Okulun Tekstil Fakültesi, devrim öncesi kurulmuş olan Stroganov Okulu'nun dokuma, baskı ve sanatsal dikiş atölyelerinin olanakları içinde yeniden oluşturulmuştur. Endüstri ile yakın ilişkisi olan fakültenin amacı, yetenekli teknolojik uzman yetiştirmektir (Lodder, 2018: 144-145).

Sanatsal tekstillerle ilgili dersler, tekstil tasarımı ve üretiminin endüstriyel yönleri ve nasıl ilişkilendirileceği ile paralel olarak yürütülmüştür. Dokuma Bölümünde, kompozisyon dersi deneyimli M. Tikhomirnov tarafından verilmiş, tasarımın kusursuz bir ürüne dönüşme süreci vurgulanmıştır. Vkhutemas okulu, 1929-1930 akademik yılının sonunda kapatılmış, mezunlar endüstride çalışmaya devam etmişlerdir. Okulda, özellikle Tekstil Fakültesi, hem estetik hem de teknik anlamda donanımlı, endüstride çalışacak profesyonel tasarımcılar yetiştirilmiştir (Lodder, 2018: 148-149,157).

Sovyetler döneminde tekstil endüstrisinin ilerleyiş politikası, halkın fonksiyonel ve estetik ürünlere sahip olmasını destekler yöndedir. Sovyetler Birliği ideolojisinin dinamiklerinin tekstil tasarımlarına yansıdığı bu dönemde, konstrüktivizm etkisi olan asimetrisinin, fotomontaj ve geometrik formların öne çıktığı, ritim, hareket olgularını barındıran, elektrik, ışık ve ses elemanlarının işlendiği tasarımlar gerçekleştirilmiştir (Yıldırım ve Sakalauskaite, 2011: 32-33).



Görsel 3: “Elektrik Ampulleri”, Oskar Griun, Baskılı Kumaş, 1920’ler. (Kaynak: Lodder, 2018: 149)

Görsel 4: “Endüstri”, Daria Preobrazhenskaia, Baskılı Kumaş, 1927–1930. (Kaynak: Lodder, 2018: 149)

Tekstilde, bu ideoloji doğrultusunda gelişen yeni yapılanma, Batı tasarımları yerine toplumun ihtiyaçları gözetilerek, emeğe dayalı tasarım ve üretim olarak ortaya çıkmaktadır. Sovyetler Birliği’nin ilk yıllarında Konstrüktivist yaklaşımların haricinde fabrika ve ulaşım konularının vurgulandığı, uçak, traktör, buğday başağı, orak, çekiç, gibi unsurları barındıran tasarımlar da gerçekleştirilmiştir.

Çağdaş sanatçıların çalışmalarına bakarak, günümüzde Sovyetler Birliği’nin çöküşünden önce yapılanlara kıyasla çok büyük bir gelişme ve değişim olmadığı söylenebilir. 1990 yıllarda sanatçılar üzerindeki ideolojik baskı kalkmış, kişiselleştirilmiş sanatın önünde duran, basmakalıp temalar, dini konular da dâhil olmak üzere tüm yasaklar neredeyse geçmişte kalmıştır (Dvorkina, 2018: 195).

Bugün Rusya’da Sovyetler birliği zamanında üretilenden daha fazla orijinal eser, duvar halısı çeşitleri bulunmakta, anıtsal mekânlar için üretilmiş tapestrylerden küçük mekânlara uygun tasarımlara ve mini duvar halılarına kadar çeşitli eserler mevcuttur. Kendi üslubunu oluşturmuş Rus sanatçılar, özel istisnalar dışında bugün genellikle figüratif duvar halısı olarak kabul edilebilecek gerçekçi bir anlatımın klasik çizgisini sürdürmektedir (Dvorkina, 2018: 195).

Günümüzde çoğu sanatçı, duvar halılarını kendi eskizlerine göre, titizlikle ve çok iyi bir kalitede dokumaktadır. Malzeme konusunda çok renkli ve çeşitli kalitelerde ipliklere ulaşabilmektedir. Renkler daha parlak hale gelmiş ve kompozisyonlar daha özgür koşullarda üretilmeye başlanmıştır. Ancak dokuma tekniği kendi özel alanında, az sayıda deneysel örnekler bulunsun da neredeyse hiç bir değişikliğe uğramamıştır.

Tapestry dokuyan bir sanatçı için halka açık bir iç mekânı dekore etmek son derece değerlidir. Elbette Sovyet dönemine göre bu tür eserlere olan talebin sayısı çok azalmıştır. Sanatçı için siparişi karşılamak üzere eser üretmek yerine, sanatsal değerinin önemi açısından sergi çalışmalarını gerçekleştirmek daha fazla ilgi

çekmekte ve tercih edilmektedir. Bu bağlamda sanatçı müşterisinin taleplerini ve beklentilerini karşılamak zorunda olmadan yarattığından, genellikle sanat düzeyi yüksek, deneysel çalışmalar ortaya çıkmaktadır. Sanatçıların genel isteği ise sergiler sona erdiğinde bu duvar halılarını, depolara kaldırmak yerine müzelerde ya da daimi sergileme alanlarında halkla buluşturmadır.

2011 ve 2014 yıllarında Moskova Tsaritsyno Müze alanında düzenlenen Tapestry Trienallerinden sonra Rusya'da duvar halılarına olan ilgi de özel bir artış izlenmiştir. Baltık Devletleri, Ukrayna, Beyaz Rusya, Moldova, Kazakistan gibi eski Sovyetler Birliği Cumhuriyetlerinin bazıları bu trienallere sanatçılarıyla katılmıştır. Sanatçıların bir grubu klasik tapestry tekniğinde üretmeye devam ederken, diğerleri çeşitli yeni trendlerin etkisiyle ürettikleri eserlerle bu etkinliklerde katılımcı olarak yer almışlardır (Dvorkina, 2018: 195-196). Günümüzde tapestry çalışmaları yapan Rus sanatçılara örnek olarak, Olga Popova, İrina Smagina, Yelena Nefodova, Lyudmila Kramar, Vladimir Muhin, Olga Oreško, Olga Gluhova ve yapılan bu çalışmaya konu olan çok yönlü sanatçı Andrey Ilyich Madekin'den söz edebiliriz.



Görsel 5: "Pederin Önüne Geçme", Lyudmila Kramar, 1948. (Kaynak: Dvorkina, 2018: 202)

Görsel 6: "Kale. Donmuş Pencereden", Olga Gluhova, 130x80cm, 1989. (Kaynak: Dvorkina, 2018: 204)

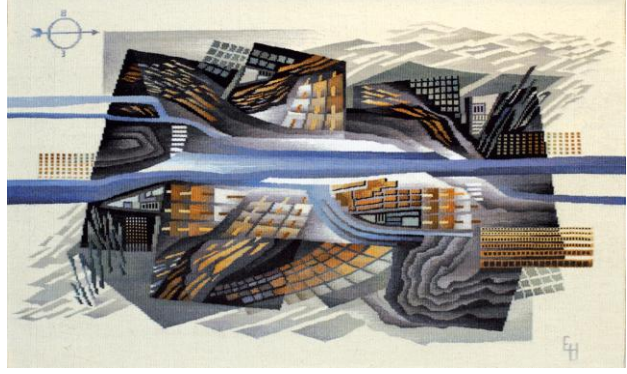


Görsel 7: “Çocukluğumdaki Parlak Pazar Günü”, Vladimir Muhin, 90x90cm, 1948. (Kaynak: Dvorkina, 2018: 203)

Görsel 8: “Keten”, Olga Oreshko, 105x95cm, 2011. (Kaynak: Dvorkina, 2018: 204)



Görsel 9: Nesil Koleksiyonundan “Parti” isimli eser, İrina Smagina, 130x160cm. 2010. (Kaynak: Dvorkina, 2018: 201)



Görsel 10: “Belki, Fikrini Değiştirirsin?...” , Olga Popova, 135x175cm. (Kaynak: Dvorkina, 2018: 199.)

Görsel 11: “Nehir. Şehir” , Yelena Nefedova, 130x160cm. (Kaynak: Dvorkina, 2018: 201)

Andrey Ilyich Madekin

Andrey (Andrew) Ilyich Madekin (Андрей Ильич Мадекин), 1963 yılında Moskova'da doğmuştur. Tekstille ayrılmaz bağları bulunduğunu vurgulayan sanatçı, anne tarafından dedelerinin 19. yüzyıl öncesi Rusya'nın tekstil konusunda çalışan ve önde gelen işadamları arasında olduğunu belirtmiştir. Babasının büyükbabası Pavel Nikanorovich Derbenev'in (Görsel 12) 1894'ten 1905'e kadar Ivanovo-Voznesensk şehrinin Belediye Başkanlığının yanı sıra tekstil alanında çalışan bir iş adamı olduğunu ifade etmiştir (Madekin, 2020b).



Görsel 12: Andrey Madekin'in büyük dedesi, tekstil konusunda çalışan iş adamı Pavel Nikanorovich Derbenev, 1990. (Kaynak: Sanatçının kişisel arşivinden)

Görsel 13: Andrey Madekin'in büyükannesi ve büyükbabasının düğün fotoğrafı, 1909. (Kaynak: Sanatçının kişisel arşivinden)



Görsel 14: Andrey Madekin'in büyük dedesinin fabrikalarında uygulanan baskı desenleri. (Kaynak: Sanatçının kişisel arşivinden, 1910)

Sekiz nesil tekstille ilgili olan ailede Madekin, günümüzde bu konu ile ilgilenen tek aile ferdidir. Atalarının, Rus devriminden önce tekstil baskıcılığı yaptıklarını belirtmiştir (Madekin, 2020a). Sanatçı, genetik hafızası ve yaratıcılığının mesleğini seçme konusunda rol oynamış olabileceğini ifade etmiştir (Madekin, 2020b).

Andrey 1985 yılında, Moskova Teknoloji Enstitüsü Uygulamalı Sanatlar Fakültesi'nden mezun olmuştur. Tekstil eğitimi alan sanatçı, 20 yaşında öğrenciyken (1983) dokuma yapmaya başlamıştır. İlk bağımsız çalışmaları ile uzmanların dikkatini üzerine çekmiştir. 1988 yılında Rusya Sanatçılar Birliği'ne kabul edilmiş, 1990 yılında da Moskova Sanatçılar Birliği'ne üye olmuştur (Madekin, 2020b). 1987 yılında ilk büyük tapestry eserini uygulayan sanatçı, o zamandan itibaren yılda iki-üç adet tapestry dokuduğunu belirtmiştir. Günümüze kadar doksan civarında tapestry dokuyan sanatçı, yaklaşık elli eserinde boyutların 3 ila 6 metrekare arasında değiştiğini vurgulamıştır (Madekin, 2020a).



Görsel 15: Andrey Madekin, Atölyesinde kilim tezgâhında çalıştığı anlardan biri. (Kaynak: Sanatçının kişisel arşivinden, 2003)



Görsel 16: "Gümüşlü Natürmort", Andrey Madekin, 80x90 cm, 2001. (Kaynak: Sanatçının kişisel arşivinden)

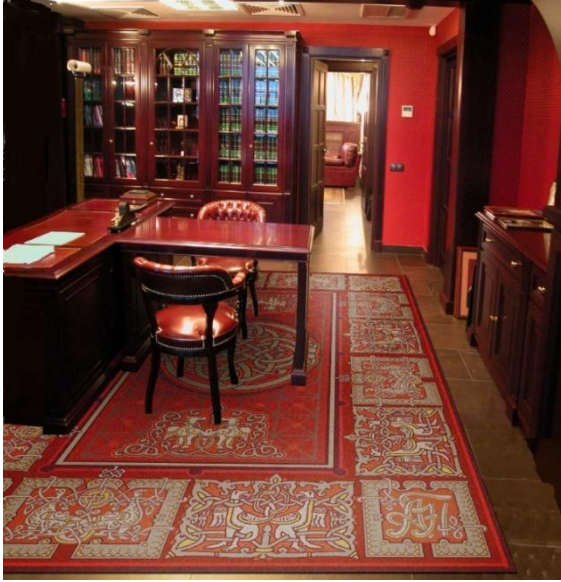
Madekin, özel tasarım ürünü olan halıların tasarlanması, özellikle tapestry dokumacılığı ve resim alanlarında çalışmaktadır. Pek çok portre, natürmort ve manzara resmi çizmiştir. 2003 yılından itibaren Amerikan (Philadelphia) firması Carpets Design Company'nin Moskova ofisinde baş ressam olarak çalışmaktadır. Yıllar süren işbirliği içinde, bu firma için Fas ve Nepal'de dokuması yapılan birkaç düzine proje ve ilgili tasarımlar gerçekleştirilmiştir (Madekin, 2020b). Moskova'da küçük bir enstitüde, halen resim ve sanat üzerine eğitim verdiğini belirten Madekin, geçmişte dokuma üzerine kısa süreli bir eğitimcilik deneyimi yaşadığını da ifade etmiştir (Madekin, 2020a).



Görsel 17: “Aslanlar”, Tasarımı Andrey Madekin’e ait halı, 520x450cm, 2005. (Kaynak: Sanatçının kişisel arşivinden)



Görsel 18: Tasarımı Andrey Madekin’e ait “Rus” tarzında dokunmuş halı, 600x1000cm, 2006. (Kaynak: Sanatçının kişisel arşivinden)



Görsel 19: Tasarımı Andrey Madekin'e ait "Kelt" tarzında dokunmuş halı, 400x250cm, 2009. (Kaynak: Sanatçının kişisel arşivinden)

Görsel 20: Tasarımı Andrey Madekin'e ait "Rus Halk Sanatı" tarzında dokunmuş halı, 400x400cm, 2007. (Kaynak: Sanatçının kişisel arşivinden)

Andrey Madekin son on yıldır edebiyat alanıyla da ilgilenmektedir. Ana ilgi alanı sanat tarihi olup, sanat tarihi ve teorisi üzerine çalışmaktadır. Bu alandaki görüşlerini birkaç kitap ve makalede özetlemiştir. "Sanat ve Cazibe", "Maximilian Voloshin'in Gizemi veya Sanat Nedir?" ve "Kıyametin Yorumu" adlı edebiyat alanında yazılmış eserleri de bulunmaktadır (Madekin, 2020b).

Madekin birçok ülkede kişisel-karma sergiler açmış, eserleri ile bienallere ve trianellere katılmıştır. Eserleri, Rusya Federasyonu Kültür Bakanlığı, Rusya Federasyonu Dışişleri Bakanlığı, Moskova Tsaritsyno Saray Müzesi, Rusya Devlet Sosyal Üniversitesi (RSSU), Rusya Ivanovo Bölgesel Sanat Müzesi, Tüm Rusya Dekoratif, Uygulamalı ve Halk Sanatları Müzesi (VMDPiNI), Rusya'nın Kore Demokratik Cumhuriyeti Seul Büyükelçiliği ikametgâhı, Polonya Lodz şehrindeki Centralne Muzeum Wlokiennictwa (Central Museum of Textiles) ve Sejny şehrindeki Pogranichye Vakfı, Amsterdam'da Jona Stichting Vakfı koleksiyonlarında yer almaktadır. Ayrıca Rusya ve diğer ülkelerde birçok özel koleksiyonda eserleri bulunmaktadır. Amsterdam'da, Ferrara'da Palazzo della Racchetta'da ve ayrıca Rusya ve diğer ülkelerin birçok özel sanat dergilerinde eserleriyle yer almıştır. Sanatçı, Rusya Sanat Akademisi Gümüş Madalyası ve Onur Diploması (2005), Rusya Sanatçılar Birliği Fahri Diploması (2005, 2011), Moskova Sanatçılar Birliği Onur Madalyası (2010), Dekoratif Sanatlar Sanatçıları Derneği Onur Madalyası (2013) almış ve Rusya Federasyonu Kültür Bakanından Takdir Yazısı (2016) ile ödüllendirilmiştir.



Görsel 21: Rusya Sanat Akademisi tarafından Andrey Madekin'e verilen, Gümüş Madalya ve ödül sertifikası, 2005. (Kaynak: Sanatçının kişisel arşivinden)



Görsel 22: “Süprematizm”, Andrey Madekin, 150x200cm, 1988. (Kaynak: Sanatçının kişisel arşivinden)

Andrey Madekin'in ilk tapestry uygulamaları “Süprematizm” (Görsel 22) ve “Bilinmeyen Kadın” (Görsel 23) adlı eserleridir. Sanatçı her iki eserini, 20. yüzyıl başlarının sanatsal geleneklerinin etkisi altında kalarak yaptığını belirtmiştir. Moskova Sanatçılar Birliği Koleksiyonunda bulunan “Süprematizm” adlı tapestry çalışmasını Rus ressam Kazimir Severinoviç Malevich (1879-1935) anısına adanmıştır (Madekin, 2020b). Süprematizm, Malevich tarafından geliştirilmiş bir akımdır. Bu akımın sanatçıları eserlerinde, geometrik soyutlama ile tinsel gerçekliği anlatmaktadır (Little, 2008: 112). Madekin'in Malevich'e ithaf ettiği eseri, anlatım dili ve kompozisyon kurgusu bakımından akımın özelliklerini yansıtmaktadır.



Görse 23: “Bilinmeyen kadın”, Andrey Madekin, 250x50cm, 1987, Özel Koleksiyon, Fransa. (Kaynak: Sanatçının kişisel arşivinden)



Görse 24: “Kudüs'e Giriş”, Andrey Madekin, 200x250 cm, Rusya Kültür Bakanlığı Koleksiyonu, 1989. (Kaynak: Sanatçının kişisel arşivinden)

Madekin sonraki çalışmalarında tarihi ve dini metinlerden aldığı temaları tapestry dokumalarına uygulamıştır. 20. yüzyılın başlarında “Kudüs'e Giriş”, “Cana of Galilee'de Düğün” ve “Son Akşam Yemeği” adlı eserleri ile İncil temalı bir üçleme yaratmıştır. Sanatçı bu eserlerde seçilen temaların sembolik olduğunu belirtmiştir. Cana'daki düğünde, Mesih'in ilk mucizeyi gerçekleştirmesi bir dizi başka mucizeleri başlatır; Kudüs'e giriş, Mesih'in Tanrıya adanan hizmetinin başlangıcıdır ve Son Akşam Yemeği, Aşai rabbai ayininin oluşma zamanıdır. Bu eserler Tsaritsyno Devlet Müzesi'nde ve Rusya Federasyonu Kültür Bakanlığı fonlarında yer almaktadır. Madekin bütün tapestry çalışmalarının kendisi için özel olduğunu, hepsini özenle dokuduğunu fakat dördüncü eseri olan “Kudüs'e Giriş” (Görsel 24) adlı çalışmasının ayrı bir yeri olduğunu ifade etmiştir. Sanatçı henüz 26 yaşındayken, bu eseri tasarlayıp dokuduktan sonra Rusya'da Devlet Sanatçılar Birliği'ne kabul edilmiştir (Madekin, 2020b).



Görsel 24: “Kudüs'e Giriş”, Andrey Madekin, 200x250 cm, Rusya Kültür Bakanlığı Koleksiyonu, 1989. (Kaynak: Sanatçının kişisel arşivinden)

Madekin “Yorgi” adlı eserinde, çoğu eserinde olduğu gibi önce yağlıboya ile eskiz çalışmasını yapmış, sonrasında 4m2'lik tapestry dokumasını gerçekleştirmiştir. Mitolojiden esinlendiği bu çalışması 1993 yılında Belçika'da Doğu Avrupalı sanatçıların çalışmalarının sergilendiği büyük bir karma sergi etkinliğinde izleyiciye sunulmuştur. Bu eser, şu anda da Rusya'da İvanova müzesinde sergilenmektedir.



Görsel 25: “Yorgi”, Andrey Madekin, 200x220cm, 1992. (Kaynak: Sanatçının kişisel arşivinden)

1990’lı yılların ortalarında sanatçı, kendisine meydan okuyarak dekoratif stilden gerçekçi üsluba geçmiştir. Bu geçişin nedenleri arasında, içinde bulunulan ekonomik koşullardan dolayı resmi kurumların güçlü desteğinin kesilmesi ve bu kesintiden sonra kendi başına ayakta kalma çabasıdır. Özel tapestry sipariş veren kişilerin, daha sade, anlaşılabilir ve daha gerçekçi üslupla dokunmuş ürünleri talep ettiği ifade edilmektedir. Bu teknikte gerçekçi görüntü oluşturmak, stilize bir dekoratif çalışmadan çok daha zordur. Uygulamada en ufak bir hata hemen dikkat çekmektedir. Madekin, artık gerçekçilikten sıkıldığını ve daha çok dekoratif stile dönmek istediğini belirtmiştir. Sanatçı, müşterileri tarafından yönlendirilmek yerine, içgüdüleriyle sanat ürettiğinde, ancak o koşullarda, sıradan bir eşyanın bile sanat eserine dönüşebileceğini belirtmektedir (Dvorkina, 2010: 12-13).

Madekin, 1993 yılında İlahiyatçı L. Regelson’ın "Kıyametin Yorumlanması" adlı kitabı için 50’ye yakın resimli ve grafik illüstrasyon yapmıştır. Tapestry uygulamalarına göre resim yapmanın baştan çıkartıcı hızı Madekin’i duvar halılarından uzaklaştırmamıştır. Sanatçı bunun nedenini, tapestrylerin dokusunun benzersiz estetik özelliklerine ve tapestry sanatının, ev şartlarında anıtsal sanat eseri oluşturulmasına imkân veren belki de tek sanat dalı olmasına bağlamaktadır (Dvorkina, 2010: 11).

Theophanes the Greek’in ilham verici fresklerinden Giorgio de Chirico’nun metafizik resmine kadar çeşitli ustaların etkisi altında sanatçı kimliği gelişen

Madekin'in, kendine özgü tarzı açıkça ortaya çıkmaktadır. "Müneccimler Yolu", "Mısır'a Kaçış", "St. Andrey Haberi", "Seraphim Sarovski" gibi eserlerinde de görüldüğü üzere, bu temanın diğer çalışmalarında da devam ettiği gözlemlenmektedir. Madekin "Oidipus ve Sfenks", "Hermes", "Europa'nın Kaçırılışı" ve "Pegasus'un Uçuşu" gibi eserleri ile etkilendiği mitolojik temaları tapestry dokumalarında konu olarak ele almıştır. Sanatçı, insanlığı ilgilendiren felsefi sorunların, eserleri ile metaforik bir ifade bulduğu görüşünü vurgulamıştır (Madekin, 2020b).

Madekin özel bir koleksiyonda yer alan "Europa'nın Kaçırılışı " (Görsel 26) adlı eserinde, Yunan mitolojisinde bulunan, Zeus'un boğa kılığına girerek Europa adındaki Fenikeli prensesi kaçırma sahnesini konu almıştır. Sanatçının bu eserinde mekân ve figürlerde geometrik formlar gözlemlenirken, 2016 yılında dokuduğu aynı isimli tapestry dokumasında (Görsel 27) figürlerin daha kıvrımlı hatlarla oluşturulduğu, mekânda detay anlatımların olduğu, daha canlı renklerde ipliklerle uygulandığı görülmektedir. Madekin'in özel bir koleksiyonda yer alan "Leda ve Kuğu" adlı diğer bir çalışmasında, kuğunun zarıflığı, doğanın ve figürün gerçekçi gözle dokunarak, detaylı olarak resmedilmesi oldukça etkileyicidir.



Görsel 26: "Europa'nın Kaçırılışı ", Andrey Madekin, 200x220cm, 1993. (Kaynak: Sanatçının kişisel arşivinden)



Görsel 27: “Europa'nın Kaçırılışı”, Andrey Madekin, 200x215cm, 2016. (Kaynak: Sanatçının kişisel arşivinden)

Görsel 28: “Leda ve Kuğu”, Andrey Madekin, 200x110cm, Özel Koleksiyon 2002. (Kaynak: Sanatçının kişisel arşivinden)

“Son Akşam Yemeği” (1990), “Bathsheba” (1991), “Oidipus ve Sfenks” (1992), “Europa'nın Kaçırılışı” (1993) gibi eserlerinde dini veya mitolojik konuları temel alan ustalашmış kanonik uslubunu geride bırakarak, bazen güçlü bir grotesk yapıyla sonuçlanan kendi çözümünü bulmuştur. Son zamanlarda dokuduğu önemli eserleri arasında "Magi'nin Yolu" (2009), "Şeytanları Kovmak" (2012), "Süleyman ve Sheba Kraliçesi" (2014), "Fırtınayı Sakinleştirmek" (2016), “Europa'nın Kaçırılması” (2016) gibi eserler bulunmaktadır ve Madekin'in sanatsal üslubuna ait el izi her zaman kendini fark ettirmektedir (Dvorkina, 2018: 197).

Madekin özel bir koleksiyonda bulunan “Pegasus'un Uçuşu” (Görsel 29) adlı eserinde, Yunan mitolojisinde bulunan kanatlı at Pegasus'u konu almıştır. Sanatçı bu çalışması ile ilgili ilginç bir hikâyesi olduğunu vurgulamıştır. Tapestry çalışmasını tamamladıktan sonra beklenmedik bir şekilde Türk halı imalatçılarıyla ticari ilişkiler kurmak için Antalya'ya davet edilmiştir (Madekin, 2020b). Antik mitolojiye göre kanatlı at Pegasus, Türkiye'de Kemer bölgesinde, Antalya'ya çok uzak olmayan Olimpos Dağı'nda yaşamıştır. Sanatçı 2006 yılında Antalya Kemer'e geldiğinde, bölgedeki dağları da gezmiş ve manzaraları fotoğraflarla belgelemiştir. Sonrasında yaptığı bir resimde bu manzara ile Pegasus'u bir tabloda buluşturmuştur. İki kez İstanbul'da bulunduğunu söyleyen Madekin, eski İstanbul'u, Ayasofya'yı, Kariye'yi tek başına adım adım gezdiğinden söz etmiştir. İstanbul'dan etkilenen sanatçı, bu manzaraları konu alan resimler yapmıştır (Madekin, 2020a).



Görsel 29: "Pegasus Uçuşu", Andrey Madekin, 150x200cm, Özel Koleksiyon, Moskova, 2006. (Kaynak: Sanatçının kişisel arşivinden)



Görsel 30: "Pegasus", Andrey Madekin, tuval üzerine yağlıboya, 60x110 cm, 2007. Antalya'da bulunan Termessos antik kentinin görünümü peyzaj olarak kullanılmıştır. (Kaynak: Sanatçının kişisel arşivinden)



Görsel 31: Andrey Madekin, Ayasofya, 2014. (Kaynak: Sanatçının kişisel arşivinden)



Görsel 32: Beyazıt Cami, İstanbul, kâğıt üzerine guaj boya, 30x40cm, 2002. (Kaynak: Sanatçının kişisel arşivinden)

Görsel 33: Alanya Şehrinde Bir Kale Yıkıntısı Üzerine Çalışma, kâğıt üzerine guaj boya, 30x40cm, 2000. (Kaynak: Sanatçının kişisel arşivinden)



Görsel 34: "Moirra Tanrıçaları", Andrey Madekin, 200x255cm, 2018. (Kaynak: Sanatçının kişisel arşivinden)

Yunan mitolojisinde yer alan Moira, ecel ve kader tanrıçası olan üç kız kardeşe verilen isimdir. İnsanların kaderini belirlediklerine inanılmaktadır. Madekin tapestry çalışmasında (Görsel 34) konu aldığı mitolojik hikâyede, en küçük kardeşin ipliği oluşturduğunu, ikincisinin ipliğin uzunluğunu belirlediğini ve üçüncü kardeşin ise kişinin ölümü anında ipliği kestiğini belirtmiştir. Ancak Tykhe talih tanrıçası bu duruma müdahale edebilmektedir. Sanatçı tapestry uygulamasında Tykhe'yi, son anda kaderin hükmünü değiştirebilecek bir melek şeklinde tasvir etmiştir (Madekin, 2020b). Sanatçının "Şeytanları Kovmak" adlı tapestry dokumasına bakıldığında (Görsel 35), canlıların betimlenmesinde, her birinin farklı karaktere sahip olduğu gözlemlenmekte, aynı zamanda yüzlerin de en az insanlar kadar anlam taşıdığı görülmektedir (Dvorkina, 2018: 197).



Görsel 35: "Şeytanları Kovmak", Andrey Madekin, 200x250cm, 2012. (Kaynak: Dvorkina, 2018: 198)

Madekin eserlerini tasarlayıp, uygularken tapestry dokumalarına başlamadan önce, eskizlerin yanı sıra guaj ya da yağlı boya ile ilk olarak tablolarını yapmaktadır. Kompozisyonu uygulama yapacağı boyutta kâğıda, kalemle ana hatlarını çizerek aktarmakta ve sonrasında dokuma işlemini uygulamaya başlamaktadır (Madekin, 2020a). Klasik tapestry uygulamalarında olduğu gibi eskiz kâğıdını çözgü ipliklerinin arkasına yerleştirerek, renk alanlarına uygun iplikler kullanarak resimsel nitelikler taşıyan dokumalarını gerçekleştirmektedir. Görsel 36'da görüldüğü gibi sanatçı büyük boyutlu uygulamalarında tezgâhta, tapestrylerin yönünü yatay olarak planlayıp, dokumasını gerçekleştirmektedir.



Görsel 36: “Pegasus Uçuşu” adlı eserin dokunduğu tezgâhta uygulama aşaması. (Kaynak: Sanatçının kişisel arşivinden)

Sanatçı malzeme olarak hazır boya kullanılarak elde edilen renkli iplikler kullandığını ifade etmiştir. Farklı renk ve tonlarda iplikleri birleştirerek melanj iplik elde etmekte ve bu sayede dokumada daha detaylı resimleme çalışmaları yapabilmektedir. Daha önce klasik çalışmalar gerçekleştirdiğini, şu anda yaptığı tapestrylerin kendi iç dünyasıyla ilgili eserler olduğunu belirtmiştir (Madekin, 2020a).

Madekin eserlerinde mozaik sanatını anımsatan bir üslup kullanmaktadır, ancak malzemenin ortama katılması ile eserlerde esneklik ve aynı zamanda özel bir yumuşaklık ortaya çıkmaktadır. Resimsel ön örneklerde yer alan renk alanlarındaki farklılıklar; boyamada karışım alanlar kurgulanarak ve bir dizi ara ton oluşturularak sağlanmıştır. Sanatçı; dokuma yüzeyini, ipliğin renklerini ve özelliklerini ustaca bağdaştırarak, yalnızca gözün belirli bir mesafeden algıladığı ayrı renk noktalarının birbirini tamamlaması ile oluşturmaktadır. Madekin’in eserlerine; yakından bakıldığında tek tek noktaların algılandığı, belli bir mesafeden bakıldığında bu noktaların bütün algısını oluşturduğu görülmektedir. Eserin görüntüsünde tamamlayıcı bir rol oynayan, birleştirici bir yöntemle çalışmaktadır.

Sanatçının duvar halıları, etkileyici ayrıntıların dengesi ve bir bütün olarak kompozisyonun genelleştirilmesiyle karakterize edilmiştir. Madekin’in, karakterlerin tipik ulusal ve bireysel özelliklerini dokuma yoluyla aktarabilme yeteneği etkileyicidir. Anlatım diline bağlı olarak sanatçının dekoratif duvar halıları

her zaman derin içerik ve sembolizmle doludur. İlişkilendirme, felsefi temalar, mitoloji ve olay örgüsünü kendi tarzlarında görme ve sunma yeteneği, Madekin ve çalışmalarını zamanın önemli, ayırt edilir bir fenomeni haline getirmektedir (Dvorkina, 2018: 198).

Madekin günümüzde de tapestry uygulamalarını farklı yaklaşımlarla gerçekleştirmektedir. İlgi çekebilecek temaları ve gündemde olan konuları seçerek resimlediği ve uyguladığı dokumalar bulunmaktadır (Madekin, 2020a). Eserlerinin yaklaşık yarısı, kendi yaratıcı konseptine uygun seçilmiş, sergiler için yaptığı çalışmalardır. Felsefi düşüncelerini tarih ve din temaları üzerinden ifade etmeye ve yansıtmaya çalışmaktadır. Kamusal ve seçilmiş özel iç mekânlar için duvar halıları tasarlamakta ve uygulamaktadır. Bu tür çalışmalarda mimari ortamın özelliklerini ve müşterilerin isteklerini dikkate aldığını ve değerlendirdiğini belirtmektedir (Madekin, 2020b). Özgün tapestry uygulamalarını, Picasso ve Braque gibi Kübist sanatçılardan ve Sürrealist ressam Giorgio de Chirico'dan ilham alarak uyguladığı eserler olarak iki tema ile ilişkilendirebiliriz. Madekin bu çalışmalarını İncil tasvirleriyle birleştirerek mimari ile bütünleştirmektedir (Russell, 2019: 23).

Sanatçı iç mekân çalışmalarında yapılan eserin insanların hayatında uzun yıllar bulunabileceğini ve duvarda asılı kalabileceğini belirtmektedir. Bu nedenle olay örgüsünün ve çalışmanın genel etkisinin pozitif bir enerjiye sahip olması ve gözleri rahatsız etmemesi gerektiğini ifade etmiş, “insan ruhuna olumsuz etki ile dokunulmamasının önemini” vurgulamıştır. Ayrıca eserin çevreyle uyum içinde, doğru ölçülerde olması, sergilendiği alanın merkezi haline gelmesi ve bakını etkilemesi gerektiği üzerinde durmaktadır (Dvorkina, 2018: 197).

Sonuç

Eski ve köklü bir geçmişi olan Rus tekstilleri içinde özel bir yere sahip, duvar askısı adını da alan, sanatsal üretim kapsamındaki tapestry dokumalar Rusya’da halen üretilmektedir. Bu alanda çalışan sanatçılar tarafından üretilen, klasik üslupla ve malzemelerle dokunan tapestry örnekleri bulunmaktadır. Aynı zamanda deneysel çalışmaların ürünü olan yenilikçi yöntemler ve malzemelerin kullanıldığı duvar askıları da Rusya’yı temsil eden sanatsal çalışmalar olarak uluslararası etkinliklerde yer almaktadır.

Bu araştırma; üreten ve uluslararası tanınırlığı olan Madekin’i ve eserlerini Türkiye’de tanıtmak için yapılan bir çalışmadır. Sanatçı ile gerçekleştirilen sözlü ve yazılı iletişimin yanı sıra, Rusça, İngilizce ve Türkçe kaynaklardan yararlanılmıştır.

Kendine özgü üslubunu oluşturan Madekin, büyük boyutlu eserler uygularken, yoğun vakit alan klasik tapestry tekniğini kullanmaktadır. Tapestry dokumalarında sipariş alarak ya da sergi amaçlı özgün uygulamalarla dokumalarını gerçekleştirmektedir. Geleneğin izlerini taşıyan klasik ya da Rus sanat unsurlarını barındıran, çok yönlü yaklaşımlar sergileyen, modern ve özgün eserleriyle

uluslararası sanatçılar arasında özel bir yere sahiptir. Sanatçı, tapestry dokumaları ile ismini duyurmuş, birçok müze, özel koleksiyon, çeşitli sergi ve etkinliklerde eserleri ile kendini ve Rusya'yı temsil etmiştir.

Tasarımcı, ressam ve yazar kimlikleri olan sanatçının eğitimci yönü de bulunmaktadır. Madekin'in farklı disiplinlerde üretken olması tapestry dokumalarındaki başarısını etkilemiş, birçok ülkede sanatçı kimliği ile tanınmasına olanak vermiştir. Edebi yönü konuyu seçimini ve yorumlamasını desteklemiş, ressam kimliği renk ve biçim unsurlarını profesyonelce kullanmasına yön vermiştir. Aile geçmişinden gelen tekstil kodları malzeme ve yöntemle diyalog kurmasına kolaylık sağlamıştır.

Madekin'in yaptığı çalışmalara bakıldığında, konuyu uygulamalarına aktarırken figürlerin karakterlerini detaylı olarak yansıttığı görülmektedir. Bu konudaki başarısı; malzeme, renk ve biçim gibi unsurların birlikteliğinden doğan uyuma bağlanabilir. Buna ek olarak, sanatsal dürtülerini incelikle kullanabilmekte ve yaptığı eserlerde kimliğini hissettirmektedir.

Sonuç olarak; Andey (Andrew) Madekin, resim sanatının tekstil bağlamında önemli bir parçası olan tapestry eserlerinde; düzen, kompozisyon, renk, biçim ve konu özgünlüğü itibari ile farklı bir üslup oluşturarak, uluslararası düzeyde ün kazanmayı başarmıştır.

KAYNAKÇA

- Cooper, A. (1992). Luxury Textiles From Feudal Workshops: 19th Century Russian Tapestry - Woven Shawls. *Textile Society of America Symposium Proceedings*. 564. Page: 225-236.
- Dvorkina, I. (2018). HAND WEAVING. History. Modernity. Weaving. (Tapestry, Carpets). Volumes 1-6. Moscow, 2018. Out of print v. 1-3. Prepares for printing v. 4-6. volume. 3. chapter «Tapestry in the post-Soviet territory». P. 195-217.
- Dvorkina, İ. (2010). Tkanye Freski: Evangeli ot Andrey. *Deko* 3, 10-13. Issn: 1816-0190.
- Fitz- Gibbon, K. (2004). Something Borrowed, Something Red -Textiles in Colonial and Soviet Central A. *Textile Society of America 9th Biennial Symposium*. Page. 123-133.
- Gazizova, A. T. (2015). İstoriya Razvitiya Ruçnogo Tkaçestva Ot Gobelena Do Tapiseriy. *İzvestiya Samarskogo nauçnogo tsentra Rossiyskoy akademii nauk*. 17, №1(4), 989-991.
- Kochkurkina, S. & Orfinskaya, O. (2016). Archaeological Textiles of the 10th to the 12th Century from the Gaigovo Barrow Group (Russia, Leningrad Oblast). *Archaeological Textiles Review*. No. 58. Page. 21-33.
- Little, S. (2008). İzimler, Sanatı Anlamak. Yem Yayınları. 2. Baskı.
- Lodder, C. (2018). Textiles for Revolutionary Russia: Training Textile Designers at the Moscow VKhUTEMAS. *West 86th: A Journal of Decorative Arts, Design History, and Material Culture*. Volume: 25. Number: 2. Page. 139-159.

- Meller, S. (2007). Russian Textiles: Printed Cloth for the Bazaars of Central Asia. New York: Harry N. Abrams.
- Russell, K. (2019). Third Russian Triennial of Contemporary Tapestry 2017. *Tapestry Weaver The British Tapestry Group*. Issue 25 March 2019.
- Wetenhall, T. (2010). Woven Blooms of Nationalism: Russian Handwoven Tapestry-Technique Shawls. 1825-1855. *Textile Society of America Symposium Proceedings*. 58. Page: 1-6.
- Yıldırım, L. Sakalauskaite, J. (2011). Devrim Sonrası “İlk Sovyet Modası’nın” Oluşturulmasına Popova ve Stepanova’nın Konstrüktivist Yaklaşımlarının Etkisi”. *Yedi, DEÜ GSF Dergisi*. Sayı 6, Sayfa 31 – 39.
- Korshunova, T.T. Hermitage Museum. Erişim Adresi: <https://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/explore/collections/master/sub/1254020824/?lng=tr>, Erişim Tarihi: 08.09.2020.
- Madekin, Andrey (2020a). Çevrimiçi Ortamda Röportaj, 5 Kasım 2020.
- Madekin, Andrey (2020b). Sanatçı ile kişisel e-posta yazışmaları, 7 Kasım 2020.



JALE YILMABAŞAR VE SEÇİLİ SERAMİK DUVAR PANOLARI ÜZERİNE BİR DEĞERLENDİRME

Öğr.Gör.Dr. Bengütay HAYIRSEVER¹

Özet

Mimari mekânlarda kullanılan seramik duvar panoları, yapıya ayrı bir değer ve estetik katmaktadır. Jale Yılmabaşar'ın çalışmış olduğu iç ve dış mekân seramik duvar panoları, çağdaş Türk seramik sanatının önde gelen eserlerindendir. Seramik panolar, Cumhuriyet'in ilk yıllarında mimar - sanatçı işbirliği içerisinde yapılan çalışmalardır. Seramik Panoların üretimi, kamu kurumlarının, özel işletme ve otellerin düzenlemiş oldukları proje yarışmaları ve kurumların isteği doğrultusunda çağrılı sanatçıların projelerini uygulamaları ile gerçekleşmekteydi. Jale Yılmabaşar bu prensipler doğrultusunda pek çok kurum için seramik duvar panoları çalışmıştır. Panolarında, rengârenk bir tablonun estetik misyonuyla, çamurun birlikteliğini ve uyumunu yakalayan sanatçı; bir kültür harmanlaması içerisinde sanatsal değeri ve kültürel kimliğini yansıtmaktadır. Yüzeyin renklenmesi ve sırlanmasında imgelerin asıl zenginliğini ortaya çıkaran Yılmabaşar eserlerinde, çalışmış olduğu farklı teknikler ve yarattığı sanatsal çizgi ile, bitmez tükenmez bir çalışma performansı sergileyerek, çalışmış ve üretmiştir. Kendine özgü teknik ve özgün betimlemeleri ile proje tasarımlarını hazırlayıp, sonrasında da uygulayan Jale Yılmabaşar, panolarında Anadolu'nun zengin kültür birikiminden faydalanarak, bu birikimi kendine has motiflerle harmanlayıp çalışmalarında kullanmıştır. Bu nitelikleriyle de Cumhuriyet dönemi çağdaş Türk seramik sanatının öncü sanatçıları arasına girmiştir.

Bu makalede Jale Yılmabaşar'ın mimari mekânlardaki seçili, iç ve dış mekân seramik duvar uygulamaları üzerinden, sanatçının panoları hakkında genel bir bilgilendirme ve değerlendirme yapılması amaçlanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Seramik, Sanat, Seramik Duvar Panosu, Mekân, Jale Yılmabaşar.

¹ Öğr.Gör.Dr.Bengütay HAYIRSEVER ,Erciyes Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Seramik ve Cam Tasarımı Bölümü, Kayseri, ORCID:0000-0001-5247-533X, bengutay-26@hotmail.com

JALE YILMABAŞAR AND AN EVALUATION ON SELECTED CERAMIC WALL PANELS

Abstract

Ceramic wall panels used in architectural spaces add a distinct value and aesthetics to the building. Indoor and outdoor ceramic wall panels where Jale Yılmazbaşar Works are among the leading works of contemporary Turkish ceramic art. Ceramic panels are Works done in collaboration with architects and artists in the early years of the Republic. The production of ceramic panels was carried out by the Project competitions organized by public institutions, private enterprises and hotels and by the applications of the invited artists in line with the requests of the institutions. Jale Yılmazbaşar has worked with ceramic wall panels for many institutions with these principles. Bringing the aesthetics of a colorful painting and mud together on her panels, the artist reflects her cultural identity in her works. Highlighting the images in the coloring and glazing of the surface, Yılmazbaşar has produced her Works with a unique artistic understanding. Drawing her designs with her unique techniques and unique interpretations and working on ceramic applications, the artist was inspired by the rich culture of Anatolia on her ceramic panels. The artist skillfully used Anatolian culture and unique motifs together, and with these qualities, she became one of the leading artists of the Republican period contemporary Turkish ceramic art.

In this article, it is aimed to give a general information and evaluation about Jale Yılmazbaşar's selected ceramic wall panels in architectural spaces.

Keywords: Ceramic, Art, Ceramic Wall Panel, Space, Jale Yılmazbaşar.

Giriş

Mavi, Turkuaz, Sarı... Bu renklerdeki sırların, kendisi için ateşte renklerin dansını, yaşamı ve canlılığı ifade ettiğini belirten Jale Yılmazbaşar'ın sanat tutkusu, babası yüksek mühendis Bahattin Yılmazbaşar'ın gramofon plaklarını sıcak suda eriterek onlara form verebileceğini keşfetmesiyle başlamıştır. Bu girişim gelecekteki mesleğine de ilk adımlarını atmasını sağlamıştır. (Ulueren, 2005, s.93)

1939, Samsun doğumlu olan Jale Yılmazbaşar, İlk seramik çalışmalarına 1957 yılında, Oregon'ın Albany kentinde başlamıştır. Atatürk Kız Lisesinde öğrenciyken kazandığı A. F. S Bursu ile A. B. D de 1 yıl eğitim görmüş, daha sonra 1958 yılında Devlet Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksekokulu Seramik Bölümü'nü kazanarak Prof. Hakkı İzzet'in öğrencisi olmuştur (Yılmazbaşar, 1980, s.8).



Görsel 1. Jale Yilmabaşar. (Yilmabaşar , 1980 s. 140) (Kaynak: Yilmabaşar, J (1980). Jale Yilmabaşar Seramikleri Yöntemleri, Türk Tarih Kurumu Basımevi, Ankara. s 140)

1966 yılında mezun olduğu okuluna Öğretim Görevlisi olarak tekrar dönen sanatçı ; “1985 yılında Fatih Sultan Mehmet Köprüsünün ayakları, atölyemin üzerinden geçtiği için atölyem istimlak edildi. Bu olay nedeni ile çok üzüldüm ve İstanbul’dan ayrılmak istedim. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Seramik bölümündeki görevime ara vererek Münih Devlet Güzel Sanatlar Akademisinde Resim ve Grafik bölümlerinde derslere girdim. Atölyemin yıkımının üzüntüsü, yaratıcılığımı olumlu yönde etkiledi ve bu durum çalışmalarına yansıdı, resimlerimin konusu bu tarihten itibaren atölyem, köprü ve horoz oldu” (Cumhuriyet Tarihinin İlk Kadın Profesörü, 2018, s.48) sözleriyle sanat hayatına yön veren bir anısını paylaşmıştır. Sanatçının 46 yaşında resim öğrencisi olması, takdir edilecek bir davranış ve hayata azim ve çalışkanlıkla bağlı olmasının yanında daima araştırmacı ve mücadeleci yönünü göstermektedir. (Arna, S .2003, 5 Ocak, sy)

Sanatçı, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Seramik Bölümünde Öğretim üyesi olarak uzun yıllar çalışmış ve Türkiye’nin ilk kadın seramik profesörü olmuştur. Yurtiçi ve yurtdışında sayısız kişisel sergi ve karma sergilere katılmış, pek çok önemli ödüller almış, ülkesini sanat platformlarında başarı ile temsil etmiş ve seramik sanatını tanıtmak adına çok önemli bir misyon üstlenmiştir. Gerek Türkiye’de gerekse yurtdışında çok sayıda otel, sanat merkezi, uluslararası kuruluşlarda seramik duvar panosu çalışmaları yer almaktadır.(Gün,B. 2017, 14 Ocak, sy)

Jale Yilmabaşar, profesyonel olarak 1963 yılında başladığı ve günümüze kadar kesintisiz bir şekilde sürdürdüğü azmi, çalışkanlığı, uygulanmamış seramik tekniklerini çalışmadaki, araştırmacı kişiliği ile kendini daima geliştiren, çağdaş

Türk seramik sanatına özgün bir bakış açısı getirerek, seramik çalışmalarını farklı sanatsal disiplinlerle bir araya getirmeyi başarmış bir sanatçıdır.

Yılmabaşar, çağdaş Türk seramik sanatında, mimari yapılarda çalışmış olduğu iç ve dış mekân seramik duvar panosu çalışmalarıyla öncülük yapmış sanatçılarımız arasındadır. Seramik duvar panolarında kullanmış olduğu teknikler ve malzeme çeşitliği ile yaratıcı tasarımlarını birleştirmiş ve bu alanda sayısız çalışmalar yapmıştır. Sanatçının üç boyutlu seramik formları, resimleri, duvar panoları, tekstil tasarımları gibi pek çok alanda çalışmaları mevcuttur. Bu makalede sanatçının üç ayrı mekanda yer alan beş panosu seçilmiştir ve bu seramik duvar panoları üzerinde durularak, çalışmaları anlatılacak, seçili panolar üzerinden sanat anlayışı, renk, doku, biçim ve içerik açısından bir değerlendirme ve bilgilendirme yapılacaktır. Sanatçı; 1960' lı yıllardan itibaren çalıştığı seramik duvar panoları ile ilk örnekleri vermiş, döneminin getirdiği ekonomik zorluklar ve malzeme kısıtlılığına rağmen, üstün bir yaratıcılıkla, tekniğe hakim bir şekilde özgün tasarımlar ortaya koymuştur. Seramik duvar panolarını zor ve ağır şartlarda çalışarak, önemli ve kalıcı örnekler vermiştir. Bu bakımından Türk seramik literatürüne kattığı değerler ile büyük önem arz etmektedir. Günümüzde inşaat sektörünün hızla gelişmesi ve değişmesi ile pek çok mekan hızla yıkılmakta ve yerine yeni binalar inşa edilmektedir. Bu binalarda bulunan sanat eserleri ya bina ile birlikte yıkılmakta, yok olmakta yada kırılıp dökülerek harap olmaktadır. Pek çok sanatçı bu konuda mağdur olmuş ve sanat eserleri yıkılıp kaybolmuş, sahip çıkılmamıştır. Yılmabaşar'ın bu makalede anlatılan dört panosu da mevcut bina başka bir mekana taşınırken, sanatçının mekan için özel olarak çalıştığı duvar panoları da, büyük önem ve değer verilerek yeni mekana taşınmış ve onlar için özel alanlar tahsis edilmiştir. Bu örnek davranışlar her sanatçının isteği, düşüncesi ve hayalidir. Tüm sanatçılar sanat eserleri uzun yıllar ilk monte edildiği yerde yaşasın ve pek çok izleyici ile buluşsun ve işleri evrensel olsun ister. Bu bakımdan Yılmabaşar'ın sanat eserlerine verilen değer sanatçılar açısından sevindirici ve ümit vericidir. Kurumların sanat eserlerine verdikleri değer, diğer kamu ve özel kurumlar için örnek teşkil edecek bir davranıştır. Bu panolar özellikle seçilerek, makaleye konu olmuştur.

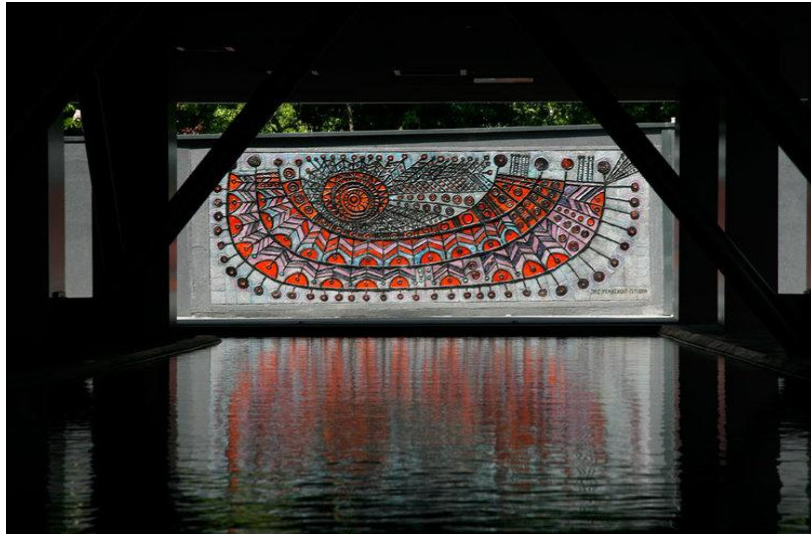
“Çalışmalarında Hitit dönemi figürleri, horoz, kuş, göz gibi dönemsel ve yöresel motifleri kullanan sanatçının seramik çalışmalarının yer aldığı bazı mekanlar şöyle; Vakko Fabrikası (şu an Vakko Moda Merkezi'nde), Maslak Çarşı girişi, Divan Oteli, Halk Bankası, Hürriyet Gazetesi terası, Türkiye Turing ve Otomobil Kurumu Binası, Yalova'da Aydın Han dış cephesi, Çanakkale Fabrikası, Swissotel Efes İzmir.” (Gün, B, 2017, 14 Ocak, ,sy)

Seramik pano yapımında çağdaş Türk seramik sanatında öncülük yapmış olan sanatçının çalışmaları, gündelik hayat ve kamusal alan içinde izleyicilerle buluşmuş, alımlayıcısının estetik dünyasına katkı sunmuştur. Çalışmalarında renkçi üslubuyla, farklı mekanlarda mekana özgü tasarımlarıyla yoğun bir şekilde çalışmalar yapmış

olan sanatçı; pek çok mimari mekanı sanat eserleriyle donatmıştır. Bu makalede Vakko Moda Merkezi için çalışmış olduğu panoları, Swiss Otel Büyük Efes İzmir için çalıştığı panoları ve Hürriyet Gazetesi için çalışmış olduğu seramik panosu üzerinde durularak, adı geçen mekanlardaki beş seramik duvar panosu üzerinden çıkarımlar yapılacaktır.

Sanatçının Seramik Duvar Panolarından Örnekler

1. Jale Yılmabaşar, Vakko Moda Merkezi (Vakko Holding) Seramik Duvar Uygulamaları



Görsel 2. Jale Yılmabaşar, Vakko Fabrikası, 1969, İstanbul. (Kaynak: <http://in-between.online/tr/things/2017/1/13>)

Sanatçının çalışmış olduğu seramik panolarının her birinin ayrı hikayesi bulunmaktadır. Jale Yılmabaşar, Vakko fabrikasının giriş panosunu 1969 yılında tam 6 ay, gece gündüz çalışarak tamamlamıştır.

“Vakko seramik panosunu yekpare çalışmıştım. Yapım sürecinde Ortaköy’deki fabrikada karıştırılmış şamotlu kili yoğurarak masa üstüne bütün panoyu açtım. Altı ay masa üstünde çalıştım. Kurudu, boyadım, harika oldu. Mimar Haluk Baysal’ı çağırıp panonun bitişini gösterdiğimde “Mükemmel, hemen monte edin” dedi. Plakaların montaj sırasında arkasındaki çamurun ufalandığını gördüm. Anlamıştım, fabrikada bana verilen çamuru yoğuran işçiler alçı plakalar arasında kuruttukları için çamura ne yazık ki şamotun dışında yanlışlıkla alçı tanecikleri karışmıştı. Buna çok üzüldüm, panoyu çöpe atıp tekrar yapmaya karar verdim. Çünkü senelerce Vakko’da dış mekanda kullanılacak olan panoya yağmur ve kar altında derzlerden giren sular hasar verirdi. Bu yüzden yeniden yaptım. Panom 40

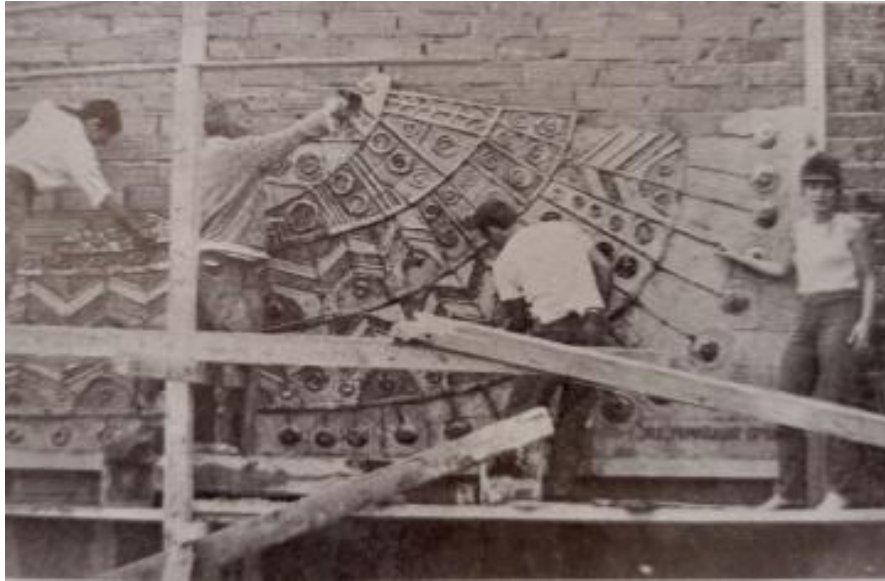
JALE YILMABAŞAR VE SEÇİLİ SERAMİK DUVAR PANOLARI ÜZERİNE BİR DEĞERLENDİRME

yıldır hiçbir şey olmadan yerinde durdu. (Arna ,S .2003,5 Ocak ,sy) Sanatçı, kendi ifadesiyle pano çalışma sürecini böyle dile getirmiştir.

Çalışılacak olan panoda, kullanılacak olan çamurun seçilmesi ve çamurun hazırlanması, uygulanacak teknik, monte edileceği mekan kadar önem arz etmektedir. Bu yüzden de duvar panosu çalışan sanatçılar, bu çalışma sürecinin her anını kendileri yürütüp panolarının hem çamur yoğurucusu, hem uygulayıcısı hem de teknik çözümleyicisi olmaktadır. (Görsel 3 -Görsel 4)



Görsel 3. Pano Monte Aşaması (Kaynak: Yilmabaşar, J (1980) . *Jale Yilmabaşar Seramikleri Yöntemleri*. Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi, s 157.)



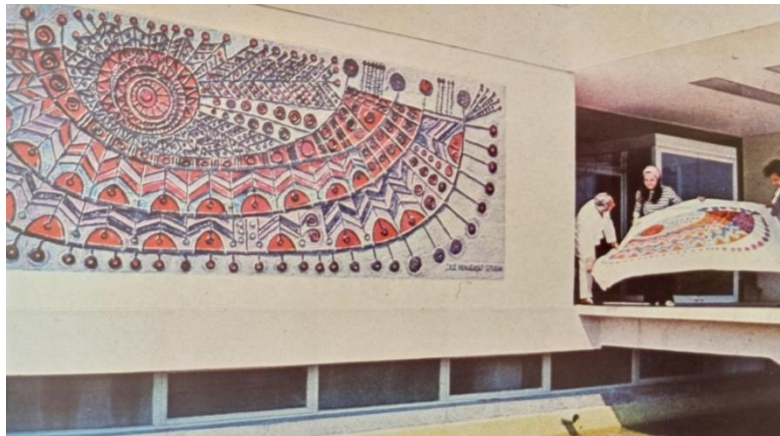
Görsel 4. Pano Monte Aşaması. (Kaynak: Yilmabaşar, J (1980). *Jale Yilmabaşar Seramikleri Yöntemleri*. Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi.)

Yılmabaşar (1980, s. 135); Fotoğrafta yapımı görülen pano bir tekstil fabrikasının dış yüzeyine uygulanmıştır. “Yapılacak panonun uygulama tekniği yapılacak yer ve konumu düşünülerek seçilir. Günümüzde seramik duvar panoları iç mimari kadar, Dış mimaride de estetik ve fonksiyonel durumu birlikte düşünülerek uygulanmaya başlanmıştır” (Yılmabaşar, 1980, s. 135) diyen sanatçı; yol üzerinde olan bu binanın yüzeyine yapılan bu panoda, hızla geçen araçlardan görülebilecek büyük bir motif ve desenler arasında da yakından bakanlar için detaylar uygulamıştır. **(Görsel 3 - Görsel 4)**

“Her türlü mekanda yer alan seramik duvar uygulamaları, bireylerin günlük hayatlarını sanat ile harmanlamış, ayrıca psikolojik açıdan pozitif bir enerji katarak kişide olumlu bir alımlama yaratmıştır. Kamusal binalar ve alanlar halka açık mekanlar olduklarından, pano uygulamaları öncelikle bu alanlarda seyirci ile buluşturulmuştur. Sanat eserlerinin kamu binalarında kullanılmaya başlamasıyla 1970’li yıllardan itibaren sanata bakış açısında yeni bir algı yaratılmış ve toplumda sanat eserlerine karşı bir farkındalık oluşması sağlanmıştır” (Hayırsever, 2019 , s. 13).

Jale Yılmabaşar mekanlarla sanat eserlerini buluşturmada öncülük yapan sanatçılarımız arasındadır. Yılmabaşar’ın iç ve dış mekanlara uyguladığı yapıtlarında, seramik malzeme üzerindeki hakimiyeti, Çamuru şekillendirme becerisi, imgeleri kullanmadaki ustalık ve panoların mekana göre tasarlama ve teknik çözüm becerisi, dikkat çekmektedir. Sanatçı genellikle Artistik seramik pano uygulamaları çalışmaktadır.

Seramik pano tasarımını, bu tasarımın şekillendirmesini, sırlamasını ve pişirilmesini kendisi gerçekleştiren seramikçi, yaptığı işin niteliğine bağlı olarak hem işin ustalıkla yapılması hem de çıkan işin yaratıcılık bağlamında özgün ve tek oluşuyla sanatçı niteliğini kazanır. Bu tür sanatçı niteliği ile gerçekleştirilen seramik panoları ayırmak ve de vurgulamak için “Artistik Seramik Pano” adlandırılması yapılmaktadır. (Uludağ , 1999, s. 126-127)



Görsel 5. Vakko Holding , Jale Yılmabaşar’ın Panoyu Monte Etmiş Olduğu İlk Duvar. (Kaynak: Yılmabaşar , 1980, s. 128)

1969'da Merter de açılan Vakko Holding büyük, geniş, yeşillik bir mekanda uzun yıllar hizmet vermiştir. Vitali Hakko, fabrikanın dekorasyonuna çok önem vermiş, dönemin önemli sanatçılarından kapılarını çalarak, onlardan en özel eserlerini fabrikanın duvarlarına yapmalarını rica etmiştir. Jale Yılmabaşar (2), Nevzat Yüzbaşıoğlu (1) ve Bedri Rahmi Eyüboğlu'na (4) ait 7 eser binayı süslemiştir. Bu çalışmalar yıllarca kar kış demeden ayakta durarak mekana estetik bir değer kazandırmışlardır. (Görsel 5) (Gence ,H 2020 ,7 Şubat ,sy). Vakko Holding de, aradan geçen yıllarda nesil değişmiş, işlerin başına oğul Cem Hakko geçmiş, Hakko, üretim tesisini satın Esenyurt'ta büyük bir binaya taşımış, taşınmanın ardından sıra 100 kişilik tasarım ekibinin yaratıcılıklarını sergileyeceği alanı seçmeye gelmiş, mobilyaların ve eski makinelerin bir kısmını önceki binada bıraktıysa da duvarlardaki sanat eserlerinin terk edilmesine gönlü razı olmamıştır.

"Fabrikaya ilk gittiğimde çok gençtim ve sanattan da biraz uzaktım. O zamanlar babamın vizyonuna çok hayran kalmıştım. Babam bütün duvarları sanat eserleriyle bezemişti. Fabrikamızın hemen girişinde bekçi kulübesinin bulunduğu alanın solunda Bedri Rahmi Eyüboğlu'nun büyük heykeli bizi karşılıyordu. Hemen karşısında Jale Yılmabaşar'ın büyük mozaik eseri vardı. Babam her gün bu eserlere bakarak ve onlara selam vererek binaya giriyordu. Yine onlarla vedalaşarak fabrikasından ayrılıyordu. Bu duvarların, hem Vakko tarihi hem de tüm Vakko tutkunları için çok özel bir anlam ve önemi olduğunun bilincindeydik. Bu nedenle, yeni binamızda da bu eserlere yer vermek arıyorduk" (Gün ,B .2017 ,14 Ocak sy)

Sözleriyle hem eserlerin taşınma sürecinden hem de babasının kuruma katmış olduğu sanatsal imajın ilerleyen yıllarda da devam ettirilmesinde ki çaba ve verdiği uğraştan bahsetmektedir.

Seramik panoların iç ve dış mekanlarda sergilenmesinde, izleyici ve sanatçı açısından mekanın önemi büyüktür. Sanatın en önemli unsurlarından birisi de mekanlardır. Sanat eserleri mekanlarda estetik değer, imaj ve kimlik oluşturmakta önemli bir misyon üstlenmişlerdir. Seramik duvar panoları, mekanın fiziksel boyutuna önemli bir katkı sağlayarak, sadece güzellik katmakla kalmayıp, insanların ruhuna hitap etmektedirler. Seramik duvar panoları özgünlük ve mimariye özgü özel tasarım nitelikleriyle mekandaki izleyicilerin belleklerinde özel bir yer edinmekte ve eserler bulundukları mekanlarla özdeşleşmektedir. Vakko seramik duvar uygulamaları bu düşüncelere örnek teşkil etmektedir.



Görsel 6. Vakko Holding Taşınırken Jale Yılmabaşar'ın Panosunun Vinçle Taşınması
(Kaynak: Gün ,B 2017,14 Ocak , sy)

Vakko holding fabrikasını Nakkaştepe'deki yeni yerine taşırken Vitali Hakko tarafından yaptırılan seramik duvar panoları da teknolojik imkanlarla taşınmıştır. (Görsel 6) Panoların taşınma süreci; Gence, H (2020), tarafından şu şekilde anlatılmaktadır.

“Önce duvara monte edilmiş bu eserler, lazer yardımıyla duvardan kesildi. Rahat taşınabilir hale gelmeleri için duvar kalınlıkları inceltilerek 10 santime kadar düşürüldü. Çok büyük alan kaplayan eserler, bloklar halinde parçalara ayrılarak taşındı. Arka bölümleri lame demirden çelik kafeslere alındı. İstanbul Üniversitesi'nin konservasyon öğrencileri de çalışmalara yardım etti. Ve nihayet müzeciliğe uygun şekilde yeni mekâna entegre edildi” (Gence , H .2020 ,sy)

Bütün bu işlemler Vakko Holding için, yeni sanat eserleri almaktan daha pahalıya mal olmuş, fakat burada sanat eserlerine verilen değer ve önem, sanatçıların emeklerine duyulan saygı gerçekten çok önemli ve takdir edilecek bir davranıştır.



Görsel 7. Jale Yilmabaşar, Vakko Moda Merkezi, İstanbul (Kaynak: <https://gramho.com/explore-hashtag/vakkomodamerkezi> Erişim: 20.05.2020)

Jale Yilmabaşar'ın Vakko Moda Merkezi için tasarlamış olduğu her iki panoda da panolar içerik ve biçim olarak benzerlik ve bütünlük sağlamaktadır. Her bir panonun kendine özgü bir şekilde tasarlanmış olması önemlidir. Yilmabaşar bir röportajında "Seramik pano, karşıdan bakıldığında bir tablo gibi görünmeli. Bir seramik sanatçısının yaptığı işlerin kalıcı olabilmesi için, iyi bir teknik bilgiye sahip olması gerekir. (Gün ,B .2017,14 Ocak ,sy) ifadesini kullanmıştır. Sanatçının da bahsettiği gibi panolar adeta bir tablodur. Sanatçı nazar, uğur simgesi göz ve horoz ile cennet kuşu gibi geleneksel motifleri panolarında sıkça kullanır(Özbay, 2014:85). Sanatçının özellikle bu kurum için çalışmış olduğu panolarda, panoya hareket kazandırmak amacıyla Tavus kuşunun kanatlarını andıran bezemelerinde antik Hitit motiflerine benzer motifler kullandığı gözlenmektedir. Panolarında imgelerin asıl zenginliğini ortaya çıkaran sanatçı ; biçimsel rölyeflerin algılanmasında ve yorumlanmasında, renklerin coşku ve çeşitliliğini, çok etkileyici ve belirleyici olarak kullanmıştır. Fabrika taşınmadan önce ilk monte edildiği mekan dış mekan olan seramik pano, fabrika taşındıktan sonra yeni mekana taşındığında iç mekana monte edilmiş ve ışıklandırma sistemiyle aydınlatılmıştır. (**Görsel 2**) Aydınlatmanın etkisi ile renk ve ışık efektleri oluşmuş, farklı bir çarpıcılık ve görsel şölen sağlanmıştır. Diğer seramik pano da müze bölümünde sergilenmektedir. (**Görsel 7**) Her iki panoda da kullanmış olduğu canlı renkler adeta yaşamı simgelemekte ve panoya hareketlilik katmaktadır. Kullanılan motiflerin biçimsel etkileri izleyicinin algılamasına göre değişiklik göstermektedir.

2. Jale Yılmabaşar, Swis Otel Büyük Efes İzmir, Seramik Duvar Uygulamaları



Görsel 8. Jale Yılmabaşar, Swiss Otel Büyük Efes İzmir Seramik Duvar Panosu, İzmir / Türkiye. (Kaynak: http://www.buyukefessanat.com/tr/artist/jale-yilmabasars_28_260.html Erişim Tarihi 22.05.2020)

“Sanat nesnesinin uygulandığı mekanın kimliği (mimari, fiziksel, sosyolojik, psikolojik, vb. kimliği), bütünleşik bir çerçevede değerlendirilmektedir. Bu yüzden sanatçının yaşadığı yaratım süreci, yaratımın kendisi, sergilenme ve algılanma biçimi kaçınılmaz bir şekilde eserin yapıldığı ve sergilendiği yerle ilişkilidir. Sonuç olarak günümüz sanatında ‘mekan’, sanatı, sanatçıyı ve izleyiciyi etkileyen güçlü bir değişken olmuştur. (Uysal, 2009 , s. 40)

Yılmabaşar, her zaman yaşama ait imgeler kullanan, kişisel olarak da duyarlı ve çok yönlü bir sanatçı kişiliğine sahiptir. Çalışmalarında beslendiği kaynak hayatın kendisidir. Yaşam içerisinde var olan hikayesinde, kendi gerçeklerini ve yaşanmışlıklarını sanatı ile bütünleştirerek izleyiciye sunmuştur. Sanat eserlerinin temel amacının, izleyici de estetik duygular ve kaygılar oluşturmak olduğunu düşünürsek, sanatçının her bir panosunda izleyicisine ayrı bir estetik iletide bulunduğu gözlemlenmektedir. “Bu eser ne diyor? Genellikle çözümleyemediğimiz, ne anlattığını kavrayamadığımız bir yapıtı red ederiz, sanat eseri olarak algılamayız. Kimi zamanda çözümleyemesek bile

duygusal bağ kurarız, beğenebiliriz.”(Erinç, 2013, s. 95). İzleyici, bir sanat eseri ile karşı karşıya geldiğinde duygusal bir bağ hissederek bir arayışa girer, kendinden bir şeyler bulursa kendini esere ait hissederek. Sanat eserine konu olan sahneler, imgeler, renkler, malzeme kullanımı, izleyicinin kendi dünyasında eseri beğenmesine yada tedirgin olmasına neden olabilmektedir. Jale Yılmabaşar’ın eserlerinde izleyici; kendisine ait imgeler, kültürel motifler ve yerel kodları bularak, kullandığı canlı renkli sırların etkisi ile de psikolojik olarak rahatlama ve mutluluk hissi yaşamaktadır. Sanatçı, otel için çalıştığı panolarında, kendine has betimlemeleriyle, çoğunlukla Hitit motiflerini yorumlamıştır. Hitit uygarlığının ve sanatının simgesi olan güneşi simgeleyen ve yarım daire şeklinin üzerinde barışı, üretkenliği, doğayı simgeleyen unsurlardan oluşan Güneş kursu, bereket, doğum, doğanın canlanması ve yeşermesini simgeleyen Ana tanrıçayı simgeleyen idol ve ikiz idoller farklı şekil ve renklerde sanatçının kendine özgü yaratıcılığı ile özgün bir tasarım ve renk anlayışı içerisinde izleyiciye sunulmuştur. Hitit motiflerinde kullanmış olduğu renkler, motifleri kucaklayan ikiz idollerin sunumu ve renkleri, yüzeyde kullanılan imgelerin oluşturduğu etkili algı, izleyici de panoya dokunma ve adeta dokunarak tarihi hissetme duygusu yaşatmaktadır. İzleyicide, mekanla bütünleşen panolarda kullanılan imgelere karşı, bir ilgi ve sevgi duygusu oluşmaktadır.

Sanatçı kendi sözleriyle Büyük Efes Otel’inin panolarının yapım sürecini şöyle anlatmıştır;

“Büyük Efes Otel yarışması için Türkiye’nin tanınmış sanatçıları Bedri Rahmi Eyüboğlu, Nuri İyem, Nasip İyem, Eren Eyüboğlu, Erdoğan Ersen, Cevdet Altuğ, Füreye Koral, Devrim Erbil, Salih Acar, Atilla Galatalı, Sadi Çalık, Cevat Şakir Kabaağaçlı ve ben İzmir’e davet edildim ve bilgiler verildi... Bu panoyu hazırlarken yine talihsizlikler yaşadım. Çünkü ilk kez bana yardım eden asistan arkadaşlardan çamuru yoğurmalarını istemiştin. İşte sonucu; dört ay ince detaylar çalıştığım panomun içine plastik, naylon parçalarını karıştırdıkları için bütün emeğim boşa gitmişti. Atıp, yeniden yaptım. Naylon parçaları alçı veya yabancı cisimlerin kil-çamurun içine girmesi ya da hava boşluğu panonun fırında patlamasına ve eserin kırılmasına neden olur. Bu yüzden çamuru hep kendim yoğurmuşumdur.” (Arna, S.2003, 5 Ocak, sy)



Görsel 9. Jale Yilmabaşar Seramik Duvar Panosu, Swiss Otel Büyük Efes İzmir, İzmir / Türkiye (Kaynak: http://www.buyukefessanat.com/tr/artist/jale-yilmabasars_28_260_.html (Erişim Tarihi 25.05.2020))

Bütün yaptığı işlerde, geleneksel ile modern ; kültürel olan ile güncelin uzlaşısını estetik bir yaratıcılıkla, buram buram Anadolu kokan, geçmişin izlerini çağcılın renklerine büründüren sanatçı, canlı ve çarpıcı eserler üretmiştir.

“Jale Yilmabaşar’ın eserlerine bakarken çıkış noktasında Anadolu kültürünü kolayca görebiliriz. Çizgileri ve motiflerinde geçmiş kültürlerin izlerini, renkleri ve canlılığı ile de onun Anadolu’sunu yansıtırlar.” (Aslıtürk , 2014 , s. 267).

Swiss Otel Büyük Efes İzmir Genel Müdürü Rıza Elibol ; Tarihi Büyük Efes Otel yenilenirken 23 sanatçının eseri korunarak, otel içinde yeni yerlerine konmuştur. Kurum olarak sanat eserleri ve sanatsal faaliyetlere büyük önem ve değer vermekte ve korumakta olduklarını ifade etmiştir (Bkz. Buyukefessanat.com , sanatturu).

Swiss Otel Büyük Efes İzmir, kurum yetkililerinin sanat eserlerine göstermiş oldukları saygı ve değerinde takdir edilecek bir davranıştır. Ayrıca günümüz de mimari mekanların çok hızlı bir şekilde yıkılıp tekrar inşa edilmesi sürecinde mekanlarda kalıcı olarak monte edilen, sanat eserleri korunamamakta, kırılmakta, zarar görmektedir. Kurumun bu anlayış içerisinde sanat eserlerine sahip çıkması; Pek çok özel ve kamu kurumunun, sanat eserlerini koruma ve gelecek kuşaklara aktarma çabalarına, örnek teşkil edecek bir çalışma niteliği taşımaktadır.

3. Jale Yılmabaşar, Hürriyet Gazetesi Seramik Duvar uygulaması



Görsel 10. Jale Yılmabaşar “Göz =Dünyaya Açılan Pencere”, 1969, Hürriyet Gazetesi Teras Panosu. (Kaynak: <https://www.pinterest.co.uk/pin/297589487874525845/> Erişim Tarihi: 29.06.2020)

Jale Yılmabaşar, Hürriyet Gazetesi için çalışmış olduğu panoda ‘Göz’ imgesini belirgin bir şekilde kullanmıştır. Göz, hem dünyaya açılan bir pencere hem de nazar değmesine karşı korunmak için bir inanıştır. Sanatçı, göz imgesini canlı renklerle ön plana çıkararak diğer motifleri koyu renkli sırlarla arka planda bırakmış ve perspektif bir etki yakalamıştır. Panoda, canlı renklerle hareketli insan figürleri, dans eden çocuklar, yaşamın ve gündelik hayatın koşuşturması, stilize Hitit motifleri, kimi yerde açık renkli sırlarla kimi yerde de koyu renkli sırlarla renklendirilerek betimlenmiştir. “Sanat eseri yapılmış bir nesnedir, fakat bu salt nesneden hariç, başka şeylerde söyler. Yani eser bizi diğeri ile karşılaştırır, başkayı ifşa eder. Bu bir alegoridir. Yapılmış bir nesne bizi eserde başka olanla bir araya getirir. Eser simgedir.” (Heidegger , 2003 , S.9)diyen Heidegger’in söylemini karşılayan işler yapan ve yakaladığı alegoriler ve kullandığı simgelerle alımlayanı eserin içinde başka olanla karşılaştırmanın ustası Yılmabaşar ; çalışmalarında ilham aldığı konuları şöyle aktarmaktadır.

“Özellikle Anadolu’nun uçsuz bucaksız kültür hazinelerinden ilham alıyorum. Türk motiflerini, çini, halı, çorap, dokuma, tahta oymacılığı, eski köy evlerinde tavan,

JALE YILMABAŞAR VE SEÇİLİ SERAMİK DUVAR PANOLARI ÜZERİNE BİR DEĞERLENDİRME

sütun, dolap süslemeleri, yazma, oya ve akla gelmeyen daha pek çok el sanatlarımızda emsali görülmemiş güzellikte ve çeşitlilikte kaynak vardır. Kültürümüz, örf ve adetlerimizde nazara, uğura genelde göz boncuğu kullanıldığı bilinen bir gerçek. Ben de göz ve diğer bir çok motifi bu etkilenmeden dolayı yaptım” (Arna, s. 2003, 5 Ocak, sy)



Görsel 11. Jale Yilmabaşar – Hürriyet Gazetesi “Göz” İsimli pano çalışması, Rötüş çalışması (Kaynak: [instagram.com/jale.yilmabasars](https://www.instagram.com/jale.yilmabasars))

Sanatçı kitabında (Yilmabaşar, 1980, s. 155) pano montaj ve rotüş işlemlerinin pano çalışması kadar önem arz ettiğini ve pano montajı yapan ustanın çok deneyimli ve donanımlı olması gerektiğini, kendisinin pano montajlarında yıllardır birlikte çalıştığı ustanın Sait Özbek olduğunu ifade etmektedir. Sanatçı, “Seramik duvar panolarımın tümünün monte edilmesinde ben de işçilerle iskele tepesinde bizzat çalıştım. Plakaları numaralarına göre tek tek ben verdim. İş bitinceye kadar onlarla çalıştım”(Arna, S. 2003, 5 Ocak, sy) sözleriyle çalışma sürecinden bahsetmektedir.

Jale Yilmabaşar, çalışmış olduğu tüm panolarda olduğu gibi Hürriyet Gazetesi için yapmış olduğu çalışmada da renk seçimi, kullanmış olduğu imgeler ve çalışmanın mekana uygunluğu ile dikkat çekmektedir. Biçimlerin algılanmasında rölyefler ve renk önemli bir unsurdur. Panonun mekanın bir parçası olarak

algılanması izleyici ile arasında güçlü bir bağ oluşturmakta ve hayatın günlük koşuşturmacası içerisinde rahatlık ve canlılık gibi pozitif duygular ifade etmektedir. Seramik duvar panolarını hem iç mimaride hem de dış mimaride ustalıkla uygulayan sanatçı, mekan tasarımlarında yeni bir anlayış yaratarak döneminin pek çok kurum ve kuruluşuna eserleriyle kalıcı olarak imzasını atmıştır.

Yılmabaşar; çok yönlü bir sanatçı olmasından dolayı, panolarında kullanmış olduğu imgeleri, renkli iç dünyasındaki coşkuyu aynı zamanda tuvallerine de yansıtmıştır. Çalışmış olduğu pek çok seramik duvar panosunu tuvallerinde ,tekstil çalışmalarında hatta araba üzerinde dekor olarak bile çalışmıştır. Sanatçı, Atatürk Kültür Merkezinde 40.sanat yılı münasebetiyle açmış olduğu sergisinde Ford Transit Connected marka bir aracın dış yüzeyini boyamış ve sergide aracın açık arttırmada satılarak gelirinin Türk Eğitim Gönüllüleri Vakfı'na bağışlanacağını söylemiştir.(NTV Arşiv, 2003, 6 Ocak , sy). Yılmabaşar sanat hayatı boyunca da pek çok sosyal sorumluluk projesinde yer almış ve bir çok projeyi desteklemiştir.

Jale Yılmabaşar, gerek eğitimliliği, gerekse de sanatçı kişiliği ve yaratıcılığı ile seramik sanatına sunmuş olduğu teknikleri ile Anadolu kültürünün çizgisinde estetik değerler taşıyan çalışmalar üretmiştir. Toprağın sunmuş olduğu geniş yelpaze ve malzeme çeşitliliğinde anıtsal seramik duvar panoları çalışmış, toprağa kendi iç dünyasını yansıtmış sanatçılarımızdandır. Yılmabaşar'ın seramik duvar panoları ve kullanmış olduğu teknikler gelecek nesillere her zaman örnek olacak çalışmalar ve yöntemler olacaktır.

Sonuç

Bu araştırmada, sanatsal üretim ve görsel açıdan Jale Yılmabaşar'ın seçili seramik duvar panoları ele alınmıştır. Özgünlüğün üç ana unsurundan biri olan tasarımın özgünlüğü, kullanılan malzemenin ve çalışmadaki işçiliğin özgünlüğü, mekanların özgünlüğünü desteklemiş ve sanatçının her bir çalışmasında ayrı bir değer kazanarak bulunduğu mekanlar için birer kültürel kimlik oluşturmuştur. Panoların çalışıldığı her binanın mekansal özellikleri bulunmaktadır, eserlerin bulundukları mekanlardaki mekansal ilişkileri temsil etmiş oldukları değerlerle örtüşerek sanat eseri ve mimari bütünlüğü sağlamaktadırlar.

Sanatçı; ister biçimsel, isterse de kullandığı teknikler bağlamında olsun, seramik sanatına, katmış olduğu estetik değerler açısından, kendinden sonraki nesillere ve izleyicisine örnek teşkil edecek eserler ortaya koymuştur. 1960'lı yıllarda kent, sanat ve sanatçı ilişkisindeki dengeyi yakalaması, kentleşme olgusuyla birlikte, mekanlarda sanatsal seramik duvar panolarını sergilemesi, Türkiye'de duvar panosu kavramının başlangıcı olmuştur. Kent yapısı açısından yaptığı sanatsal üretimlerinin, aynı zamanda tarihsellik de içermektedir. Sanatçı,

eserlerinde dün ve bugünü harmanlamış ve bir bütünlük sağlamıştır. Zamanının teknik imkanları içerisinde kentin sanatla olan ilişkisinde estetik ve güzel kavramını izleyicinin algısında yer edindirmeyi başaran sanatçı ;çalışmalarında göz, horoz gibi simgeleri kullanarak, Anadolu kültürünün zengin motiflerini kendine has bir biçimde betimlemiş, işlerini coşku dolu renklerle donatarak sunmuştur. Sanatçı, hangi motifi kullanırsa kullansın çalışmaları hep Anadolu'ya ait ve hep bir öze dönüş, kültürü sahiplenme duygusu yüklüdür. Seramik panolar adeta anıtsal bir heykel ve capcanlı tablolarıdır. Panolarında hep bir estetik, ritim, hareket ve enerji mevcuttur. Panoların ilk önce resimlerini yapmakta, ondaki renk coşkusu ve hazla, o duyguları ve heyecanı çamura aktarmaktadır. Kendisi de pek çok röportajında bir seramik sanatçısının ayrı zamanda iyi bir ressam olması gerekliliğini vurgulamıştır. Seramik duvar panolarının mimarının ayrılmaz bir parçası olduğunu düşünen sanatçı, her yeni çalışmasından önce mekanı çok iyi gözlemleyip, tasarımını binanın kimliğine göre tasarlayıp, renklendirip, şekillendirmektedir. Çalışılan her panonun ayrı bir hikayesi ve ayrı bir çalışma süreci bulunmaktadır. Sanatçı bütün panolarının yapım sürecinde tasarımından, çamur yoğurulmasına şekillendirmesinden montaj aşamasına kadar üretim sürecini kendi yapmakta ve yürütmektedir. Çalışmış olduğu seramik duvar panoları, pek çok kamu ve özel binalarda, iç ve dış mekanlarda kalıcı olarak sergilenmektedir. Çağdaş Türk seramik sanatında seramik yüzey uygulamaları ile öncülük yapmış olan sanatçının seramik alanındaki çalışmaları hem seramik gönüllüleri için hem de genç sanatçılar için örnek teşkil etmekte ve çalışmaları paha biçilmez değer ve kıymet taşımaktadır.

KAYNAKÇA

- Aslıtürk, E. G (2014). 20. Yüzyılda Türk Seramik Sanatı. Ankara: Gece Kitaplığı.
- Erinç, M. S (2013). *Sanatın Boyutları*. Ankara: Ütopya Yayınları.
- Hayırsever, B. (2019). *Seramik Yüzey – Mekan İlişkisi ve Bir Duvar Uygulaması*. Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.
- Heidegger, M. (2003). *Sanat Eserinin Kökeni*. İstanbul: Babil Yayınları.
- Uludağ, K. (1999). Hamiye Çolakoğlu'nun Artistik Duvar Panosu Tasarımları. Sayı 9, Eskişehir: Anadolu Sanat Yayınları.
- Uluderen, D. Ş. (2005). Türkiye'nin İlk Kadın Profesörü, Ateşin Ustası Jale Yılmabaşar, *Seramik Türkiye, Seramik Federasyonu Dergisi*, İstanbul, Temmuz – Ağustos, No 10.
- Uysal, A. M (2009). *Sanatta Mekan Algısı*. Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Özbay, B (2014). *Artistik Panoların İç Mekan Tasarımına Estetik Katkısı* Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.
- Yılmabaşar, J. (1980). *Jale Yılmabaşar Seramikleri, Yöntemleri*, Ankara, Türk Tarih Kurumu Basımevi.

İNTERNET KAYNAKLARI

- Cumhuriyet Tarihinin İlk Kadın Profesörü , Jale Yılmabaşar ,2018, s.48 ,http://sed.maestrotr.com/denge_53pdf, (Erişim Tarihi 28.03.2020)
- Arna,S. (2003,5Ocak,sy). <https://www.hurriyet.com.tr/gundem/onu-mutsuzluk-zirveye-tasidi-119680> (Erişim Tarihi 05.02.2020)
- http://www.buyukefessanat.com/tr/buyuk-efes-sanat/buyuk-efes-koleksiyonu/sanat-turu_18.html (Erişim Tarihi 22.05.2020)
- Gün, B (2017, 14 Ocak, sy). <http://inbetween.online/tr/things/2017/1/13/m881h8o3d7yg0wjr20w5z6brrzmf> (Erişim Tarihi 29.04.2020)
- Gence, H (2020, 7 Şubat, sy). <https://www.arkeolojikhaber.com/haber-vakko-fabrikasi-duvarindaki-rolyefler-lazerle-kesilerek-tasindi-2> (Erişim Tarihi 17.03.2020)
- Yılmabaşar’dan Veda Sergisi, 2003, NTVMSNBC, 6 Ocak, <http://arsiv.ntv.com.tr/news/195760.asp#BODY> (Erişim Tarihi 04.04.2020)



BİLİM VE SANATIN PERSPEKTİFİNDEN DİJİTAL RESİMDE ALT YÜZEY YANSIMALARI (SUB-SURFACE SCATTERING)

Hasan DİLİM¹

Özet

Dijital sanat ile beraber gelişen teknoloji bilimin ışığında artık evlerimize ve yaşam alanlarımıza girer olmuştur. Doğal olarak bilimle harmanlanan dijital teknoloji beraberinde felsefesini de oluşturmuştur. Dijital sanat felsefesi üretim ve sunum ile ilgilenmiştir ve sanatın doğası ile temelleri ile ilgilenmiştir.

Alt Yüzey Yansımaları bilime temel alan ve oluşturduğu formülizasyonlarla fizik kurallarını sanal mecrada taklit etmesi usulüne dayanır. Daha önceki sanal ortamda oluşturulan imgeler gözlem ve fizik kuralları yoluyla teknolojik çıktı olarak alt yüzey yansımalarını hesaba katmadan gerçekleştirmekteydi. Bu da beraberinde yapay plastik değerlerle örüntülü bir sanal üretim çıktısı oluşturuyordu. Üretim çıktısı olarak gerçek zamanlı etkileşim programlarında alt yüzey yansımaları son yıllarda ele alınan yöntem ve sunumlarla ele alınmaya başlamıştır. Çünkü gerçek zamanlı imgeler oluşturma süreci hızı beraberinde getiriyordu. Arka tarafta birçok matematiksel işlem yapacağı göze alındığında bu işlem maiyeti büyük yer kaplıyordu. Son zamanlarda donanımsal olarak hızı arttıran hesaplamaları bünyesinde barındıran çeşitli girdi ve çıktılar tasarlanmaya başladı. Bununla beraber alt yüzey yansımaları destekleyen yazılımlar, donanım ile gerçekleştirilmeye başlandı.

Teknoloji beraberinde yenilikleri getirir. Bu yenilikler çeşitli ortamlarda sanal medyumlarla üretim metasını ele almaktadır. Bu üretim çıktılarından alt yüzey yansımaları (sub-surface scattering) gerçek zamanlı render işlemlerinde önemli bir yer kaplamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Sanat, Alt-Yüzey Yansımaları, Işın İzleme

SUB-SURFACE SCATTERING IN DIGITAL PAINTING FROM THE PERSPECTIVE OF SCIENCE AND ART

Abstract

Technology developed with digital art has now entered our homes and living spaces in the light of science. Digital technology blended naturally with science has formed its

¹ Arş. Gör., Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü/Resim-İş Anabilim Dalı, ORCID: 0000 0003 4540 3690, hasandilim@gmail.com

philosophy. The philosophy of digital art has dealt with production and presentation, and has dealt with the nature and foundations of art.

Sub-surface scattering are based on the method of imitating physics rules in virtual media with the formulations that are based on science and created. The images created in the previous virtual environment were realized as technological output without observing the sub-surface scattering through observation and physics rules. This also created a virtual production output with a pattern of artificial plastic values. Sub-surface scattering in real-time interaction programs as production output have started to be handled with the methods and presentations discussed in recent years. Because the process of creating real-time images brought along speed. Given that there would be many mathematical operations on the back, this entourage encompassed a lot of space. Recently, various inputs and outputs have been designed to accommodate calculations that increase hardware speed. In addition to this, software that supports subsurface scattering started to be implemented with hardware.

Technology brings innovations. These innovations address production media with virtual media in various environments. Sub-surface scattering takes an important place in real-time rendering processes from these production outputs.

Keywords: Digital Art, Sub-Surface Scattering, Ray Tracing

Giriş

Dijital sanat, dijital teknoloji kullanılarak yapılan veya sunulan sanatı tanımlamak için kullanılan bir terimdir. Dijital sanat ve felsefesini anlayabilmemiz için dijital sanatın tarihsel sürecini ele almak vazgeçilmez bir unsurdur. Tekrar edecek olursak en geniş anlamıyla, “dijital sanat”, bilgisayar tabanlı dijital kodlamaya veya bilgilerin ortak bir ikili kodda farklı formatlarda (metin, sayılar, görüntüler, sesler) elektronik olarak depolanmasına ve işlenmesine dayanan sanatı ifade eder. (stanford.edu, Erişim Tarihi: 7 Nisan 2020)

Sanat yapmanın bilgisayar tabanlı dijital kodlamayı içerme yolları son derece çeşitlidir. Dijital fotoğraf, "canlı" bir sahneden bir dijital kamera ile çekilen veya geleneksel bir selüloit fotoğraftan bir tarayıcı ile çekilen manipüle edilmiş görsel bilgi örneğinin ürünü olabilir. Müzik kaydedilebilir ve dijital olarak manipüle edilebilir veya özel bilgisayar yazılımı ile dijital olarak oluşturulabilir. Ve bir film artık görüntü ve ses yakalama veya kompozisyon, görüntü ve ses düzenleme, renk düzeltme veya ses mastering, özel efekt üretimi ve ekran veya projeksiyon aşamalarında analog ve dijital süreçler arasında son derece karmaşık bir seçim dizisinin ürünüdür (stanford.edu, Erişim Tarihi: 7 Nisan 2020).

Dijital sinema iş akışının karmaşıklığı, dijitale olan güvenin bir sanat eserinin oluşturulmasıyla sınırlı olup olmadığı ya da eserin sergilenmesine kadar uzandığı konusunda daha fazla bir farka dikkat çeker (stanford.edu, Erişim Tarihi: 7 Nisan 2020).

Dijital Sanat Ve Felsefesi

Dijital sanat teriminin ilk kullanımı, 1980'lerin başında bilgisayar mühendislerinin öncü dijital sanatçısı Harold Cohen tarafından kullanılan bir boya programı geliştirdiği zamanlara atfedilir. Bu, zemine yerleştirilmiş kâğıtlara büyük çizimler yapmak için tasarlanmış robotik bir makine olan AARON olarak bilinir. (tate.org.uk. Erişim Tarihi: 7 Nisan 2020)



Görsel 1: Harold Cohen çalışırken (Kaynak: <https://computerhistory.org>)

Dijital sanat, bir tablet ve bir fare kullanılarak bilgisayar tarafından üretilebilir, taranabilir veya çizilebilir. 1990'larda, dijital teknolojideki gelişmeler sayesinde, bilgisayarlara video indirmek mümkün oldu ve sanatçıların çektiği görüntüleri bir video kamera ile manipüle etmelerine izin verildi. Bu, sanatçılara daha önce hiç filmle yaşamadıkları yaratıcı bir özgürlük sağlayarak, görsel kolajlar oluşturmak için hareketli görüntülerde kesme ve yapıştırma işlemlerini sağladı. (tate.org.uk. Erişim Tarihi: 7 Nisan 2020)

Dijital sanat felsefesi ise, üretimi ve sunumu büyük ölçüde bilgisayar işlemeyi içeren her türlü sanatın doğası ve takdir edilen temellerinin incelenmesidir. Bu birinci dereceden araştırma, medya ve kültür teorisyenleri, sanat kuramcıları ve sanat izleyicileri tarafından dijital görüntü ve ses yapma teknolojilerinin sanat, fiziksel temsil ve algısal deneyim anlayışımızı temelden nasıl değiştirdiğine dair iddialar kabul edilmeden devam edemez.

Dijital sanat felsefesi, dijital temsilin dikkatlice dile getirilmiş genel bir açıklamasından farklı dijital sanat türlerinin dijital olduğu kesin yolların araştırılmasına kadar uzanır. Bu, bir sanat eserinin dijital statüsünün uygun takdirini nasıl karşıladığını araştırmaya yol açar. Dijital sanatın sanatsal olarak önemli bir kategori olarak sistematik bir analizini yaparak, dijital sanat felsefesi, "dijital devrim" denen disiplinler arası ve popüler ilgiyi güçlendirmeyi amaçlamaktadır. (stanford.edu, Erişim Tarihi: 7 Nisan 2020)

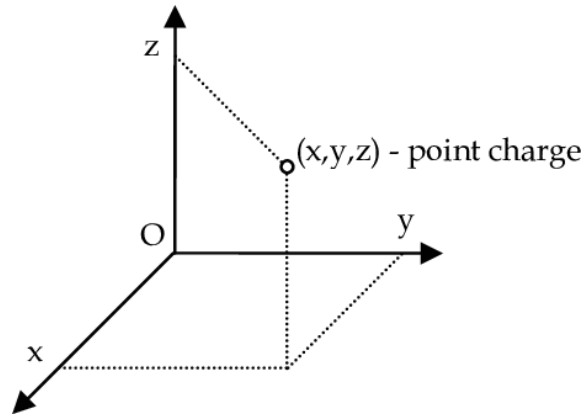
Her ne kadar teknoloji temelli sanat “yirminci yüzyılın son avangardının” bir parçası olarak görülse de ve dijital sanat 1900'lerin sonlarından bu yana ana akım sanat dünyasının bir parçası olmuştur. Ancak, halen yapılması gereken çok sayıda felsefi çalışma var. Özellikle, dijitalin sanat ve medyada devrim yarattığı gerçek boyutun disiplinler arası tartışması için genel bir kavramsal çerçeve sağlamak için çalışmalara ihtiyaç vardır. Örneğin tamamen dijital çalışmalar video oyunları ve dijital kurulumlar gibi etkileşimli çalışmalar sanat alanına girer mi? Video oyunları, potansiyel bir sanat formu olarak tanınacak en yeni dijital eserlerdir. (stanford.edu, Erişim Tarihi: 7 Nisan 2020)

Üç Boyutlu Dijital Sanat

Dijital sanat eseri temsili sanat eseri olsun ya da olmasın, hatta en soyut dijital sanat eserleri ile bile, üretimlerinin ve sunumlarının karmaşık süreçlerinde yer alan temsil katmanları vardır.

1970'lerden beri, bilgisayar sanatı ve multimedya sanatı da dâhil olmak üzere süreci tanımlamak için çeşitli isimler kullanılmıştır. Dijital sanatın kendisi yeni medya sanatı gibi daha büyük bir şemsiye altındadır. Daha büyük şemsiye, payını üç boyutlu yüzeylere uygulanana ikili kodlarla oluşturulmuş sanat eserlerini ifade eder.

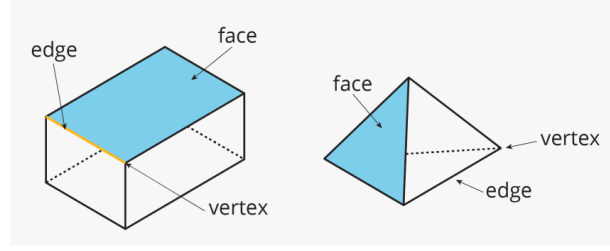
Üç boyutlu bir yüzey üç boyutlu XYZ koordinatları oluşturularak elde edilen kartezyen poligonal yüzeylerdir.



Görsel 2: Üç boyutlu bir homojen koordinat sistemi (Kaynak: <https://www.researchgate.net>)

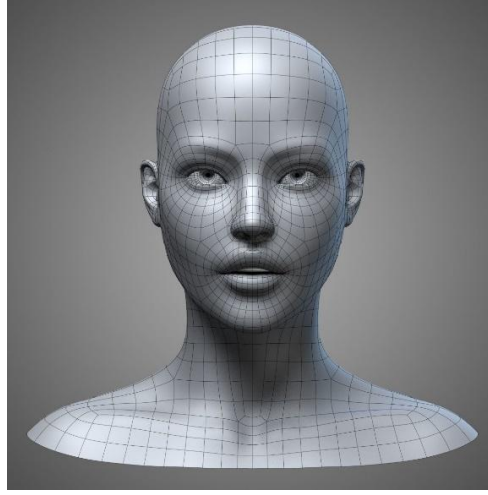
Poligonal temsili ikili kodlarla üretilen çıktılar verteks, kenar ve yüzey dediğimiz modüllerin bir araya gelmesi ile oluşturulur.

BİLİM VE SANATIN PERSPEKTİFİNDEN DİJİTAL RESİMDE ALT YÜZEY YANSIMALARI (SUB-SURFACE SCATTERING)



Görsel 3: Verteks, kenar ve yüzey temsili (Kaynak: <https://www.pngitem.com>)

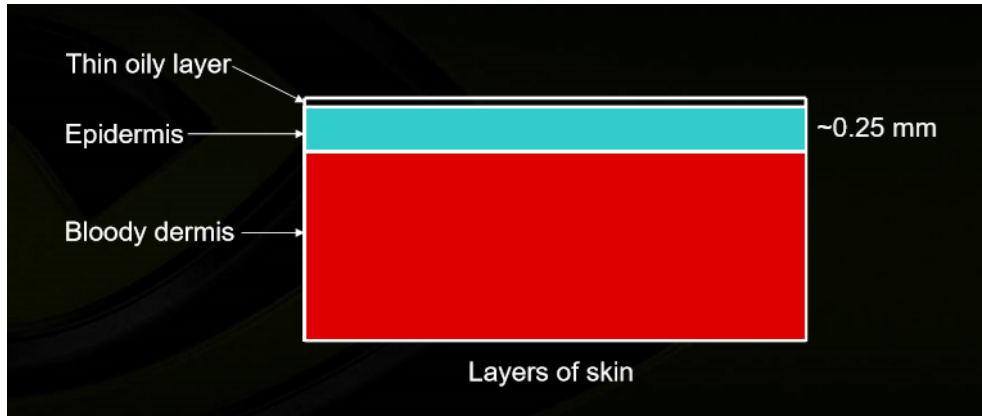
Bu temsili modüller bir araya getirilerek modeller oluşturulmaktadır.



Görsel 4: Poligonal modelleme ile oluşturulmuş bir çalışma (Kaynak: <https://www.pinterest.cl>)

Alt Yüzey Yansımaları (Sub-Surface Scattering)

Alt yüzey yansımaları (Subsurface Scattering, SSS), yarı saydam bir nesnenin yüzeyine nüfuz eden ışığın malzeme ile etkileşerek yüzeyden farklı bir Görselde çıktığı ışık nakil mekanizmasıdır. (D'Eon, 2007: 32)

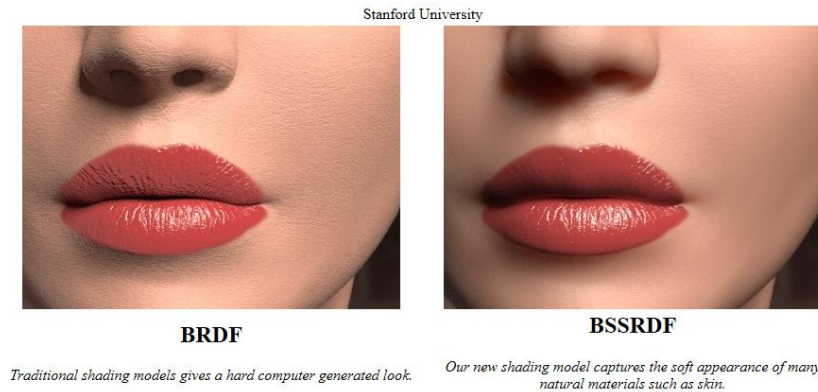


Görsel 5: Deri katmanları

Metalik olmayan tüm malzemeler bir dereceye kadar yarı saydamdır. Bu, ışığın emilmeden veya malzemeyi farklı bir yerde bırakmadan önce malzemenin içine saçıldığı anlamına gelir. Bu fenomene yüzey altı saçılması denir. (ucsd.edu, Erişim Tarihi: 7 Nisan 2020)



Görsel 6: Şeffaf bir mermer büstün arka taraftan aydınlatılmış hali (Kaynak: <https://blog.naver.com>)



Görsel 7: BRDF ve BSSRDF alt yüzey yansıma farkı (Kaynak: <https://blog.naver.com>)

Işık genellikle yüzeye nüfuz eder ve malzemeden düz olmayan açılardan, malzemeden doğrudan yüzeyden yansıtılmış olmasından farklı bir açıyla geri çekilmeden önce birkaç kez yansıtılır.

Yüzey altı saçılma, gerçekçi 3D bilgisayar grafikleri için önemlidir, mermer, deri, yapraklar, balmumu ve süt gibi malzemelerin işlenmesi için gereklidir. Yüzey altı saçılma uygulanmazsa, malzeme plastik veya metal gibi doğal görünmeyebilir. (ucsd.edu, Erişim Tarihi: 7 Nisan 2020)



Görsel 8: Bilgisayar ortamında hazırlanan alt yüzey yansıma (SSS) örneği (Kaynak: <https://blog.naver.com>)

Günümüzde gerçek zamanlı bilgisayar grafiklerinde kullanılan malzemelerin çoğu, ışığın yalnızca bir nesnenin yüzeyindeki etkileşimini açıklar. Gerçekte, birçok malzeme biraz yarı saydamdır: ışık yüzeye girer; potansiyel olarak farklı bir noktada emilir, dağıtılır ve yeniden yayılır.

Cilt bu konuda önemli bir örnektir; yansıtma oranının sadece% 6'sı doğrudan,% 94'ü alt yüzey yansımalarından kaynaklanmaktadır. (Krishnaswamy, Baronoski, 2004: 1)



Görsel 9: Gerçek fotoğrafta deride alt yüzey yansımaları (SSS) örneği (Kaynak: en.wikipedia.org)

Bu mesafeyi (alt yüzey yansımalarını) tahmin etmenin bir yöntemi, derinlik haritaları oluşturmaktır. Bu yöntemde en yakın yüzeye olan mesafe kaydedilir. Daha sonra derinlik haritası standart projektif doku eşlemesi kullanılarak üzerine yansıtılır ve sahne yeniden oluşturulur. Bu geçişte, belirli bir noktayı gölgelendirirken, ışının yüzeye girdiği noktadaki ışıktan uzaklık basit bir doku aramasıyla elde edilebilir. (Green, 2004: 263–278.)



Görsel 10: Epidermal ve Subdermal haritalar alt yüzey yansımaları tekstürü (Kaynak: <http://angelafyp.blogspot.com/>)

Görsel 10'da model oluşturulurken çizilen tekstür çeşitleri görüntülenmektedir. Bunlardan epidermal ve subdermal tekstür haritaları alt yüzey yansımalarını tanımlamak için kullanılan tekstür yöntemleridir. Buradaki tekstürden kasıt kan damarlarını işlemektir. Vücudun içine nüfuz eden ışık bu noktalardan yansıdıktan sonra epidermal tabakadan deriye ulaşır dışarı çıkar.

Alt yüzey yansımaları tekstür olarak simüle edilebildiği gibi formülizasyon kullanılarak da simüle edilebilmekte yani algoritmalar kullanılabilmektedir.

Bilgisayar render işleminde de en çok kullanılan yöntemlerin başında BRDF (çift yönlü yansıma fonksiyonu) gelmektedir. Işığın opak bir yüzeye nasıl yansıtıldığını tanımlayan değişkenleri içeren çift yönlü ve enerji korunumunu sağlayan bir fonksiyonudur.

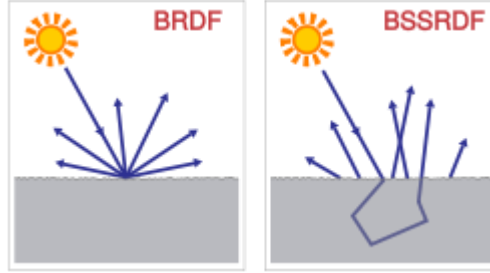
BRDF ilk olarak 1965 yılında Fred Nicodemus tarafından tanımlanmıştır (Görsel 11). (Nicodemus 1965: 5)

$$f_r(\omega_i, \omega_r) = \frac{dL_r(\omega_r)}{dE_i(\omega_i)} = \frac{dL_r(\omega_r)}{L_i(\omega_i) \cos \theta_i d\omega_i}$$

Görsel 11. Çift yönlü dağılım fonksiyonu (Kaynak: wikipedia.org)

Burada L_r radyansı, E irradyansı, θ gelen ışık (ω_i) ile yüzey normali n arasındaki açıyı i indeksi gelen ışığı r indeksi yansıyan ışığı temsil etmektedir.

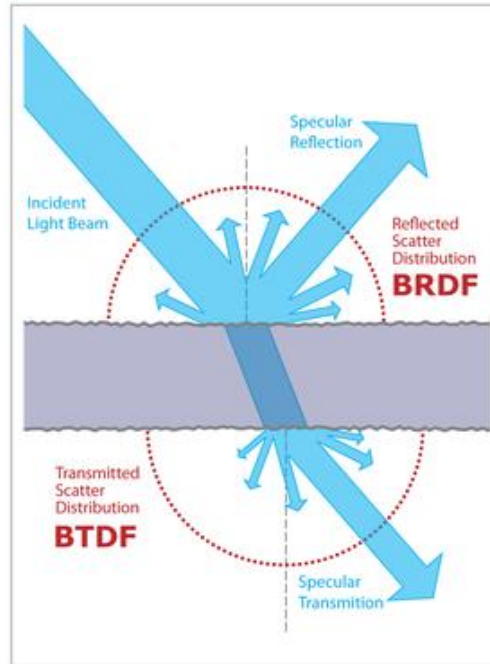
BRDF'nin alt yüzey yansımalarını ifade eden fonksiyonu ise BSDF (Çift Yönlü Yayılım Yansıma Fonksiyonu)'dir. Bu terim 1980'de Bartell, Dereniak ve Wolfe tarafından tanıtıldı. (Bartell, Dereniak, Wolfe, 1981: 1).



Görsel 12. BRDF ile BSSRDF (Kaynak: wikipedia.org)

BRDF sadece yüzeydeki yansımaları ele alırken BSSRDF alt yüzey yansımalarında ele almaktadır (Görsel 12). Buradaki amaç gerçek yüzey davranışını modellemek ve yaklaşık olarak doğru bir şekilde modellemeye çalışan matematiksel bir formül veya ölçülen verilerin ayrı örneklerine dayanan çıktı üreten bir algoritmayı oluşturmaktır.

Kısacası BSDF, BRDF ve BTDF fonksiyonlarının birleşiminden oluşmaktadır (Görsel 13).



Görsel 13: BSDF: BRDF + BTDF (Kaynak: wikipedia.org)

BSSRDF kısaca;

$$dL_o(x_o, \vec{\omega}_o) = S(x_i, \vec{\omega}_i; x_o, \vec{\omega}_o) d\Phi_i(x_i, \vec{\omega}_i).$$

Görsel 14: BSSRDF (Kaynak: wikipedia.org)

matematik ifadesi ile gösterilir. Burada S giden ışığın radyansı, x_o yüzeydeki bir noktadan yansıyan terim, w_o giden ışık, w_i gelen ışık, ϕ gelen ışık yansıma açısıdır.

Sonuç

Sanat eserini dijital statüye taşımak büyük meseledir. Sayısız bilim insanı ve sanatçı görsel oluştururken gerçeğe deha fazla nasıl yaklaşım sorusunu kafasında dönüp dolaştırmıştır. Çeşitli formüller oluşturmuş çeşitli materyaller kullanmış, medyumlar türetmiştir. Bilim insanları formüllerle ışığı formülize ederken sanatçılar medyumları kullanmıştır. İkisi de sonuca yaklaşmak için büyük emekler harcamıştır.

Bilgisayar destekli tasarımda alt yüzey yansımaları farklı yollarla yapılabildiğini, tekstür ile oluşturulabildiği gibi fizik ve matematik disiplinleri ile formülizasyon kullanılarak da yapılabileceğini gördük. İlk metot elle yapılan ve daha sonra bilgisayarda matematiksel olarak eşleşen ikili kodların sonucunda ortaya çıkan alt yüzey yansımaları tekstür modelleri ikincisi ise programlama yoluyla elde edilen matematiksel ifade ile örüntülenmiş yüzey yansıma modelleridir. Bu modeller kendi arasında değişebilmektedir. Buradaki makalede sadece alt yüzey yansımalarını ele alan fonksiyon modellerinden başlıca olanlarını inceledik.

Şuan görüntü oluşturma çıktısı olarak ikisi de gerçekçi bir görüntü oluşturmak için kullanılmaktadır ve alt yüzey yansımalarını tanımlamada yeterli düzeydedir. Tekstür elle oluşturulan ve yüzey bilgisinin büyük oranda bilinmesi ile photoshop, gimp gibi programların elinden geçtiği tekstür haritalarıdır. İkincisi ise ışın izleme ya da radiosity de kullanılan alt yüzey yansıma modelinin matematiksel ifadesidir, yani fiziğin kurallarıdır. İkisi de alt yüzey yansımalarını tanımlamakta başarılı olmaktadır.

Bu bize tekrar sanat alanında da disiplinler arası çalışmanın ne kadar gerekli olduğunu kanıtlar aslında. Sanatçı matematik ve fizik bilmektedir fakat belki de bunu adlandırmada sorunlar yaşamaktadır.

KAYNAKÇA

Bartell, F. O., Dereniak E. L., Wolfe, W. L., *The Theory And Measurement Of Bidirectional Reflectance Distribution Function (BRDF) And Bidirectional Transmittance Distribution Function (BTDF)*, USA, 1980.

D'Eon, Eugene, *GDC 2007 Demo Team Secrets: Advanced Skin Rendering*, NVIDIA, 2007

Green, Simon, *Real-time Approximations to Subsurface Scattering*, GPU Gems. Addison-Wesley Professional, 2004.

Krishnaswamy, A; Baronoski, GVG, *A Biophysically-based Spectral Model of Light Interaction with Human Skin*, 2004.

Nicodemus, Fred, *Directional Reflectance and Emissivity of an Opaque Surface*, USA, 1965.

graphics.ucsd.edu/~henrik/images/subsurf.html

<https://plato.stanford.edu/entries/digital-art/>

<https://www.tate.org.uk/art/art-terms/d/digital-art>