

ULUSLARARASI SANAT VE ESTETİK DERGİSİ

INTERNATIONAL JOURNAL OF ART & AESTHETICS

Editör
Dr. Nazan Oskay

Editör Yardımcıları
Dr. Eylem Güzel
Dr. Birgül Alıcı



SANAT ve ESTETİK

Yıl: 2025 | Sayı: 15

ISSN: 2667-4815



SANAT ve ESTETİK

ULUSLARARASI SANAT VE ESTETİK DERGİSİ
INTERNATIONAL JOURNAL OF ART & AESTHETICS

ISSN: 2667-4815

EDİTÖR

Dr. Nazan OSKAY

EDİTÖR YARDIMCILARI

Dr. Eylem GÜZEL | Dr. Birgül ALICI

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 yayınlayabilir. 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 yayımlanması uygun görüldüğü takdirde yayınlanır.



EDİTÖR YAZISI

Uluslararası Sanat ve Estetik Dergisi (International Journal of Art and Aesthetics), sanatın farklı disiplinlerini bir araya getirerek estetiğin çok boyutlu doğasını ortaya koyan önemli bir platformdur. Sanat ve estetik, yalnızca bireysel yaratıcılık ve algı alanında kalmayıp, disiplinlerarası bir bakış açısıyla toplumsal, tarihsel ve felsefi bağlamlarda da ele alınmaktadır. Bu dergi, özgün bilimsel makalelerden röportajlara, sempozyum bildirilerinden çeviri-yazılara kadar geniş bir yelpazede eserler sunarak sanatın hem kuramsal hem de pratik boyutlarını incelemeye olanak tanımaktadır. Böylece, sanat eserlerinin yaratım süreçlerinden, estetik deneyimlerin yorumlanmasına kadar çok katmanlı bir bakış açısı sunmaktadır.

Derginin disiplinlerarası yaklaşımı, sanatın farklı alanlarda nasıl etkileşimde bulunduğunu, estetik değerlerin toplumsal ve kültürel bağlamlarda nasıl şekillendiğini anlamak için kritik bir ortam sağlamaktadır. Ayrıca, hakemli ve uluslararası bir yayın olması, estetik anlayışların evrensel ölçekte karşılaştırılması ve zenginleştirilmesine katkıda bulunmaktadır. Bu bağlamda dergi, sanat ve estetiğin sadece bireysel bir deneyim değil, aynı zamanda kolektif bilgi ve kültür üretimi olduğunun altını çizmektedir.

Uluslararası Sanat ve Estetik Dergisi'nin **Haziran 2025 sayısı**, sanatın neredeyse tüm disiplinlerini kapsayan toplam 18 özgün araştırmayı içermektedir. Sayının, bilim ve sanat alanlarında çalışan araştırmacılara önemli katkılar sağlaması ve akademik literatüre değerli bir kaynak teşkil etmesi temennisiyle, okuyucuların bu çalışmalar aracılığıyla bilgi ve perspektiflerini derinleştireceklerine inanılmaktadır. Sonraki sayımızda buluşana dek, tüm okurlarımıza sağlık, esenlik ve başarı dileklerimizi sunarız.

Doç. Dr. Nazan OSKAY
Editör



KURULLAR

EDİTÖR

Dr. Nazan OSKAY

EDİTÖR YARDIMCILARI

Dr. Eylem GÜZEL

Dr. Birgül ALICI

ALAN EDİTÖRLERİ

Antropoloji

Dr. Fadime SUATA ALPARSLAN - İstanbul Üniversitesi

Eğitim Bilimleri

Dr. Muhammet ZİNCİRLİ - Fırat Üniversitesi

El Sanatları

Dr. Zeynep BALKANAL - Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi

Gastronomi ve Mutfak Sanatları

Dr. Serkan POLAT - İstanbul Medeniyet Üniversitesi

Görsel İletişim Tasarım

Dr. M. Gökhan GENEL - Yalova Üniversitesi

Gösterge Bilim

Dr. Sezgin DEMİR - Fırat Üniversitesi

Görsel Sanatlar Eğitimi

Dr. Metin UÇAR - Kastamonu Üniversitesi

Grafik Tasarımı

Dr. Fatih ÖZDEMİR - İnönü Üniversitesi

Dr. Emel KORU YAKUPOĞLU- Yalova Üniversitesi

Heykel

Dr. Natic ALİYEV - Azerbaijan State Academy of Arts



İç Mimarlık

Dr. Ali AKÇAOVA - Selçuk Üniversitesi

Aksesuar Tasarımı

Dr. Usama Abdulrahman ABDULALEEM - Egypt Helwan University

Kültür Varlıklarını Koruma ve Onarım

Dr. Berna ÇAĞLAR - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi

Mimarlık

Dr. Deniz DEMİRARSLAN - Kocaeli Üniversitesi

Mozaik ve Vitray Sanatı

Dr. Limüna AKBAROVA - Azerbaijan State Academy of Arts

Müzik

Dr. Süleyman Cem ŞAKTANLI - Alanya Alaaddin Keykubat Üniversitesi

Peyzaj Mimarlığı

Dr. Meltem Yağmur WALLACE - Ege üniversitesi

Plastik Sanatlar

Dr. Burcu PEHLİVAN - Beykent Üniversitesi

Dr. Meltem DURNA ZEREK - Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi

Sahne Sanatları

Dr. Funda ÖZŞENER - Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi

Sanat Felsefe

Dr. Vedat ÇELEBİ - Erciyes Üniversitesi

Sanat Psikolojisi

Dr. Sultan OKUMUŞOĞLU - Lefke Avrupa Üniversitesi

Sanat Sosyolojisi

Dr. Zafer DURDU - Muğla Sıdkı Kocaman Üniversitesi

Sanat Tarihi-Arkeoloji

Dr. Yalçın KARACA - Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi

Seramik ve Cam Tasarımı

Dr. Mine Ülkü ÖZTÜRK - Necmettin Erbakan Üniversitesi

Dr. Canan GÜNEŞ - Kütahya Dumlupınar Üniversitesi



Sinema ve Televizyon

Dr. Cengiz ASİLTÜRK - Beykent Üniversitesi

Tekstil Tasarımı ve Sanatları

Dr. Elif AKSOY - Fırat Üniversitesi

Türk-İslam Sanatları

Dr. Mert AĞAOĞLU - Sakarya Üniversitesi

YAYIN KURULU

Prof. Dr. Can Mehmet Hersek - Başkent Üniversitesi - Ankara / Türkiye

Prof. Dr. Erhan Vecdi Küçükerbaş - Ege Üniversitesi - İzmir / Türkiye

Prof. Dr. Hamza Gündoğdu - Sakarya Üniversitesi - Sakarya / Türkiye

Prof. Dr. Melek Gökay - Necmettin Erbakan Üniversitesi - Konya / Türkiye

Prof. Dr. Orhan Cebraioğlu - Selçuk Üniversitesi - Konya / Türkiye

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

Prof. Dr. Serap Buyurgan - Başkent Üniversitesi - Ankara / Türkiye

Prof. Dr. Zeki Taştan - Yüzüncü Yıl Üniversitesi - Van / Türkiye

Prof. Dr. Aygül Aykut - Erciyes Üniversitesi - Kayseri / Türkiye

Prof. Dr. Afet Aslanova - Azerbaijan State Fine Arts University - Bakü / Azerbaijan

Prof. Dr. Abaz Dizdaroviç - International University of Novi Pazar - Sarajevo / Bosnia and Herzegovina

Prof. Dr. Mustafa Cevat Atalay - Gaziantep Üniversitesi - G. Antep / Türkiye

Doç. Dr. Galina Miskiniene - Vilnius University - Vilnius / Lithuanian

Prof. Dr. Meltem Katıran - Gazi Üniversitesi - Ankara / Türkiye

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

Prof. Dr. Ljubica Jovic Knezevic - University of Art in Belgrade - belgrad / Serbia

Doç. Dr. Funda Özşener - Yüzüncü Yıl üniversitesi - Van / Türkiye

Doç. Dr. Burcu Pehlivan - Beykent Üniversitesi/ İstanbul.

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

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

Doç. Dr. Üyesi Seyhan Mercan Kalaycı - Yüzüncü Yıl üniversitesi - Van / Türkiye

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



Dr. Öğr. Üyesi Aziz Coşkun - Bitlis Eren Üniversitesi - Bitlis / Türkiye

Dr. Öğr. Neslihan Dildaş Dinç - Bitlis Eren Üniversitesi - Bitlis / Türkiye

Prof. Dr. Shukhrat Abdumalikov - Uzbekistan State of Art University - Taşkent /
Uzbekistan

DANIŞMA KURULU

Prof. Dr. Arif Aziz - Azerbaijan State Fine Arts University - Bakü / Azerbaijan

Prof. Dr. Aslı Yazıcı - Bartın Üniversitesi - Bartın / Türkiye

Prof. Dr. Alaybey Karoğlu - Çankırı Karatekin Üniversitesi - Çankırı - Türkiye

Prof. Dr. Anastassiya Golovnjia - Belarus State Art University - Minsk / Belarus

Prof. Dr. Adnan Tepecik - Başkent Üniversitesi - Ankara / 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 / Egypt

Prof. Dr. Fuat Salayev - Azerbaijan State Academy of Arts - Baku / Azerbaijan

Prof. Dr. Kazim Hadzimejlic - Academy of Fine Art Sarajevo - Sarajevo / Bosnia and
Herzegovina

Prof. Dr. Mustafa Bulat - Atatürk Üniversitesi - Erzurum / Türkiye

Prof. Dr. Hüseyin Elmas - Selçuk Üniversitesi - Konya / Türkiye

Prof. Dr. Meliha Yılmaz - Gazi Üniversitesi - Ankara / Türkiye

Prof. Dr. Natic Aliyev - Azerbaijan State Academy of Arts - Baku / Azerbaijan

Ptof. Dr. Mehmet Nuri Gömleksiz - Fırat Üniversitesi - Elazığ/Türkiye

Prof. Dr. Serap Buyurgan - Başkent Üniversitesi - Ankara / Türkiye

Prof. Dr. Serdar Yavuz - Fırat Üniversitesi - Elazığ / 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



SANAT ve ESTETİK

ULUSLARARASI SANAT VE ESTETİK DERGİSİ
INTERNATIONAL JOURNAL OF ART & AESTHETICS

ISSN: 2667-4815

YABANCI DİL UZMANLARI

Dr. Ömer AYDINLIOĞLU

GRAFİK TASARIM VE DİZGİ

Öğr. Gör. Hamid Alioğlu Maharramov - Nahçıvan Devlet Üniversitesi

YURT DIŞI TEMSİLCİLERİ

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

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

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

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

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

TARANDIĞI İNDEKSLER

EBSCO

ERIH PLUS

Index Copernicus

RESEARCH BIBLE

CiteFactor

ISAM (İslam Araştırmaları Merkezi)

HINDEX

ESJI (Eurasian Scientific Journal Index)

I2OR (International Institute of Organized Reserarch)



İÇİNDEKİLER

Kadriye KALYONCU - Leyla ÖNEN

TÜRK RESİM SANATÇISI NURİ İYEM'İN ESERLERİNİN BİÇİM VE FORM İLİŞKİLERİ
AÇISINDAN İNCELENMESİ

s. 1-19

Mutlu ERBAY

MISIR MEDENİYETİNDE HEYKELLERİN GÖZLERİ ÜZERİNDE CAM MACUNU
KULLANIMI

s. 20-38

Mehmet Sinan YUM

3B MODELLEME EĞİTİMİNİN DİJİTAL GÖRSELLEŞTİRME AÇISINDAN ÖNEMİ
ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA

s. 39-56

Metin UÇAR - Hasan Hüseyin ULUHAN

MODERN SANATTA BİR İFADE ARACI OLARAK SU VE BOYA

s. 57-75

Hakan ARIKAN

PERFORMANS SANATINDA RİTÜELİSTİK YAKLAŞIMLAR

s. 76-93

Elmira ULAŞ - Mehmet Ali BÜYÜKPARMAKSIZ

MARTHA ROSLER'İN 'SEMİOTİK MUTFAK' VİDEO PERFORMANSININ
GÖSTERGEBİLİMSEL ANALİZİ

s. 94-107

Naile ÇEVİK - Zeliha KAYAHAN

SERGİLEMEDE KARŞITLIK DUYGUSU; MEKÂN İÇİNDE DOĞA

s. 108--120

Rasim BAĞIRLI - Seda ÖZCAN ÖZDEN

ÇAĞDAŞ SANATTA "DOĞA" İZDÜŞÜMLERİ

s. 121-134



Teoman ÇİĞŞAR

JAMES MC NEİLL WHİSTLER (1834-1903) ve JAPONİZM ETKİLERİ

s. 135-147

Tuncay KOÇAY - Mehmet Ali BÜYÜKPARMAKSIZ

SANATTA ÇAĞDAŞ BİR STRATEJİ OLARAK TEKNOLOJİ KULLANIMI

s. 148-171

Milen ARSLAN - Sefa ÇELİKSAP

HİERONYMUS BOSCH: YERYÜZÜ ZEVLER BAĞÇESİ VE BİLİMKURGU FİLM ÖRNEĞİ
AVATAR

s. 172-190

Kerim LAÇİNBAY - Berrak KILIÇ

FİGÜRATİF SOYUTLAMA BAĞLAMINDA ALİ DÜZGÜN'ÜN ESERLERİNDE ESTETİK VE
GEOMETRİK YAPI

s. 191-202

Cumhur Okay ÖZGÖR

GUSTAVE DORÉ İLLUSTRASYONLARININ SİNEMASAL İMGELERİ

s. 203-219

Ali Ertuğrul KÜPELİ - Meliha YILMAZ

ARKEOLOJİK BELLEKTEN TUVALE: GEÇ HİTİT SANATININ İHSAN ÇAKICI'NIN
YAPITLARINDAKİ İZDÜŞÜMÜ

s. 220-239

Engin ÜMER

ESTETİK DENEYİM AÇISINDAN KORKU TÜRÜ VİDEO OYUNLARDAN TEKİNSİZ TEMALA

s. 240-264

Nihat LEVENT - Fahrettin GEÇEN

CEMAL BİNGÖL'ÜN ÜÇ GÜZELLER ESERİ İLE PİCASSO'NUN AVİGNONLU KIZLAR ESERİ İLE
ÜSLUPSAL KARŞILAŞTIRMA

s. 265-280

Aytekin ÇELİK

YENİ İLETİŞİM TEKNOLOJİLERİ İLE KIRILMIŞ ZAMAN VE MEKÂN UZAMINDA BENLİĞİN
SUNUMU

s. 281-300



SANAT_{ve} ESTETİK

ULUSLARARASI SANAT VE ESTETİK DERGİSİ
INTERNATIONAL JOURNAL OF ART & AESTHETICS

ISSN: 2667-4815

Memet Ali ZEREN

İTERAKTİF İŞİK TASARIMI İLE DUYGUSAL MEKÂNLARIN İNŞASI

s. 301-318



TÜRK RESİM SANATÇISI NURİ İYEM'İN ESERLERİNİN BİÇİM VE FORM İLİŞKİLERİ AÇISINDAN İNCELENMESİ*

*Kadriye KALYONCU** Leyla ÖNEN****

Özet

Bu çalışmada Nuri İyem'in eserleri üzerinden form ve biçim ilişkisinin nasıl yorumlandığı ele alınmaktadır. İyem'in sanatı, Türk sanatında biçim form ilişkilerini ve bu ilişkilerin Anadolu'nun kültürel dokusunu modern sanatın evrensel diliyle birleştirme biçiminde öne çıkar ve bu süreçte Türk sanatının biçim anlayışının çağdaş yorumlarını sunar. Resim sanatında biçim, Renktir, kompozisyonudur, espastır, ışık gölgedir. Araştırmada, İyem'in portreler, natürmortlar ve manzara resimleri gibi farklı türlerdeki eserleri incelenmiş ve sanatçının biçimi kullanma tarzı, geleneksel yaklaşımlardan bir ayrışma gösterdiği tespit edilmiştir. Portrelerde İyem, karakterlerin ruh hâlini ve toplumsal konumlarını, stilize edilmiş çizgiler ve renkler aracılığıyla ifade etme yoluna gitmiştir. Eserlerindeki figürler, genellikle direkt izleyiciyle ilişki kuracak şekilde tasvir edilmiş bu da eserlerin duygusal etkisini güçlendirmiştir. Natürmort ve manzara resimlerinde İyem, biçimi ve mekânı daha soyut bir perspektiften ele alarak, izleyicinin esere kişisel bir tepki vermesini teşvik etmiştir. Analiz edilen eserler, İyem'in Türk sanatında biçim ve form kavramlarını yeniden ele alışı, geleneksel ile modern arasında bir köprü kurduğunu ve bu yolla sanatını evrensel bir platforma taşıdığını ortaya koymuştur. İyem'in eserleri, Türk sanatının, küresel sanat ortamında güçlü ve özgün bir yere sahip olabileceğini gösteren somut örnekler olarak değerlendirilmiştir. Araştırma, betimsel nitelikte bir çalışma olup, Nuri İyem'in sanat eserlerinin analiz edilmesi yoluyla sanatçının sanatsal gelişimi, eserlerinde kullandığı temalar, teknikler ve estetik anlayışını ortaya koymayı hedeflemektedir. Çalışma kapsamında, nitel araştırma tekniklerinden içerik analizi kullanılmıştır. Bu çalışmanın sonucunda, Nuri İyem'in eserlerinin, biçim ve form arasındaki ilişkiyi modern bir yorumla yeniden nasıl tanımladığının ve Türk sanatının evrimindeki rolünün kapsamlı bir incelemesini sunmuştur. İyem'in eserleri, Türk sanatındaki biçim ve form derinlemesine anlaşılmasına katkıda bulunmuş ve bu alandaki akademik literatüre önemli bir katkı sağlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Türk Sanatı, Biçim, Form, Nuri İyem, Soyut Sanat

* Bu makale, "Türk Sanatında Biçim ve Form İlişkileri içinde Nuri İyem'in Eserlerinin İncelenmesi" başlıklı tezden üretilmiştir.

** Giresun Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Resim ve Baskı Sanatları Ana Sanat Dalı Resim ve Baskı Sanatları Öğrencisi, Giresun

*** Doç. Dr. Giresun Üniversitesi Görele Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, ORCID: 0000-0002-3115-6943, ressam_aliyeva@windowslive.com

AN ANALYSIS OF THE RELATIONSHIP BETWEEN SHAPE AND FORM IN THE WORKS OF TURKISH PAINTER NURİ İYEM

Abstract

This study investigates the interpretation of the relationship between form and shape in the works of Nuri İyem, a prominent figure in Turkish art. İyem's distinctive artistic approach integrates Anatolia's cultural essence with the universal language of modern art, offering innovative and contemporary perspectives on form in Turkish art. The analysis encompasses a range of his works, including portraits, still lifes, and landscapes, emphasizing his unique deviation from traditional artistic methods. In his portraits, İyem captures emotional depth and social context through stylized lines and vibrant colors, creating a direct emotional connection between the depicted figures and the viewer. His still life and landscape paintings adopt a more abstract treatment of form and space, stimulating personal interpretations from the audience. The findings reveal İyem's pivotal role in redefining the relationship between form and shape, bridging the traditional and the modern while elevating Turkish art to a global platform. His works serve as compelling examples of Turkish art's capacity to establish a distinctive and influential presence in the international art scene. Employing content analysis as a qualitative research method, this descriptive study examines İyem's artistic development, themes, techniques, and aesthetic principles. It highlights his contribution to the understanding of form-shape dynamics and underscores his impact on the evolution of Turkish art. This research offers valuable insights for academic literature and affirms the enduring significance of İyem's artistic legacy.

Keywords: Turkish Art, Form, Shape, Nuri İyem, Modern Art, Artistic Legacy

Giriş

Sanat, bireyin his ve düşüncelerinin biçimsel bir harekete dönüşmesidir. Bu dönüşüm sanat eserlerinin doğuşunu sağlamaktadır. Bu olgu, form ve biçim teorilerini ortaya çıkarmıştır. Form ve biçim teorileri sanatın temel taşları arasında yer almakta ve sanat eserlerinin bu teorilere göre şekillendirilmesi süregelmektedir. Her bir biçim, daha gelişmiş bir biçimin parçası olarak evrimleşmekte ve bu süreklilik doğanın kendisini oluşturmaktadır. Böylece biçimlerin kendine has bir karakteri bulunmaktadır (Özsoy ve Ayaydın, 2016: 130). Biçim olmadan sanatın var olması mümkün değildir. Sanatçıların eserlerindeki biçimler, geçmişten günümüze değişim göstermektedir (Yolcu, 2022: 40).

1928 ile 1941 yılları arasında Türk resim sanatında Güzel Sanatlar Akademisi öğretmen ve öğrencileri tarafından Fransızca “form” terimi kullanılmıştır. Yine o dönemde “Müstakil Ressamlar ve Heykeltıraşlar Birliği” olarak bilinen grup Türk resim ve heykel sanatını toplum kültürüne uyarlamak amacıyla üstün çabalar sarf etmiş ve sanatta biçim terimini öne çıkarmıştır. Aynı zamanda bu birlik birçok sanatsal etkinlik düzenlemiştir. Bu etkinliklerin sona ermesinin ardından 1933 yılında “D Grubu” isimli yeni bir grup kurulmuştur. Bu grubu takiben “Yeniler”, ardından “Onlar” ve “Tavan Arası Ressamlar” isimli pek çok sanat topluluğu ortaya çıkmıştır.

1950 yılında Nuri İyem ve Ferruh Başağa'nın katılımıyla Asmalı Mescit Sokağı'nda bulunan binanın çatı katında düzenlenen resim kursuna birçok genç katılmıştır. Daha sonra bu gençler "Tavanarası Ressamları" adı altında bir araya gelerek sanat topluluğunu oluşturmuştur. Bu grubun üyeleri arasında Nuri İyem, Baha Çalt, Ömer Uluç, Erdoğan Behnasavi, Ümit Mildan, Haluk Muradoğlu, Atıfet Hancerlioğlu, Seta Hidiş, Vildan Tatlıgil ve Atıf Yılmaz Batıbekir bulunmuştur. Bu sanatçılar, Türk resim sanatında 1950'li yıllar sonrasında yeni yaklaşımlar sergilemiştir. Grubun üyeleri arasında bulunan Nuri İyem, özellikle toplumcu gerçekçi yaklaşımıyla tanınmış ve Anadolu kültürünü kendine özgü ifade biçimiyle eserlerine yansıtmıştır (Tansuğ, 2004: 65).

İyem'in eserleri, Anadolu insanının ve manzaralarının günlük yaşamından kesitleri modern bir bakış açısıyla sunarak biçim ve formun arasındaki diyalogu öne çıkarmıştır. Sanatçıların biçim ve formları kullanma yöntemleri, geleneksel Türk sanatının temel özelliklerinden olan detaycılığın ötesine geçerek izleyicinin eserle kişisel ve duygusal bir bağ kurmasını sağlamıştır. İyem'in portreler, natürmortlar ve manzara resimleri, Türk sanatındaki geleneksel formları çağdaş bir dille yeniden yorumlama pratiğine örnek teşkil eder. Aynı zamanda Nuri İyem'in sanatı, toplumcu gerçekçi yaklaşımıyla dikkat çeker ve Anadolu kültürünü kendine özgü ifade biçimiyle yansıtır.

Nuri İyem, toplumun sanatı ve sanatçıyı kabul etmesi için gözlemlediği her detayı resmetmiş, figürlerin geometrik düzen içinde ele alındığı, kırsal ve kentsel alanların detaylı biçimde işlendiği eserler üretmiştir. Bu eserlerde, kübizm, soyut geometrik ve realizm gibi sanat akımlarının etkileri gözlemlenmiştir. Bu bağlamda Nuri İyem'in eserleri üzerinden Türk resim sanatında nasıl ele alındığı ve yorumlandığı bu çalışmanın problem etiği durumunu oluşturmaktadır.

Amaç

Nuri İyem, 20. yüzyılın ortalarından itibaren Türk resim sanatının biçimsel ve tematik dönüşüm sürecinde öncü bir figür olarak öne çıkmıştır. Sanatçının resimlerinde özellikle Anadolu insanının gündelik yaşamı, toplumsal koşulları ve kültürel kimliği yalın ancak derinlikli bir biçimde temsil edilmiştir. Bu temsiliyet, geleneksel figüratif anlatımın ötesine geçerek modern sanatın ifade olanaklarıyla harmanlanmış, böylece İyem, kendine has bir estetik dil inşa etmiştir.

İyem'in eserlerinde biçim ve formun kullanımına dair yapılan görsel analizler, sanatçının estetik dünyasında sadece dış gerçekliğin betimlenmediğini; aynı zamanda bu gerçekliğin simgesel, psikolojik ve kültürel anlamlarla yeniden üretildiğini göstermektedir. Dolayısıyla bu çalışmanın temel amacı, Nuri İyem'in sanatında biçim ve formun estetik, kültürel ve düşünsel düzlemde nasıl kurgulandığını ortaya koymak, sanatçının eserlerini bu bağlamda derinlemesine inceleyerek özgün sanat anlayışını çözümlemektir.

Bu amaç doğrultusunda, İyem'in portreleri, natürmortları ve kırsal yaşam sahneleri; biçimsel unsurlar (kompozisyon düzeni, hat kullanımı, figüratif yapı, renk blokları) ve kavramsal çerçeve (sembolizm, kültürel göndermeler, birey-toplum ilişkisi) üzerinden incelenecektir. Böylece sanatçının modern Türk sanatına kattığı özgün estetik yaklaşım daha iyi anlaşılacaktır.

Araştırmanın Yöntemi

Bu çalışma, Nuri İyem'in Türk resim sanatındaki etkisini ve katkılarını çok katmanlı bir yaklaşımla ele alarak sanatçının biçim ve form anlayışının yalnızca estetik değil aynı zamanda kültürel ve sosyolojik bir temele dayandığını ortaya koymayı hedeflemektedir. İyem'in eserleri, Anadolu coğrafyasının sosyal gerçekliklerini, insan ilişkilerini ve kültürel kodlarını, evrensel sanat diliyle yorumlayan özgün kompozisyonlar sunar. Bu yönüyle, sanatçının üretimi yalnızca bireysel bir ifade biçimi değil, aynı zamanda bir dönemin toplumsal ruhunu yansıtan görsel bir belge niteliğindedir.

Araştırmanın önemli yanlarından biri de Türk resim sanatında biçim ve form anlayışının yeniden tanımlanmasına dair özgün bir bakış açısı sunmasıdır. Geleneksel figüratif anlatımın ötesinde, soyutlamaya açık, simgesel anlam katmanları taşıyan bir biçim anlayışının nasıl inşa edildiği İyem örneğinde somut bir şekilde gözlemlenmektedir. Bu bağlamda çalışma, sanat tarihçileri, sanat kuramcıları ve estetik araştırmacıları için referans niteliğinde bir analiz zemini oluşturacaktır. Aynı zamanda, Türkiye'de sanatın yerel kültürel değerlerle nasıl evrensel bir dile kavuştuğunu, kırsal gerçekliğin sanat aracılığıyla nasıl estetik bir forma büründüğünü gözler önüne sermesi bakımından da çalışma önemli bir boşluğu doldurmaktadır. Nuri İyem'in sanatı üzerinden yürütülen bu inceleme, Türk sanat literatürüne estetik ve kuramsal açıdan yeni katkılar sunmayı amaçlamaktadır.

Form Nedir?

Form, yukarıda da bahsedildiği gibi Türkçede “biçim” olarak adlandırılmaktadır. Her üç boyutlu obje bir biçime sahiptir. Form bir bütünün karakteristik tüm özelliklerini taşıyan genel görünüş Form'dur. Alman psikolog Gestalt'ı temelinde daha çok bir canlılık bulunan, “biçimdir” der “biçim” ile “form” arasında böyle yapısal bir farklılık gözlemlemektedirler (Atalayer, 1994: 162) şöyle örnekleyebiliriz. İnsanın genel bir formu vardır fakat bir anda, bu genel form daha değişik bir görünüme girebilir. Oturmak zıplamak, eğilmek, yuvarlanmak, koşmak gibi pek çok davranış türlerinde genel insan formunun aldığı, farklı bir anlık görünüm, insanın o anki “biçimi”dir. İnsanın formunun aldığı, farklı bir anlık görünüm, insanın o anki “biçimi”dir. (Atalayer, 1994: 162) ve her nesnenin kendine özgü biçimi bulunmaktadır. Aynı zamanda, biçim renkli yüzeyleri ayıran çizgiler olarak da işlev görmektedir (Keser, 2009: 133). Işık, renkleri ön plana çıkarırken, biçimlerin gerçek yapısını gizleyebilmektedir (Eyüboğlu, 2020: 349).

Resim sanatında biçim, renktir, kompozisyonudur, espastır, ışık gölgedir. Zıtların uyumu devam ettiği müddetçe biçim de sürmektedir. Öz ise devinim ve değişim gibi ayrılmaz niteliklere sahiptir. Buradan yola çıkarak basit bir yalınlaştırma yapsak bile, biçimi özün devrimci bir yansıması olarak görebiliriz. Her dönemde ve her yerde mevcut olan biçimler, yeniliklere karşı koymakta ve eski öz, yeni biçimler yaratmak için sürekli olarak kalıpları kırmaktadır (Fischer, 1995: 123). Biçim, aynı zamanda nesnelerin dış hatlarını tanımlayan bir kavramdır. Nesnenin boyutlarını ve mekândaki varlığını çevreleyen çizgiler formu oluşturmaktadır. Çizgiler nesnenin üç boyutlu yönünü belirlerken, form nesnenin hacimli varlığını göstermektedir. Biçim ve kontur kavramları birbirinden farklıdır; kontur, nesneyi net bir şekilde gösteren dış çizgiyi ifade eder (Özsoy ve Ayaydın, 2016: 131). Arthur Clive Heward Bell, “Sanatın, betimleme olmadığını, ancak anlamlı biçimler yarattığını” vurgulamaktadır (Turgut, 1993: 148). Bu bağlamda kişisel büyük ölçüde biçimle ilişkilendirilmektedir çünkü her sanatçı, ifade ederken yalnızca kendine yakın bulduğu biçimleri seçer ve bu biçimleri özgürce kullanma hakkına ve yükümlülüğüne sahiptir (Kandisky, 1933: 97). Çevremizde gördüğümüz tüm nesneleri biçim açısından sınıflara ayırmak mümkündür. Sınıflandırmada önemli olan, nesnelerin benzerliklerini temel olarak çeşitli gruplara ayırmaktır. Doğadaki olay ve nesneleri gözlemlemek, incelemek sanatçının form bilgisini zenginleştirebilecek en uygun yöntem olarak görülmüştür. Doğanın form çeşitliliği de sanatçıyı doğadan koparmayan önemli bir unsurdur. Biçimsel dili oluşturmada doğal formlar üzerindeki gözlem ve araştırmalar en önemli unsurlardır. Bu unsurlar şunlardır:

- Geometrik/ Organik Formlar

Geometrik formlar küp, küre, prizma, dikdörtgenler prizmasıdır. Çizim yapmak için, gözümüzle oranlama yaparak derinliği belirleyebiliriz.

Organik formlar ise serbestçe akan, kıvrımlı ve lifli ve simetrik olmayan formlardır. Ölçülmesi kolay değildir. En çok doğada çiçekler, dallar, yapraklar, su birikintileri, bulutlar, hayvanlar ve insan figürü şeklinde bulunur. Organik formları doğada sıklıkla görürsünüz.

- Köşeli/Yuvarlak Formlar

Formlar, köşeli ve yuvarlak olarak iki ana kategoriye ayrılmaktadır. Küp, köşeli bir form örneği iken, küre yuvarlak formun bir temsilcisidir. Mermer taşları köşeli yapılarıyla bilinirken, çakıl taşları ise yuvarlak formlarıyla tanınmaktadır. Geometrik şekiller arasında daire, eksiksiz bir form olarak kabul edilmektedir ve aynı zamanda evrensel bir forma sahiptir. Güneş sistemi dairesel bir düzen içinde hareket etmekte ve hem güneşin hem de gezegenlerin formu yuvarlaktır. Daire, sabit bir görünüme sahip olmasına rağmen, hareketin bir sembolü olarak ele alınmaktadır. Bu form, insan hayatında her zaman önemli bir rol oynamaktadır ve gelecekte de sanatta önemli bir simge olarak kullanılmaya devam edilmektedir (Tanrıverdi, 2020: 47).

Felsefe Açısından Form

Sanat eserleri zamansız niteliktedir ve sürekli olarak yeni perspektiflerle değerlendirilmeye ihtiyaç duyarlar. Platon, formun güzelliği ile nesnenin güzelliği arasında bir çelişki olmadığını, önceden edinilmiş bilgilerin hatırlanarak sanatın keşfedilebileceğini öne sürmüştür. Lev Tolstoy bu konuda şöyle demektedir: “İnsanın geçmişte yaşadığı bir duyguyu kendi içinde yeniden canlandırdıktan sonra, aynı duyguyu başkalarının da hissetmelerini sağlamak amacıyla hareket, ses, çizgi, renk veya sözcüklerle ifade edilen formlar aracılığıyla sanat ortaya çıkmıştır” (Ergün, 2004: 10). Aristoteles için “biçim”, evrendeki en belirleyici ve temel ögedir. Zygmunt Bauman’a göre ise modern insan, yeryüzünde bir çölde dolaşır gibi gezer; biçimsiz şeylere biçim ve geçici şeylere süreklilik vererek, parçalardan bir bütün oluşturur (Worringer, 2017: 123). 20. yüzyılın ilk yarısında öncü filozoflardan biri olan Ernst Cassirer’in form anlayışı ise somut bir form anlayışıdır. Cassirer’in felsefesinde somut olan formların örneklerini hem doğa hem de sanatın formlarında görürüz (Köktürk, 2014: 69). Doğadakiler, biyolojide bilimsel olarak incelenen organik dünyanın doğal formlarıdır. Sanat formları ise canlı gerçeği bizim için açıklayan formlardır (Köktürk, 2014: 99). Kant’a göre mekân ve zaman, “görünümün salt formları” olarak nitelendirilir ve estetikte önemli bir yere sahiptir. Hatta Kant, sanatı, bu salt formların sahası olarak tanımlar ve sanat eserlerinin gerçeklik ve manevi dünyanın yeni bir temsilini sunduğunu savunur. Buradaki salt formlar, Cassirer’in “sembolik form” olarak adlandırdığı form türleriyle büyük oranda örtüşür. Cassirer, Kant’ın “form” kavramını kendi sembolizm felsefesinin temeli olarak kullanmıştır (Arat, 1977: 36). Hegel’e göre, sanat kavramı bize form ve içerik bağlantısını sunmalıdır. Hegel, sanatın sembolik boyutunu iki farklı türde ele alır. Bu yüzden bağımsız bir karaktere sahip semboller ile yalnızca dışsal bir forma indirgenmiş semboller arasında bir ayrım yapılması gerektiğini vurgular. Salt bir işaret olarak ele alınan sembol, sanat bağlamında değerlendirilemez çünkü sanat, anlam ve biçimin somut bir birleşiminden oluşur (Altuğ, 2008: 2). Langer’e göre sanat, insan duygusunun sembolleri olan formların yaratılmasıdır. Yani Langer felsefesinde (1967) bir sanat yapıtının ne olduğunu belirlemeye çalışırken form, dile getirmek, yaratılmış form deyimini daha iyi anlayabilmek için bu sözcüklerden her birini kısaca ele alıp incelemek yerinde olur. İlk formu ele alırsak bu sözcüğün bilinen anlamı “bir nesnenin biçimi” demektir. Diğer anlamı ise daha az bilinen bilim ve felsefede sahip olduğu anlamdır. Bu anlamında form daha soyut bir şeyi gösterir. En soyut anlamında form, “karşılıklı olarak etkide bulunan etmenlerin ilişkilerin sonucu olan bir bütün, bir bütünün oluşturulduğu biçim, bir yapı” demektir. Mantıksal form da denilen soyut anlam, expression kavramında, sanatı karakterize eden expression (anlatım) türünde de işe karışır.

Türk Resim Sanatında Biçim (Form)

Türk resim sanatı, beş yüz yıllık bir geçmişe sahip olup, Osmanlı Dönemi'nde geleneksel bir karakter kazanmıştır. Batılılaşma süreci Türk resim sanatının çağdaş eğilimlerle şekillenmesine ön ayak olmuştur. Cumhuriyetin ilk yıllarında ise Türk resim sanatında gerçekleştirilen sanatsal faaliyetler, yeni stil programlarının oluşturulmasına ve kişisel başarıların sergilenmesine olanak sağlamıştır. Türk sanatçıları, biçimleri geleneksel kalıplardan çıkararak yeni düzenlemeler yapmış, Batılı etkilere karşı yeni bir değerlendirme ihtiyacı hissetmiş ve bu durum, ulusal ve yerel bir düşünce yapısının sanat sahnesine hâkim olmasına neden olmuştur (Önder, 2003: 2). Cumhuriyet sonrası dönemde yapılan çalışmalar, sanat ve sanatçıyı koruma amacı gütmüş, insanımızın ve çevresel yaşantımızın yansıtılmasını amaçlamıştır. Nitekim 1950'lerden itibaren Türk resim sanatında egemen olan soyut biçimlendirme anlayışı uzun süre hâkim kalsa da, Türk sanatçıları resimlerinde tekrar Anadolu özelliklerini aramaya başlamıştır. Batılı biçimlendirme teknikleriyle Türk kültürünü, geleneksel sanatındaki öğelerden yola çıkarak ya da motifsel unsurlar olarak eserlerine taşıyan sanatçılar, yerel-geleneksel kavramlarını Türk resim sanatı içinde varlık gösteren bir unsur olarak ele almıştır.

1960'lı yıllardan başlayarak Türk resim sanatında "Yeniler" grubunun izlerini taşıyan ve insan kavramına odaklanan yeni bir yerellik anlayışının geliştiği gözlemlenmiştir. Köy ve kent ikilemi, kentleşmenin getirdiği sosyal ve kültürel çatışmalar, nüfus artışı, dışa göç ve sanayileşme çabaları, ressamlarımızı figüre dayalı, yerel biçimler yaratmaya itmiştir; bu durum, özellikle genç sanatçılar arasında toplumsal gerçekçi sanat anlayışının benimsenmesine yol açmıştır (Kalaycı, 1998: 73).

Türk resminde yerel biçimleri tutarlılıkla işleyen sanatçılardan biri olan Bedri Rahmi Eyüboğlu halk sanatından aldığı ilhamla resimler üretmiştir. Batı resminin temelini oluşturduğu düşünülen Turan Erol'un eserlerinde dışavurumculuk daha nazik ve lirik bir biçimde işlenmiştir. Sanayi-i Nefisedeki Çallı Atölyesi'nden mezun olan Cevat Hamit Dereli, belirli bir üsluplaşma ve geometrik forma yönelik teknikler kullanmıştır. Erken dönem Türk resim sanatı üzerine ilk etkili değerlendirmeleri yapmış olan Nurullah Berk, inşacılık ve kübizme sıkı sıkıya bağlı kalarak resimlerinde daha çok yöresel motiflere yer vermiş ve iki boyutlu çizgisellik üzerine kurulu bir anlatım tarzı benimsemiştir. Cumhuriyet Dönemi Türk resim sanatının başlangıcında doğal bir sonuç olarak ortaya çıkan Çallı kuşağı, izlenimcilik alanında Albert Bernard ve Hoca Ali Rıza gibi sanatçıların etkisi altında, Batı sanatında hâkim olan fovizm ve kübizm akımlarına yönelmiştir (İskender, 1984: 167). Bu sanatçılardan Nuri İyem'in eserleri, yarı figüratif soyutlama olarak nitelendirilmektedir. Tam olarak ne soyut ne de gerçekçi olan bu eserlerde, Anadolu kadınının yaşamından kesitler görülürken, tüm resimleri bir bütünlük içinde, kendi özgün yorum süzgecinden geçirerek bir hikâye gibi birbirine bağlanmaktadır (Dizen, 2011: 43).

Nuri İyem'in Sanatı

Toplumsal gerçekçilik akımının öncü isimlerinden biri olan Nuri İyem, 1933 yılında akademide sanat eğitimine başlamış ve Nazmi Ziya Güran, Hikmet Onat, İbrahim Çallı ve Leopold Levy gibi ustalarla çalışma fırsatı bulmuştur (Leviy, 1938: 45).

İyem, 1940'lı yıllarda toplumsal meseleleri ele alan gerçekçi-figüratif resimler yaparken, 1950'lerde non-figüratif tarzda eserler üretmeye başlamıştır. 1960'lardan itibaren Nuri İyem, figüratif sanata geri dönüş yaparak kadın figürleri üzerine yoğunlaşmıştır (Evin, 2002: 210). Resim yaparak geçimini sağlamaya çalışan İyem, 1950-1960 yılları arasında özel resim dersleri vermeye başlamış ve akademi dışında sanat eğitimi veren "Tavanarası Ressamları" adlı grubun temellerini atmıştır. Soyut sanatın tartışmalı olduğu bir dönemde kurulan bu grup, akademideki soyut sanat karşıtlığı ile bilinmektedir (Yaman, 1993: 32).

1952 yılında Akademinin otoritesinden sıyrılmak isteyen bir grup sanatçı, Nuri İyem'in atölyesinde kurduğu "Tavanarası Ressamları" oluşumuna katılır. Onlar aynı zamanda soyut sanatı benimserler. Soyut sanat onlar için yeniyi tasniflemek demektir. Soyut sanat bir üslup arayışından ziyade dönemin iktidarlarına karşı yeni bir örgütlenme çabasına işaret eder (Köksal, 2012: 37). Nuri İyem'in soyut eserler ürettiği dönemdeki çalışmalarını üç grupta sıralayabiliriz: geometrik lekeler, lekeselel özne anlatımlar ve figürsel soyutlamalar.

1962'den sonra figüratif soyutlamalar, soyut anlatımların yerini almıştır. O dönem sanatçının eserlerinde Anadolu'nun güzellikleri, yöresel manzaralar ve gecekondular temaları yer almıştır. Sosyal temaları içeren bu eserlerde tekrara düşmeden sürekli bir yenilenme sürecine girilmiştir (Gören, 2010: 32). Nuri İyem'in kadın portrelerinde, ışık ve gölge kullanımı ile çizgi sağlamlığı, eserlerine anıtsal bir nitelik kazandırmıştır. Bu eserlerde, modellerin ifadeleri portrelere yeni bir bakış açısı katmıştır. Sanatçı eserlerinde iki veya üç kişilik grup kompozisyonlara da yer vermiştir (Bender, 2009: 50). Nuri İyem yapıtlarında geleneksel bakış açısına önem vermiştir. Fakat bu durum onun evrensel bir bakış açısına ulaşmasını engellememiştir. Eserlerindeki geleneksel anlatım, çalışmalarının temelini oluştururken, renk ve biçim ise bu temel üzerine inşa edilmiş yapıdır (İnce, 2006: 24).

Nuri İyem, Türk resim sanatında gözlerin ifade gücünü en derinlemesine işleyen sanatçılardan biridir. Deneyimler ve gözlemler arttıkça kadın yüzlerindeki nazik ifadelerle tezat oluşturan güçlü ve duygu yüklü gözleri resmetme konusunda ustalaşmıştır. Bülent Ecevit'ten Zeki Çakaloğlu'na, Sezer Tansuğ'dan sonraki nesillerden Turgay Gönenç'e kadar birçok sanat eleştirmeni ve yazar, Nuri İyem'in resmettiği gözler üzerine yazmış ve bu gözlerden duydukları etkiyi dile getirmişlerdir. Nitekim Erhan Karaesmen'e göre (2002), İyem'in resmettiği gözler, yalnızca Anadolu'nun değil, dünyanın dört bir yanından ezilmiş toplumların kadınlarının acılarını ve iç çelişkilerini yansıtmaktadır. Bu gözler, umudu azalmış ama tamamen kaybolmamış, çılgın atan, sarsıcı bir protestonun ifadesi olarak yan yana durmaktadır. İyem'in resmettiği kadın portrelerinde, tek bir kadının gözleri bazen milyonlarca kadının

duygu ve düşüncesini simgeleyen, izleyeni derinden etkileyen ifadelerle dönüşmektedir. Bu gözler, acıları içinde büyürken umut çılgınlıklarıyla doludur ve hüznle dolup taşmaktadır. Aynı zamanda, her biri kendi içinde ayrı bir güzellik barındırmaktadır (Karaesmen, 2002: 41).

Nuri İyem'in sanat yolculuğunda karşılaşılan dönemsel tutarsızlıklar ve zıtlıklar, bir süreklilik arayışı içinde incelendiğinde, bu sürekliliği sağlayan temel unsurun "gerçekçilik" olduğu görülmektedir. Ancak İyem'in sanatında gerçekçilik, çelişkileri ve farklılıkları açıklamak için yeterli olmayabilir ve hatta bu eserlerin "gerçekçi" olarak nitelendirilmesi bazen eleştirilere sebep olabilmektedir. Buna karşın, "modernlik" kavramı, İyem'in eserlerine daha kapsamlı bir yaklaşım sağlamaktadır ve sanatçının dönemine ışık tutmaktadır. "Modernleşme" ve "Batılılaşma" süreçlerinin Türkiye'nin son birkaç yüzyılını şekillendirdiği ve Cumhuriyet döneminde bütünleşen modern çağın tanığı olarak Nuri İyem'i anlamamızı kolaylaştırmaktadır (Evin, 2001: 43). Onun resimlerindeki modern etkiler, "D Grubu'na yönelik eleştirileri, Batı tarzı yağlı boya tekniği ve aydınlanmayı kavrama çabası gibi unsurları kapsamaktadır. Ayrıca, estetik modernizm ile ilgili kurumsal tartışmalar ve sanat ile politika arasındaki ilişkiler gibi kavramlar, İyem'in eserlerine farklı bir perspektiften bakmamıza yardımcı olur. Modernlik kavramı, aynı zamanda, Türkiye'nin yerel modernlik deneyimi üzerine düşünmemizi ve bu deneyimin yarattığı farklılıkları İyem'in eserleri aracılığıyla değerlendirmemizi sağlar. Bu bağlamda Türkiye'ye özgü resim arayışları, Ahmet Hamdi Tanpınar ile olan yakınlığı ve eserlerinde öne çıkan Anadolu kadını gibi temalar ele alınabilir. "Gerçekçilik" ve "Modernlik" kavramları, İyem'in sanatında birleştirici öğeler olarak değil, çeşitli dönemlerde belirginleşen temel yapıtaşları, evreler veya geçiş noktaları olarak değerlendirilmelidir. Bu yaklaşım, zaman zaman çelişki içinde gibi görünse de bir bütün oluşturan dönemleri ve özellikleri anlamamıza yardımcı olabilir. Nuri İyem'de bu evreler birbirini inkâr etmek yerine, Hegelci bir anlamda, bir tür "koruyarak aşma" sürecidir; bağımsız ve toplumla karşılıklı ilişkili bir gerçekçi sanat anlayışıdır. İyem'in eserlerinde çağdaş insanın bireysel mutluluğu ve tutkuları sürekli olarak gözlemlenmektedir (Ergüven, 2002: 88).

Nuri İyem'e göre yüzünü sadece Batılı biçimlere dönen sanat köksüz ve taklit olarak kalmaya mahkûmdur. Ancak, bize özgü resmi oluşturma yolu "pentür" ün dışında olan folklorda, nakışta ve yerli motiflerde ya da geçmişte kalmış minyatür ve benzeri görsel biçimlerde aranmamalıdır. Nuri İyem'in aradığı, kendi toplumsal gerçeklerinden beslenen "realist pentür"dür. Ona göre çağdaş, aynı zamanda evrensel bir sanat yaratabilmenin temelinde gerçekliğimize ait özellikler bulunması gerekir. Bunun yolu ise seyircisi ve ortamı olan, bağımsız bir resim yaratmaktır. Pek çok eleştirmene göre Nuri İyem kavramsal dayanağı olan, Türkiye'ye özgü bir sanat yaratmayı, bir anlamda modernlikle yerelliği birleştirmeyi başarmıştır (Lukack, 1984: 106).

Giray'a göre (1998) İyem, kariyeri boyunca en az ürettiği çalışma türü natürmortlardır. Natürmort çalışmaları, soyut döneme geçişte nesnelerin geometrik şekillere dönüştürülmesiyle öne çıkmıştır. Yıllar sonra, natürmort çalışmalarında çiçek resimleri ağırlık kazanmıştır.

Nuri İyem'in Form Anlayışı

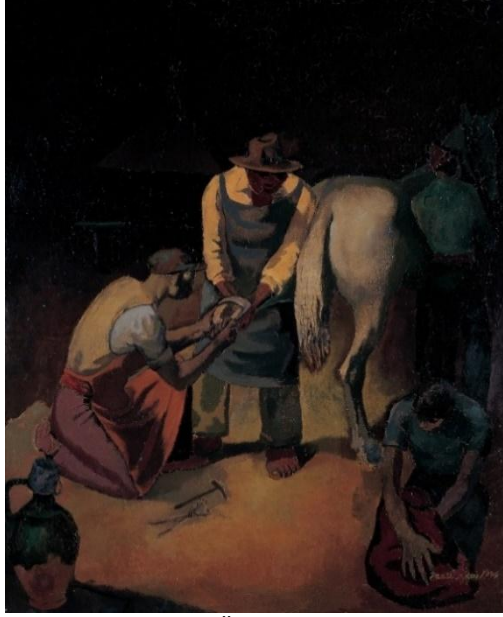
Nuri İyem, 1941 yılında sanat hayatına atılmış ve zamanla Türk resim sanatının önemli figürlerinden biri hâline gelmiştir (Giray, 2001: 98). İyem, çalışmalarında karşılaştığı nesneleri veya doğa manzaralarını, bireysel hissiyatının rehberliğinde özgürce ele almıştır. Anlatımını güçlendirecek öğeleri öncelik sırasına koyarak işlemiştir. Soyut ifadeleri, düşünsel bir derinlik olarak görmekte ve soyutlamanın evrenselliğini, sanat tarihinin çeşitli örnekleri üzerinden göstermektedir. İyem, insan zihninin açık göstergeleri olan renk, biçim, çizgi ve mekânı, çok katmanlı anlam yüklü resimlere dönüştürmüştür. Nuri İyem için bir obje, sadece onu en iyi ifade eden formdan ibarettir ve duygularını en iyi ifade edebilecek formu seçer (Tansuğ, 1980: 18). Sanatçı, bir modeli yalnızca bir form olarak ele alır. Nesneleri form ve renk yönünden bir hamur olarak görür ve bu görüşünde kararlıdır. Nesneyi alır ve kendi ifadesi için gerekli şekle sokar, istediği gibi şekillendirir. Böylece nesne kaybolur ve yerini düşünceler ve duygular alır. Doğadaki biçimlerin resimde görünmemesi, o biçimlerin ressam için yetersiz oluşundan kaynaklanır. Her modelin sanatçının istediği şekli oluşturması her zaman mümkün olmayabilir. Bu durumda ressam, ifadesini kendi yarattığı biçimlerde arar (İskender, 1997: 4). İyem'in eserleri, biçim disiplini ve ahlakıyla tanınır. Sanatçı için resim, bir inanç ve ibadet kaynağı gibidir ve bu inancın temelini biçim oluşturur. Biçim, İyem'in sanatında çeşitli konularla ifade edilir. Yaptığı her resimde biçim sorununu ön planda tutar ve eserlerini sadece biçimsel unsurlarla tamamlamaz. Soyut anlatımlar, biçimsel çözülme ve parçalanma yoluyla aktarılırken, sanatın kimliği bu anlatım içinde korunup geliştirilmeye çalışılır. "İzleyicinin, bir resme sadece nesnelerin sunumu olarak değil, form ve renk kombinasyonu olarak bir ruh hâlinin sunumu olarak bakabilmesi gerekir." (Giray,1998:96) şeklinde ifade edilmiştir.

1960'ların sanat ortamında soyut resimleri ile değerlendirilen İyem'in resimlerini dönemin eleştirmenlerinden Nüvit Özdoğan'ın (1973: 65) ifadesine göre "Soyut dönem çalışmalarının ne denli verimli sonuçlar verdiğine hemen her resimde tanık oluyoruz. Resimlerin, biçimlerin, tekstür'ün o ne ustaca uygulandığıdır. Dikey hareketler içinde üç zıt eleman... Diyagoneller. Filan derken bakınız, o yoğun çalışmaların aynı derecede güzel ama bambaşka, sade. Sağlam, duygu ve düşünceyi kamçılayan, anlamlı resimlerin doğmasına sebep olmuştur" (Özdoğan, 1973: 65). Nuri İyem'in sanatında bu aşamayı, yumuşak renk katmanları üzerinde egemen olan vurucu çizgisel dokunun yarattığı görsel yanılsamalar izleyecektir. 1960'ların ortalarında belirgin bir çoğalma gösteren bu çalışmalar, İyem'in uzamsal boşluklar içinde rölyef etkisi yaratarak ve lekelerle yumuşak dağılımların arasında biçimsel

değerleri ön plana çıkararak dinamik aynı zamanda akışkan çizgi dağılımını irdelenmiş şekilde vurgular.

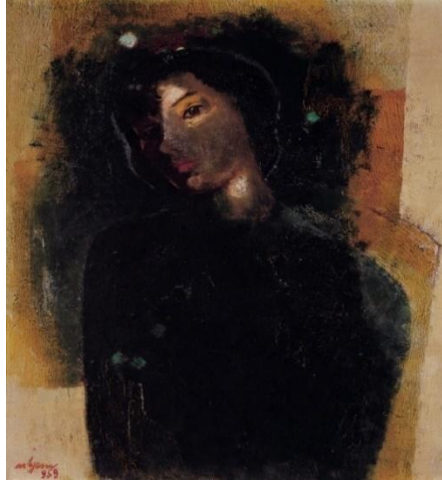
Nuri İyem form anlayışınla Türk resim sanatına yeni bir form, mutlaka yeni bir öz, yeni bir duyarlık anlayışı getirmiştir. Nuri İyem'in eserlerinde gerçek realite duygularla biçim kazanır, bir form hâline gelir. Sanatçının kendine özgü ifade gücüyle eserlerinde öylesine kökten ve esastan bir form birliği oluşturmuş ki işte bu formla reel duyguları aktarmıştır.

Eserlerinin İncelenmesi



Görsel 1. Nalbant (1944, 120x99 cm) Tuval Üzerine Yağlı Boya Nasip- Nuri İyem Koleksiyonu.

Üç figür ve bir atın tasvir edildiği nalbant isimli eser klasik bir kompozisyonu temsil ediyor (Görsel 1). Figürlerden biri atın ayaklarına odaklanmış ve muhtemelen biri nal çakarken, diğeri yardım etmektedir. Bir diğeri figür ise torbanın içinden bir şeyler aramaktadır. Koyu arka plan ve gölgelerin ağır kullanımı, esere yoğun ve dramatik bir atmosfer katmaktadır. Renk paleti, koyu tonlarla sınırlandırılmıştır. Eserde Ekspresyonist duygu aktarımı, figürlerin abartılı form ve ifadeleriyle belirgindir. Figürler dikey formda resmedilmiştir. Sanatçının, figürlerin yüz hatlarını ve vücut dillerini abartması, onların içsel dünyalarını ve duygusal durumlarını gözler önüne sermektedir. Bu yaklaşım, Türk sanatında figürlerin biçimlendirilmesinde bir değişiklik olarak değerlendirilebilir; nitekim geleneksel detaycılıktan uzaklaşarak daha duygusal ve anlatımsal bir tarz benimsenmiştir. Resmin genel havası, mesleğin ciddiyetini ve zanaatın ağırlığını yansıtırken, figürler arası etkileşim, toplumsal ilişkiler ve mesleki dayanışmanın altını çizmiştir (Renda ve Erol, 1980: 79). Eserde kullanılan gölgeler ve koyu renk tonları, resmin hikâyesine dramatik bir derinlik katarak seyirciyle duygusal bağ oluşturmaktadır. Bu hem işin doğasını hem de onu icra eden insanların ruh hâlini anlatmak için kullanılan güçlü bir sanatsal ifadedir.



Görsel 2. Nasip İYEM Portresi (1959, 52x41cm) Duralit üzerine yağlıboya Osman Nuri İyem Koleksiyonu.

Görselde koyu renklerle betimlenmiş bir portre yer almaktadır. Karakterin yüzü ve bakışları, resmin odak noktasını oluşturuyor. Yüz ifadesi düşünceli ve melankolik bir hava taşımaktadır. Bu da gizem duygusunu aktarmaktadır. Arka planda, nötr ve pastel tonların kullanılması figürün daha belirgin hâle gelmesini desteklemiştir. Portre koyu ve doygun renklerden oluşmaktadır. Portrede biçimsel yapı ve düzenleme çizgi sayesinde aktarılmıştır. Eserde biçim ön plandadır. Sanatçı figür ve fon arasındaki kontrastı arttırarak, resme bir derinlik katmıştır. Portrenin genel üslubu, lekese ve soyut anlatıma sahip bir tarzı yansıtmıştır. Geniş fırça darbeleri özgür bir biçimde kullanılarak bütünlük sağlanmıştır ve detaylara olan vurgu azaltılmıştır. Yüzdeki ışık ve gölge oyunu ile karakterin içsel yaşantısının çatışmalarını ve karmaşıklığı aktarılmıştır (Giray, 1998: 152)



Görsel 3. Soyut, 1950, 73x89 cm Tuval üzerine yağlıboya Seçil-Hasan Tanla koleksiyonu.

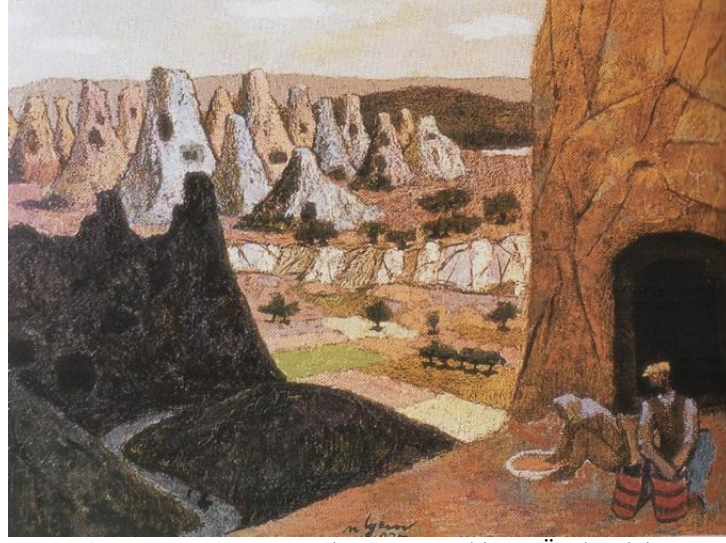
Bu görsel, soyut sanatın temel özelliklerini barındıran bir kompozisyon sunmaktadır. Resmin içinde çeşitli geometrik formlar ve net çizgiler dikkat çekmektedir. Bu formlar, bazı yerlerde birbiriyle çakışırken, bazı yerlerde ise birbirinden ayrılmıştır. Kullanılan renkler genellikle pastel tonlarda olup, mavi ve beyaz renk ağırlık teşkil etmektedir. Arka plan arasında bir ayrım olmadığı için eser tamamen soyut bir ifadeye bürünmüştür. Resmin tarzı, düz ve belirgin çizgilerle şekillendirilmiş net geometrik formlara dayanarak çizgisel özellikler taşımaktadır. Duygu aktarımı açısından soyut eserler, doğrudan tanımlanabilir imgelerden ziyade,

renk, form ve kompozisyon aracılığıyla duygusal ve zihinsel yanıtlar uyandırır. Sanatçı da bu resimde sanat elemanları vasıtasıyla izleyicinin kendi yorumlarını ve duygularını projelendirebileceği bir alan sunmuştur. Eserdeki mavi tonlar sakinlik ve huzuru, bej ve gri tonlar ise dengeli ve sakin bir atmosferi temsil etmektedir (Eroğlu ve Yurdun, 2017: 26). Resmin sade ve minimalist yaklaşımı, karmaşıklıktan arınmış bir düşünceyi ve huzurlu bir içsel alanı çağrıştırmaktadır.



Görse 4. Gecekondular, 1970 Tuval üzerine yağlıboya özel koleksiyon.

Görse 4'te tepeler üzerine kurulmuş bir gecekondu mahallesi tasvir edilmiştir. Arka planda koyu renklerle işlenmiş bir gökyüzü ve tepeler bulunmakta, bu da resimde bir akşam veya erken sabah saatlerini yansıtmaktadır. Yapıların çatıları ve duvarları, toprak tonları ve soluk renklerle işlenmiştir. Renkler, yoğunlukla lekeler olarak uygulanmış ve resimde bir bütünlük oluşmuştur. Her evin ayrı bir karakteri olmasına rağmen, birbirine benzer renk tonlarıyla ve stilize edilmiş geometrik formlarla birleşik bir görüntü yaratılmıştır. Resim, soyutlama ile gerçekçiliği birleştiren bir tarzda yapılmış, evlerin ve yapıların şekilleri basitleştirilmiştir. Bu da resme bir çeşit grafiksel tarz katmıştır. Yapıların birbirine bitişik konumu ve çatıların sıkışık düzeni, mahallenin sıkışıklığını ve iç içe yaşamı yansıtmıştır. Gecekondu mahallesinin zorlu yaşam koşullarını simgeleyen bu resim, izleyiciye mahallenin mütevazı yaşam tarzını aktarmıştır. Yine geometrik biçimlerle yoğun bir şekilde stilize edilmiş bir Anadolu kasabasını andıran bu eserle topluluk içindeki yakınlığı ve mahalle sakinlerinin birbirleriyle olan bağları da vurgulanmıştır. Resimdeki evler ve yapılar, Türk sanatının geleneksel detaycılığından ziyade modernizmin etkilerini de yansıtmıştır (Tansuğ, 1988: 20). Bu stilizasyon, kasabanın dinamizmini ve canlılığını vurgulanırken, sıradan bir Anadolu kasabasının sosyal dokusu ve toplumsal dinamikleri aktarılmıştır. Bu yaklaşımla, Türk sanatındaki formun evrensel bir dille ifade edilebileceği gösterilmiştir.



Görsel 5. Göreme, 1975 Tuval üzerine yağlıboya Özel Koleksiyon.

Görsel 5'te, Kapadokya'nın ikonik peribacaları önünde, geleneksel Anadolu hayatının bir kesitini sunan figürler ve bu coğrafyanın kültürel mirası tasvir edilmiştir. Ön planda, mağara girişinde, günlük işlerle uğraşan iki figür dikkat çekmektedir. Yöresel bir kıyafet giymiş bu figürlerle tipik çalışkan Anadolu insanı ve aynı zamanda doğayla iç içe yaşam betimlenmiştir. Arka planda ise dikkat çekici peribacaları ile kaplı bir vadi resmedilmiştir. Bu doğal oluşumlar, sarı, krem ve beyaz tonlarıyla canlandırılmış, gölgelerle derinlik kazandırılmıştır. Renkler, lekese ve yer yer çizgisel uygulamalarla dengeli bir şekilde dağılmış, böylece resme bir dinamizm ve hareket hissi verilmiştir. Eserde kullanılan yumuşak renk geçişleri, sıcak tonlar, bölgenin huzurlu atmosferini vurgulamakla birlikte Kapadokya'nın mistik ve büyüleyici yapısını da yansıtmıştır.

Türk sanatında, genellikle detaylı ve gerçekçi bir işçilikle, figür ve manzaraların açıkça tanımlanmasıyla kendini gösterir. Ancak bu eserde, biçim daha soyut ve stilize bir yöntemle işlenmiştir (Tunalı, 2020: 59). Resmin kompozisyonu, figürün silüetini ve çevresini oluşturan doğal yapıları belirgin çizgilerle ve blok renklerle tasvir edilmiştir. Bununla modern sanatın etkisini yansıtan bir yaklaşım sergilenmiştir. Figürlerin pozisyonu ve hareketi, o anki eylemin yoğunluğunu ve Anadolu insanının zorluklarla dolu yaşamının bir parçası olan emeğin somut bir ifadesini ortaya koymuştur. Genel olarak eser, Türk sanatının form ve biçim hususunda dönüşümünü ve modern sanatsal ifade biçimlerine uyarlandığını ortaya koymuştur.



Görsele 6. Natürmort, 1954 Tuval üzerine tuval üzerine yağlıboya Haşim Nur Gürel koleksiyonu

Görsele 6'ya baktığımızda bir natürmort türünü görebiliriz. Eserde masa üzerinde su testi, yeşil yapraklar ve kesilmiş limonlar tasvir edilmiştir. Arka planı oluşturan soyut geometrik şekiller, esere derinlik kazandırırken, testi ve yeşil yapraklar ön planda resmedilmiştir. Kullanılan renkler mavi, yeşil, beyaz ve turuncunun çeşitli tonları, esere modern ve soyut bir hava katmıştır. Renk uygulaması temelde lekeseldir ve keskin çizgilerle tanımlanmış bloklar şeklinde düzenlenmiştir. Resim, natürmort geleneğini modern bir yaklaşımla yeniden yorumlanarak, nesneleri tanımlanabilir formlardan ziyade, renk ve şekil aracılığıyla temsil etmektedir. Kübist eğilimlerle resmedilen bu eserde objeler, geleneksel perspektif anlayışından uzak, farklı açılardan aynı anda görülebilen biçimlerle ifade edilmiştir (Yavuz, 1980: 12). Bu, izleyicinin esere farklı noktalardan bakmasını ve her seferinde yeni detaylar keşfetmesini sağlamaktadır. Resmin duygu aktarımı, renklerin ve formların dengeli kullanımı ile sakin ve düşündürücü bir atmosfer oluşturmıştır. Nesneler arasındaki ilişki, eserin kompozisyonunu daha da zenginleştirerek izleyicinin nesnelerin formuna ve aralarındaki ilişkiye odaklanmasını sağlamıştır. Soğuk mavi ve sıcak turuncu tonlarının karşıtlığı, dinamik bir etkileşim yaratırken, genel olarak eser, izleyiciye sükûnet ve meditasyon hissi sunmuştur. Sanatçının bu objeleri temsil etme şekli, gözlem ve ifadenin soyutlanmış bir dili olarak Türk sanatındaki evrimsel bir adımı yansıtmıştır. Resim hem görsel hem de konseptüel olarak Türk sanatında biçim ve içeriğin yorumlanma tarzına dair bir örnek teşkil etmektedir.

Sonuç

20. yüzyılın ortalarından itibaren Türkiye'de modern sanatın gelişim süreci, sadece bireysel sanatçıların yaratıcı çabalarıyla değil, aynı zamanda dönemin sanat topluluklarının entelektüel yönelimleriyle şekillenmiştir. Bu sanat toplulukları, Batı'daki modernist eğilimleri yakından takip ederken aynı zamanda Türk kültürel kimliğini özgün bir sanat diliyle ifade etmeyi amaçlamışlardır. Özellikle akademik sanat anlayışına karşı gelişen bu gruplar, sanatta soyutlama, bireysellik, ifade

özgürlüğü ve simgesel anlatımı ön plana çıkaran estetik anlayışları benimseyerek Türk resim sanatında bir paradigma değişimine öncülük etmişlerdir.

Bu topluluklar içinde yer alan ve bireysel üretimiyle Türk resminde köklü bir iz bırakan sanatçılardan biri olan Nuri İyem, biçim ve form kavramlarına yaklaşımıyla dönemin sanat anlayışını hem biçimsel hem de düşünsel düzeyde dönüştürmüştür. İyem'in resimleri, yalnızca estetik bir kompozisyon düzeninden ibaret olmayıp, aynı zamanda Anadolu insanının toplumsal gerçekliğini ve psikolojik derinliğini yansıtan sembolik yapılarıdır. Sanatçı, özellikle portre ve figüratif kompozisyonlarında, biçimi sadeleştirerek ve renkleri bloklar hâlinde kullanarak bireyin iç dünyası ile dış dünyası arasındaki çelişkili ilişkiyi ortaya koymuştur.

İyem'in sanatında biçim, klasik temsilden uzaklaşıp sembolik ve anlatımsal bir araca dönüşmüştür. Yüz ifadeleri, vücut duruşları ve renk tercihleri; Anadolu kadınının ve kırsal yaşamın duygusal ve sosyolojik kodlarını taşıyan görsel metaforlara dönüşmüştür. Sanatçının biçim anlayışında, gözle görülenin ötesine geçilerek figürlerin içsel varoluşları ve yaşamsal koşulları da izleyiciye aktarılır. Bu yaklaşım, sanatın yalnızca dış dünyayı tasvir etmekle kalmadığını, aynı zamanda insanın ruhsal ve kültürel evrenine de nüfuz edebileceğini göstermektedir.

Nuri İyem'in biçim ve form üzerine yaklaşımı, yalnızca sanatsal bir tercih değil, aynı zamanda felsefi bir zemine oturur. İyem'in düşünsel altyapısında, Immanuel Kant'ın sanat anlayışı etkili bir yer tutar. Kant'a göre sanat, doğayı taklit etmenin ötesinde, kendi iç ereğine sahip bir yaratım sürecidir. Sanat eseri, bireysel yaratıcılığın ürünü olarak, özerk bir estetik düzen içerir. İyem'in figüratif ve simgesel anlatımı, bu anlamda Kant'ın sanatın doğadan bağımsız bir estetik yapı olduğu görüşüyle örtüşür.

Öte yandan, Ernst Cassirer'in "sembolik form" kuramı, İyem'in eserlerindeki anlam katmanlarını anlamada önemli bir anahtar sunar. Cassirer'e göre insan, dünyayı anlamak ve ifade etmek için sembolik formlar üretir. Bu bağlamda, İyem'in sanatı da Anadolu kültürünü ve toplumsal gerçekliğini soyut ve simgesel bir dille ifade eden sembolik form örnekleriyle doludur. Kadın figürleri, köy manzaraları, sadeleştirilmiş formlar ve renk blokları, sadece bir estetik tercihi değil, aynı zamanda bir kültürel anlatım biçimidir.

Hegel'in sanat felsefesi de İyem'in yaklaşımında yankı bulur. Hegel, sanatın insan ruhunun dışavurumu olduğunu savunur. Bu düşünceye paralel olarak, Nuri İyem'in resimlerindeki figürler, bireylerin yalnızca fiziksel varlıklarını değil, aynı zamanda içsel ruhsal durumlarını, varoluşsal çatışmalarını da yansıtır. Özellikle kadın figürlerinde gözlemlenen içe dönüklük, dinginlik ya da hüznün gibi ruh hâlleri, sanatçının Hegelci anlamda "ruhun estetik suretini" yaratma çabasını gösterir.

Suzanne K. Langer ise sanatı, insana özgü bir anlam yaratma biçimi olarak tanımlar. Ona göre sanat, mantığın ve sözel dilin ötesinde, duyguların ve düşüncelerin simgesel formlar aracılığıyla ifade edilmesidir. İyem'in sanatında bu

görüŖe uygun olarak figürler üzerinden bireysel ve toplumsal yaşantıların anlamlandırılması amaçlanır. Özellikle renk ve biçim kullanımıyla Anadolu'nun günlük yaşamına dair sahneler, salt temsili olmaktan çıkıp simgesel bir anlatıya dönüşür.

Nuri İyem'in eserlerinde biçim ve form sadece estetik unsurlar değil, aynı zamanda kültürel ve sosyolojik bir anlam evreninin taşıyıcılarıdır. Sanatçının figüratif yaklaşımı, geleneksel Anadolu yaşam tarzını çağdaş sanat diliyle yorumlama çabasının bir ürünüdür. Biçimlerin sadeleştirilmesi, renklerin yoğunlaştırılarak bloklar hâlinde verilmesi, bireyin iç dünyasını ve toplumsal konumunu simgesel düzeyde ortaya koyar.

Bu yönüyle İyem, yerel olanla evrensel olan arasında bir köprü kurmayı başarmış sanatçılardandır. Geleneksel kültürel motifleri, çağdaş sanat estetiği içinde yeniden yorumlayarak, Türk sanatının modernleşme sürecine hem katkı sağlamış hem de bu süreci eleştirel bir yaklaşımla değerlendirmiştir. Sanatçının figürleri yalnızca bireysel temsil değil, aynı zamanda Anadolu insanının kolektif belleğinin görsel izdüşümleri hâline gelmiştir.

Nuri İyem'in sanatı, biçim ve formun estetik bir araç olmanın ötesinde, kültürel ve felsefi bir anlam taşıdığına dair güçlü bir örnek sunar. Sanatçının eserleri, izleyiciyle derin ve kişisel bir bağ kurmayı başarırken, aynı zamanda Türk sanatının evrimini ve bu evrimin yerel kimlikle olan ilişkisini sorgular. İyem, geleneksel Anadolu gerçekliğini çağdaş sanat diliyle ifade ederek hem bireysel hem de toplumsal düzeyde anlam katmanları oluşturan çok yönlü bir sanat pratiği geliştirmiştir.

KAYNAKÇA

- Altuğ, T. (2008). Hegelin Sanat Felsefesi. *Baykuş Felsefe Yazıları Dergisi*. Alef Yayınevi: İstanbul.
- Arat, N. (1977). *Sembolik form olarak Sanat*, İstanbul Edebiyat fakültesi Basımevi.
- Atalayer, F. (1994) Temel sanat öğeleri, Anadolu üniversitesi Yayınları: Eskişehir.
- Bender, M.T. (2009). Nuri İyem'in Resimlerinde Göz. *Yedi Dokuz Eylül Üniversitesi GSF Dergisi*. Cilt(2), 53
- Dizen, N. (2011). *Türk resim sanatında gerçekçi anlayış (1960-1980 dönemleri arasındaki sanatçıların çalışmalarının ana teme, form ve anlam bakımından incelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi]. Edirne.
- Ergün, Ö. (2004). 20. yy. seramik sanatında yaratma süreci ve bu bağlamda biçim-içerik ilişkisi [Doctoral Dissertation]. Marmara Üniversitesi (Turkey).
- Ergüven, M. (2002). *Yoruma doğru*. Yapı Kredi Yayınları: İstanbul.
- Eroğlu, Ö. & Yurdun, Ö.A. (2017) *Kandinsky Nokta ve çizgiden yüzeye*. Tehne Yayınları: İstanbul.
- Evin, İ. (2001). *Dünden yarına*. Nuri İyem 1 Evin Sanat Galerisi: İstanbul.

TÜRK RESİM SANATÇISI NURİ İYEM'İN ESERLERİNİN BİÇİM VE FORM İLİŞKİLERİ
AÇISINDAN İNCELENMESİ

- Evin, İ. (2002). *Dünden yarına*. Nuri İyem Evin Sanat Galerisi. Mas Matbaacılık: İstanbul.
- Eyüboğlu, B.R. (2020). *Resme başlarken*. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları: İstanbul.
- Fischer, E. (1995). *Sanatın gerekliliği*. Cevat Çapan (çev.). Payel Yayınevi: İstanbul.
- Giray, K. (1998). *Nuri İyem*. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları: İstanbul.
- Giray, K. (2001). *Nuri İyem*. Anadolu Hayat Emeklilik Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları: İstanbul.
- Gören, A.K. ve Uçar, N. (2010). *100 koleksiyondan 100 Nuri İyem*. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları: İstanbul.
- İnce, H. (2006). Tanpınarın Nuri İyem'in Tanpınar'ı. *Sanat Çevresi Dergisi*, Cilt(327), sayfa.
- İskender, K. (1984). *Cumhuriyet Dönemi Türkiye'sinde resim*. C. 6. Cumhuriyet Dönemi Türkiye Ansiklopedisi İletişim Yayınları: İstanbul.
- İskender, K. (1997). *60 yılın sanatçısı Nuri İyem*. Cumhuriyet Kitap: İstanbul.
- Kalaycı, L. (1998). *75 Yıllık plastik sanatlar serüvenine bir bakış*. Türkiye'de sanat Eylül-Ekim.
- Kandinski, W. (1933). *Sanatta zihinsellik üstüne*. Tevfik Turan (çev.). Yapı Kredi Yayınları: İstanbul.
- Karaesmen, E. (2002). *Dünden yarına Nuri İyem 1. Evin Sanat Galerisi*. Mas Matbaacılık: İstanbul.
- Köksal, A.H. (2012). Soyut üzerinde uzun soluklu tartışmalar. *Genç Sanat Dergisi*, 2(11), sayfa.
- Köktürk, M. (2014). *Kültür ve sembol bir casirer incelemesi*. Ankara Aktif Düşünce Yayınları.
- Leviy, L. (1938). *Leopold Levy tarafından bir hikaye*. Cumhuriyet.
- Lukack, G. (1984). *Çağdaş gerçekçilik anlamı*. Cevat Çapan (çev.). Payel Yayınevi: İstanbul.
- N. Keser Sanat Sözlüğü (2009). Ütopya Yayınevi: Ankara.
- Önder, B. (2003). *Türk resim sanatında geleneksel biçim yaklaşımları* [Yüksek Lisans Tezi]. Üniversite adı, Enstitü Adı.
- Özdoğru, N. (1973). Nuri İyem: Yeni Bir Aşama Yolunda. *Milliyet Sanat*. Cilt(26), sayfa.
- Özsoy, V. ve Ayaydın, A. (2016). *Görsel tasarım öge ve ilkeleri*. Pegem Akademi, Ankara.
- Renda, G. & Erol, T. (1980) *Başlangıcından bugüne çağdaş Türk resim sanatı tarihi*. C. 1. Tıglat Yayınları: İstanbul.
- Tanrıverdi, Y. (2020). Daire Formu ve Günümüz Seramik Sanatına Yansımaları. *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*.
- Tansuğ, S. (1980). Nuri İyemin Ressam Karakteri. *Sanat Çevresi*. Sayı:16 s.18.
- Tansuğ, S. (1988). *Sanatın Görsel Dili*. Remzi Kitapevi: İstanbul.
- Tansuğ, S. (2004). *Resim sanatının tarihi*. Remzi Kitapevi: İstanbul.
- Tunalı, İ. (2020). *Tasarım felsefesi tasarım modelleri ve endüstri tasarımı*. Fol Kitap: İstanbul.
- Worringer, W. (2017). *Soyutlama ve duyumsama*. Ö. Eroğlu (çev.). Tekne Yayınları: İstanbul.

TÜRK RESİM SANATÇISI NURİ İYEM'İN ESERLERİNİN BİÇİM VE FORM İLİŞKİLERİ AÇISINDAN İNCELENMESİ

- Yaman, Z. (1993). Türk Resimde Nonfigüratif Tartışmaları ve Tavanarası Ressamları. *Türkiye'de Plastik Sanatlar Dergisi*. s.32
- Yavuz, H. (1980). *Türk Resminde Düşünce Geleneği ve Nuri İyem Sanat Çevresi*. Sayı: 16 Şubat 1980, s.12
- Yolcu, E. (2022). *Sanat Eğitimi kavramları ve yöntemleri*. Pegem Akademi: İstanbul.

GÖRSEL KAYNAKÇA

- Görsel 1.** İyem, E. (2006) Çağın Tanığı bir Ressam (s.7) Evin Sanat Galerisi, İstanbul.
- Görsel 2.** İyem, E. (2006) Çağın Tanığı bir Ressam (s. 25) Evin Sanat Galerisi, İstanbul.
- Görsel 3.** İyem, E. (2006) Çağın Tanığı bir Ressam (s. 20) Evin Sanat Galerisi, İstanbul.
- Görsel 4.** Giray, K. (2001) Nuri İyem (s. 269) Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul.
- Görsel 5.** Giray, K. (2001) Nuri İyem (s.274) Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul.
- Görsel 6.** Giray, K. (2001) Nuri İyem (s.297) Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul.



THE USE OF MOLTEN GLASS ON THE EYES OF STATUES IN EGYPTIAN CIVILIZATION

*Mutlu ERBAY**

Abstract

Glass was among the most valuable materials of the ancient world. The exact date when glass was first used by civilizations remains unknown. The processes of coloring glass in the ancient world have not been fully clarified. In Egypt, the locations of glass trade can only be determined through artifacts uncovered in scientific excavations. Despite all these uncertainties, it is known that glass was used in Ancient Egypt. The purpose of this article is to demonstrate how the analysis of historical artifacts in museums can provide insights into material technologies, trade routes, coloring techniques, and the reasons for the use of glass as eyes in sculptures. The study focuses on the investigation of the shiny glass paste material used on the eyes of ancient Egyptian statues during a specific period. While researching Egyptian history as an academic at the Louvre Museum, I observed the use of molten glass on the eyes of scribe statues. The research specifically examines the Nefertiti bust and the Scribe Statues. Since direct scientific analysis of these statues could not be conducted, the study is based on the findings of existing scientific research. A literature review revealed that the only academic publication on Egyptian statues with molten glass eyes is a thesis project completed at the Fitzwilliam Museum. This demonstrates the potential for a wide range of research based on museum artifacts.

Keywords: Molten Glass Eyes, Egyptian Art And Culture, Use Of Glass, Glass On Eyes Of Statues, Egyptian Civilization

* Doç. Dr., Boğaziçi Üniversitesi, GSE Bölümü, ORCID: 0000-0003-3307-0200, erbaym@bogazici.edu.tr

MISIR MEDENİYETİNDE HEYKELLERİN GÖZLERİ ÜZERİNDE CAM HAMURU KULLANIMI

Özet

Cam antik dünyanın en değerli malzemeleri arasındadır. Camın uygarlıklar tarafından ilk kez kullanıldığı tarihi bilmemekteyiz. Camın renklendirilme işleminin süreçleri antik dünyada tam olarak aydınlatılamamıştır. Mısırda cam ticareti nerelerde yapıldığı ancak bilimsel kazılarla ortaya çıkarılan eserler üzerinden yapılabilir. Tüm bu belirsizliklere rağmen Antik Mısırda cam kullanıldığı bilinmektedir. Bu makalenin amacı müzelerde bulunan tarihi eserler üzerinden malzeme teknolojilerini, ticaret yollarını, renklendirme çalışmaları ve camın göz olarak kullanım nedenlerini araştırmaya imkân sağladığını gözler önüne sermektir. Mısır antik heykellerinde bir dönem kullanılan gözün üzerindeki parlak cam hamur malzemenin araştırılması esasına dayanmaktadır. Louvre Müzesi’de akademisyen olarak Mısır tarihini araştırmam sırasında, kâtip heykellinde cam hamurunun gözde kullanıldığına tanık oldum. Araştırmaya Nefertiti, Kâtip Heykelleri konu olarak seçilmiştir. Bu heykeller üzerinde bilimsel araştırma yapamayacağımız için genel olarak yapılan bilimsel araştırma sonuçlarından değerlendirme yapılmıştır. Yapılan literatür taraması sonucunda Mısır hamur göze sahip heykeller konusunda yapılmış tek akademik yayın Fitzwilliam Müzesi bitirme projesidir. Bu konu müzede bulunan eserler üzerinden çok çeşitli araştırmalar yapılabileceğini göstermektedir. Antik cam tarihinin Mısır medeniyetindeki izlerini incelemek için düzenlenmiş bu çalışma cam tarihi içinde Mısır medeniyeti’nin yeri ve sanat eserlerinin üzerinden cam teknolojisinin yerini araştırmaktadır. Yöntem gözlem ve veri toplama yöntemi, uluslararası ilteratür tarama şeklinde yapılmıştır. Alanında yazılan uluslararası makaleler tek tek incelenmiş malzeme bilimi ve ticaret yolları konusunda önemli tespitlerde bulunulmuştur. Makalenin bulguları ise, Mezopotamya ve Mısır uygarlığı oldukça gelişmiş medeni iki kültürdür. Fakat maalesef iklim Mezopotamya’da daha yağışlı ve nemlidir. Mısır bölgesi kuru iklime sahiptir. Bu sebeple birçok camdan sanat eserleri ya da çeşitli objeler kırılmış ve dağılmıştır. Günümüze kadar gelememiştir. Camın taşındığı ülkelerdeki ticaret yollarını tespit edebilir. Cam üretimi konusunda bilgi elde edilmiştir. Camın bu şekilde kullanılması bir teknolojidir. Malzeme bilimi konusunda, müzedeki malzemelerin incelenmesi yeni gelişmelere sebep olacaktır. Heykelde kullanılan cam malzeme, heykeltıraşın yeteneğini ve heykelin önemini de gösteriyordu. Günümüzde bu cam hamur gözlerin hala koyuldukları yerde korunması, antik Mısır sanatı ve kültürü için büyük önem taşımaktadır.

Anahtar Kelimeler: Göz Cam Hamuru, Mısır Sanatı Ve Kültürü, Cam Kullanımı, Heykelde Cam Göz, Mısır Medeniyeti

Introduction

Obsidian stone has also been observed to be used in the eyes of statues. Göbeklitepe is known to have existed between 9600 BCE and 8000 BCE. Obsidian stone, which closely resembles glass reflecting light and sunlight, is a type of volcanic stone used in the eye of the human statue found at Göbeklitepe. Glass gives the impression of vitality to the observer of the statue. In the British Museum, on the plastered skulls belonging to the Jericho natives from the Neolithic period, 9,500 years ago, seashells were placed in place of the eyes. People have always tried to use materials in place of eyes to enhance realism. In Egypt, glass droplets were used in the eyes of statues, falcons, and lions. Bright materials were used in ornaments, jewelry, and everyday objects of priests, scribes, and pharaohs for decorative purposes in a societal context. The word “glass” derives from the Late Latin word *glesum*. Glass is a semi-transparent, shiny material made from sand. It is one of the world’s most sustainable materials. Archaeologists have discovered evidence of glassmaking dating back 6,000 years. Egyptians are believed to be among the first to use glass in their culture.

Around 2500 BCE, solid glass beads and amulets were made in Mesopotamia. Approximately 1,000 years later, Egyptians also began producing glass. Egyptians manufactured glass from a mixture of silica sand, lime, and soda. As a separate material, pure glass appeared in the form of semi-transparent beads during the pre-dynastic period. In the Old and Middle Kingdoms, glass was used to make jewelry, amulets, small animal figurines, mosaic tiles, and similar objects. Ancient Egypt served as an inspiration for many civilizations and remains a deeply rooted civilization still being illuminated through archaeological excavations. The culture and imagination surrounding death were significant for Egypt (Karagülle, 2023, p. 235). Therefore, statues of important individuals were created after their death. It was believed that these statues preserved the soul of the deceased and needed to resemble their true appearance. At this point, molten glass eyes came into play. When it came time to add eyes to painted limestone statues, cast molten glass was inserted into the eye sockets in various forms.

The molten glass material used in the eyes of ancient Egyptian statues was mostly molten glass or glass beads rather than obsidian or crystal. This material was intricately crafted to form the details of the eye. The quality of the glass used varied according to the statue's era and social status. Statues representing wealthier and more significant individuals were crafted with higher quality, shinier, and more finely worked glass materials. Glass was often created in the form of colored molten glass or intricately worked small glass beads and placed in the eye sockets. These glass pieces were usually secured in place using a type of adhesive resin. Sometimes, a white stone or plaster was used for the sclera, and separate glass pieces were used for the iris and pupil, which were crafted with great precision and delicacy.

THE USE OF MOLTEN GLASS ON THE EYES OF STATUES IN EGYPTIAN CIVILIZATION

Aim: Ancient glass dates can be cleaned to cover their traces in the Egyptian civilization. This study investigates the place of the Egyptian civilization in the history of glass and the place of glass technology through works of art.

Methodology: Organized to explore traces of ancient glass history in Egyptian civilization, this study investigates the role of glass technology in Egyptian art and its position in the broader history of glass. The research employs data collection and international literature review methods. Individual analysis of international publications on the subject has yielded significant findings on material science and trade routes.

Findings: Mesopotamian and Egyptian civilizations represent two highly advanced cultures. However, Mesopotamia's wetter and more humid climate contrasts with the dry climate of Egypt. Consequently, many glass artworks and objects from Mesopotamia have broken, dispersed, or failed to survive to the present day. This research sheds light on trade routes for the transportation of glass and provides information on glass production. The use of glass in this manner reflects a technological advancement. Examining museum materials from a material science perspective can pave the way for new developments. The glass materials used in statues highlight the sculptor's skill and the statue's significance. The preservation of these molten glass eyes in their original placement remains critical to understanding ancient Egyptian art and culture today.

The History of Glass

Around 1500 BCE, Egyptian craftsmen began producing hollow glass vessels. These containers were used to store oils and ointments. It is said that the first (true synthetic) glass was made in Lebanon, Syria, or ancient Egypt. In its early years, artificial glass was used to create simple vessels, jewelry, and decorative items. Written records containing instructions for glassmaking first appeared around 1500 BCE in Egypt. Initially, glass was used as a glaze on ceramic artifacts. By 1000 CE, the city of Alexandria in Egypt had become the most important center for glass production. Founded around 332 BCE by Alexander the Great, the city developed into a major hub of culture and learning. Glassmakers in Alexandria produced a wide variety of glass products, including windows, bottles, and lamps. Glass was first observed around 3000 BCE. However, the glaze material used to coat earthenware made from similar materials predates glass production by a significant margin. Glaze was created by melting a layer of glass and polish at high temperatures and then shaping it. Glass material was widely used in jewelry, particularly in the form of scarabs, beads, and eyes. While similar examples existed in Mesopotamia, it is believed that they did not survive due to harsh climatic conditions. In 2000 BCE, in the newly established Egyptian capital of Tell el-Amarna, founded by Akhenaten, the importance of glass in diplomatic correspondence and the declaration that the king's glass items could not be taken by anyone highlighted its significance. In the city of Tell Brak, glass ingots in raw material form were discovered. It can be inferred that

THE USE OF MOLTEN GLASS ON THE EYES OF STATUES IN EGYPTIAN CIVILIZATION

colored glass ingots were brought to cities like Tell Brak to be processed into finished glass products.

Glass Technology

Glass is made by mixing sand, lime, and soda ash and heating the mixture to extremely high temperatures. When the liquid mixture cools, glass forms. Adding minerals to the glass changes its color. By combining various minerals with sand, lime, and soda ash, different colored glasses were produced. For example, adding nickel oxide to the mixture created purple glass. Glassmakers likely used plant ashes, various coloring agents, and quartz-containing materials to color glass ingots (Taştēmür, 2017, p. 70). Black, red, white, yellow, blue, and green were common colors. Egyptians were the first to mix various colors to achieve different shades.

In the past, people used natural materials to make glass. For example, they would heat sand until it became liquid, then let it cool and solidify into glass. Among human-made materials, glass is one of the most durable and resilient. Glassmakers used various metal oxides and sulfides to achieve specific colors. The color of glass depended on the oxide additives mixed into it. For instance, copper oxide produced turquoise, manganese dioxide created purple, cobalt oxide yielded dark blue, and cadmium sulfide turned glass red. For deep blue, cobalt, a chemical element, was used, while yellow was achieved using lead antimonate, a metallic element in an oxidized state. These elements imparted color to the glass during the high-temperature melting process (Walton, 2009, p. 1497).

It is also believed that natural plants such as walnut, indigo, thyme, cinchona flowers, red onion, mint, chamomile, saffron, and tobacco were used as dyes. By mixing quartz sand, lime, and copper carbonate, synthetic colors could be created. These materials were also used to produce Egyptian blue. For green, copper and vinegar were added to the glass mixture. Contrary to popular belief, glass is neither solid, liquid, nor gas. It cools into an "amorphous solid," allowing its molecules to move freely within the material. Glass can be infinitely recycled while maintaining its quality and purity. After the Egyptian civilization, glass production and use expanded in Greece, Mycenae, the Near East, Syria, and Iraq. The timeline for glass production is generally traced back to the Late Bronze Age (1600–1200 BCE).

The Characteristics of Glass Material

The color and quality of the glass used significantly influenced the overall expression of the eyes in sculptures. Common colors included brown, black, and blue. Higher-quality glass was brighter and more vibrant, while lower-quality glass appeared duller and less vivid. The purpose of using glass in the eyes was to make the sculptures look more lifelike and realistic. Ancient Egyptians believed that the souls of the deceased could communicate with the afterlife through statues, making the realism of the eyes particularly important. The eyes of ancient Egyptian statues were more than just materials; they were markers of meticulous craftsmanship and

symbolism.

Production Process

Molten glass was a material that was easy to shape yet highly durable after hardening. This technology is thought to have pioneered later developments in glass production. It is challenging to compile information about the exact composition of the glass. Glassmakers have stated that the ideal chemical composition for glass is approximately 10% lime, 15% soda, and 75% silica or sand, but it is difficult to assume that Egyptian glassmakers adhered to these precise ratios. Instead, they likely developed traditional methods based on their own cultural practices.

Glass artifacts found in Egyptian museums were often transported via various trade routes. Sometimes, molten glass was shaped using raw materials brought from regions such as Anatolia and Nubia (southern Egypt). Evidence suggests that different colors of glass were produced in separate furnaces, with this finding supported by archaeological discoveries. Identifying the trade routes of glass in Egypt is particularly challenging. Glass from distant regions has been discovered in Egypt, likely due to traditions of offering tribute and gifts to Pharaohs. Since currency was not used at the time, bartering likely facilitated the circulation of this valuable material. The exchange of goods, gift-giving, raw material sales, and trade all contributed to the difficulty in determining the origin and movement of glass materials.

Glass Production Technology

Egyptian glass often had a matte or opaque appearance. Instead of sand, crushed quartz pebbles were used as the silica source. Ancient Egyptian glassmakers likely knew how to lower the melting temperature of crushed quartz, similar to the techniques used in Bronze Age kilns. For sodium carbonate, they likely utilized ash from the dry plants found in Egyptian deserts. The calcium oxide content in these desert plants made the glass more durable. The elements and plants mentioned above provide chemical clues about the production stages of ancient Egyptian glass for researchers in material science. However, determining the exact mixture of materials used in Egyptian glass remains difficult. Marc Walton, a material science researcher at Northwestern University in Illinois, USA, has conducted studies on the raw materials used in ancient Egyptian glass production. His research revealed that understanding the composition of traditionally manufactured glass is crucial for identifying its origin. Walton found chemical similarities between glass produced in Egypt, Greece, the Near East, Syria, and Iraq (Walton, 2009, p. 1497).

THE USE OF MOLTEN GLASS ON THE EYES OF STATUES IN EGYPTIAN CIVILIZATION



Photo 1-2. Fitzwilliam Museum, Object of Eye (source:1)

The Fitzwilliam Museum's Collections Conservation Department conducted a study on the eyes of Ancient Egyptian statues. Alexandra Zappa, a graduate of the UCL MSc program in Museums and Archaeology with a focus on cultural heritage conservation, carried out her final project in 2012 on the eyes of Egyptian statues at the Fitzwilliam Museum. Zappa examined the internal structure of the museum's eye collection, cataloged under the code E.GA.4001.1943, using X-ray imaging. The X-ray image, as shown in source 1, reveals details of the right side of the eye. It shows that the two ends of the copper-alloy frame are held together at the inner edge of the frame with solder or two drops of metal. The X-ray results demonstrate the efforts of ancient Egyptian jewelers to secure the eyes within the framework.



Photo 3. Cleveland Art Museum, Eye Collection (source: 2)

In Source 2, the eye was assembled in 1980 using obsidian and travertine stones and was gifted by the British School of Archaeology in Egypt. Polish chemist Alexander Kaczmarczyk revealed studies on the usage of cobalt by ancient Egyptians. The researcher determined that artists used alum and iron melts in the process of crafting eyes. However, in Egyptian glass, these materials did not mix into the glass

THE USE OF MOLTEN GLASS ON THE EYES OF STATUES IN EGYPTIAN CIVILIZATION

melt. The research suggested that ancient Egyptian artisans might have used alum as a pigment, potentially to trigger a chemical reaction. This hypothesis was confirmed in laboratory experiments where a deep blue glass, resembling the famous Egyptian blue glass, was successfully produced (Walton, 2009, p. 1503).

In 2009, Shortland and Walton analyzed Late Bronze Age Greek glass beads, finding that Ancient Greek glass exhibited traces from Iran, Syria, and Egypt. This evidence suggested that Greece imported glass from both regions and also produced glass on a certain scale. These studies supported the idea that glassmaking in antiquity was not merely regional but had global characteristics. Ancient Egyptian glass was characterized by high levels of lanthanum, zirconium, and titanium, distinguishing it from glass produced in other regions. Meanwhile, melting glass from Syria and Iraq contained higher amounts of chromium. Walton's findings provide insights into the trade routes of ancient Egypt (Walton, 2009, p. 1503).



Image 1. Glass Sticks at Amarna City
(University College London 2015) (Hodgkinson: 2020) (URL: 1)

In 1980, archaeologists discovered glass ingots dating back to around 1500 BCE in the ancient city of Nuzi, located in Iraq during the Late Bronze Age. (Image 1) During this period, glass production materials in Ancient Egypt were of higher quality and in greater quantities compared to the Near East. Glass objects found in Egyptian tombs and cities have survived for thousands of years, largely undisturbed due to the low humidity desert climate (Shortland, 2012). The harsh climate conditions in Mesopotamia caused glass artifacts to not survive to the present day. It is believed that the glass examples found in Mesopotamia did not endure due to the humid and harsh environmental conditions. However, according to Shortland, it would not be accurate to make definitive conclusions about the dating of glass artifacts based on the limited data available. (Shortland, 2012) This is due to the tradition of looting and gift-giving, which led to glass objects from distant regions being found in various locations. The absence of currency meant that the exchange tradition likely accelerated the circulation of valuable glass materials. Shortland examined antimony isotopes in Egyptian glass samples and found that they matched examples of antimony sulfide or stibnite ores found in the modern-day Caucasus region, supporting the evidence for international glass color trade (Walton, 2009, p.

THE USE OF MOLTEN GLASS ON THE EYES OF STATUES IN EGYPTIAN CIVILIZATION

1496).

Countries were supplying each other with raw materials for glass. The pharaohs' tombs, as well as the eyes of lion, hawk, and priest statues, and the ceremonial objects used by priests, all required these precious glass materials. In 1980, the Uluburun shipwreck, located in Turkey, was discovered. The ship, which sank around 1300 BCE, contained 175 glass ingot objects. Analysis of these objects revealed the global pathways of the glass economy. The ingots were cobalt, purple, and turquoise in color. In 2010, it was proven that these glass samples were of Egyptian origin (Jackson, 2010, p. 295).



Image 2. Blue, Glass Ingots from Uluburun-Wreck (Panegyrics of Granovetter) (Hodgkinson:2020) (URL 2)

The ancient Egyptians produced hollow glass containers that were used as bottles for ointments, oils, and scented essences. The use of such glass materials highlights the importance of glass trade and production. However, determining the origins of glass production, particularly the source of the raw materials used, is quite difficult. The exact location and methods of glass production throughout history are limited to the available archaeological evidence and documents, many of which have been lost over time. Glass production requires high temperatures, which made it necessary to establish furnaces in areas distant from cities. This was due to the fire hazard posed by the high temperatures required for glass production, which could have been a significant risk in urban areas. Therefore, selecting appropriate locations for glass production was crucial for both safety and efficiency. Information about the production and trade of glass can be found in ancient sources such as papyri and reliefs from Egypt. These documents provide valuable insights into the making and use of glass, but data on exactly how and with which materials glass was produced remains limited. Factors such as trade, gifting, and the exchange of raw materials complicate the identification of glass's origins and the details of its production process.

THE USE OF MOLTEN GLASS ON THE EYES OF STATUES IN EGYPTIAN CIVILIZATION

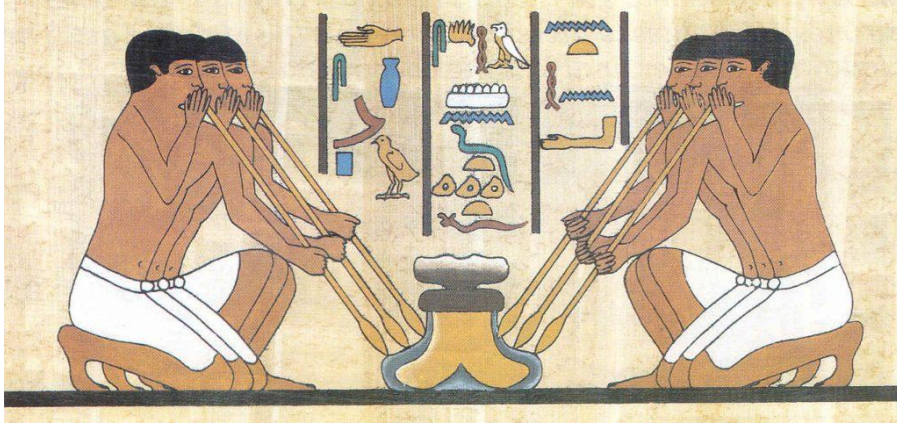


Image 3. Egyptian Papyrus (Hodgkinson:2020) (URL 3)

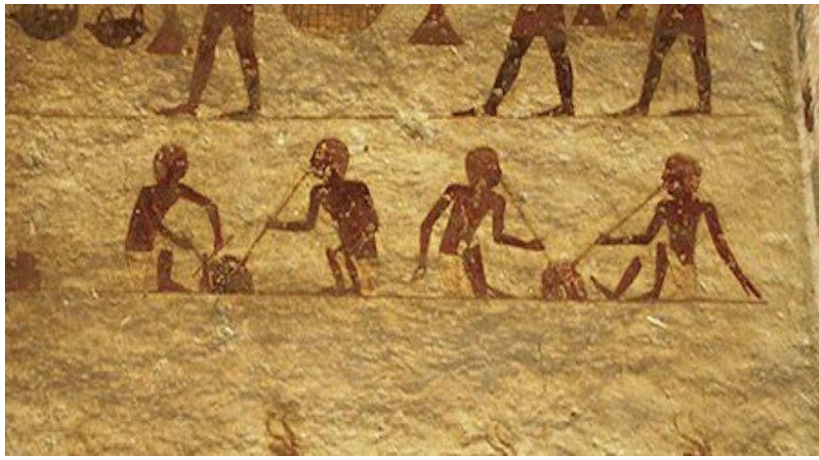


Image 4. Blowing pipes of glass at Amarnada (Hodgkinson:2020) (URL 4)

The wall paintings above are from the city of Amarna. In Images 3 and 4, examples of glass blowing can be found on a tomb wall in Amarna. It is likely the tomb of a glassmaker or someone related to the subject. In the relief carving found in the Karnak Temple in Luxor, Image 5 clearly shows glass ingots (Hodgkinson: 2020).



Image 5. Relief of Glass Ingots from the Karnak Temple in Luxor, Egypt (Jeanette Varberg, Moesgaard Museum) (URL 5)

The glass ingots (or ingots) in Image 5 above are in blue/green colors, visible to the naked eye in the photograph. In the relief, it can be seen that among the gifts donated to the temple by Thutmose III, there were colored glass ingots. Thutmose had just returned from his campaign in Syria. The glass ingots were among the valuable gifts brought to the temple. Another product of glass production, glass beads, has also been found. The glass beads found in museums provide clues about the trade routes of glass. Today, glass beads in museums across the Middle East and Europe illuminate the glass trade in regions such as Syria, Egypt, the Mediterranean, and South Scandinavia, as well as providing significant information about the Bronze Age trade routes. These trade routes are referred to as the Glass Routes (Bursalı, 2016).

Examples of Sculpture Clay and Glass Eyes in Egyptian Culture

There are numerous glass examples in Egyptian museums. The molten glass eyes of ancient Egyptian statues are details that enhance the imagery and emphasize realism. Molten glass (frit) is a material obtained by melting ground quartz and various metallic oxides at high temperatures. This material was typically used in statue eyes to create a brightness that would reflect light. In statues, this material symbolizes powerful, vivid expressions, especially of gods or high-ranking individuals. Glass eyes not only have aesthetic value but also carry symbolic meaning. In ancient Egyptian art, eyes (made of glass) often symbolize "alertness" and "divine awareness." The careful crafting of this detail in statues of gods, pharaohs, or priests is connected to the belief that the statue carries a living soul. Moreover, molten glass eyes are more durable than other materials, which is why we often find eyes intact in archaeological remains. Molten glass eyes are seen placed in the eye sockets of numerous wooden and limestone statues. They are also used in statues of divine creatures, such as lions with divine qualities and falcon-shaped statues of the god Horus. It is known that glass was used in the eyes of wooden priest statues as well.

THE USE OF MOLTEN GLASS ON THE EYES OF STATUES IN EGYPTIAN CIVILIZATION

These applications not only enhanced the realism of the statues but also imparted a divine quality to them. This study examines limestone statues, including Nefertiti, the seated scribe statue, and the writer statue.

Nefertiti's Molten glass Eye

The painted limestone bust of Queen Nefertiti, discovered in 1912 in the studio of sculptor Thutmose in Amarna and currently housed in Berlin, is renowned for its unusual eye shape, likely reflecting a real physical characteristic. (Nina Aldin Thune) Nefertiti, the famous bust found in Amarna and now displayed at the Altes Museum in Berlin, is one of the most iconic sculptures in the world. The famous bust of Nefertiti with this distinctive eye shape is shown in Image 7. The right eye of the statue is made of cast glass, while the left eye is hollow.



Image 7. Nefertiti Statue and the detail of Molten glass Eye (URL 7)

The art from the period when Akhenaten and Nefertiti ruled, during the time Amarna was the capital, is notable for its natural depictions of plants and animals, and in some cases, intimate scenes of daily life featuring Nefertiti and her daughters, carved into the walls as bas-reliefs. The bust is dated to the 8th/12th years of Akhenaten's reign, around 1350 BCE. The limestone bust belongs to Akhenaten's beautiful wife, Nefertiti, and depicts a real woman's physical appearance. As the sole wife of Pharaoh Akhenaten, her face is meant to resemble reality. Cast glass was used for the eye to give it a shiny appearance. The sculpture was accidentally discovered in 1912 by German archaeologists in Amarna, in the studio of an artist named Tutmosis.

The Molten glass Eye of Sitting Scribe Statue

The eyes of the wooden statue of Ka-Aper from Saqqara, dating from approximately 2450–2350 BCE and standing at 43 cm tall, are made of molten glass. Similarly, the eyes of the seated limestone statues of the king and queen, Rahotep and Nofret, which are painted and made from limestone, are also crafted from molten glass. These statues of Rahotep and Nofret are currently housed in the Cairo Egyptian Museum. The seated scribe statue from the Old Kingdom (2400–2350 BCE), made of

THE USE OF MOLTEN GLASS ON THE EYES OF STATUES IN EGYPTIAN CIVILIZATION

painted limestone, is an important collection in the Louvre Museum. The statue stands at 121 cm and 122 cm tall and was discovered in Saqqara (Bard, 2015: 4-11).

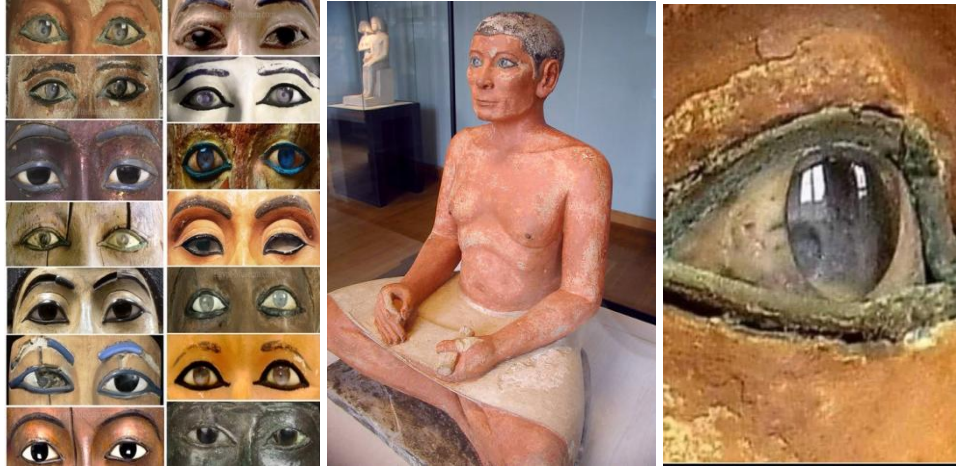


Image 8. Sitting Scribe Statue and Examples (URL 8)

The Sitting Scribe statue is made of limestone and stands 21-cm tall. It is currently housed in the Louvre Museum and was discovered in Saqqara. The statue depicts a kneeling figure with an upright posture, holding a partially rolled-up papyrus in its hands. The most striking feature of the statue is the face, which is highly realistic. Special attention has been given to the eyes of the statue. The back of the crystal eyes is coated with an organic substance that gives the iris a blue color and acts as an adhesive. The eyes are secured in place with two copper clips. The eyes are carefully crafted from polished, cut pieces of rock crystal.

The figure's face conveys a solid and realistic expression, which contrasts with the way the body is depicted. The hands are positioned as if writing, suggesting that the scribe is recording the pharaoh's notes. Scribes were important figures, responsible for keeping records, such as the number of slaves and grain taxes. They were knowledgeable in numbers and letters, holding significant roles in administration (Bard, 1987: 81-93). (URL 9)

Eye Scribe Statue And Its Molten glass Eyes

The seated scribe statue from the Old Kingdom period is depicted in the traditional sitting posture of the time. It was discovered in the city of Saqqara, Egypt, and dates back to around 2500 BCE. The statue is made of plant-painted limestone and stands 51 cm tall. It is currently housed in the Egyptian Museum in Cairo. The Seated Scribe Statues, considered one of the most important symbols of Egyptian art, are seen as representations of all scribe figures. The scribe is regarded as a trained and trusted individual of the pharaoh.

Discovered in 1893 at the Saqqara necropolis, this statue is significant in the history of Egyptian art. The scribe or writer wears a centrally parted wig, a style popular during the Old Kingdom period. The eyes of the scribe are designed to convey wisdom and the depth of his soul. His gaze appears meditative, as if

THE USE OF MOLTEN GLASS ON THE EYES OF STATUES IN EGYPTIAN CIVILIZATION

pondering what to write, giving the impression of a thoughtful, intellectual Egyptian figure.

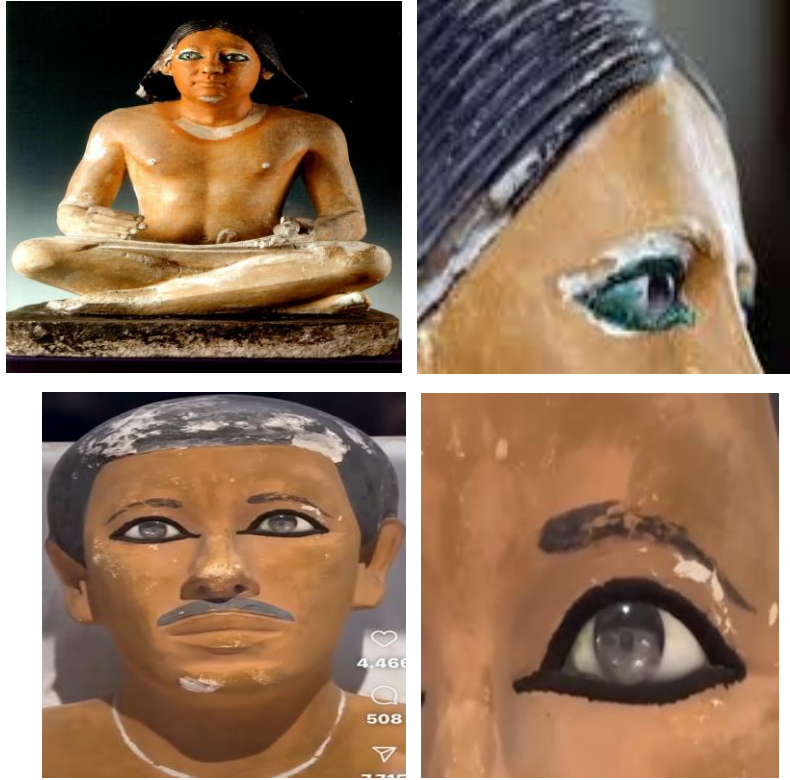


Image 9. Scriber Molten glass Eyes in Old Empire period (URL 10)

The lion eyes on Tutankhamun's throne armrests are made of glass. In the Cairo Museum, many hawks representing Horus have eyes made of molten glass. The literature reveals comprehensive information about the materials and technologies used in ancient Egypt. Nicholson and Shaw's work, *Ancient Egyptian Materials and Technology* (2000), published by Cambridge University Press, contains detailed sections on molten glass and eye production techniques, which can be explored for further insight into the subject. Similarly, *Pottery and Early Glass Technology: Interdisciplinary Approaches* (2009) edited by Freestone and Gaimster provides in-depth information about the origins and uses of ancient glass technology, including the techniques of Egyptian glass production. The *Complete Valley of the Kings* by Reeves and Wilkinson (1996) discusses the materials and symbolism of statues and objects in the pharaoh's tombs, while Lucas and Harris's *Ancient Egyptian Materials and Industries* (1962) offers thorough explanations on molten glass production and its applications.

These sources are valuable for researchers seeking to investigate and expand on the subject. In ancient Egyptian civilization, the use of glass holds significant importance, particularly in sculptures, where it was used to enhance realism and aesthetics. Glass objects hold considerable cultural and artistic value in Egypt, and their preservation is crucial. Studies on the material science of glass, its trade, and production processes highlight Egypt's role in the ancient glass history. Additionally,

THE USE OF MOLTEN GLASS ON THE EYES OF STATUES IN EGYPTIAN CIVILIZATION

information is provided on the colors of glass and its production methods, as well as the glass trade routes across different regions. The research aims to describe glass production through the examination of the eyes of three distinct sculptures.

Conclusion and Discussion

We know that the ancient Egyptians were capable of reaching temperatures sufficient to melt glass. Evidence exists indicating that the technologies used in glass production involved mixing raw materials with various substances, such as iron oxide, to create different colors. It is also known that the Egyptians fired and glazed ceramics. This study focuses on the materials and technologies used in the eyes of Egyptian statues. It is observed that the Egyptians used molten glass to increase realism in their sculptures. In these sculptures, glass droplets were made by blowing and melting glass through bead rods, and these droplets were then placed into the statues' eyes to enhance their lifelike appearance. In Egyptian culture, molten glass was used in the eyes of gold statues of the falcon god Horus, found in tombs, and in the eyes of pharaohs in silver coffins, as well as in the eyes of wooden priest statues. All of these items were prepared for the pharaohs' use in the afterlife. This research on the history of glass provides insights into the production of molten glass in ancient Egypt, including the discovery of the first glass rods in the city of Amarna, their significance, glass ingots, and Egyptian trade routes. It compiles information on colors and glass formation technologies. However, due to the abundance of trade routes and the exchange of goods, it is not possible to conclusively identify which culture first created glass. The technological process that began with the Old Kingdom's step pyramid of Djoser was learned through the glazing of limestone. Subsequently, examples such as Nefertiti's molten glass eye and the molten glass eyes of seated scribe statues were chosen for study.

Molten glass was used in the eyes of individuals in important positions, including the daughters of pharaohs, ancient deities, and scribes. Small glass beads and jewelry were also made with glass. Colored glass pitchers adorn Egyptian museums, suggesting that small-scale glass production was taking place and that glass was a highly significant material. After silver, gold, quartz, and precious stones, glass became a valuable material for both practical use and ornamentation. These examples reflect the evolving uses of glass and the increasing value placed on it. Glass trade materials have been discovered through various excavations. Additionally, glass objects were made in different colors, and the material was melted and formed into ingots in specific regions.

A comprehensive body of research on materials science has been conducted by archaeologists and art historians, but it has been noted that no academic papers have specifically addressed the material technologies of artistic objects. By studying these works, it is possible to determine the developmental stages of ancient cultures. Drawing a definitive conclusion about the civilization that first discovered glass remains challenging due to the complexities of trade, the tradition of gifting, and the

THE USE OF MOLTEN GLASS ON THE EYES OF STATUES IN EGYPTIAN CIVILIZATION

diverse commercial routes. Furthermore, unlike the harsh climate conditions of Mesopotamia, which made glass vulnerable to flooding and earthquakes, Egypt's dry climate preserved its glass objects, offering a historical truth. Glass objects in Egypt were used as trade materials and were sometimes shaped using raw materials sourced from Anatolia and Nubia (southern Egypt). It is believed that different glass furnaces were used to produce glass of various colors.

We know that the Egyptians could reach the temperatures required to melt glass, and evidence exists indicating that glass production involved mixing raw materials with substances such as iron oxide to create color. It is also known that they could produce ceramic glazes. In the context of sculptures, glass droplets were made by blowing and melting glass through bead rods, and these were placed into the eyes of statues. Glass was used in the eyes of the golden statues of Horus and in the eyes of pharaohs' silver coffins, as well as in the eyes of wooden priest statues. All of these glass objects were intended for the pharaohs' use or to serve as representations of their spirits in the afterlife.

While typical glass collections have not survived to the present day, the preservation of glass in sculptures and jewelry made from other materials has enabled some examples of glass to reach modern times. Glass is associated with the upper hierarchy. It was used in the eyes of pharaohs, their daughters, scribes, priests, gods, and their objects. Molten glass was also applied to materials such as gold, silver, wood, and limestone. Due to its similarity to the human eye, glass was used in the eyes of important sculptures. Over time, glassblowing technology was developed and used in sculptures to increase realism. Additionally, glass's ability to sparkle in light likely contributed to its selection. During the Roman period, glass workshops flourished, and glass casting began to be practiced in the form we know today.

Archaeologists and materials scientists working on Egypt have attempted to identify the region where glass first emerged, investigate the composition of early glass, and trace trade routes, but have not been able to provide definitive answers. Unfortunately, it is difficult to assess the material technologies of artistic objects based solely on museum artifacts. These practices in glass technology eventually merged with new developments in technology, leading to the production of tempered, non-glare, and shatterproof glass displayed in modern museum showcases. The discoveries from prehistory to the present raise questions about what new technologies will bring to this field in the future.

BIBLIOGRAPHY

- Abate, B. Koeberl, C. Kruger, F.J. and Underwood, J.R. Jr. (1999). *BP and Oasis impact structures, Libya, and their relation to Libyan Desert glass*. In Dressler B.O. and Sharpton V.I (eds.): *Meteorite impacts and planetary Evolution II*. Boulder, Colorado, Geol. Soc. America. Special Paper 339, 177-192.
- Barakat, A.A. (2001). *Meteorite impact signs in the Libyan glass area, southwestern Egypt*. (Abstract), the Second International Conference on the Geology of Africa, October. 28-30, 2001, Assiut University, Egypt, VI-22, pp.93-94. Discovery of Fe-Cr-Ni Specks Within Qaret El-Hanash Breccia 7
- Barakat, A.A. (2004). *Meteorite impact effects in the Libyan glass area, south-western Egypt*. Ph. D Thesis, Cairo University, 161.
- Barakat, A.A., de Michele V., Negro G., Piacenza B. and Serra R. (1997). *Some new data on the distribution of Libyan Desert glass (Great Sand Sea Egypt)*. Sahara, special issue "Silica '96" Meeting", July 18, 1996, 29-36.
- Bard, Kathryn A. (1987). "The Geography of Excavated Predynastic Sites and the Rise of Complex Society". *Journal of the American Research Center in Egypt*. 24: 81-93. doi:10.2307/40000263. JSTOR 40000263.
- Bard, Kathryn A.; Fattovich, Rodolfo, (2015). "Mersa/Wadi Gawasis and Ancient Egyptian Maritime Trade in the Red Sea". *Near Eastern Archaeology*. 78 (1): 4-11. doi:10.5615/neareastarch.78.1.0004.
- Baykan, C., (2013). Müzelerde Cam Eserlerin Sergilenmesi ve Depolanması, Sümer Atasoy'a Armağan Yazılar, Hel Yayınları, ISBN 978-605-4754-02-3
- Brown, R., & Green, S. (2022). The Composition of Ancient Egyptian Glass Paste Inlays. *Journal of Archaeological Science*, 145, 105567.
- Bursalı, Ayşe., (2016). *Antik Mısır ve Suriye Arasındaki Cam Ticareti Kanıtları Bulundu*, Past Horizons, 7 Haziran <https://arkeofili.com/antik-misir-ve-suriye-arasindaki-cam-ticareti-kanitlari-bulundu/>
- Çıvgın, İ. (2015), Mısır Eski Krallığı (MÖ. 2700-2200) devrindeki ticari ağların Mısır Uygarlığı ile Nübye/Sudan devletleşmesi üzerindeki etkileri. *Tarih Araştırmaları Dergisi*, 34(58), 371-424. https://doi.org/10.1501/Tarar_00000000612
- Earl, L. Ertman, (2008). *Nefertiti'nin Gözleri*, Amerika Arkeoloji Enstitüsü, features, vol 61, issue 2, March, april
- Gültekin, E. (2024). Mısır Medeniyetinde Bulunan Arşiv Türleri: Arşiv Belge Örnekleri Üzerinden Değerlendirme. *Library Archive and Museum Research Journal*, 5(1), 77-95. <https://doi.org/10.59116/lamre.1407586>
- Kahveci, G., & Pekşen, O. (2023). Glass Production and Use in Ancient Mesopotamia, Egypt and Anatolia. *Erzurum Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* (17), 91-108. <https://doi.org/10.29157/etusbed.1291241>
- Hüseynova, G. (2019). Eski Mısır Krallık Dönemlerinde Sanat Ve Müzik Kültürü Üzerine Kısa Bir İnceleme. *The Journal of Social Science*, 3(5), 122-135. <https://doi.org/10.30520/tjsosci.511216>
- Hodgkinson, A., K., Bertran M., (2020). Working with fire: Making glass beads at Amarna using methods from metallurgical scenes, *Journal of Archaeological Science: Reports*, vol 33,

THE USE OF MOLTEN GLASS ON THE EYES OF STATUES IN EGYPTIAN CIVILIZATION

- Howell, G.M. Edwards, Susana E.Jorge Villar, and Katherine A.Eremin, (2004). Raman Spectroscopic analysis of pigments from dynastic Egyptian funerary artefacts, *Journal of Raman Spectroscopy*, 35:786-794
- Jackson, C., (2010). The provenance of some glass ingots from the Uluburun shipwreck, *Journal of Archaeological Science*, 37,295-301
- Jens, Stenger, Narayan Khandekar, Annie Wilker, Katya Kallsen, Daniel P. Kirby & Katherine Eremin (2016). *The making of Mark Rothko's Harvard Murals*, *Studies in Conservation*, 61:6, 331-347, doi: 10.1179/2047058415Y.0000000009
- Karagülle, Ç., Meryem. 2023. "Antik Mısır'da Tanrı Ve Ölüm Tasavvurları". *Mütefekkir* 10/19 (Haziran), 235-255. <https://doi.org/10.30523/mutefekkir.1312472>.
- Kırömeroğlu, İ., (2021). Camın Kısa Bilimsel Tarihi, *Arkeoloji ve Sanat haberleri*, Arkeofili-www.arkeofili.com-https://arkeofili.com/camin-kisa-bilimsel-tarihi/#google_vignette
- Longinelli, A., Sighinolfi, G., De Michele, V. And Selmo, E. (2011). *O and chemical composition of Libyan Desert Glass, country rocks, and sands: New considerations on target material*. *Meteoritics & Planetary Science*, 46: 218-227. <https://doi.org/10.1111/j.1945-5100.2010.01147.x>
- Shortland, Andrew J. Lapis Lazuli, 2012. *From The Kiln: Glass And Glassmaking In The Late Bronze Age*. Vol. 2. Leuven University Press,
- Robins, 2000.[1998]. *Antik Mısır Sanatı*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press. s. 19, 145. ISBN 0-674-00376-4.
- Taştemür. E., (2017). Arkeolojik Veriler Işığında Camın Tarihsel Süreci, *Trakya Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, cilt 7, sayı 13, 67-91.
- Walton. M.S. A. Shortland, S.Kirk, P.Degryse, (2009). Evidence for the trade of Mesopotamian and Egyptian glass to Mycenaean Greece, *Journal of Archaeological Science*, Vol 36, issue 7, July pp 1496-1503
- Wilke, C., (2021). Camın Kısa Bilimsel Tarihi, *Smithsonian Magazine, knowable magazine, dergisi*, <https://www.smithsonianmag.com/science-nature/a-brief-scientific-history-of-glass-180979117/>
- Yılmaz, E. (2022). Kaynakları Ve Yapısal Özellikleri Açısından Antik Mısır'da Etik. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 21(83), 1437-1445. <https://doi.org/10.17755/esosder.1076943>

Internet Resources:

(URL 1)

https://www.arkeolojisanat.com/shop/blog/camin-kisa-bilimsel-tarihi_3_1349877.html

(URL2)

https://www.arkeolojisanat.com/shop/blog/camin-kisa-bilimsel-tarihi_3_1349877.html(23.01 .2/024)

(URL 3)

<https://vitrumlife.it/tr/cam%C4%B1n-tarihi/>(23.01 .2/024)

(URL 4)

<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S2352409X20302790>(23.01 .2/024)

(URL5)

https://www.arkeolojisanat.com/shop/blog/antik-misir-ve-suriye-arasindaki-cam-ticareti-kanitlari-bulundu_3_166679.html(23.01 .2/024)

THE USE OF MOLTEN GLASS ON THE EYES OF STATUES IN EGYPTIAN CIVILIZATION

(URL 6)

<https://egyptianmuseumcairo.eg/artefacts/panel-of-blue-faience-tiles-of-djesor/> (23.01 .2/024)

(URL 7)

https://arkeofili.com/guzel-bir-yuzden-cok-daha-fazlasi-olan-nefertiti-kimdi/#google_vignette (23.01 .2/024)

(URL 8)

<https://arkasnews.com/louvreda-mutlaka-gormeniz-gereken-20-eser/> (23.01 .2/024)

(URL 9)

<https://www.louvre.fr/en/oeuvre-notices/seated-scribe> (23.01 .2/024)
https://www.thearchaeologist.org/blog/eye-crafting-techniques-of-sculpture-the-piercing-gazes-that-brought-life-to-sculptures#google_vignette

(URL 10)

<https://egypt-museum.com/statue-of-seated-scribe/> (23.01 .2/024)
<https://www.internethaber.com/tutankamonun-kolyesinin-sirri-33582h.htm>
<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=1vr68JgWpog> - Youtube
<https://archive.archaeology.org/0803/etc/nefertiti.html>
<https://arkeofili.com/cam-uretimi-mezopotamyada-degil-misirda-baslamis-olabilir/>
https://www.arkeolojisanat.com/shop/blog/camin-kisa-bilimsel-tarihi_3_1349877.html

Photography Sources:

Source 1.

<https://blogs.fitzmuseum.cam.ac.uk/hki/2013/04/15/examination-of-an-ancient-egyptian-inlaid-eye/>

https://www.quantumgaze.com/ancient-technology/eyes-early-egyptian-statues/#google_vignette

Source 2.

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Egypt,_Middle_Kingdom,_Dynasty_12_-_Inlay_Eye_from_Coffin_-_1915.505_-_Cleveland_Museum_of_Art.jpg

File: Egypt, Middle Kingdom, Dynasty 12 - Inlay Eye from Coffin - 1915.505 - Cleveland Museum of Art.jpg



3B MODELLEME EĞİTİMİNİN DİJİTAL GÖRSELLEŞTİRME AÇISINDAN ÖNEMİ ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA

*Mehmet Sinan YUM**

Özet

Endüstriyel tasarım, ürünlerin estetik ve işlevsel özelliklerini belirleme sürecidir ve bu süreçte teknolojik yenilikler büyük rol oynamaktadır. Tasarımın sanatla kesiştiği nokta olan endüstriyel tasarım alanının temel amacı kullanıcı deneyimine uygun, estetik olarak cazip ve işlevsel ürünler geliştirmektir. 3B modelleme ve dijital görselleştirme (render) teknolojileri, tasarımcıların fikirlerini daha etkili bir şekilde görselleştirmelerine, prototip oluşturmalarına ve değerlendirmelerine olanak sağlamaktadır. Araştırma, güncel modelleme teknolojilerinin tasarıma ait yaratıcılık sürecindeki yararlarını, karşılaşılan zorlukları ve Yazar tarafından verilen modelleme eğitimindeki uygulama örneklerini kapsamlı bir şekilde ele almaktadır. Çalışma İstanbul Ticaret Üniversitesi, Endüstriyel Tasarım Bölümünde Yazar tarafından yürütülen Bilgisayar Destekli Modelleme dersiyle ilgili açıklamalar ve derste öğrenciler tarafından üretilen tasarımları sunmaktadır. Sunulan tasarımların niteliklerinin incelenmesi sonucunda öğrencilerin gelişimleriyle ilgili yapılan tespitler çalışmada paylaşılmaktadır. Çalışmanın değerlendirme bölümünde dersin başlangıç hedefleri, öğrenim çıktıları ve tasarlama becerisi açısından verim ile ilgili bulgular sunulmaktadır. Gelecek çalışmalarda modelleme dersine dair önemin mezuniyet aşamasındaki öğrenciler açısından incelenmesi planlanmaktadır.

Anahtar kelimeler: 3B Modelleme, Dijital Görselleştirme, Endüstriyel Tasarım, Üniversite Eğitimi, Yaratıcılık.

A STUDY ON THE IMPORTANCE OF 3B MODELING EDUCATION IN TERMS OF DIGITAL VISUALIZATION

Abstract

Industrial design is the process of determining the aesthetic and functional characteristics of products, and technological innovations play a significant role in this process. 3D modeling and render technologies enable designers to visualize, prototype, and evaluate their ideas more effectively. This study aims to examine in-depth the impact of 3D modeling and render tools on industrial design processes and their role in university education. The research

*Doç. Dr. İstanbul Ticaret Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, Endüstriyel Tasarım Bölümü, Endüstriyel Tasarım Pr. ORCID: 0000-0002-0869-2967, sinanyum@gmail.com

3B MODELLEME EĞİTİMİNİN DİJİTAL GÖRSELLEŞTİRME AÇISINDAN ÖNEMİ ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA

comprehensively addresses the benefits of these technologies in the design process, the challenges encountered, and examples of their application in education. This study presents explanations related to the Computer-Aided Modeling course conducted by the author in the Department of Industrial Design at Istanbul Commerce University, along with the designs produced by students during the course. The findings regarding students' development, based on the analysis of the presented designs' qualities, are shared in the study. The evaluation section of the study presents the initial objectives of the course, learning outcomes, and findings related to efficiency in terms of design skills. It is planned to examine the importance of modeling courses for students at the graduation stage in future studies.

Keywords: 3D Modeling, Digital Visualization, Industrial Design, University Education, Creativity.

Giriş

Endüstriyel tasarım, tüketicilere yönelik ürünlerin estetik ve işlevsel özelliklerini tasarlama sürecidir. Geleneksel yöntemler genellikle fiziksel prototiplerin oluşturulmasını ve kâğıt üzerinde çizim yapmayı içerirken, teknolojik gelişmeler bu süreci köklü bir şekilde değiştirmiştir. 3B modelleme ve dijital görselleştirme (render) teknolojileri, tasarım sürecinde devrim niteliğinde değişiklikler sağlamaktadır. Bu araçlar, tasarımcıların fikirlerini dijital ortamda görselleştirmelerini, prototiplerini değerlendirmelerini ve sonuçları daha etkili bir şekilde paylaşmalarını mümkün kılmaktadır. Üniversite eğitimi bağlamında, bu teknolojilerin entegrasyonu, öğrencilere yaratıcı süreçlerinde önemli avantajlar sağlar. Bu çalışma, 3D modelleme ve dijital görselleştirme araçlarının endüstriyel tasarım sürecine etkilerini ve eğitimdeki rolünü incelemeyi amaçlamaktadır.

3 BOYUTLU MODELLEME, ARAÇLARI VE KULLANIM ALANLARI

3B modelleme, ürünlerin dijital ortamdaki üç boyutlu temsilidir ve tasarımcıların ürünün tüm özelliklerini ayrıntılı bir şekilde incelemelerine olanak tanımaktadır (Krzysztof, 2018). Dijital görselleştirme (render), bu dijital modellerin gerçekçi görsellerinin oluşturulması sürecidir ve tasarımın nasıl görüneceğini simüle eder (Peters, 2020). Bu teknolojiler, tasarım sürecinde çeşitli avantajlar sağlarken, eğitimdeki entegrasyonları da önem arz etmektedir.

Yaygın 3B Boyutlu Modelleme Yazılımları

3B modelleme yazılımlarının altyapısal sistemlerini CAD yazılımları oluşturmaktadır. Bu bağlamda 3B modelleme yapılmasına imkân veren yazılımları üç farklı grup şeklinde açıklanması mümkündür.

- CAD (Computer-Aided Design) Yazılımları: CAD yazılımları, endüstriyel tasarımcıların ürünlerin teknik ve estetik özelliklerini detaylı bir şekilde modellemelerine olanak sağlar. Autodesk Inventor, SolidWorks ve CATIA gibi yazılımlar, karmaşık geometrilerin ve montajların oluşturulmasına imkân tanır (Taylor vd., 2019). CAD yazılımlarının avantajları, ürünlerin gerçek dünyadaki

3B MODELLEME EĞİTİMİNİN DİJİTAL GÖRSELLEŞTİRME AÇISINDAN ÖNEMİ ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA

fiziksel özelliklerinin dijital ortamda simüle edilmesidir. Bu, tasarımcıların ürünün tüm detaylarını ve işlevlerini önceden görselleştirmelerine yardımcı olur.

- 3B Modelleme Yazılımları: Blender, Rhino ve SketchUp gibi araçlar, tasarımcıların ürünlerin estetik yönlerini ve detaylarını hızlı bir şekilde modellemelerine yardımcı olur. Bu yazılımlar, özellikle tasarım sürecinin erken aşamalarında fikirlerin hızlıca görselleştirilmesini sağlar (Smith ve Jones, 2019). Blender, özellikle organik ve mekanik formların detaylı bir şekilde modellenmesini sağlar. Rhino, esnek modelleme yetenekleri sunar ve SketchUp, kullanıcı dostu arayüzü ile hızlı prototip oluşturma süreçlerinde kullanılmaktadır.
- Sculpting (Heykelticilik) Araçları: ZBrush ve Mudbox gibi sculpting araçları, tasarımcıların 3B modeller üzerinde organik ve ayrıntılı şekiller oluşturmalarına olanak tanır. Bu araçlar, özellikle karakter tasarımı ve ürünlerin organik formlarının oluşturulmasında kullanılır (Krzysztof, 2018). Sculpting, tasarımcıların yaratıcı süreçlerinde özgürlük ve detay zenginliği sağlar.

Modelleme Süreci ve Adımları

3B modelleme süreci, bir nesnenin veya sahnenin dijital ortamda üç boyutlu bir temsilinin oluşturulmasını içerir. Bu süreç genellikle birkaç aşamadan oluşur ve her bir aşama belirli adımları içerir. Aşağıda, 3B modelleme sürecinin temel aşamaları detaylandırılmıştır.

- Planlama ve Tasarım: 3B modelleme süreci, projenin hedefleri, kullanılacak malzemeler ve son ürün hakkında bir planlama ile başlar. Bu aşamada tasarımcı, modelin ne amaçla kullanılacağını belirler ve temel tasarım fikirleri oluşturur. Tasarımın kâğıt üzerinde veya dijital ortamlarda yapılması, 3B modelleme sürecinin temel taşlarını oluşturur (Newman, 2017).
- Modelleme: Modelleme aşaması, 3B nesnenin dijital ortamda oluşturulmasıdır. Bu aşamada, farklı modelleme teknikleri kullanılabilir:
 - Poligon Modelleme: Temel şekillerin bir araya getirilmesiyle yapılan modelleme türüdür. En yaygın kullanılan tekniktir ve karakterler, objeler ve ortamlar için uygundur.
 - NURBS Modelleme: Daha pürüzsüz ve daha hassas yüzeyler oluşturmak için kullanılır. Özellikle endüstriyel tasarımda tercih edilir.
 - Heykel Modelleme: Organik formların detaylı bir şekilde oluşturulması için kullanılır. Genellikle ZBrush gibi yazılımlarla gerçekleştirilir (Kirkpatrick, 2018).
- Doku ve Malzeme Uygulama: Modelleme tamamlandıktan sonra, modelin görünümünü iyileştirmek için doku ve malzeme uygulama aşamasına geçilir. Bu aşamada, 3B modelin yüzeyine renk, doku ve malzeme özellikleri eklenir. Doku haritalama, modelin gerçekçiliğini artırmak için önemli bir adımdır ve UV haritalama teknikleri kullanılarak gerçekleştirilir (Blinn, 2019).
- Aydınlatma: Aydınlatma, 3B sahnelerin görünümünü etkileyen önemli bir aşamadır. Doğru aydınlatma, modelin gerçekçiliğini artırır ve izleyicinin dikkatini çeker. Aydınlatma kaynakları, sahnenin atmosferini belirler ve

3B MODELLEME EĞİTİMİNİN DİJİTAL GÖRSELLEŞTİRME AÇISINDAN ÖNEMİ ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA

genellikle ana, dolgu ve arka plan ışıklandırması kullanılarak düzenlenir (Fong, 2020).

- Animasyon: Eğer modelin animasyonlu bir versiyonu gerekiyorsa, bu aşamada animasyon oluşturulur. Modelin hareket etmesi, deformasyonlar ve ifadeler gibi animasyon teknikleri kullanılarak yapılır. Rigging (iskelet oluşturma) süreci, karakterlerin ve nesnelerin animasyonu için gereklidir. Bu adım, animasyonun doğal görünmesini sağlamak için büyük önem taşır (Baker, 2021).
- Render Alma: Model tamamlandıktan sonra, son adım olarak render alma işlemi gerçekleştirilir. Render, 3B modelin 2D bir görüntüye dönüştürülmesi işlemidir. Bu aşamada, aydınlatma, gölge ve doku gibi tüm unsurlar bir araya getirilir. Render alma süreci, zaman alıcı olabilir ve genellikle yazılımın özelliklerine göre değişiklik gösterir (Mead, 2022).
- Son Kontrol ve Düzenleme: Render işlemi tamamlandıktan sonra, elde edilen görüntü veya animasyon üzerinde son kontroller yapılır. Herhangi bir hata veya eksiklik varsa, gerekli düzeltmeler yapılır. Bu aşama, projenin nihai kalitesini belirleyen kritik bir adımdır (Smith, 2023).

3B modelleme süreci, planlama aşamasından son kontrole kadar birçok adım içerir. Her bir aşama, modelin kalitesini ve işlevselliğini etkileyen önemli unsurlardır. Bu sürecin her aşamasında dikkatli çalışma, başarılı bir 3B model oluşturmak için gereklidir.

3B Modelleme ve Dijital görselleştirmenin Yaratıcı Süreçlere Etkisi

Teknolojik gelişim sonucunda modelleme araçları hızlı eskiz, modelleme ve fikri görsel hale getirme özellikleriyle yaratıcı süreçlerin önemli bir parçası olmuştur. Bu gelişim tasarım süreçlerine etkisi aşağıda açıklanmaktadır.

- Fikirlerin Görselleştirilmesi: 3B modelleme, tasarımcıların soyut fikirlerini somut bir biçimde görselleştirmelerine yardımcı olur. Bu süreç, tasarımcıların ürünün fiziksel özelliklerini ve estetik unsurlarını dijital ortamda test etmelerini sağlar (Krzysztof, 2018). Dijital görselleştirme ise bu modellerin yüksek kaliteli görsellerini oluşturarak tasarımın nasıl görüneceğini ve işlevselliğini daha iyi anlamalarına yardımcı olur. Bu, tasarım sürecinde fikirlerin daha etkili bir şekilde ifade edilmesini ve görselleştirilmesini sağlar.
- Hızlı Prototipleme ve Değerlendirme: 3B modelleme araçları, tasarımcıların ürünün farklı varyasyonlarını hızlı bir şekilde oluşturmasını sağlar. Bu, tasarım sürecinde alternatiflerin hızlıca değerlendirilmesini ve geri bildirimlerin hızla entegre edilmesini sağlar (Anderson vd., 2021). Dijital görselleştirme teknolojisi ise bu prototiplerin gerçekçi görsellerini oluşturarak tasarımın piyasada nasıl algılanabileceği hakkında bilgi vermektedir. Bu hızlı prototipleme ve değerlendirme süreci, tasarımın verimliliğini artırır ve zaman tasarrufu sağlamaktadır.
- İletişim ve İş birliği: 3B modelleme ve dijital görselleştirme, tasarımcıların fikirlerini daha etkili bir şekilde iletmelerini ve iş birliği yapmalarını sağlar. Özellikle uzak mesafelerde çalışan ekipler için, dijital model ve dijital görselleştirmeler tasarımın tüm paydaşlar tarafından anlaşılmasını kolaylaştırır.

3B MODELLEME EĞİTİMİNİN DİJİTAL GÖRSELLEŞTİRME AÇISINDAN ÖNEMİ ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA

(Brown ve Lee, 2020). Bu teknolojiler, tasarımcılar arasındaki iletişimi geliştirir ve projelerin daha etkili bir şekilde yönetilmesini sağlamaktadır.

Tasarım eğitiminin temeli yaratıcı düşünme becerisine dayanır, bu sebeple eğitim süreci temel tasarım gibi kavramsal düşünme becerisini geliştiren derslerle başlamaktadır.

3B MODELLEMENİN ÜNİVERSİTE EĞİTİMİNDEKİ ROLÜ VE UYGULAMA ALANLARI

Üniversite eğitiminde kullanılan tasarım yazılımlarını temel amacı öğrencilerin tasarım süreçlerinde geliştirdikleri fikirlerin görselleştirilmesidir. Bu fikirler tahsis için dersin yürütücülerine sunulur ve gerekli görüldüğü koşulda revizyon istenebilir.

Tasarım Eğitiminde 3B Modelleme ve Dijital görselleştirme

Üniversite eğitiminde 3B modelleme ve dijital görselleştirme, öğrencilerin tasarım süreçlerini daha iyi öğrenmelerine yardımcı olur. Bu teknolojiler, öğrencilerin fikirlerini hızlı bir şekilde görselleştirmelerine, prototip oluşturmalarına ve projelerini sunmalarına olanak tanır (Davis ve Green, 2021). Özellikle uygulamalı derslerde, bu teknolojilerin kullanımı öğrencilerin pratik deneyim kazanmalarını sağlar. Eğitim kurumları, öğrencilere bu araçları etkin bir şekilde kullanma becerisi kazandırmak için çeşitli eğitim programları ve atölye çalışmaları sunmaktadır.

Proje ve Sunumlarda Kullanım

Eğitim sürecinde, 3B modelleme ve dijital görselleştirme araçları, öğrencilerin projelerini daha etkili bir şekilde sunmalarını sağlar. Bu teknolojiler, öğrencilerin projelerini görselleştirmelerine ve detayları daha açık bir şekilde ifade etmelerine olanak tanır (Wilson, 2018). Özellikle proje sunumlarında, yüksek kaliteli dijital görselleştirmeler kullanılarak öğrencilerin tasarım fikirleri ve konseptleri etkili bir şekilde paylaşılabilir.

Araştırma ve Geliştirme

Üniversitelerde yapılan araştırmalar ve projelerde, 3B modelleme ve dijital görselleştirme teknolojileri önemli bir rol oynar. Bu araçlar, araştırma projelerinin görselleştirilmesi, veri analizi ve sonuçların sunulmasında kullanılır (Taylor vd., 2019). Araştırma ve geliştirme süreçlerinde, bu teknolojilerin entegrasyonu, yenilikçi çözümler ve ürünlerin geliştirilmesinde önemli katkılar sağlamaktadır.

EĞİTİMDE 3B TEKNOLOJİLERİNİN ROLÜ

3B teknolojileri, özellikle 3B modelleme ve dijital görselleştirme, eğitim süreçlerinde önemli değişikliklere ve gelişmelere neden olmuştur. Bu teknolojiler, öğrencilerin öğrenme deneyimlerini daha etkili ve etkileşimli hale getirmekle kalmayıp, aynı zamanda onların yaratıcı düşünme becerilerini ve problem çözme yeteneklerini geliştirmelerine yardımcı olmaktadır. Eğitimde 3B teknolojilerinin rolünün birkaç ana başlık altında ele alınması mümkündür.

3B MODELLEME EĞİTİMİNİN DİJİTAL GÖRSELLEŞTİRME AÇISINDAN ÖNEMİ ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA

Görselleştirme ve Anlayış Geliştirme

3B teknolojileri, karmaşık kavramları ve süreçleri daha anlaşılır hale getirir. Özellikle mühendislik, mimarlık ve tasarım alanlarında, 3B modelleme araçları öğrencilerin teorik bilgileri somut bir biçimde görselleştirmelerine olanak tanır. Örneğin, bir mühendislik öğrencisi, bir makinenin tüm bileşenlerini ve çalışma prensiplerini 3B modelleme yazılımları sayesinde detaylı bir şekilde görebilir ve anlayabilir (Davis ve Green, 2021).

Simülasyon ve Prototipleme

3B teknolojilerinin en büyük avantajlarından biri, sanal simülasyon ve prototipleme imkânı sunmasıdır. Eğitimde, öğrencilere çeşitli senaryoları test etme ve sonuçları gözlemleme fırsatı verir. Bu, özellikle fiziksel prototiplerin maliyetli veya zaman alıcı olduğu durumlarda önemlidir. Örneğin, bir tasarım öğrencisi, bir ürünün farklı tasarım varyasyonlarını sanal ortamda test edebilir ve gerçek dünyada nasıl performans göstereceğini önceden görebilir (Smith ve Jones, 2019).

Öğrenme ve Katılım

3B teknolojileri, öğrencilerin öğrenme sürecine aktif katılımını teşvik eder. İnteraktif 3B uygulamalar, öğrencilerin öğrenme materyalleriyle etkileşime geçmelerini sağlar. Örneğin, bir biyoloji dersi sırasında öğrenciler, 3B modeller aracılığıyla insan vücudunun iç yapılarını keşfedebilirler. Bu tür uygulamalar, öğrencilerin daha derin bir anlayış geliştirmelerine ve öğrenme materyallerine daha fazla ilgi göstermelerine yardımcı olmaktadır (Wilson, 2018).

Yaratıcılık ve Problem Çözme Becerilerinin Geliştirilmesi

3B modelleme araçları, öğrencilere yaratıcılıklarını kullanma ve problem çözme yeteneklerini geliştirme fırsatı sunar. Tasarım ve mühendislik öğrencileri, 3B yazılımlar kullanarak çeşitli tasarım çözümleri üretir ve bu çözümleri sanal ortamda test ederler. Bu süreç, öğrencilerin yaratıcı düşünme becerilerini ve analitik yeteneklerini güçlendirmektedir (Anderson vd., 2021).

İş birliği ve İletişim

3B teknolojileri, öğrencilere iş birliği yapma ve projeleri paylaşma fırsatı sunar. Özellikle grup projelerinde, 3B modeller ve dijital görselleştirmeler, grup üyeleri arasında etkili bir iletişim aracı olarak kullanılabilir. Bu, öğrencilerin projeleri üzerinde daha verimli bir şekilde çalışmasını ve fikirlerini daha açık bir şekilde ifade etmelerini sağlamaktadır (Taylor vd., 2019).

Uzaktan Eğitim ve Erişilebilirlik

Pandemi dönemi ve uzaktan eğitim uygulamaları, 3B teknolojilerinin eğitimdeki önemini artırmıştır. 3B modeller ve sanal ortamlar, öğrencilerin fiziksel olarak mevcut olmadıkları yerlerde bile etkileşimli ve kapsamlı bir öğrenme

3B MODELLEME EĞİTİMİNİN DİJİTAL GÖRSELLEŞTİRME AÇISINDAN ÖNEMİ ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA

deneyimi yaşamalarını sağlar. Bu, özellikle coğrafi olarak uzak bölgelerdeki öğrenciler için eğitim materyallerine erişimi kolaylaştırmaktadır (Peters, 2020).

Araştırma ve Geliştirme

Eğitimde 3B teknolojileri, aynı zamanda araştırma ve geliştirme süreçlerinde de kullanılır. Eğitim kurumları, yeni öğrenme araçları ve yöntemleri geliştirmek için 3B modelleme ve dijital görselleştirme teknolojilerini kullanır. Bu, eğitim alanında yenilikçi çözümler üretmeye ve mevcut eğitim yöntemlerini iyileştirmeye olanak tanımaktadır (Brown ve Lee, 2020).

BİLGİSAYAR DESTEKLİ MODELLEME DERSLERİ

İstanbul Ticaret Üniversitesi, Endüstriyel Tasarım Bölümü 2024 yılında bölümün açılmasının 10. Yılı'nı kutlamıştır. 10 yıl boyunca devam eden Bilgisayar Destekli Modelleme dersi Yazarın yürütücülüğünde sürdürülmektedir. Bilgisayar Destekli Modelleme 1 (BDM1) ve Bilgisayar Destekli Modelleme 2 (BDM2) dersleri 2 dönem boyunca öğrencilere sanal ortamda 3 boyutlu modelleme tekniklerini öğretmektedir. Güz yarıyılında temel modelleme teknikleriyle tanışan öğrencilerin dersin Bahar yarıyılındaki bölümünde modelleme beceriyle haftalık eskiz niteliğinde özgün tasarımlar yapmaları beklenmektedir. Bu işlem proje derslerindeki eskiz yapma yeteneklerini artırırken düzenli olarak da yeni fikirler sunulmasına imkân vermektedir. Derse ait dönem içeriklerinin en büyük ve eğitim hedefleriyle ilgili farkı Güz Yarıyılında ürünlerin yürütücü tarafından verilerek birebir modelleme yapılması beklenirken Yaz yarıyılında sadece konu başlıkları yürütücü tarafından verilen öğrencilerin eşi benzeri olmayan özgün tasarımlar yapmaları talep edilmektedir. Yaratıcı becerilerin gelişimi haftalık üretimleri üzerinden takip edilerek düzenli olarak tasarımlarla ilgili tashi ve revizyon verilmektedir.

Sınav Soru Örneği

2023-2024 Bahar Yarıyılı sınav soru örneği tabloda sunulmaktadır.

Açıklama

- Açıklanan ürünün 1/1 modellenmesi, malzeme atanması ve dijital görselleştirme alınması.
- Sınavda başarılı olmak için ürünün hatasız modellenmesi şartı mevcuttur.
- 2- Ürüne özel ambalaj tasarlanması gerekmektedir.

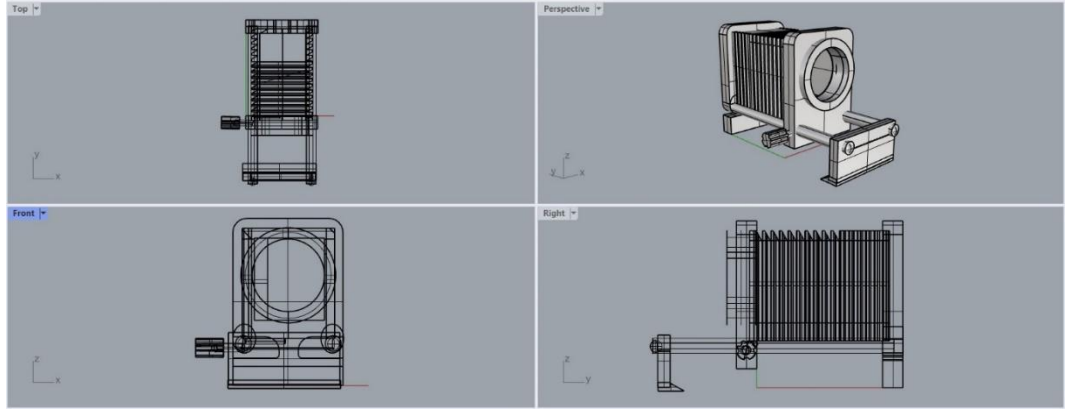
Teslim:

- 4 farklı görüntü baskı A4 s/b teslim. İsim.jpeg teslim max 500kb.

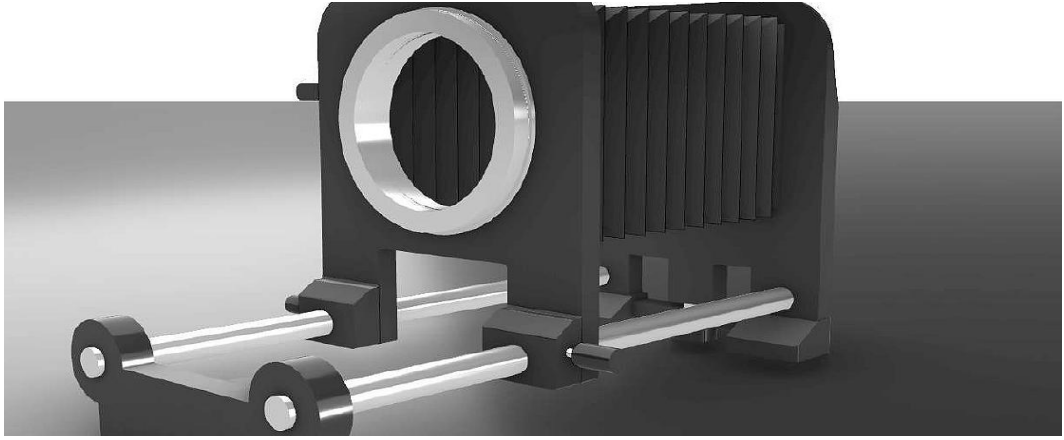
Bilgisayar Destekli Modelleme 1 Dersi Örnekleri

Modelleme Konu Listesine bağlı komutların eğitimi verilmektedir. Komutların en basitten zora doğru egzersizlerde uygulanabilecek olan konular haftalık olarak öğrencilere verilerek ders içi anlatım ve beraber yapılan uygulamalarında sonunda çizimlerini tamamlamaları beklenmektedir.

3B MODELLEME EĞİTİMİNİN DİJİTAL GÖRSELLEŞTİRME AÇISINDAN ÖNEMİ ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA



Görsel 1: BDM1 Rhinoceros Model Çizimi, Eski kamera



Görsel 2: BDM1 Rhinoceros Model Dijital görselleştirme, Eski Kamera



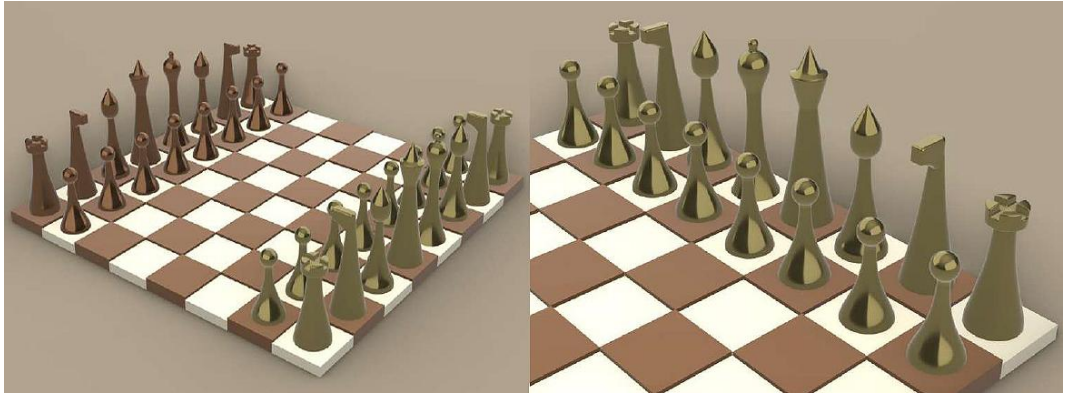
çav takımı

Görsel 3: BDM1 Rhinoceros Model Viewport Dijital görselleştirme, Şişe ve bardaklar

3B MODELLEME EĞİTİMİNİN DİJİTAL GÖRSELLEŞTİRME AÇISINDAN ÖNEMİ ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA



Görsel 4: BDM1 Rhinoceros Model Viewport Dijital görselleştirme, Şarj kablosu



Görsel 5: BDM1 Rhinoceros Model Viewport Dijital görselleştirme, Satranç seti



Görsel 6: BDM1 Rhinoceros Model Dijital görselleştirme, JBL Kulaklık

3B MODELLEME EĞİTİMİNİN DİJİTAL GÖRSELLEŞTİRME AÇISINDAN ÖNEMİ ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA



Görsel 7: BDM1 Rhinoceros Model Dijital görselleştirme, Spor Gözlüğü ve Kask Tasarımı



Görsel 8: BDM1 Rhinoceros Model Dijital görselleştirme, Soda Paketi ve Şnorkel Modelleme



Görsel 9: BDM1 Rhinoceros Model Dijital görselleştirme, Ütü Modelleme

3B MODELLEME EĞİTİMİNİN DİJİTAL GÖRSELLEŞTİRME AÇISINDAN ÖNEMİ ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA



Görsel 10: BDM1 Rhinoceros Model Dijital görselleştirme, Matkap Modelleme



Görsel 11: BDM1 Rhinoceros Model Dijital görselleştirme, Ayakkabı Modelleme



Görsel 12: BDM1 Rhinoceros Model Dijital görselleştirme, Şnorkel Modelleme

3B MODELLEME EĞİTİMİNİN DİJİTAL GÖRSELLEŞTİRME AÇISINDAN ÖNEMİ ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA

Bilgisayar Destekli Modelleme 2 Dersi Örnekleri

Dersin Bahar Yarıyılında tamamlanan 2. Bölümünde öğrencilerin verilen haftalık konuya göre özgün birer tasarım yapmaları ve sunum paftalarıyla sunmaları beklenmektedir.



Görsel 13: BDM2 Rhinoceros Model Dijital görselleştirme, Kask Tasarımı



Görsel 14: BDM2 Rhinoceros Model Dijital görselleştirme, Ambalaj Tasarımı

3B MODELLEME EĞİTİMİNİN DİJİTAL GÖRSELLEŞTİRME AÇISINDAN ÖNEMİ ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA



Görsel 15: BDM2 Rhinoceros Model Dijital görselleştirme, Ambalaj Tasarımı



Görsel 16: BDM2 Rhinoceros Model Dijital görselleştirme, Ambalaj tasarımı



Görsel 17: BDM2 Rhinoceros Model Dijital görselleştirme, Elektrikli Diş Fırçası Tasarımı

3B MODELLEME EĞİTİMİNİN DİJİTAL GÖRSELLEŞTİRME AÇISINDAN ÖNEMİ ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA



Görsel 18: BDM2 Rhinoceros Model Dijital görselleştirme, Mutfak çakmağı tasarımı



Görsel 19: BDM2 Rhinoceros Model Dijital görselleştirme, Sıcak su torbası tasarımı



Görsel 20: BDM2 Rhinoceros Model Dijital görselleştirme, Hava temizleyici tasarımı

3B MODELLEME EĞİTİMİNİN DİJİTAL GÖRSELLEŞTİRME AÇISINDAN ÖNEMİ ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA



Görsel 21: BDM2 Rhinoceros Model Dijital görselleştirme, Outdoor elektrikli sandalye tasarımı



Görsel 22: BDM2 Rhinoceros Model Dijital görselleştirme, Ambalaj tasarımı

Çalışmanın hedefleri doğrultusunda sunulan görsellerle ilgili değerlendirmeler tartışma bölümünde yapılmaktadır.

TARTIŞMA VE BULGULAR

Bölümde sunulan görsellerle ilgili değerlendirmeler yapılmakta ve değerlendirmeye ait bulgular sunulmaktadır.

Ürün Adı	Tasarım Alanı	Görsel Kalite	Öğrenci Sınıf	Yazılım Bilgisi	Render
Körüklü Kamera	ürün tasarımı	modelleme	bdm1	rhinoceros	yok
Şarap Takım	ürün tasarımı	modelleme	bdm1	rhinoceros	yok
Şarj Takım	ürün tasarımı	modelleme	bdm1	rhinoceros	yok
Satranç Takım	ürün tasarımı	modelleme	bdm1	rhinoceros	yok
Kulaklık	ürün tasarımı	modelleme	bdm1	rhinoceros	var

3B MODELLEME EĞİTİMİNİN DİJİTAL GÖRSELLEŞTİRME AÇISINDAN ÖNEMİ ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA

Gözlük	ürün tasarımı	modelleme	bdm1	rhinoceros	var
Motor Kask	ürün tasarımı	modelleme	bdm1	rhinoceros	var
Sırma Maden Suyu	ürün tasarımı	modelleme grafik	bdm1	rhinoceros photoshop	var
Şnorkel	ürün tasarımı	modelleme	bdm1	rhinoceros	yok
Ütü	ürün tasarımı	modelleme	bdm1	rhinoceros	var
Matkap	ürün tasarımı	modelleme	bdm1	rhinoceros	yok
Ayakkabı	ürün tasarımı	modelleme grafik	bdm1	rhinoceros photoshop	var
Şnorkel	ürün tasarımı	modelleme grafik	bdm1	rhinoceros photoshop	var
Motor Kask	ürün tasarımı	modelleme	bdm2	rhinoceros	var
Şalgam Baba	ürün tasarımı	modelleme grafik	bdm2	rhinoceros photoshop	var
Cam Sil	ürün tasarımı ambalaj tasarımı	modelleme grafik	bdm2	rhinoceros photoshop illustrator	var
Sıvı Sabun	ürün tasarımı ambalaj tasarımı	modelleme grafik	bdm2	rhinoceros photoshop illustrator	var
Diş Fırçası	ürün tasarımı marka tasarımı	modelleme grafik	bdm2	rhinoceros photoshop illustrator	var
Mutfak Çakmak	ürün tasarımı marka tasarımı	modelleme grafik	bdm2	rhinoceros photoshop illustrator	var
Sıcak Su Torbası	ürün tasarımı marka tasarımı	modelleme grafik	bdm2	rhinoceros photoshop illustrator	var
Hava Temizleyici	ürün tasarımı marka tasarımı	modelleme grafik	bdm2	rhinoceros photoshop illustrator	var
Elektrikli Sandalye	ürün tasarımı marka tasarımı	modelleme grafik	bdm2	rhinoceros photoshop illustrator	var
Sıvı Sabun	ürün tasarımı ambalaj/marka tasarımı	modelleme grafik	bdm2	rhinoceros photoshop illustrator	var

Tablo 1. Modelleme değerlendirme tablosu

Tasarlanan ürünlere ait ürün dil ve tipolojileri incelendiğinde yapılan üretimlerle ilgili çıkarımlarda bulunmak mümkündür.

- Öncelikle tasarımlar günlük hayatta kullanılan ürünlerle uyumlu ve kullanıcılara uygun geniş bir ürün gamı olan ürünlerdir.
- Diğer bir çıkarım ise dersin öğrenim hedefleri doğrultusunda seçilen ürünlere uygun modellerin zorluk derecesi düzenli olarak artmaktadır.
- Bilgisayar destekli modelleme 1 (bdm1) öğrencileri sunulan işlere kronolojik olarak incelendiğinde zamanla kendilerini geliştirdikleri görülmüştür.
- Bdm1 öğrencileri ilk zamanlarda basit kafes (wireframe) modelleme ile kendi fikirlerini ifade etmişlerdir.

3B MODELLEME EĞİTİMİNİN DİJİTAL GÖRSELLEŞTİRME AÇISINDAN ÖNEMİ ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA

- e) Bdm1 öğrencileri 2. Aşamada viewport dijital görselleştirme yöntemleriyle basit (default) malzemeler atamışlardır.
- f) Bdm1 öğrencileri dönem sonuna doğru Photoshop ile oluşturdukları dokuları (texture) ürünlere atamışlar ve daha foto gerçekçi görüntüler elde etmeye başlamışlardır. Bu süreçlerde dijital görselleştirme amacıyla post prodüksiyon becerileri de artmıştır.
- g) Bdm1 öğrencileri dersin hedeflerine uygun olarak modelleme becerilerini artırmışlardır ve orta ölçüde tasarımlarına estetik, işlevsel ve görsellikle ilgili yorum katmaya başlamışlardır. Bu durum öğrencilerin birbirlerinden farklılaşarak tasarım becerilerini ortaya koymaktadır.
- h) Bilgisayar destekli modelleme 2 dersi kapsamında öğrencilerin özgün tasarım yapmaları ve etkili dijital görsel malzeme sunmaları beklenmektedir. Bu sebeple modellemenin yanı sıra Adobe Creative Suite yazılımlarının eğitimi verilmektedir.
- i) Bdm2 derslerinde öğrencilerden iyi modellemenin ötesinde duygu yaratan grafik paftalar hazırlamaları beklenmektedir. Bu sebeple sunulan görsellerdeki dramatik ifadenin vurgulanmasına yönelik yapılan yönlendirmenin sonuçları görselde tespit edilebilmektedir.
- j) Tabloda da sunulduğu üzere BDM2 dersinde öğrenciler efektif ürün çözümlerinin yanı sıra grafik tasarım ve ambalaj tasarımı alanlarında da üretimler yapmışlardır.
- k) Tasarım mesleklerini ortak estetik değerlerde buluşturan disiplinler arası tasarım nitelikleri öğrencilerin yaratıcı yaklaşımları benimsemesine imkân sağlamaktadır.
- l) Tabloda da görülebileceği üzere ürün tipolojilerindeki gelişim aynı zamanda ürün modelleme, sunum ve dijital görselleştirme konularında da tutarlı bir şekilde gerçekleşmektedir.

Bu çıkarımlar dersin eğitim hedefleriyle örtüşen bulgular elde edilmesine imkân vermektedir. Proje derslerinde destek niteliğinde olan bilgisayar destekli modelleme dersleri öğrencilerin bilgisayar ortamında tasarım konusunda gerekli bilgiyi öğrencilere aktarmaktadır.

SONUÇLAR VE DEĞERLENDİRMELER

Endüstriyel tasarım alanında 3B modelleme ve dijital görselleştirme teknolojileri, tasarım süreçlerini önemli ölçüde dönüştürmüştür. Bu araçlar, tasarımcıların fikirlerini daha etkili bir şekilde görselleştirmelerine, prototip oluşturmalarına ve değerlendirmelerine olanak sağlar. Üniversite eğitimi perspektifinden bakıldığında, bu teknolojilerin entegrasyonu, öğrencilerin yaratıcı düşünme becerilerini geliştirmelerine ve endüstriyel tasarım süreçlerini daha iyi anlamalarına yardımcı olur. 3B modelleme ve dijital görselleştirme araçları, tasarım eğitiminde önemli bir rol oynar ve öğrencilerin pratik deneyim kazanmalarını sağlar. Gelecekte, bu teknolojilerin daha da gelişmesi ve eğitimde daha etkili bir şekilde kullanılmasını sağlamak için sürekli olarak araştırmalar yapılması gerekmektedir.

3B MODELLEME EĞİTİMİNİN DİJİTAL GÖRSELLEŞTİRME AÇISINDAN ÖNEMİ ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA

3B teknolojileri, eğitimde birçok fayda sağlar ve bu faydalar, öğrencilerin öğrenme deneyimlerini büyük ölçüde geliştirir. Görselleştirme, simülasyon, etkileşim, yaratıcılık, iş birliği, erişilebilirlik ve araştırma gibi alanlarda sağladığı avantajlar, eğitim sürecini daha etkili ve verimli hale getirir. Üniversite eğitiminde 3B modelleme ve dijital görselleştirme araçlarının entegrasyonu, öğrencilerin yaratıcı düşünme becerilerini güçlendirir, problem çözme yeteneklerini geliştirir ve öğrenme materyallerine olan ilgilerini artırır. Gelecekte, bu teknolojilerin eğitimde daha geniş bir şekilde kullanılmasının sağlanması ve sürekli olarak geliştirilmesi gerekmektedir.

KAYNAKÇA

- Anderson, J., Thompson, S., ve Miller, R. (2021). Rapid Prototyping and Its Impact on Design Processes. *Design Journal*, 24(2), s. 145-158.
- Baker, A. (2021). *The Art of 3B Animation and Visual Effects*. New York: Routledge.
- Blinn, J. F. (2019). *Texture Mapping and Other 2D Graphics*. New York: Springer.
- Brown, L., ve Lee, K. (2020). The Role of Rendering in Product Design. *Journal of Visual Communication Design*, 18(3), s. 202-215.
- Davis, M., ve Green, P. (2021). Integrating 3B Modeling into Design Education. *International Journal of Design Education*, 16(1), s. 78-92.
- Fong, D. (2020). *Lighting for 3B Animation: A Complete Guide*. Los Angeles: Wiley.
- Kirkpatrick, L. (2018). *Digital Sculpting in ZBrush: Fundamentals and Techniques*. New York: CRC Press.
- Krzysztof, B. (2018). Advances in 3B Modeling Techniques. *Journal of Computer-Aided Design*, 30(4), s. 320-332.
- Mead, R. (2022). *Rendering Techniques for 3B Graphics*. Boston: Elsevier.
- Newman, J. (2017). *3B Modeling and Animation: A Comprehensive Guide*. New York: Cengage Learning.
- Peters, A. (2020). Rendering Techniques for High-Quality Visuals. *Computer Graphics Forum*, 39(5), s. 498-510.
- Smith, J. (2023). *Post-Production Techniques in 3B Graphics*. San Francisco: Morgan Kaufmann.
- Smith, J., ve Jones, R. (2019). 3B Modeling Tools and Their Applications. *International Journal of Product Design*, 22(2), s. 114-127.
- Taylor, C., Wilson, D., ve Scott, H. (2019). The Evolution of CAD Software in Industrial Design. *Design Technology Journal*, 28(1), s. 34-47.
- Wilson, G. (2018). The Impact of Visualization Technologies on Design Education. *Journal of Design and Technology Education*, 23(3), s. 245-259.



MODERN SANATTA BİR İFADE ARACI OLARAK SU VE BOYA

*Metin UÇAR *, Hasan Hüseyin ULUHAN***

Özet

19. yüzyıl ortalarından itibaren, sanatçılar dış dünyanın nesnel gerçekliklerinden çok iç dünyalarının öznel gerçekliklerini betimlemeye başladıklarında, kullandıkları yöntem ve tekniklerin de değiştiği ve çeşitlendiği görülür. Bu yöntem ve tekniklerden birisi de suluboya tekniğidir. Suluboya, su bazlı renkli boyalarla kâğıt veya benzer yüzeylere uygulanan ve sanat tarihinde köklü bir geçmişe sahip olan bir tekniktir ve modern sanatta sanatçıların kendilerini ifade etmede etkili bir araca dönüşmüştür. Suluboya tekniğinin modern sanattaki betimlemelerde, dönemin sanatçıları tarafından sıkça kullanılan bir araç haline gelmesinde; tekniğin sanatçılara içten ve samimi çalışma kolaylığı sağlaması yanında hızlı ve özgün bir biçimde tasarımlar yapmalarının büyük etkisi olmuştur. Bu makalede, modern sanatın başlangıcı olarak kabul edilen 1860'lı yıllardan 1960'lı yıllara kadar devam eden modern sanat sürecindeki akımlar içerisinde suluboya ile ifadeci çalışmalar yapmış olan önemli sanatçılar ele alınmıştır. Her sanat akımından birer sanatçı ve eser ele alınarak modern dönemde suluboya tekniğini bir ifade aracı olarak nasıl kullanıldığı araştırılmıştır. Ele alınan sanatçıların temsil ettiği sanat anlayışlarını ve kendi üslup özelliklerini yansıtan ifade biçimlerini suluboya tekniği ile nasıl ortaya koydukları, Collingwood ve Croce'nin ifadeci kuramları çerçevesinde ele alınarak incelenmeye çalışılmıştır.

Anahtar kelimeler: Modern sanat, Modernizm, Suluboya, Dışavurumculuk, İfade.

WATER AND PAINT AS A MEANS OF EXPRESSION IN MODERN ART

Abstract

Since the mid-19th century onwards, when artists began to abandon the objective realities of the external world and started to depict the subjective realities of their inner worlds, it can be seen that the methods and techniques they used also changed and diversified. One of these methods and techniques is watercolor. Watercolor, as a technique applied with water-based colored paints on paper or similar surfaces, has a deep-rooted history in art and has become

* Doç. Dr. Kastamonu Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi. metinucar@kastamonu.edu.tr. Orchid: 0000-0003-3196-9394.

**Yüksek Lisans Öğrencisi, Kastamonu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Öğrencisi. uluhan.art@gmail.com Orchid: 0009-0005-9152-2174.

an effective tool for artists to express themselves in modern art. The technique of watercolor, becoming a commonly used tool in the depictions of modern art by the artists of the period, greatly facilitated artists' ability to work sincerely and spontaneously, allowing them to create designs quickly and originally. This article addresses significant artists who created expressive works with watercolor within the movements of the modern art process, which is considered to have started in the 1860s and continued through the 1960s. By examining one artist and one work from each art movement, it has been investigated how the watercolor technique was used as a means of expression in the modern period. The expressive forms that reflect the artistic understandings and stylistic characteristics of the artists discussed were examined within the framework of Collingwood and Croce's expressive theories.

Keywords: Modern art, Modernism, Watercolor, Expressionism, Expression.

Giriş

Sanat alanında modern dönem; 19. yüzyılın ortalarında sanatçıların gelenekten kopma ve sanatsal yaratmada daha özgün ve yaratıcı teknikleri benimsemesiyle belirginleşen bir sanatsal hareket olarak kendini gösterir. 1860 ile 1960 yılları arasında yaklaşık yüz yıl devam eden süreç, sanatçıların dönemin estetiğini sorgulama, yeniden tanımlama, hatta meydan okuma arayışına girdiği bir süreçtir. Bu süreç, sanatçıların natüralist gerçeklikten koparak iç gerçekliklerine dönmelerine ve buna bağlı olarak yansıtmacı bir tavır yerine ifadeci bir tavır benimsemelerine neden olmuştur. Sanatçıların üretimlerinde özgün ve ifadeci tutumları, çok çeşitli malzeme ve materyallerin kullanılmasına ve buna bağlı olarak yeni üslup ve akımların ortaya çıkmasına neden olmuştur.

Modern dönem sanatçılarının birçoğunun yapmış olduğu taslak ya da tasarım çalışmalarında özellikle suluboya tekniğini tercih etmiş olmaları bu malzemenin ifade açısından önemini göstermektedir. Modern dönem sanatçılarının sıklıkla kullandığı teknik, korunması zor bir teknik olarak bilinse de romantik sanatta W. Turner'dan Soyut sanatta W. Kandinsky'ye kadar modern sanatta birçok sanatçının kendini ifade etmesinde suluboya tekniğini tercih etmiş olduğu göstermektedir.

Bu çalışmada, modern dönem süresince ifadeci ya da diğer adıyla ifadeci olarak bilinen tarzda eserler üretmiş olan sanatçıların yapmış oldukları suluboya çalışmalar ele alınmıştır. Özellikle modern dönem içerisinde Empresyonizm, Fovizm, Fütürizm, Soyut Sanat ve ifadecilik akımı kapsamında yer alan ve çalışmalar yapan sanatçıların suluboya tekniğini bir ifade aracı olarak nasıl kullandıklarının incelenmiştir. İnceleme Croce, Collingwood dışavurumcu/ifadeci kuramları çerçevesinde yapılmıştır. Collingwood, *Sanatın İlkeleri* adlı kitabında, duyguların sanatsal yaratımdan önce tam olarak oluşmuş bir durumda var olmadığını ve daha sonra bir ortamda ifade edilmediğini savunur. Aksine, bir ortamda çalışmak, duyguların meyve vermesini, ifade edilmesini ve odaklanmasını sağlar. Collingwood, bir şeyi keşfetmek için, malzemeye ilişkili olarak "kişinin duygularının içinden geçme" kavramının güzel sanatların tümüyle bağlantılı olduğunu iddia eder. Bu düşüncelerden hareket edildiğinde, seçilen malzemelerin kendini ifade etmede bir araç olduğu

anlaşılmaktadır. Bir başka kuramcı Benedetto Croce'ye göre sanat; ifadedir. İfade ise amaç, duygu ya da düşünceyi duysal bir araçla ortaya koymaktır ve bunlar yine kendisini ifade eden ve başkalarıyla iletişimde olan tarafından deneyimlenir. Bu anlamda şiirler, resimler, heykeller, mimari eserler birer ifadedir (Parker, 2010: 10). Croce'ye göre, ifade ile sezgi de aynı şeydir. Sezgi, sanatçının yaratım sürecinde yaşadığı bir defalık estetik yaşantıdır, sanatçının kendi izlenimlerini nesnelleştirmesidir (Weitz 2004: 13). Her iki felsefecinin ortaya koyduğu düşünceler ışığında dışavurumculuk, sanatçının seçtiği malzemeye dayalı olarak hızlı, samimi, içten ve sezgiye dayalı olarak ortaya çıkmaktadır.

Bir İfade Biçimi Olarak Sanat

Sanat, başlangıcından beri insanoğlunun temel ihtiyaçlarının başında gelmektedir. En eski mağara resimlerinden günümüze kadar sanat, her zaman insanların kendilerini ifade etmeleri, birbirleriyle iletişim kurmaları ve yaşadıkları dünyayı anlamlandırmaları için bir araç olmuştur. Sanatın bir ifade biçimi olarak kullanılabileceği en etkili yolların birisi de bir duyguyu iletme özelliğidir. İster bir müzik ister bir resim ister bir şiir olsun, sanatçı, sanatsal yaratma dürtüsüyle kendisini ifade etme imkânı bulur. Sanatsal yaratmada ifadecilik ya da dışavurumculuk, sanatçının duygu, düşünce ve hislerinin yansıtılması olarak tanımlanan "özcü" sanat teorisi olarak bilinir. Bu teoriye göre ifade, sanat alanındaki farklı uygulamalar için gerekli bir koşuldur. Teori amaçlıdır, çünkü sanat eserinin anlamı yalnızca, sanatçının eserini yaratırken hissettiği şeye bağlıdır ve sanatı bir iletişim biçimi olarak görür. Burada sanatçı, farklı araç ve gereçler aracılığıyla alımlayıcısına iç deneyim dünyasından bir şeyler iletir.

Sanatta ifadecilik teorisi iki farklı yaklaşıma sahiptir. Bunlardan birisi, sanatçıların bir sanat eseri yaratırken bir zihin durumunun onda somutlaştırdığı ve daha sonra bu durumun, eserin izleyicisinde ortaya çıktığı anlam ve düşüncesidir. Bu daha çok Tolstoy'un düşüncesine yakındır. İkincisi ise sanat eserinin bir ifade ve iletişim aracı olduğu fikrinden hareket eden Benedetto Croce ve R. G. Collingwood ile ilişkilendirilen bir sanat teorisidir.

Geniş ifade teorisi en iyi temsilini Lev Tolstoy'da bulmuştur. Tolstoy, sanatın bir insan etkinliği olarak ciddiye alınması için, ahlaki açıdan değerli olduğunu kanıtlaması gerektiğini varsayar. Sanatın hayatın anlamıyla ilgili bir amacı olmalıdır. Tolstoy, *Sanat Nedir?* (1897) adlı kitabında sanatı şu şekilde özetler. "Sanat, insanın bilinçli olarak, bazı dışsal işaretler aracılığıyla, yaşadığı duyguları başkalarına aktarması ve diğer insanların da bu duygulardan etkilenerek bunları deneyimlemesinden oluşan bir insan etkinliğidir." (Tolstoy, 1897: 91). Bu, sanatın gerekli ve yeterli koşullarını sağladığı ölçüde sınıflandırıcı veya betimleyici bir sanat tanımıdır. Bu belirtilen koşullar bize, tanımın ne yansıtmacı ne biçimci bir tanım olduğunu gösterir. Bu teoriye göre birinin duygularını bir alımlayana aktarmak için yaratmış olduğu eser, alımlayanın da bu eserden deneyimlediği duygular sonucu sanat eseri ortaya çıkar. Ayrıca, bir eseri duygunun derecesi, kapsamı ve değeri ile

ifade edildiği beceriyi göz önünde bulundurarak değerlendirilmesini sağlar. Açıkçası, eserin kendisi ilginç biçimsel yönler içerebilir ve bir şeyi taklit edebilir veya etmeyebilir. Ancak odak noktası ifade olacaktır.

Sanatsal yaratım sürecinin, sanatçının duygularını çalışmak için seçmiş olduğu malzemelerle yüklediği bir süreç olduğu iddia edilmektedir. Bu iddia Collingwood tarafından *Sanatın İlkeleri* adlı kitabında duyguların sanatsal yaratımdan önce tam olarak oluşmuş bir durumda var olmadığını ve daha sonra bir ortamda ifade edilmediğini savunur. Aksine, bir ortamla çalışmak, duyguların meyve vermesini, ifade edilmesini ve odaklanmasını sağlar. Collingwood, bir şeyi keşfetmek için - malzemeye ilişkili olarak- kişinin duygularının içinden geçme kavramının güzel sanatların tümüyle ilgili olduğunu iddia eder. Doğal ve endüstriyel üretim gibi diğer yapım biçimleri, genellikle sürecin sonucunu başlangıçta bilir ve daha sonra malzemeye basitçe önceden belirlenmiş bir form uygular. Bu, sanatsal ifade için malzemenin sadece bir araç olduğunu ortaya koyar ki bu nedenle malzemenin burada belirleyici bir rolü vardır. İfadeciliği insanların bir eserden deneyimledikleri duygularla sınırlamak mümkündür. Sanat eseri neden sadece hisleri veya duyguları ifade etmelidir? Modern sanattaki ifadeci akımda, temel amaç gerçekten de sanatçının hislerini bir malzeme aracılığıyla başkalarına iletme. Amaç herhangi bir şeyi bir şekilde yeniden üretmek değil, sadece bir duyguyu iletme. Bu hareketin içinde, biçim ifadeye bağlı olarak şekillenir. Eğer bir teknik, sanatçının duygularını aktarabiliyorsa o zaman teknik seçimi doğru ve geçerlidir. Ancak daha sonra ortaya çıkan soyut dışa vurumculukta eylemin ve soyut şeylerin nasıl ifade edilebileceği de görüldü. Bu anlamda sanat tarihi fikirleri, öğretileri, hikâyeleri vb. içeren eserlerle doludur. Bu yüzden sanatsal ifade kuramı, neyin ifade edilebileceğini veya edilmesi gerektiğini iyi tanımlamalıdır. Sadece duyguların ifade edilebileceği düşünülse bile durum böyledir. Örneğin Jenefer Robinson müziğin "ilkel" duyguları ifade etmede çok iyi olduğunu ve bu ilkel duyguların daha karmaşık duyguları açıklamaya yardımcı olabileceğini savunur. Aristoteles, bir drama izlerken acıma ve korkunun uyandırılması gerektiğini savunmuştur. Bizzat Tolstoy'da ahlaksız eylemlere ve karakter özelliklerine yol açan duyguları ifade eden eserleri hariç tutmak istemiştir.

İfadenin bir sanat eserinde nasıl oluştuğunu bilmek önemlidir. Sanatçı duygularını sanat eserine ve bu eser yoluyla alımlayıcısına nasıl aktarılabilir? Bu soruya cevap vermenin çok farklı yolları olsa da bunun cevabını sanatçıların kendilerinden öğrenme şansımız her zaman olmayacaktır. Özellikle günümüzde yaşamayan sanatçılar dikkate alındığında, sanat eserine yönelmekten başka yol olmadığı açıktır. Burada tek muhatap sanat eserinin kendisidir. Sanat eserleri sanat-sanatçı-alımlayan üçgeninde ölümsüz olan ve her zaman yaşayacak olan yegâne unsurlardır. Bu anlamda sanatçı, eser ve alımlayıcı arasındaki ifadeci tavır hakkındaki anlamlandırmayı eserin kendisine ve alımlayan üzerindeki etkisine bırakmak daha doğru olacaktır.

Sanatsal dışavurumculuğun somut bir nesnelliğe gerek duymadığı ya da başka bir deyişle bir nesne ile somutlaştırılması gerekmediği de iddia edilmektedir. İtalyan filozof Benedetto Croce ifadeciliği, bilinçli sezginin bir somut biçime eşit olduğunu ve sezginin başkalarına ifadesine gerek olmadığını savunur. Croce'ye göre; "Sanattan hoşlanan kişi, bakışlarını sanatçının işaret ettiği noktaya çevirir, açtığı çatlaktan bakar ve o imgeyi kendisinde yeniden üretir" (Croce, 1921: 47). *Croce Estetiği* (Tunalı, 1983) adlı eserde, sanatın ne olduğunu tanımlayan sezgi ve ifade kavramları incelenir. Özellikle Croce, estetiği "ifade bilimi" olarak tanımlayarak sanatın, diğer önemli felsefi disiplinler ile eşit olduğuna inanır. Croce, bilginin -sanatta olduğu gibi- belirli bir sezgi ürünü veya mantıkta olduğu gibi evrensel bir akıl yürütme ürünü olabileceğini savunur. Sanat, bir bilgi biçimi olarak var olan, doğru, yararlı veya zevk verici olan şeylerden bağımsızdır. Estetik takdirin özneler arasılığı, sezgi yoluyla bir imgenin idealinin veya "saf biçiminin" bir tür bilişsel farkındalığı yansıtır.

Bu teoriden anlaşılan temel şey, sanat eserinin, eserden bağımsız olarak belirlenebilen fikirlerin iletilmesi için bir araç olarak kullanılmasıdır. Sanatçının "yaşadığı hisler" vardır ve belirli mekanik yollarla bunları bir eserde "o hissi iletmek için" somutlaştırır. Ancak, araç ve içerik bu şekilde ayrılabiliriyorsa, o zaman başka bir aracın da aynı içeriği iletmesi mümkündür. Yani eser izleyicide bir duygu uyandırıyor, aynı zamanda duyguyu ifade de eder (Matravers, 1998: 8. bölüm).

Modern Sanatta Sulu Boya

Suluboya, sanat tarihinde köklü bir geçmişe sahip olan ve bugün de önemini koruyan önemli bir resim tekniğidir. Duyguların yansıtılmasında bir ifade aracı olarak kullanılan suluboya, su bazlı boya pigmentlerinin suyla inceltilerek kâğıt veya diğer uygun yüzeylere uygulandığı bir tekniktir. Bu teknik doğal, şeffaf ve hafif karakteriyle bilinir. Suluboyanın suyla seyreltilmesi, renklerin şeffaf ve geçişken olmasını sağlar, böylece sanatçıya yaratıcı özgürlük ve yaratma imkânı verir. Bu özellikleriyle suluboya duygusal, lirik ve samimi anlatımlar için ideal bir araç olarak kabul edilir (Xiaolan, 2021: 82). İlk olarak Çin'de ortaya çıkan suluboya, zamanla farklı kültürlerde benimsenmiş ve geliştirilmiştir. Modern sanatta ise suluboya, estetik değerinin yanı sıra, sanatçıların duygusal ve düşünsel derinliklerini ifade etmek için sıklıkla tercih ettikleri bir araç haline gelmiştir. Avrupa Orta Çağ'ında, keşişler tarafından kaleme alınan kitaplar ve diğer el yazmaları suluboya ile renklendirilmiştir. Kullanılan yüzey malzeme genellikle koyun veya dana derisinden yapılan parşömenlerdi. Bu el yazması kitaplarda İncil sahneleri, azizlerin hayatları, tarihî olaylar gibi konular resmedilirdi. Kâğıdın icadından sonra, bu teknoloji Asya'dan Orta Doğu'ya yayıldı ve Araplar tarafından geliştirildi. Kâğıt üretimi Doğu'dan Avrupa'ya doğru genişledi. Rönesans döneminde Avrupa çizim, resim ve heykel alanlarında büyük ilerlemeler kaydetti. Bu dönemde kâğıt kullanımı sanatçılar için yaygın hale geldi ve suluboya tekniğinin gelişiminde önemli bir rol oynadı. Avrupa'da suluboya geleneğinin kökleri Kuzey Rönesansına kadar uzanır. Albrecht Dürer, bu dönemin potansiyellerini fark eden önemli sanatçılardan biridir. Manzara

resimleri, yaban hayatı betimlemeleri, topografik ve botanik çalışmalarıyla etkileyici suluboya eserler ortaya koydu (London, 2007:1-5).

Suluboya resminin kökenleri, sanat tarihi boyunca derinlemesine incelendiğinde, 1800'lerde İngiltere'de özellikle önem kazandığı görülür. Bu dönemde William Turner ve John Constable gibi sanatçılar, manzaraları ve doğal sahneleri suluboya ile dramatik ve etkileyici bir biçimde resmetmişlerdir. Turner'ın ışık ve renk kullanımı, Constable'ın ise doğa tasvirlerindeki gerçekçilik ve derinlik, suluboyanın sanatsal ifadedeki gücünü ortaya koymuştur (Campbell, 2017: 62-70). 20. yüzyılda Amerika'da Edward Hopper gibi sanatçılar, suluboya tekniğini kullanarak kentsel ve kırsal sahneleri büyüleyici bir detayla aktardılar. Hopper'ın eserleri, suluboyanın yalnızca hızlı eskizler için değil, aynı zamanda derin duygusal ifadeler için de mükemmel bir araç olduğunu kanıtlamıştır (Hopper ve Levin, 2001). 18. yüzyılın başında suluboya resim, yeni ve alışılmadık bir tekniktir. O dönemin çoğu sanatçısı, daha uzun bir geçmişi olan ve daha prestijli olduğu düşünülen yağlı boya resim almayı tercih etmişlerdir. Ancak bir grup sanatçı, suluboyanın şeffaflığı ve parlaklığından etkilenerek bu yeni teknikle denemeler yapmaya başladı (Kane, 2023: 1-4). Bu teknik, günümüzde de dünya çapında pek çok sanatçı tarafından hem geleneksel hem de yenilikçi yaklaşımlarla kullanılmaya devam etmektedir. Suluboya, yağlı veya akrilik boya gibi tamamen opak değildir ve daha şeffaf bir yapıya sahiptir, bu da sanatçıların renk ve ton açısından ince farklılıklar oluşturmaya imkân tanır. Ayrıca suluboyanın kullanımı kolaydır ve hızlı bir şekilde uygulanabilir, bu da içten ve kendiliğinden etkileyici sanat eserleri yaratmak isteyen sanatçılar için tercih sebebi olmuştur (Agnieszka, 2023: 1).

Suluboya, özünde su bazlı ve genellikle ince uçlu fırçalar ve özel boyalarla yapılan bir resim tekniğidir. Bu teknik, sulandırılmış boyanın kâğıt üzerindeki yayılımı ve renk tonlarının yumuşak geçişleri ile uygulanır. Suluboyalar, hem doğal ve kendiliğinden suyun akışını yönlendirerek hem de tesadüfi noktalar ve efektleri koruyarak, sıkı bir disiplinle uygulanabilir (Todorova, 2023: 1-3). Sanatçı, fırça darbelerinin ve suyun kontrolünün inceliklerini öğrenerek, eserine istediği duygu ve düşünceleri yansıtabilir. Geleneksel suluboya resimleri genellikle doğa manzaraları, kuşlar, çiçekler gibi doğal motifleri içerir. Ancak modern sanatta suluboya, sadece geleneksel konularla sınırlı kalmaz; soyutlamalar, deneysel teknikler ve çağdaş temalarla da zenginleştirilmiştir. Bu yönden bakıldığında, suluboya sanatı hem geleneksel hem de çağdaş sanat anlayışlarına köprü oluşturan bir ifade biçimi olarak değerlendirilebilir.

Modern Sanatta Bir İfade Aracı Olarak Sulu Boya

1860-1960 yılları arasında yüz yıllık bir dönemi kapsayan modern sanat, natüralizmden ziyade sanatçıların iç dünyalarını yansıttığı ifadeci ve biçimci bir dönem olarak bilinir. Bu dönemde, modernizmle gelen yabancılaşmaya karşı sanatçıların tek sığınak alanı sanat olmuş, “sanat için sanat” söylemiyle işlevsellik önemsenmemiş ve her türlü süs olgusu bertaraf edilmiştir. Resim sanatında,

1830'lardaki Romantizm'den başlayıp Gustave Courbet ve William Turner'a kadar uzanmasına rağmen, Edouard Manet ile 1860'larda başlamış ve 1900'larda estetik bir dil geliştirmiş, 1945'te olgunlaşmış ve 1960'ta sona ermişti (Görenek, 2020: 11). Tarihsel gelişimine baktığımızda suluboya, su bazlı boya pigmentlerinin suyla inceltilerek kullanıldığı için yapımı ve kullanımı nispeten kolay bir tekniktir. Antik dönemlerden itibaren kullanılan suluboya, özellikle Rönesans döneminde resim sanatında popülerlik kazanmıştır.

Suluboya tekniği, modern sanat akımlarında çeşitli sanatçılar tarafından benimsenmiş ve farklı şekillerde kullanılmıştır. Modern sanat akımlarında suluboya, geleneksel tekniklerin sınırlarını zorlayarak yeni estetik ifadelerle zenginleştirilmiş ve evrilmiştir. Bu evrilme, farklı sanatçıların ve akımların etkisiyle şekillenmiş ve çeşitli dönemlerde farklı yorumlarla izleyici karşısına çıkmıştır. Sanat tarihinde uzun bir geçmişe sahip olan suluboya tekniği, modern sanat akımları ile dönemin sanat anlayışına uygun şekilde önem kazanmıştır. Özellikle 19. yüzyıl sonlarından itibaren, sanatçıların doğadan koparak kendi iç dünyalarına yönelmeleri ve bunu hızlı ve samimi şekilde betimleme çabaları suluboyanın kullanımını da etkilemiş, yeni teknik ve özgün anlatım biçimlerinin ortaya çıkmasına yol açmıştır. Romantik dönem sanatçılarından William Turner'ın yapmış olduğu romantik suluboya manzaraları bu anlamda modern sanatın öncüsü kabul edilir (Görsel, 1). William Turner, 18. yüzyıl sonu ve 19. yüzyıl başı itibarıyla İngiltere'de manzara resimleriyle tanınan bir sanatçıdır.



Görsel 1. J. M. W. Turner: The Lauerzersee Gölü ve Mythen Dağı, İsviçre, Kâğıt Üzerine Suluboya 22.6X28,6 cm 1848.

David Piper'ın *The Illustrated History of Art* kitabına göre, sonraki resimler "fantastik bulmacalar" olarak adlandırıldı. Turner, sanatsal bir deha olarak tanındı, İngiliz sanat eleştirmeni John Ruskin onu "Doğanın ruh hallerini en heyecan verici ve doğru şekilde aktarabilen" sanatçı olarak tanımladı (Piper, 2004: 321). Titreşimli renkler kullanarak neredeyse saf ışığı çağrıştırmaya yöneldi. Ton yoğunluğu ve geçici ışığa olan ilgi, Turner'ın çalışmalarını yalnızca İngiliz resminin öncüsü yapmakla kalmadı, aynı zamanda Fransa'daki sanat üzerinde de bir etki bıraktı; İzlenimciler, özellikle Claude Monet, tekniklerini dikkatlice inceledi. Genel olarak soyut resmin

öncüsü olarak kabul edildi. Suluboya tekniği, İngiliz geleneği çerçevesinde modern dönemde Avrupa'da önem kazanmaya başlamış estetik ve kavramsal açıdan çeşitli yenilikler getirerek sanat dünyasında önemli bir yer edinmiştir. Modern sanat öncesi dönemde, -yağlı boya ve diğer tekniklerin egemen olduğu bir ortamda- sınırlı bir kullanım alanına sahip olan suluboya, 20. yüzyılda ortaya çıkan çeşitli modern sanat akımları, suluboyanın daha farklı ve ifadeci bir tarzda kullanılmasına neden olmuştur. İlk örneklerini izlenimcilerde gördüğümüz suluboya çalışmalarında renk ve ışık efektleri doğrudan yakalanmaya çalışılmış ve dış mekân sahneleri canlı bir şekilde betimlenmiştir (Turani, 2003: 43). İzlenimcilik akımı, 19. yüzyılın ikinci yarısında Fransa'da ortaya çıkmış ve suluboyayı sanat dünyasında önemli bir yere taşımıştır (Krausse, 2005: 70). Claude Monet, Pierre Auguste Renoir ve diğer izlenimci ressamlar, suluboya tekniğini kullanarak doğal ışığın ve renklerin anlık izlenimlerini yakalamışlardır (Serullaz, 2004: 7-12). Suluboya tekniği, 19. yüzyılın sonlarında izlenimcilik akımının en çok tercih edilen tekniklerden birisi olmuştur. İzlenimciler bu teknikle, doğanın anlık ve değişken etkilerini canlı renkler ve serbest fırça darbeleriyle kâğıt üzerinde de yakalamışlardır (Arnason & Mansfield, 2013: 117-129). Suluboya tekniği hızlı, samimi, pratik ve kolay yapılabilmesi nedeniyle izlenimci sanatçıların çoğu tarafından kullanılmıştır. Genellikle anlık etkiyi yakalamak için eskiz ve tasarım amaçlı kullanılan suluboya, daha sonraları sergi açılacak konuma gelmiştir. Modern sanatın ilk önemli sanatçılarından biri olarak kabul edilen Edouard Manet, insanların ve şehir yaşamının gündelik sahnelerini tasvir eden Fransız ressamdır. Gerçekçilikten empresyonizme geçişte öncü bir sanatçıydı.



Görsel 2. Edouard Manet. Atlı Binici (L'Amazone), 1875-1876. Kâğıt Üzerine Suluboya, 20,8 x 27 cm.

Edouard Manet'in "L'Amazone" tablosunda (Görsel 2) 19. yüzyıl ortalarında Paris'te moda olan at sırtında seyahat eden zarif kadınlara alaycı bir gönderme yapılıyor. Resimde, sürücü kadının kahverengi ceketi, siyah eteği, papyonu ve dikkat çekici şapkası, Manet'in hızlı ve gevşek fırça darbeleriyle belirginleştirilmiş. Parlak mavi arka plan ve beyaz kâğıt, resme bir anlık güneşli sessizlik hissi veriyor, yolculuk öncesindeki bir anımsatma gibi ifade edilmiştir (Brooklynmuseum, t.y.). Sanatçının, suluboyayı duygu ve düşüncelerini ifade etme konusunda ustaca kullandığını görüyoruz. İzlenimcilik sonrası ortaya çıkan ve izlenimci kurallara karşı olan "ileri

izlenimci" (post empresyonist) akımın üç önemli sanatçısı olan Paul Cezanne, Vincent Van Gogh ve Paul Gauguin'in de suluboya tekniğini kullanmış olduğu bilinmektedir. Özellikle kübizmin öncüsü olarak kabul edilen Cezanne ve dışa vurumculuğun öncüsü olarak kabul edilen Van Gogh'un suluboya çalışmaları bu anlamda önemli birer belge olarak kabul edilir.

İleri izlenimci sanatçıların doğaya bire bir bağlı kalmaktan çok, gördükleri nesnel gerçekliği iç dünyalarında olduğu şekliyle imgesel olarak betimlemişlerdir. Doğanın kopyasını yapmak yerine, kendi imgelerindeki görüntüleri dışa vurmaya çalışmışlardır. Bunun en önemli örneklerinden birisi Paul Cezanne'dır. Cezanne, ileri izlenimci bir sanatçı olarak, modern sanatın evriminde köprü rolü oynamıştır. Kendine özgü tarzı, modern resmin gelişimine büyük katkıda bulunmuş ve özellikle kübizm ve soyut sanat gibi daha sonraki akımları da etkilemiştir. Cezanne'ın eserlerinde genellikle manzara, natürmort ve portreler bulunur. Cezanne'ın sanatı, onun renklerle olan derin ilişkisini ve formları basitleştirme ve geometrik şekillere indirgeme arayışını yansıtır. Onun eserleri, izlenimcilikten ayrılarak, izleyiciye objelerin daha derin bir anlayışını sunmayı hedeflemiştir. Cezanne, suluboya tekniğini benzersiz bir şekilde kullanarak, bu malzemenin ifade gücünden de yararlanmışır. Suluboya çalışmalarında, genellikle yarı saydam yüzeyler oluşturarak ışık ve gölge oyunları ile derinlik ve hacim hissi vermiştir. Örneğin manzara ve natürmort eserlerinde Cezanne, suluboya ile farklı bir biçimde dokuları oluşturmayı başarmıştır (Görsel 3).



Görsel 3. Paul Cézanne, Sainte-Victoire Dağı, Kâğıt üzerine Suluboya, 1904.

Bu eserlerde suluboya, renklerin hafif geçişlerini ve doğal ışığın nüanslarını vurgulayarak, manzaranın duygusal ve görsel derinliğini artırmak için kullanılmışır (Simms & Cézanne, 2008: 187).

Diğer bir ileri izlenimci sanatçı olan Vincent Van Gogh genellikle yağlı boya çalışmalarıyla tanınır, ancak suluboya teknikleri de onun sanatsal ifadesinin önemli bir parçasını oluşturur. Van Gogh'un suluboya çalışmaları, modern sanatın gelişiminde özellikle ilginç bir yer tutar, çünkü bu eserler, renk ve ışıkla oynamaya olan tutkusunu daha hafif ve şeffaf bir malzemede gösterir. Van Gogh, suluboya

çalışmalarında genellikle canlı, parlak renkleri ve hızlı, duygusal fırça darbelerini kullanmıştır. Bu teknik, onun iç dünyasının doğrudan ve samimi bir yansımasıdır. Modern sanatta Van Gogh'un suluboyaları, duygusal ifadenin ve kişisel bakış açısının önemini vurgulayan bir dönüşüm noktasının temsilidir.

Sanatçının Cox Koleksiyonu'nda "Meules de blé" (Görsel 4) isimli eseri dikkat çekicidir. Bu çalışma, Van Gogh'un imzası olan fırça darbesini tüy kadar hafif bir şekilde sergileyen bir suluboyadır (Young, 2021: 1). Suluboya, onun için duyguları doğrudan ve hızlı bir şekilde iletme aracı olmuştur.

Bu eserde, tarladaki buğday yığınlarını ve arka plandaki binaları detaylı bir şekilde betimlerken, suluboya ile yumuşak geçişler ve tonlamalar yaparak derinlik ve atmosferi oluşturmaya çalışmıştır. Van Gogh'un suluboya kullanımındaki tekniği, eserlerine hareket ve duygu katarken, aynı zamanda onun sanatsal ifadesini doğrudan ve içten bir şekilde yansıtmayı sağlamıştır. İleri izlenimcilik yanında, yeni izlenimcilik olarak bilinen noktacılık (pointilizm) akımı içerisinde önemli iki sanatçı olan Paul Signac ve Georges Seurat'ın da suluboya çalışmalarının olduğu bilinmektedir. Modern sanat içerisinde dışavurumculuğun en açık şekilde görüldüğü akım Dışavurumculuktur. Dışavurumculuk, ifadecilik ya da ekspresyonizm olarak da bilinen akım, sanatçının nesnel gerçekliği değil, öznel gerçekliği tasvir etmeye çalıştığı sanatsal bir tarzdır.



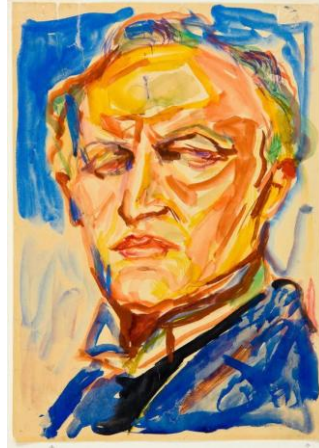
Görsel 4. Vincent Van Gogh, Saman Yığınlar, Kağıt Üzerine Suluboya, 48,5 x 60,4 cm. 1888.

Akım, nesnelerin ve olayların bir kişide uyandırdığı duygular ve tepkileri konu edinir. Sanatçı bu amacı çarpıtma, abartma, ilkelik, fantezi ve biçimsel öğelerin canlı, sarsıcı, şiddetli veya dinamik uygulaması yoluyla gerçekleştirir. Son derece öznel, kişisel, kendiliğinden kendini ifade etme nitelikleri, bir takım modern sanatçıların ve çeşitli sanat hareketlerinin tipik bir özelliğidir. Ekspresyonizm, Avrupa Orta Çağ'ından itibaren Germen ve İskandinav sanatının, özellikle toplumsal değişim veya ruhsal kriz zamanlarında kalıcı bir eğilimi olarak görülebilir. İskandinav sanatçılarından Edvard Munch bu açıdan örnek gösterilebilecek en iyi sanatçıdır.

Munch, 19. ve 20. yüzyılın önde gelen Norveçli ressamlarından biridir ve özellikle duygusal derinliği olan eserleriyle tanınır (Görsel 5). İnsan psikolojisi, aşk,

ölüm, korku gibi temaları işleyen sanatçı, bu konuları kişisel deneyimlerinden beslenerek işlemiştir. Munch'un sanatında suluboya, duygusal ifade için güçlü bir araç olarak önemli bir rol oynamıştır. Munch, çocukluğundan itibaren suluboyayı favori bir ifade biçimi olarak benimsemiş ve eserlerinde geniş bir dağarcık kullanmıştır. Başlangıçta masalsi sahnelerden doğa manzaralarına, aile içi kesitlerden şehir manzaralarına kadar çeşitli konuları suluboya ile yansıtmıştır. Özellikle 1890'larda ve sonrasında suluboya, diğer tekniklerle birleştirilerek kullanılmış ve sembolik içerikli eserlerin oluşturulmasında önemli bir rol oynamıştır. Munch'un suluboya çalışmaları gençlik aşkı, kıskançlık, umutsuzluk gibi içsel duyguların ve aynı zamanda insanın içsel çatışmalarının derinlemesine keşfedilmesini sağlamıştır. Sanatçının, görsel ifadeyle sağlık sorunları arasında ilişki kuran eserleri, özellikle son dönemlerinde dikkat çekici bir derinlik kazanmıştır (Pettersen, 2024: 1).

20. yüzyılın başında ekspresyonizm, edebiyat, müzik, tiyatro, film ve mimariyi kapsayan uluslararası bir eğilim ve sanat hareketi olarak ortaya çıkan akımda sanatçılar konularının dış görünüşünü tasvir etmek yerine, sanatları aracılığıyla derin duygusal deneyimleri ifade etmeye çalıştılar.



Görsel 5. Edvard Munch, Otoportre, Kâğıt Üzerine Suluboya, Munch Müzesi, Oslo, 1926

Dönemin diğer Avrupalı sanatçıları gibi- Alman ekspresyonistleri de Afrika sanatı, Avrupa Orta Çağ ve halk sanatı gibi "ilkel" kaynaklardan ilham aldılar. Sanatçıların amacı, fiziksel gerçekliği tasvir etmeye odaklanmak yerine, duygusal deneyimlerini ifade etmektir. Almanya, Fransa, Avusturya ve Norveç ekspresyonizmin gelişiminin önemli bir merkezidir. Alman ekspresyonizmi, iki ana sanatçı grubuna ayrılmıştır: Ernst Ludwig Kirchner liderliğindeki Die Brücke (Köprü) ve Franz Marc ve Wassily Kandinsky liderliğindeki Der Blaue Reiter (Mavi Atlı), Köprü (Die Brücke) grubu, 1905 yılında Dresden ve Berlin'de çalışan dört genç sanatçı bir araya gelerek kuruldu. Ernst Ludwig Kirchner önderliğinde Fritz Bleyl, Erich Heckel, Karl Schmidt-Rottluff ile kurulan topluluğa sonradan Emil Nolde, Max Pechstein ve Otto Mueller katılmıştır. Grup genç, canlı ve kentli olarak nitelendirdikleri modern izleyicilere hitap edebilecek radikal bir sanat yaratmak istiyordu. 19. yüzyıl Alman filozofu Friedrich Nietzsche'nin yazılarından alınan "Die Brücke" ismi, onların bugünden geleceğe bir köprü görevi görme arzularını anlatıyor.

Die Brücke sanatçılarının resim ve baskıları çalışmaları insan figürü, manzara, portre, natürmort gibi her türlü konuyu kapsamaktadır. Eserler, kalın ana hatları ve güçlü renk düzlemlerini vurgulayan basitleştirilmiş bir tarzda icra edilmiştir. Özellikle ifadeci bir tarza yakın olan suluboya tekniği, yağlı boya ve baskı ile en çok tercih edilen teknik olmuştur (Görsel 6).



Görsel 6. Ernst Ludwig Kirchner, Sohbet (Unterhaltung), Kağıt Üzerine Suluboya. 1923.

Emil Nolde, Die Brücke hareketi ile ilişkilendirilse de Alman sanatında önemli bir figürdür. Nolde, özellikle suluboya tekniklerini ustalıkla kullanarak fikirlerini, duygularını daha önce keşfedilmemiş bir biçimde ifade etmiştir. Nazi rejimine verdiği destek ve sonrasında gördüğü tepki nedeniyle sıkça tartışılan bir figür olmasına rağmen, sanatı Alman ekspresyonizmi ve kuzey resim geleneği içinde daima önemli bir yer tutar. Sanatındaki dışa vurumculuk ve soyutlama ilkelerini baskı resimlerinde de başarıyla uygulayan Nolde, bu alanda da kendine özgü bir tarz geliştirmiştir (Karaoğlu, 2004, Richard 1991: 92-93. Selz, 1963: 9).

Aradığı manevi coşkuyu renklerle yakalamıştır ve izleyici üzerinde tedirgin edici etki bırakmaktadır. Parlak sarılar, kırmızılar, yeşiller ve maviler resmin her tarafından bağmaktadır (Görsel 7), (Lynton, 1991: 42).



Görsel 7. Emil Nolde, Akşam Manzarası (Evening Landscape), Kâğıt Üzerine Suluboya. 33,3 x 47,1 cm

Blaue Reiter, Alman ekspresyonizminin önde gelen gruplarından birisi olarak Münih'te, Die Brücke'nin çarpık figüratif tarzına karşı soyut bir tepki olarak doğdu. Her iki grup da modernleşen dünyada artan yabancılaşma duygularıyla mücadele

ederken, Der Blaue Reiter, sanatın manevi derinliğini keşfetmeye odaklandı. Wassily Kandinsky, Franz Marc ve Gabriele Münter gibi sanatçılar, Rus göçmenleri ve yerli Almanları bir araya getirerek grup içinde teorik liderlik yaptılar. Der Blaue Reiter'in resmî bir manifestosu olmamakla birlikte, Kandinsky'nin 1910 tarihli "Sanatta Maneviyat Üzerine" başlıklı çalışması, grup üyelerinin soyut resim arayışını ve sanatın ruhsal boyutunu vurgulayan ilkelerini ortaya koydu. Grup, resmin renk ve form aracılığıyla manevi değerler taşıdığı inancıyla şekillendi. Bu soyutlama süreci, bir tablodaki biçim ve renk unsurlarının radikal bir şekilde ayrıştırılması veya natüralist olmayan renklerin kullanılmasıyla gerçekleşti (Görsel 8).



Görsel 8: Wassily Kandinsky, İsimsiz (Untitled), Kağıt Üzerine Suluboya, 49.6 × 64.8 cm, Paris, 1910.

Der Blau Reiter sanatçıları, soyut görsel dil arayışında benzersiz yaklaşımlar geliştirdi ve sıklıkla eserlerine "kompozisyon, doğaçlama ve etüt" gibi isimler vererek müzikle olan ilişkilerini vurguladılar. Bu, müziğin somut veya figüratif ifadesinden bağımsız olarak mükemmel bir soyut sanat olarak resmi keşfetmelerine olanak sağladı ve aynı zamanda sinestezi kavramını keşfetmeye yöneltti. Yani renk, ses ve diğer duyuşsal uyarıların algılanmasında duyuşların kesişmesi fikrini incelediler.

Almanya'da Dışavurumculuğun etkili bir şekilde gelişmesine paralel olarak Fransa'da Fovizm hareketi başlamıştır. Dışavurumculuğun Fransız versiyonu olan hareket, renklerin çığ ve vahşi şekilde kullanılması nedeniyle bu şekilde adlandırılmıştır. Fovizm akımı, 20. yüzyılın başlarında ortaya çıkmış ve suluboyayı canlı renklerle ve duyuşsal etkilerle birleştirmiştir (Miller, 2012: 62). Henri Matisse, Andre Derain ve Maurice de Vlaminck gibi Fovist ressamı, suluboya ile doğal dünyanın enerjisini ve canlılığını yansıtmışlardır (Smith, 2006: 56). 20. yüzyılın başlarında fovizm akımı, suluboya tekniğini canlı renklerin ve cesur kompozisyonların vurgulandığı bir yöntem olarak benimsemiştir. Fovist sanatçılar, suluboya ile duyuşsal ve dramatik etkiler yaratma konusunda önemli denemeler yapmışlardır (Whitfield, 1996: 48).

Akımın en önemli temsilcisi olan Henri Matisse'in "Blue Nude" (Mavi Çıplak) adlı eseri, 1907'de tamamladığı ünlü bir suluboya sanat şaheseridir. Fovist sanatçılar arasında Andre Derain, suluboya tekniğini sanatsal ifade için dinamik bir araç olarak kullanmıştır. Özellikle fovizm akımının etkisi altında Derain, parlak renkleri ve cesur

fırça darbelerini suluboya eserlerinde kullanarak duygusal ve estetik bir ifade arayışına girmiştir. Onun eserlerinde, suluboya ile yaratılan şekillerin canlılığı izleyiciye güçlü bir duygusal etki sunar (Görsel 9). Derain'ın suluboya çalışmaları, objektif gerçekliği değil, daha çok sanatçının içsel, duygusal yanıtını ve gözlemlerini yansıtmaya çabasıdır. Andre Derain suluboya tekniğini, estetik deneyimlerini ve duygusal tepkilerini hızlı ve etkili bir şekilde ifade etmek için bir araç olarak benimsemiş ve sanatsal pratiklerinde önemli bir yer vermiştir (Smith, 2019: 36).



Görsel 9. Andre Derain, Müzik, Kağıt Üzerine Suluboya, 50 x 64,6 cm, 1904.

Modern sanatın fütürist hareketi içerisinde suluboya tekniğini bir ifade aracı olarak kullanan sanatçıların başında Giacomo Balla gelir. Modern sanatın aykırı ve öncü (avangart) olarak bilinen Dada hareketi içerisinde, belli afişlerin suluboya ve guvaj tekniği ile yapıldığı da bilinmektedir.

Modern dönemin en etkili akımlarından birisi olan kübizm içerisinde, önemli iki sanatçı olan Pablo Picasso ve Georges Braque'ın eserleri arasında suluboya tekniğinin de kullanılmış olduğu görülür. Özellikle Picasso'nun, belli dönemlerde yapmış olduğu tasarım ve taslaklarını çoğunlukla suluboya ile yaptığı görülmektedir.

Kübizm gibi akımlar ise suluboyayı, objelerin ve formların geometrik olarak parçalanmış ve yeniden yapılandırılmış şekillerini ifade etmek için tercih etmiştir (Turani, 2003: 80).

Picasso, kübist tarz öncesi yaptığı resimlerde suluboya ve guvaj tekniğini sıklıkla kullanmıştır (Görsel 10). Özellikle ressam olan babası José Ruiz Blasco'nun suluboya portrelerini defalarca yapmıştır. 1896 tarihli bir suluboya çalışmasında José Ruiz yüzü, -birkaç farklı açıdan tasvir etmek için- tasarlanmış bir egzersizmiş gibi, neredeyse üç çeyrek uzunlukta tasvir etmiştir. Ancak, bu yüzeysel bir çalışma değildir. Aksine, karakterin psikolojisini derinlemesine araştırır. Yan aydınlatma, onu chiaroscuro tekniğinin ikiliğine dalmış olarak gösterir ve yüzün görünen kısmının ve bakışın ifade gücünü vurgular. Kısa ve hızlı fırça darbeleri, sağlam çizgiler ve renk parçasının kompozisyonu sayesinde Picasso, babasının resme oturduğu andaki melankolik ifadesini yakalamayı başarmıştır. Renk uygulamasına gelince, sanatçı belirli alanlarda doymuş ve diğerlerinde seyretilmiş veya lekeli geniş bir ton aralığı yakut kırmızısı kullanmıştır.



Görsel 10: Pablo Picasso, Sanatçının Babası, Barcelona, 1896, Watercolour on paper, 25.5 x 17.8 cm.

Beyaz için kâğıt desteği parlaklık efektleri, özelliklerin hacimleri ve figürü geliştiren kontrast yaratmak için kullanılmıştır. Suluboya, şeffaflığını ve portrenin yapıldığı anın tazeliğini korumaktadır. Kişiliğin tüm karakteristik özellikleri resimde ortaya çıkar ve bu resim Picasso'nun babasının diğer portreleriyle karşılaştırılabilir. Örneğin mavi profilden gösterilen veya önden, kollarından birine yaslanmış şekilde görülen, ikisi de suluboya olan, diğer yağlı boya resimler, kalem ve mürekkeple yapılmış çizimlerinde, "Her erkek portresi çizdiğimde, istemsizce babamı düşünürüm. Benim için erkek Don José'dir" diyerek ifadeci tarzını oraya yansıtır. Modern resim sanatında son olarak etkili olmuş bir başka akım ise Gerçeküstücülüktür (sürrealizm). Gerçeküstücülük ya da sürrealizm, Avrupa'da Birinci ve İkinci Dünya Savaşı arasında gelişmiştir. Temelini, akılcılığı yadsıyan ve sanat karşıtlığı için çalışan ilk Dada hareketinin eserlerinden alır. Sürrealizm, aklın kontrolünden kaçan şuur akışının, rastlantıya bağlı ruh durumlarının, düzensiz hayallerin ve rüyaların sanata aktarılmaya çalışıldığı bir sanat akımıdır.

Andre Breton: "Gerçeküstücülük" ister söz ister yazı ile ya da başka bir yolla, düşüncenin gerçek işleyişini ortaya çıkarmak için başvurulan, içinden geldiği gibi kendini ifade etme yöntemidir. Bu, aklın denetimi olmaksızın (rüyada olduğu gibi), her türlü estetik ve ahlak kaygısı dışında düşüncenin ifade edilmesidir. Sürrealistler, akılcılığın karşısındadır. Onların temel amacı, bilinçaltının gizli dünyasını serbest çağrışım yoluyla ifade etmektir. Bunu özellikle gerçeküstü eserlerin çoğunda görmek mümkündür. Bu yaklaşımın en önemli temsilcisi Salvador Dalí'dir. Dalí, - imgeler içeren sanat yoluyla bilinçaltı yaratıcı potansiyeli serbest bırakmayı amaçlayan 20. yüzyıl öncü hareketi olan sürrealizmin bir simgesiydi. Dalí, fantastik baskıları yanında, farklı tekniklerle sürekli deneysel çalışmalarda bulundu.

Salvador Dalí'nin manevi yönüne çok az sanatçı ulaşmıştır. Gerçek bir yaratıcı olan bu sanatçının büyüleyici hayal gücü, çılgınlık ve teknik kesinlik karışımı en üst seviyededir. La petite sirène II (Küçük Deniz Kızı II) (Görsel 11) adlı bu orijinal yağlı boya, guaj ve suluboya, Hans Christian Andersen'in hikâyelerinden esinlenerek

1966'da yayınlanan bir litografi serisinin temeliydi. Renk, tuhafılık ve sanatsal hayal gücüyle dolu bu seri, onun en önemli eserlerinden biri olarak kabul edilir.



Görsel 11. Salvador Dalí, Küçük Siren II, 57,2 × 38,7 cm, Kâğıt Üzerine Suluboya. 1966.

Gerçeküstü nitelikler ve suluboyanın büyüleyici soyut kullanımıyla aşılanmış bu eser, parlak sarı bir güneşin altında canlı kobalt mavisi bir deniz sunar. İki yüzü olmayan deniz insanı dalgalarda neşelenirken, yosun benzeri saçları olan gri bir figür kumlu okyanus tabanında oturmaktadır. Bu figür, muhtemelen kompozisyonun sağ ortasındaki profilden görülebilen deniz cadısı tarafından aldatılan kayıp ruhlara gönderme yapmaktadır. Dalí'nin bu eserdeki yaklaşımı, Don Kişot için yaptığı ünlü çizimleri hatırlatmaktadır. Yine de bu suluboya, yaşamayı seçtiği büyülü masal dünyasını mükemmel bir şekilde yakalayan uhrevi bir palet ile ayırt edilir.

Soyut sanat: 20. yüzyılın ortalarında soyut sanat akımları, suluboyayı soyut formlar ve renklerle deneysel olarak kullanmışlardır. Bu dönemde suluboya, somut gerçekliğin ötesine geçerek duygusal ve spiritüel bir ifade aracı olarak değerlendirilmiştir (Kushner, 1991). Ancak soyut sanat akımları dışavurumcu ya da ifadeci olmaktan çok, biçimci bir estetik anlayışa sahip oldukları için bu çalışmada soyut resimlere yer verilmemiştir.

Sonuç

Geleneksel köklerinden güncel sanat uygulamalara kadar evrilen suluboya, sanatçılara duygusal derinliklerini ve yaratıcılıklarını ifade etme imkânı sunmuştur. Renk geçişlerindeki yumuşaklık ve su bazlı özellikleri sayesinde esnek bir kullanım sağlayan suluboya, modern dönemde soyut ifadelerden doğal manzaralara kadar geniş bir alanda tercih edilen bir ifade aracı olmuştur. Modern sanat içerisinde sanatçıların nesnel gerçeklikten içsel gerçekliğe dönmelerine bağlı olarak birçok özgün ifade tarzı ortaya çıkmıştır. Bu ifade tarzları, sanatçıların kendi sınırlarını zorlamalarına ve yenilikçi yaklaşımlar geliştirmelerine olanak tanımış, böylece modern sanatın çeşitli akımları içerisinde yeni tekniklerle birlikte kullanılmasına neden olmuştur.

Suluboya tekniği hem tarihsel kökenlerine hem de modern sanatın yenilikçi unsurlarına sağladığı katkılarla önemli bir ifade aracı olarak öne çıkmaktadır. Özellikle dinamik ve zengin yapısıyla modern dönem resim sanatına kattığı alternatif ifade diliyle dikkat çekmektedir. Bunun yanında suluboya tekniği, modern dönem resim sanatının sadece biçimsel ve estetik güzelliğine odaklanmaz, aynı zamanda bir iletişim yolu ve bir ifade aracı olarak duyguların iletiminde kullanılmıştır. Modern dönem sanatında yapılmış olan suluboya resimlere bakıldığında, sanatçısının duygularını resimle bütünleştirdiğini ve düşüncelerini sanatsal ifade aracı haline getirdiğini görmek mümkündür. Böylece resim yaratıcısının iç dünyasında olup bitenleri okumamızı ve onunla iletişim kurmamızı sağlayan saf bir dil haline gelmiştir. Suluboya tekniğinin modern sanat içerisinde kendine özgü bir kullanım şeklinin oluştuğunu söylemek mümkündür. Çünkü her sanatçının, tekniği kendine has bir üslupla kullanmış olması, suluboyanın çağdaş bir dil ve malzeme haline gelmesine de neden olmuştur.

Suluboya resminin yaratılmasında duygunun rolü oldukça önemlidir. Duygu, modern dönem resim sanatında biçimsel dilin özüdür ve duygu ile somut ifade arasındaki köprüdür ve ikisi birbirini tamamlar. Duygusal ifadenin, bir anlamda suluboya sanatının da ruhu olduğu söylenebilir. Duygu olmadan, bir suluboya eserinin canlılığı yoktur, tıpkı ruhunu kaybetmiş bir beden gibi iyi bir suluboya eseri, sanatçının tüm içsel duygularını yansıtmalıdır. Çünkü suluboya tekniğinin, renk ve tonlardaki ince nüansları oluşturabilme özelliği, sanatçılara derinlikli ve estetik açıdan zengin eserler ortaya koyma imkânı sunar. Anlık ve kendiliğinden ortaya çıkan duygusal tepkileri hızlı yakalama yeteneği, sanatçıların yaratıcılıklarını serbestçe ifade etmelerine olanak tanır. Sanatçının gerçek dünyasını -en şeffaf ve samimi şekilde- yarattığı eser üzerinde görmek suluboya tekniği ile mümkündür. Suluboya resim sanatı herhangi başka tekniklerin yardımcısı, tamamlayıcısı ya da bir tasarım aracı değil, bir ifade araç olarak kullanıldığı görülmektedir. Sanatsal ifadede ve üretimlerinde geleneksel resim teknikleri arasında geleneksel teknikler gibi kendine özgü bir dile sahiptir. Suluboya resmin en belirgin özelliği, "suyu" medyum olarak kullanarak ve sanatçıların duygu ve düşüncelerini suya ve boyaya karıştırmaktan oluşmaktadır.

KAYNAKÇA

- Agnieszka, M. (2023, Eylül 27). Beebly's watercolor painting: <https://watercolorpainting.com/blog/2023/09/27/who-invented-watercolor-paint-and-how-it-became-a-popular-medium-for-artists>
- Arnason, H. H. ve Mansfield, E. (2013). *History of modern art: painting, sculpture, architecture, photography*. Pearson.
- Biography. (2021). *Edouard Manet*. <https://www.biography.com/artists/edouard-manet>
- Brooklynmuseum.(t.y.).<https://www.brooklynmuseum.org/opencollection/objects/4674>
- Brown, A. (2008). *Baroque Art: Understanding Art*. London: Phaidon Press.

- Croce, B. (1983). *İfade Bilimi ve Genel Linguistik Olarak Estetik*. Çev. Tunalı, İ. Remzi Kitabevi.
- Croce, B. (1921). *The Essence of Aesthetic*. William Heinemann.
- Campbell, K. L. (2017). *A history of the British Isles: prehistory to the present*. Bloomsbury Academic, an imprint of Bloomsbury Publishing Plc.
- Görenek, G. (2020). *Modern sanat*. Journal Of Modernism and Postmodernism Studies (Jomops), 1(2), 10-22. <https://doi.org/10.47333/modernizm.2020265881>
- Hopper, E. ve Levin, G. (2001). *The complete watercolors of Edward Hopper*. Whitney Museum of Art ; W.W. Norton.
- Kane, K. (2023, Mayıs 10). The Rise of Watercolor Painting. americanwatercolor: <https://americanwatercolor.net/the-rise-of-watercolor-painting/>
- Karaoğlu, S. (2004). *Ressamlar: Türk ve Dünya Ressamları*. Nesa Yayıncılık.
- Krausse, A. C. (2005). *Rönesanstan Günümüze Resim Sanatının Öyküsü*. Literatür Yayıncılık.
- Kushner, M. S. (1991). *The modernist tradition in American watercolors, 1911-1939*. Mary and Leigh Block Gallery, Northwestern University.
- Li, S. (2020). *Visual Form Beyond Traditional Media - on the Expression and Construction of Watercolor Art in Digital Painting*. E3S Web Conf., 189, 03013.
- London, V. (2007). *The Place of Watercolor in the History of Arts*. watercoloracademy: <https://watercoloracademy.com/watercolor-academy-news/place-of-watercolor-in-history-of-arts>
- Lynton, N. 1991. *Modern Sanatın Öyküsü*, İstanbul. Remzi Kitapevi.
- Miller, L. (2012). *Fauvism*. London: Thames & Hudson.
- Parker D. (2010). *The Principles of aesthetics*. Nabu Press.
- Pettersen, P. (2024). *Edvard Munch'un* <https://watercolornordic.com/history-edvard-munch/>
- Piper, D. (2004). *The Illustrated History of Art*. Bounty Books.
- Richard, L. (1999). *Ekspresyonizm Sanat Ansiklopedisi*. (Madra B., Gürsoy S., Usmanbaş, İ. Çev.). Remzi Kitabevi.
- Selz, P. 1963. *Emil Nolde*. New York: Museum of Modern Art.
- Serullaz, M. (2004). *Empresyonizm Sanat Ansiklopedisi*. Remzi Kitabevi.
- Simms, M. T. ve Cezanne, P. (2008). *Cezanne's watercolors: between drawing and painting*.
- Smith, A. (2019). *André Derain and the Fauvist Movement: A Study of Color and Expression in Watercolor*. Art Journal, 36(3), 112-125.
- Smith, P. (2006). *The Fauve Landscape*. London: Yale University Press.
- Taylor, B. (2020). *Digital Painting Techniques*. San Francisco: Chronicle Books.
- Tolstoy, L. N. (2010). *Sanat Nedir?* (Çev. Mazlum Beyhan). İş Bankası Kültür Yayınları.
- Todorova, S. (2023). *The watercolor - a graphic or painting medium?* iwsbulgaria: <https://iwsbulgaria.com/the-watercolor-a-graphic-or-painting-medium>
- Tunalı, İ. (1983). *Croce Estetiğine Giriş*, Remzi Kitabevi.
- Turani, A. (2003). *Çağdaş Sanat Felsefesi*. Remzi Kitabevi.

- Ülger, K. (2022). Paul Cézanne'ı Anlamak: Sainte-Victoire Dağı'nın Provence'den Görünümleri Üzerine Bir İnceleme. *Akademik sanat* (15), 59-80.
- Whitfield, S. (1996). *Fauvism*. Thames & Hudson. Yfatch-30m
- Weitz, M. [1956] (2005) "The Role of Theory in Aesthetics" *Aesthetics and The Philosophy of Art. The Analytic Tradition. An Anthology*. Peter Lamarque and Stein Haugom Olsen (editörler). Oxford: Blackwell Publishing
- Young, M. (2021). *After Disappearing for Decades, a van Gogh Watercolor Sold Under Duress and Then Stolen by Nazis May Fetch* <https://hyperallergic.com/691726/a-van-gogh-watercolor-sold-under-duress-and-then-stolen-by-nazis-may-fetch>
- XiaoLan, Z., (2021) *The Natural Perception and Emotion Expression of Watercolor Landscape Sketch*, *Art and Performance Letters* ISSN 2523- 5877 Vol. 2 Num. 5.

GÖRSEL KAYNAKÇA

- Görsel 1.** <https://www.meisterdrucke.uk/fine-art-prints/Joseph-Mallord-William-Turner/227732/The-Lauerzersee-with-Schwyz-and-the-Mythen.html>
- Görsel 2.** <https://www.brooklynmuseum.org/opencollection/objects/4674>).
- Görsel 3.** <https://www.pubhist.com/w12725>).
- Görsel 4.** <https://www.christies.com/en/lot/lot-6341124>).
- Görsel 5.** <https://watercolornordic.com/history-edvard-munch/>
- Görsel 6.** <https://www.artnet.com/artists/ernst-ludwig-kirchner/unterhaltung-a-K4ZYDfIMBdV2>
- Görsel 7.** <https://www.artpane.com/default.htm?action=books&item=B1032>).
- Görsel 8.** https://www.artpane.com/Books/B1032_Z_Emil_Nolde_Landscapes_by_Martin_Urban.htm
- Görsel 9.** <https://www.wikiart.org/en/andre-derain/music-1904>
- Görsel 10.** <https://museupicassobcn.cat/index.php/en/collection/artwork/artists-father-25>)
- Görsel 11.** <https://www.artsy.net/artwork/salvador-dali-la-petite-sirene-ii>)



PERFORMANS SANATINDA RİTÜELLER VE ŞEYLER

*Hakan ARIKAN**

Özet

Sanat ve ritüel insanlık tarihi boyunca toplumların yaşamında önemli yeri olan kavramlardır. Sanat, insanın yaratıcılığını ve duygusal ifade biçimini ortaya koymak için yararlandığı ve farklı yaklaşım biçimleri ile ürettiği estetik ve sembolik yapıtlardır. Ritüel ise, belirli bir gelenek, sistem, yaklaşım içinde gerçekleştirilen ve sembolik anlamlar taşıyan toplumsal yapıyı, kimliği ve inanç sistemlerini pekiştirmeye yönelik tekrarlanan eylemler olarak tanımlanır. Sanat ve ritüel her ikisi de insan yaşamını derinleştiren insanlar arasındaki kolektif anlayışı güçlendiren araçlardır. Bu nedenle sanat ve ritüel insanlık tarihinde sosyal, kültürel ve siyasal gelişmenin temel dinamiklerindendir. Bu açıdan bakıldığında ritüel ve sanat arasında bir ilişkinin gerekliliği kaçınılmazdır. Ritüelin kökeni hakkında düşündüğümüzde performans sanatının 1960'lardan sonra geleneksel ritüellerle bir bağ kurduğu gözlemlenmektedir. Performans sanatçıları pagan inancına, Hristiyanlığa, mitlere ve Şamanizm'in ritüelistik yaklaşımlarına öykünerek hem geleneksel ritüelleri yeniden canlandırmış hem de ritüelleri toplumsal bir eleştiri aracına dönüştürmüşlerdir. Araştırma kapsamında öncelikle ritüel, performans, performans sanatının tarihsel gelişimi ele alınmış ve bu kavramlar etrafında performans sanatı içerisinde örneklem olarak hem Türkiye'de hem de dünyanın diğer ülkelerinde yaşayan sanatçıların ritüelleri, mitleri performanslarında hangi bakış açıları ile ele aldıkları araştırılmıştır.

Anahtar kelimeler: Sanat, Ritüel, Performans, Performans Sanatı.

RITUALS AND THINGS IN PERFORMANCE ART

Abstract

Art and ritual have been important concepts in the lives of societies throughout human history. Art is the aesthetic and symbolic works that humans use to reveal their creativity and emotional expression and produce with different approaches. Ritual is defined as repeated actions carried out within a certain tradition, system, and approach and aimed at reinforcing social structure, identity, and belief systems that carry symbolic meanings. Art and ritual are both tools that deepen human life and strengthen collective understanding between people. Therefore, art and ritual are among the fundamental dynamics of social, cultural, and political

* Doç. Dr. Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, ORCID: 0000-0003-1752-345, hakanarikan@yyu.edu.tr

development in human history. From this perspective, the necessity of a relationship between ritual and art is inevitable. When we think about the origin of ritual, it is observed that performance art has established a connection with traditional rituals after the 1960s. Performance artists have both revived traditional rituals and transformed rituals into a tool of social criticism by emulating pagan beliefs, Christianity, myths, and the ritualistic approaches of Shamanism. Within the scope of the research, firstly, ritual, performance and historical development of performance art were discussed and around these concepts, it was investigated from which perspectives artists living both in Turkey and other countries of the world addressed rituals and myths in their performances as examples within performance art.

Keywords: Art, Ritual, Performance, Performance Art.

Giriş

Ritüel; “din, tapınma, büyü ya da erginlikle ve geçiş dönemleriyle ilgili geleneksel tören, ayin” anlamına gelir (Veyis Örnek, 1971). Ritüeller, insanların toplumların kültürel ve ruhani yaşamlarında önemli bir rol oynar ve genellikle belirli bir topluluğun değer yargılarını ve normlarını ifade eder. 19. yüzyılın sonundan itibaren ritüel ve ritüellik konuları, sosyoloji, antropoloji, dinler tarihi, sanat gibi farklı alanlarda sürdürülen araştırmaların içinde yer almaktadır. Bu kapsamda bazen din ile olan ilişkilerinden söz edilmiş bazen kısa yoldan simgesel birer faaliyet alanı olarak tanımlanmış bazen kolektif bir eylemsellik olarak öne çıkarılmış bazen de, geçiş ritüelleri olarak kategorileştirilmiştir (Kasap, 2021).

Sanat ise, temel olarak duyguların yaratıcı ifadesi, dışavurumu ya da daha genel bir tanımlamayla, yaratıcılığın ve hayal gücünün ifadesi olarak anlaşılabilir. Fakat şunu vurgulamak gerekir ki tarihsel süreç içinde neyin sanat olarak adlandırılacağına dair yaklaşımlar sürekli değişmiş ve dönemsel tanımlamalar yapılmıştır.

Sanatın doğası ve anlamı üzerine yapılan sorgulamalar, yüzyıllardır inançlar, ritüeller, gelenekler, Tanrı ya da varoluşsal problemler vb. gibi konularla birlikte insanları meşgul eden temel meselelerden biri olmuştur. Bu kavramlar hiçbir zaman önemini yitirmemiş, aksine toplumsal ve kültürel gelişimle birlikte farklı boyutlar kazanmıştır. Tarih boyunca süregelen toplumsal olaylar, inanç sorgulamaları hakikati kendi varlığı ve evrenin gizemi üzerine insanlığın çözmeye çalıştığı ancak tam anlamıyla çözemediği sorunlar var olmuştur. Bu konular, kolektif düşünce hareketlerini beslemiş ve insan topluluklarını yeni anlam arayışlarına yönlendirmiştir. Simyacılar, din adamları, filozoflar ve sanatçılar bu temaları kullanarak toplumsal hayatın şekillenmesinde önemli rol oynamışlardır.

Hem sanat hem de ritüel, insanların duygusal ve ruhsal ihtiyaçlarını karşılamının yanı sıra toplumsal bağları güçlendirmeye ve kültürel kimliği inşa etmeye katkı sağlar. Her ikisi de insan deneyimini derinleştirerek ve topluluklar arasında ortak bir anlayışı teşvik eden araçlar oldukları için özellikle kültürel tarih açısından büyük bir öneme sahiptir (Akbaş, 2024). Bu bağlamda sanat ve ritüel

arasındaki ilişki önemlidir ve ritüeller, performans sanatında kullanılan teknik yaklaşımlardan biridir. Sanatçılar belirli bir dini veya kültürel anlayışı yorumlayıp yeniden şekillendirerek performanslarını uygulamaktadırlar. Bu doğrultuda sanatçılar bir kültür bilimcisi gibi geçmişten günümüze kültürlerin ritüellerini araştırarak sanat, etnografi, siyaset ve sosyolojiyi sentezleyerek özgün bir bakış açısı geliştirmektedirler.

Ritüel ve Ritüellik

Genel olarak din tanımlamasının yapılabilmesi için üzerinde durmamız gereken konulardan birisi ritüellerdir. Batı dillerinde ritüel kelimesi, “izlenecek yol” ya da “düzen” anlamına gelir. Dinler tarihindeki özelleşmiş manası insan ve metafizik güçler arasında doğru iletişimi yakalamak için geliştirilmiş yoldur. Ritüel, insanı öteki dünya ile ilgili amacına ulaşmasını sağlayan bir metottur. Belki de daha tanıdık bir ifade ile ritüel, ibadetin bir başka adıdır. Aslında ritüelin ibadeti aşan bir anlamı vardır. İbadet sadece insanı tanrıya bağlayan yakınlaştırıcı bir yoldur. Ritüelse daha geniş bir anlamı içerir, aynı zamanda insanı kozmik varlıklara, kozmik düzeni her türlü metafizik alana bağlayan evrensel bir bağıdır (Demirci, 2013).

Ritüel kavramı Türkçeye Fransızcadan geçmiş bir kelimedir. Türkçedeki karşılığı ise Farsça kökenli “ayin” kavramıdır. Sedat Veyis Örnek, “Etnoloji Sözlüğü” adlı kitabında “ritüel” kavramını şu şekilde tanımlamaktadır. “Din, tapınma, büyü ya da erginlikle ve geçiş dönemleriyle ilgili geleneksel tören, ayin” (Örnek, 1971).

Gürkan Korkmaz (Korkmaz, 2019). “Türk Tiyatrosunun Postmodern Poetikası-1, Köy Seyirlik Oyunları” isimli kitabında “Ritüel” sözcüğünün kökenini şu şekilde açıklar.

Bir diğer yaklaşım ise “Ritüel” kavramının “saymak, uyum sağlamak gibi farklı anlamlara gelen “rita” sözcüğünden türediği yönündedir. Zaman içinde Latinceye “ritus” tören, ayin, gibi anlamlar olarak geçen sözcük buradan Orta-Latinceye “Rituale”, Orta-Latineden Fransızcaya “Ritüel”, ve İngilizceye ise “Ritual” biçiminde yerleşmiştir. Sonrasında kavram Türkçeye de “ayin” kelimesi olarak geçmiştir.

Kasım Karaman “Ritüellerin Toplumsal Etkileri” isimli makalesinde ortak özellik ve işlevlere göre ele alındığında ritüel birey ya da gruplarla ilgili bazı değerlerin uygun zamanlarda, sembolik olarak değişmeyen ardışık davranış biçimleri ile tekrarlanması olarak ifade eder. Ritüeller, çoğunlukla dini olmakla birlikte sadece din üzerinden ele alınamazlar. Dolayısıyla ritüeller dini olabileceği gibi sekülerde olabilir. Ancak dini ya da seküler olma durumuna göre anlamsal farklılaşma söz konusu olabilmektedir. Bu yüzden sosyoloji ve antropolojide ritüel ve seremoni arasında bir farklılık görülmektedir. Bu ayrım ritüellerin daha çok dini, seremonilerin ise bu dünyaya yönelik sembolik bir faaliyet olması üzerinde şekillenmektedir. Ayrıca seremoni kolektif bir topluluğa ihtiyaç duyar, fakat ritüel kolektif ya da tek bir kişi ile de yapılabilir (Karaman, 2010).

Gordon Marshall ise, (Marshall, 1999). “Sosyoloji Sözlüğü” nde ritüeli genel olarak şöyle açıklamaktadır:

Ritüel (ritual) uygun zamanlarda yerine getirilen ve sembollerinde kullanıldığı, sık sık tekrarlanan bir davranış modeli. Ritüellerin etkili olduğu başlıca toplumsal alanlardan birisi dindir. Ancak ritüellerin etki alanı seküler ve gündelik yaşama kadar uzanır. Örneğin Erving Goffman’ın dramaturjik sosyolojisi aktörlerin ortak bir gerçekliğini kabul ederken iş birliği yaptığı ve birbirlerini benlik duygusunu kurduğu ritüelleştirilmiş gündelik davranış kodları niteliğindeki etkileşim ritüelinden söz etmektedir (Marshall, 1999).

Richard Schechner ise, kutsal bağlamında ritüeli sosyolojik açıdan şöyle açıklamaktadır.

Ritüel kelimesini telafuz etmek bile başlı başına büyük bir sorun demektir, ritüel o denli farklı biçimlerde tanımlanmıştır ki bir kavram, süreç, ideoloji, deneyim, vb gibi çok fazla anlama geldiği için çok az şey ifade eder. Yaygın kullanımıyla ritüel, yine bir başka kaygan kelime olan kutsal ile özdeşleştirilir (Schechner, 2015).

Dartiguenave ise, ritüel ve ritüellik arasında bir farklılığın olduğunu düşünür. Ritüeli, bir yenileme, simgesel varlıkları ve nesnelere belli bir nitelik katan bir bölümlenme işlemine tabi tutan olmuş bitmiş bir eylem olarak dile getirir. Ritüellik ise bir toplumun yaşam şeklinin yeniden biçimlendirilmesi, sosyolojik evrim sürecine gönderme yapar. Bourdieu’ye göre, ritüel, kimlik ve bütünlük, üzerinde ortak karar kılınmış kurumsal bir edimdir. Yapısında bir zorunluluk fikri vardır. Ritüellik, ritüelin şekil değiştirmesi sürecine ilişkindir. Kültürleşme sürecine bağlı olarak ritüelden kopuş, sosyolojik yapı değiştikçe, anlam ve içerik noktasında köklü değişimleri de beraberinde getirir. Ritüellikte, ritüelin kökünden tamamıyla kopulmaz, fakat ritüel var olduğu gibi de tekrarlanmaz. Ritüelin anlamsal içeriğinden kopuşu ifade eder (Kasap, 2021). Ritüellik, ritüelin yorumlanmış haline karşılık gelir. Ritüel belli bir zamana, göndermede bulunurken, ritüellik ise yeniden varlığa getirme, yorumlama ve güncelleme fikrini içinde barındırır.

Performans

Akademik ortamda “Performans” disiplininin kurucusu sayılan ve ritüeller üzerine yaptığı kapsamlı araştırmalarla bilinen Amerikalı tiyatro insanı Richard Schechner performans kavramını şöyle ifade etmektedir: “birey ya da grup tarafından, bir diğer bireyin ya da grubun huzurunda yapılan etkinlik” (Tecimer, 2006).

Performans kelimesi yabancı kökenli bir kelimedir. Kişinin bir işte veya alanda göstermiş olduğu yeterlilikler ve harcamış olduğu en yüksek enerji olarak tanımlanabilir. Antropolog Erving Goffman “Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu” isimli monoğrafisinde “performans”ı hangi anlamda kullandığını şöyle dile getirmektedir:

Bir kimsenin belli bir gözlemci kümesi önünde sürekli bulunduğu bir süre boyunca gerçekleştirdiği ve gözlemciler üzerinde biraz da olsa etkisi olan tüm faaliyetleri

anlatmak için “performans” sözcüğünü kullandım diyerek dile getirmiştir (Goffman, 2014).

Semra Germaner ise (Germaner, 1997), performansı şöyle açıklamaktadır:

İngilizce ve Fransızca’daki tanımıyla performance sözcüğü “tamamlama” anlamını içermektedir. Bir sanat yapıtının “tamamlanması” bir başka deyişle “Sanat Performansı”, o sanat yapıtının, hiçbir özel beceri gerektirmeden, özel bir işlev ve ifade yüklemekten seyirci tarafından tamamlanması anlamına gelmektedir (Germaner, 1997).

Akademisyen Adnan Çevik Performans’ı

“oyunla ıslah edilmiş veya yayılmış ritüelleştirilmiş davranış” olarak tanımlar ve açıklar: “ sporda iş yaşamında hatta cinsel ilişkide “performans” bir şeyi belli bir standartta yapmak, başarmak ve yüksek bir dereceye erişmek demektir. Sanatta “performans” bir gösteriyi, dansı, oyunu veya konseri sahnelemektir (Korkmaz, 2019).

Performans, bir hedefi, hikâyeyi, performansı gerçekleştiren kişi veya kişileri bünyesinde barındıran ve bu kişilerin dışında izleyiciye ihtiyacı olan bir eylem biçimidir. Çünkü bir eserin performans olabilmesi için bir icracı ve gerçekleşen gösteriyi izleyen kişiler olmalıdır. Bu nedenle performansta icracı ve seyirci birbirine bağımlıdır (Martinez, Demiral, 2014).

Victor Turner’a göre performans özünde bir ritüel, güncellenmiş bir davranıştır ve her performans, harekete odaklı yani eylemsel yanı ile ritüelin yeniden yaşam bulan örnekleridir. Turner performansa içinde sosyal dramayı katabileceğimiz disiplinlerarası geniş bir bakış açısı ile ilgi duyar çünkü performans ona göre açık, tamamlanmamış, ve arada bir sanattır (Dastarlı, Okkalı, 2024). Sonuç olarak ritüel ve performans kavramı yukarıdaki farklı tanım ve yaklaşımlardan da anlaşıldığı gibi tanımlanması ve ele geçirilmesinin zor olduğu anlaşılmaktadır. Hem performans hem de ritüel kavramı pek çok insanın farklı anlamlar yükleyerek gündelik hayatın içinde kullandığı kavramlardır. Hangi bağlamda ele alınırsa alınsın, performans ve ritüel tarihsel, toplumsal ve kültürel gelişmelerle birlikte bir değişime girdiği ve yenilendiği görülmektedir. Günümüzde performans ve ritüel kavramı sosyolojiden antropolojiye, sanattan psikososyolojiye, teolojiden, etnolojiye, kadar farklı disiplinlerin ortak konularından biri olarak ele alınmaya devam etmektedir.

Bir Eylem Biçimi Olarak Performans Sanatının Tarihsel Gelişim Süreci

Performans sanatının ilk örnekleri 1970’ler ve 80’lerde Amerika, Avrupa ve Japonya’da kültürel faaliyetler olarak görülmüştür. Aynı tarihsel sürecin ürünü olan postmodernizm gibi performans da halkın benimsemeye başladığı ve görsel arenada öyle karışık ve farklı projelerle popüler hale gelmiştir ki, hem görünürlüğü hem de yaygınlığının giderek artması nedeniyle tanımlanması ve ele geçirilmesi güçleşmiştir. 1970’ler ve 80’ler boyunca performans sanatı gelişirken, sanatta bir yandan kendini ifade etme biçimi çeşitleniyor ve popüler kültüre ait soytarı, fiziksel nesnelerle gösteri yapan ustalar, monologlar, stand-up’çılar gibi pek çok geleneksel eğlence

ustalarıyla ilişkisi belirginleşmeye başlıyordu. İlk örneklerinin görülmeye başladığı zamanlarda performans sanatı, ilk kabare gösterileri, fütürist yaklaşımlar ya da dada sergileri gibi, küçük bir sanatçı ortamında üretilmeye çalışılıyordu. 20. yüzyılın ilk dönemlerinde, hem tiyatro hem de dans alanındaki değiştirilip tekrarlanabilen hareketlerle arasındaki birlikteliği, akılcı fikirlere ve konuşmaya karşı bedenın anlatımcılığını geliştirmeye gösterilen yakınlık, konu ve ürün yerine formun ve yaratım sürecinin öne çıkarılması meydana getiriliyordu. Yirminci yüzyılın ilk yıllarının Avrupalı avangardları, ilk dönem performans sanatı için hem bir köprü hem de altyapı sağlamıştır. Bazı Avrupalı sanatçılar, özellikle 1930'lu ve 40'lı yıllarda Birleşik Devletler'deki sanatçılara doğrudan esin kaynağı olmuştur. New York ve Kaliforniya'da, 1970'lerde performans alanında üretilen işlerin asıl kaynağı deneysel tiyatrodan değil, ortam yaratma, happeningler, ve kavramsal sanat gibi, görsel sanatlar alanındaki yeni yaklaşımlardan ve Anna Halprin, Simone Forti ve Yvonne Rainer gibi isimlerle yeni danstan beslenmiştir (Carlson, 2013).

Modern performans tarihinin kilit önemdeki olaylarından biri, Alan Kaprow'un 1959 yılında Reuben galerisinde gerçekleştirdiği "18 Happening in 6 Parts" dır. Bu ilk gösterim hem kamuoyu hem de basın için yeni ve büyük bir avangard etkinlik biçimi "happening" adıyla anılır olmuştur. Kaprow "happening" ismi üzerinde dururken, tiyatro ya da performansa benzetmekten öte, etkinliğin durağanlığı üzerine odaklanmıştır. Happeninglerin klasik alışılmış sanat yaklaşımlarından ayrılan yanı kendiliğindenliği değil yararlandığı materyal çeşitliliği ve onu izleyiciye sunma şeklidir. Michael Kirby happening'i tanımlarken "tiyatronun belli bir amaç için kompoze edilmiş halidir" der. Tiyatrocular ve tarihçileri, happeningleri ve sonrasında performans sanatı yaklaşımlarını tiyatral avangarda dahil etmeye çalışmışlardır. Tıpkı bizim yaptığımız gibi dönüp fütürizme, dadaya ve sürrealizme bakmışlardır (Carlson, 2013). Performans sanatı, izleyiciyi yalnızca bir gözlemci konumundan çıkarıp onu estetik deneyimin bir parçası haline getiren, etkileşimli ve deneyime dayalı bir sanat biçimidir. Bu bağlamda, performans sanatının postmodern yapısı, estetik haz ve bireysel deneyimi merkeze alan hedonist yaklaşımla da örtüşmektedir. Hedonizm, özellikle sanat aracılığıyla duyuşal ve zihinsel hazzın yaşanmasını vurgularken, performans sanatı da sanatçı ve izleyici arasında doğrudan bir etkileşim kurarak bu hazzı üretmeyi hedefler. Nitekim postmodern dönemde sanatın izleyici üzerindeki etkisini artıran performans sanatı, sanatçı-alımlayıcı ilişkisini estetik haz temelinde yeniden yapılandırarak sanatın salt bir görsel nesne olmaktan çıkıp, bedensel ve duyuşal bir deneyime dönüşmesini sağlamaktadır (Küpeli & Ünlü, 2020).

1920'lerde Almanya'da performans sanatının gelişimine hem fikirselle hem de eylemsel olarak önemli bir katkı da Bahaüs okulundan gelmiştir. Performansı bir sanat ifade biçimi olarak görüp üstünde hassasiyetle çalışan bir okul olmuştur. Bu girişimin öncüsü Oscar Schlemmer'dir. Yazıları ve soyut dans kompozisyonları çok dikkate değer 1922 tarihli "Triadia Ballet" gibi insan bedeninin mekan içindeki düzensel imkanlarına Avrupa çapında dikkat çekmiştir. Bir başka Bahaüs ünlü

kişiliği, Laszlo Moholy-Nagy “bütünsellik tiyatrosu”nun yaratılmasına da katkıda bulunan önemli bir isimdir. Moholy-Nagy’nin Bahaus performanslarına ilişkin izlenimleri ve Leger’nin sürrealist “Relache” hakkında kaleme aldıkları ortak noktalar üzerinde durmaktadır. İkisi de 1920’lerin avangartlarının sonraki süreçte performans işleri bakımından önemini dile getirirken, diğer yandan da avangardın hangi noktalardan farklı özelliklere sahip olduğunu göstermeye çalışmaktadırlar (Carlson, 2013). 1960’lı yıllardan sonraki performans sanatının günümüze gelişerek erişmesinde bir de Fluxus sanatçıları ile Vücut Sanatını önceleyen kadın performans sanatçılarının çalışmalarının da büyük payını unutmamak gerekir.

“20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar” adlı kitabında Ahu Antmen 1970’lerde kabul görmeye başlayan performans sanatının disiplinlerarası yaklaşımı üzerinde durur. Ona göre performans sanatı, Vücut Sanatı, Happening, vb. farklı başlıklar etrafında gündeme gelmiş ve Sitüasyonizm, Fluxus, Feminist Sanat, gibi birbirinden farklı yaklaşımlar içine sokularak uygulanmıştır. Seyirci önünde gösterilen bir etkinlik olması bakımından tiyatro ile olan ortak noktaları gündeme gelen performans sanatının kök itibarı ile fikir sanatının içinden doğan bir yaklaşım biçimi olarak ilerleme gösterdiğini, tiyatro ile olan bağının ise daha mesafeli olduğunu da dile getirmek gerektiğini vurgular (Antmen, 2014).

Araştırmanın Amacı

Araştırmada aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır.

- Araştırma kapsamında hem Türkiye’de hem de dünyanın diğer ülkelerinde önemli yerleri olan performans sanatçıları ritüelleri, mitleri performanslarında hangi bakış açıları ile ele almaya çalışmışlardır?
- Araştırma kapsamında, ritüelin tarihsel ve kültürel bağlamları ile performans sanatına olan etkisi ve performans sanatının izleyici ile kurduğu ilişki kendini nasıl göstermiştir?
- Araştırmada örneklem olarak ele alınan sanatçılar performanslarında ritüelleri, hangi noktada toplumsal bir eleştiri aracına dönüştürmüşlerdir?

Araştırmanın Yöntemi

Çalışmada performans sanatının tarihsel gelişim süreci incelenmiş, ritüel ve performans kavramları etrafında örneklem olarak ele alınan sanatçıların farklı ritüelleri, mitleri performanslarında hangi bakış açıları ile ele almaya çalıştıkları incelenmeye çalışılmıştır.

Araştırmanın incelenmesinde nitel veri analiz tekniği olarak doküman incelemesi yapılmıştır. Bu konuda literatür taraması yapılmış kitaplar, tezler, süreli yayınlar incelenmiştir. Elde edilen veriler doğrultusunda örneklem olarak seçilen sanatçıların performanslarının içerik analizleri yapılmıştır.

Bulgular

Tarihsel süreç göz önüne alındığında performans sanatı bir akım değildir. Sanat yapma biçimi olarak klasik geleneksel sanata karşı bir duruş olarak performans sanatının en önemli özelliği, sanatın özgürlüğüdür. Bu açıdan katı kuralları olan bir sanat yaklaşımı olarak düşünülmemelidir. Performanslar ortaya çıkışından bu yana savaş, zulüm, sömürü, şiddet, baskı gibi karşı olunan durumları eleştiren eylemsellikler olarak göze çarpmaktadır. Bu yüzden genellikle sıra dışı bir yaklaşım olarak kabul edilmiş ve sanatçıları da aktivist birer eylemci olarak görülmüştür. Performans üretim biçimlerinde ifade edilmek istenen düşünceyi yansıtacak her türlü malzeme ve yaklaşım sınırsız olarak kullanılmaktadır. Klasik üretim biçimlerinin sunumu için gerekli olan sanat galerileri gibi belirli alanlara ihtiyaç duyulmazken, izleyiciye, o anda direkt ulaşan, izleyiciyi sürecin bir parçası haline getiren performanslar, farklı disiplin ve her türlü materyalden de faydalanmaktadır. Sonuç olarak performans sanatı, 1960'lardan günümüze evrilmiş süreçte radikal etkiler yaratmış, 1980 sonrasında giderek yaygınlaşması ve kısa sürede tüm dünyada bir araştırma ve tartışma başlığı haline gelmesi aynı zamanda eleştirel bir dizgeyi de tetiklemiştir. Bundan sonraki süreçte de önemini koruyan bir sanat yaklaşımı olarak varlığını sürdürmeye devam edecektir.

Ritüel ve Performans Sanatı

1960'lardan günümüze kadar Happening, Bahaus Okulu, Fluxus, Beden Sanatı, Video, Feminist yaklaşımlar gibi farklı sanat hareketleri performans sanatının evrilmesinde önemli katkıları olmuştur. Dönemin sosyal kültürel ve politik olaylarından etkilenen sanatçılar toplumsal problemleri performanslarına yansıtmışlardır. Özellikle 1. Dünya Savaşı'nın sebep olduğu yıkımlara ve gelişmekte olan yeni dünya düzenine karşı bir tepki ve başkaldırı geliştirmişlerdir. Bu tepkiler sonucunda yapılan performanslar önem kazanmaya başlamıştır. Özellikle Dada akımından etkilenen performans sanatı sanatçıları yaşamın gerçekliği ile iç içe olan ve sanatın sadece galerilerle sınıflandırılmasına ve ticarileşmesine de karşı çıkarak izleyiciler önünde aracı olmaksızın iletişim kurmak istemişlerdir. Performans sanatı, sanatçıların vücutlarını, seslerini ve herhangi bir alanı kullanarak canlı bir deneyim yaratmak için farklı teknik yaklaşımları bir araya getirdikleri faal bir alandır. Bu teknikler arasında doğaçlama, anlatı, ritüel gibi yaklaşımlar ile seyircinin dikkatini çekerek, duygusal bir bağ kurmak için kullanılmaktadır.

Görsel sanatlar da performans sanatında önemli bir yere sahiptir. Sanatçılar sahne tasarımı, kostüm tasarımı, heykeller, resim ve diğer görsel unsurları performanslarında kullanarak atmosfer oluştururlar. Böylece performans sanatının sınırlarını zenginleştirerek genişletmektedirler. Ritüellerde, performans sanatında kullanılan teknik yaklaşımlardan biridir. Sanatçılar belirli bir dini veya kültürel anlayışı taklit ederek veya yeniden yorumlayarak performanslarını gerçekleştirmektedirler (Mandıra, 2024). Bu teknik yaklaşım izleyicilerde duygusal ve manevi bir deneyim yaratmaktadır. Bu yaklaşımla performanslarını gerçekleştiren sanatçılardan biri de Linda Montano dur.

Sanatçı Linda Montano 1980'lerde diğer insanların yaşamlarına olan ilgisini resmileştirmek için "sanat, yaşam danışmanlığı" adını verdiği performansları geliştirmiştir. Danışmanlık performanslarında sanatçı kültürel gelenekleri, içsel dönüşümü, şamanik göçe yolculuğu, Karaib şamanlarında ve şifa ritüellerinde karşımıza çıkar. 1972 tarihli bir performansı olan "Tavuk Dansı"nda sanatçı tavuk kostümü elbisesiyle, ruhu hayvan ile özdeşleşmiş bir şekilde San Francisco'nun farklı alanlarında dans etmiştir. Sanatçı hayvanı sadece kostüm gibi üzerine giymemiş, onun gibi hareket ederek adeta onunla özdeşleşerek ruh birliği oluşturmaya çalışmıştır (Görsel-1) Montano, kökleri Uzak Doğu inançlarına dayanan bir şifa ritüeli yaparak "sen iyisin" telkinini edindiğini, iyi olmanın yolunun sessiz kalmak ve kımıldamadan oturmaktan geçtiği için bu yaklaşıma sanatın da yer vermek istediğini dile getirmiştir (Dastarlı, Okkalı, 2024).

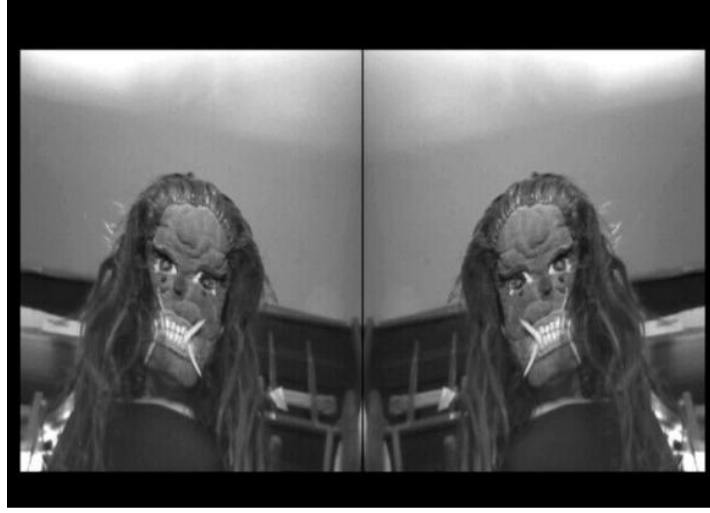


Görsel 1. Tavuk Dansı (Chicken Dance), Linda Montano, Performans fotoğraf, San Francisco, 1972

Montano bazen herhangi bir hayvan ya da örneğin kuş gibi ruhların çılgınlıklarını taklit eden şaman, kimi zaman çılgınlıklarını farklı seslerle ritmik şekilde davul çalarak sürdürür. Böylece ritüelin ilerleyen süreçlerinde icracı değişmiş ve başka bir ruha bürünmüş hale gelir (Dastarlı, Okkalı, 2024). Böylece Şamanizm'de olduğu gibi sanatçı bulunduğu yeri de kutsallaştırarak performansını tamamlamış olur.

Önemli performans sanatçılarımızdan Feminist sanatçı Nil Yalter'in şamanik ritüeller şeklinde gerçekleştirdiği çalışmaları da buna örnek verilebilir. Yalter de 1970'lerden itibaren gerçekleştirdiği performanslarında Şamanizm'in ritüellerine uygun unsurlar kullanmaktadır. Genel olarak ritüelistik tekrarlara dayanan performanslarında ritüel unsurlar kullanan Yalter, işlerinde göçebe hayatına ve bu minvalde gelişen şamanistik ritüellere dair semboller kullanır (Tezkan, 2013). 1979 tarihli şaman, bu tarz çalışmalarına örnek olarak gösterilebilir. Bir performans

videosu olan bu işinde icracının bir şaman maskesi taktığı görülmektedir. (Görsel-2) Performans sırasında yapılan hareketler ise kendinden geçen bir şamanın ritüelini hatırlatmaktadır.



Görsel 2. Shaman (şaman), Nil Yalter, Video-Performans, 1979

Şamanistik ritüel yaklaşımlar içindeki bir performansı da 2009 yılında gerçekleştirdiği “Lord Byron Meets the Shaman Woman” isimli performansıdır. (Görsel-3) Performans süresince şamanistik görüntülere dair edebi metinler ve şaman imgeleri barındıran videonun ilerleyen aşamalarında, Nil Yalter hayvan kürkünden yapılmış bir kıyafetle şamanistik bir ritüel ile oturur vaziyette ve kendinden geçmiş durumda görülmektedir. Bu açıdan Yalter’in çalışmaları içerik bağlam simge ve semboller açısından Şamanizm’e ve ritüelliğe ilişkin referanslar ile doğrudan ilişkilenebilir.



Görsel 3. Lord Byron Meets the Shaman, Nil Yalter, video-art- Performans, 2009

Sonuç olarak Nil Yalter, 1970’lerden itibaren Paris’te kurduğu feminist kolektif “Femmes en Lutte” ile birlikte sanatını bir politik performans olarak kurgulayan, kavimleri karşılaştıran bir kültür bilimcisi gibi şamanizm’i çalışır. Yalter,

geçmişten günümüze kültürlerin ritüellerini araştıran sanatla, etnografi ve sosyolojiyi birleştiren bir sanatçıdır.

Performanslarında sosyolojiyi, kültürü ve ritüelleri kullanarak gerçekleştiren ve isminden söz ettiren önemli diğer bir sanatçımız da Nezahat Ekici'dir. Nezahat Ekici, 2012 yılında "Pi Artwork Tophane" de "İmagine/Hayal et" isimli bir performans gerçekleştirmiştir. Sanatçının "İmagine" performansı, sosyoloji, kültür, din ve geleneksel yaklaşımlar gibi içerikler sarmalında şekillenmiştir. (Görsel-4) Ekici İspanya gezisi sırasında görüp öğrendiği berberilerin ve arapların kültüründen etkilenerek "acıyı haykırış" manasına gelen ve bölgenin geleneksel halk dansı olan Flamenko dansıyla "İmagine" performansı arasında bir bağ kurmuştur. Ekici, Flamenkonun ritmik hareketlerini kendine göre yeniden yorumlamıştır.

Dans öğretmenleri öğrencilerine Flamenko dans hareketlerini gösterirken bir elma ağacı düşünmelerini ve elmaları ağaçtan hızlı bir şekilde alarak yere fırlatmalarını söylerler. Ekici'de bu performansında Flamenkonun tekrar üzerine dayalı ritmik yapısını elma toplama hareketi arasında bir bağlantı kurarak somutlaştırmıştır. Ekici performans esnasında üzerinde durduğu sahnede hareket ettikçe ayaklarını ritmik Flamenko dansının vuruşlarıyla yere sert bir şekilde vurmakta ve ses yankılandıkça misinalara bağlanmış olan elmaları kopararak hızlı bir şekilde yere atmaktadır (Parmaksız, Şakalar, 2021).



Görsel 4. İmagine/Hayal Et" Nezahat Ekici, Performans fotoğraf, Pi Artwork, İstanbul, 2012

Bu yaklaşımıyla sanatçı elma imgesi ile bir estetik yaratmış ve gerçekliğin ötesinde elmalar üzerinden izleyicilere farklı bir pencereden bakma imkânı sunmuştur. Ekici, bu yaklaşımı ile Flamenko dansını Âdem ile Havva'nın cennetten kovulması ile ilişkilendirmiştir. Ekici hareketleriyle olduğu kadar kendi ruh halini dışavuran yüz jestleriyle de performansına farklı bir anlam kazandırmaktadır. Aynı zamanda Ekici "İmagine" performansı ile izleyiciyi, kökensel bir yolculuğa çıkaran sanatçı, insanoğlunun cennetten kovulma durumunu alışılmışın dışında bir yaklaşımla bizlere göstermektedir. Kutsal metinlerde bahsedilen cennetten kovulma Ekici'nin performansında bir kökene gönderme yaparken, ritüellik de olduğu gibi bir

yeniden yaratma, güncelleme düşüncesine gönderme yapar ve bu noktada, önceki içerik yeniden kültürleştirilir.

1960'larda sanat üretim biçimlerinde köklü değişimler yaşanmaya başlamış ve klasik sanat yaklaşımlarının dışında performans sanatının sanat piyasası içinde yerini almaya başladığı görülmektedir. Bu atmosfer içinde yapılan performansları izleyip çok etkilenen günümüz dünyasında performans sanatında belki de akla gelen ilk isim Marina Abramovic'tir. Sırp sanatçı Abramovic'de, bazı performanslarında Hristiyan inancının ritüellerine öykünerek hem geleneksel ritüelleri yeniden canlandırmış hem de ritüele inançsal bir eleştiri ile yaklaşarak üretimlerini bu şekilde dile getirmiştir. "Thomas'ın Dudakları" ismini verdiği performansı da buna örnek gösterilebilir. (Görsel-5) Sanatçı ilk kez 1973'te Avusturya'nın Innsbruck şehrindeki Galerie Krinzinger'de düzenlenen ve daha sonra 2005'te Amerika'daki R. Guggenheim Müzesi'nde yinelediği "Thomas'ın Dudakları" adlı performansında, sahneye kıyafetsiz bir şekilde çıkar ve sonrasında Hristiyan ayinlerinde kullanılan balı yedikten sonra şarap içer. İlerleyen süreç içinde karın boşluğu üzerine çizilmiş olan yıldız formunun üzerinden jiletle geçer. Sonrasında savaşta askerlerin kullandığı botları giyerek eline ahşap bir baston alarak koro önünde bir şef gibi hapörlerden yayılan Rusça bir şarkı eşliğinde ağlamaya başlar. Şarkı bittikten hemen sonra buzdan yapılmış bir haç biçimindeki yatağa uzanır ve kendine şiddetli bir şekilde vurmaya başlar. Bu eylemler birkaç saat tekrarlanır ve daha sonrasında kana bulanmış beyaz bir mendil, bastonun üzerine asılı bir şekilde bırakılır. Sanatçı; işte barışın, saflığın temizliğin, simgesi olan kana belenmiş mendil, eseriniz bu der gibi göndermelerde bulunur.



Görsel 5. Lips of Thomas (Thomas'ın Dudakları), Fotoğraf, New York, R. Guggenheim Müzesi, 2005

Marina Abramovic, bu performansında bedeninin sınırlarını zorlar. Sanatçı performansla dahil olan izleyiciyi yarattığı bir tür kutsal ritüel alanında konumlandırır. Slav halklarının direnişini ve acısını kendi bedeni üzerinde deneyimlerken izleyiciyi bu acı dolu direnişe seyirci kalan ya da görmezden gelen diğer ruhsuz insanlarla özdeşleştirir (Karaman, 2019). Ayrıca Abramovic bu oldukça politik ve eleştirel olan performansını, baskı ve zulüm altındaki Slav halklarının

gösterdiği kahraman direnişe ithaf ettiğini dile getirmiştir. Araştırmamız kapsamında performanslarında ritüel, pagan ve şamanik unsurları bulabileceğimiz bir diğer sanatçı da Joseph Beuys' dur. Joseph Beuys, kavramsal bir sanatçı olmasının yanı sıra performans sanatının da önemli öncülerinden biridir.

İlk performansını 1963' de yapan Beuys performanslarında kültürel ve politik problemleri, insanların ızdıraplarını, metaforlar ve göndermeler üzerinden oluşturmuştur (Hodge, 2021). Kendi otobiyografik anlatıları çerçevesinde Kırım'da cephe görevinde iken yaşadığı uçak kazası sanatçı için bir dönüm noktası olmuştur. Kazadan sonra Beuys, konar göçer Tatarlar tarafından ağır yaralı halde bulunmuş ve kabilenin şifacı hekimleri tarafından yaralarına hayvansal yağ ile tedavi yapılarak ve keçeden bir abaya sarılarak uzun zaman tedavi görmüştür. Fakat bu anekdot, Beuys'un sanatsal yolculuğu bakımından mitik bir gerçeklik olarak kabul edilebilir (Stachelhaus, 1998). Sanatçının bu anlamda Sibirya kültürü, Şamanizm ve ritüellerle tanışması sanat hayatı boyunca gerçekleştireceği performatif çalışmalarına esin kaynağı olmuştur.

Beuys'un işlerinde, sembol olarak seçtiği hayvanlar genel olarak Şamanizm'in totem hayvanları ile uyum içindedir. Kutsallık atfedilmiş bu simgeler Beuys'un performatif eserlerinde önemli bir yer almakta ve sahip oldukları şamanizmin mitolojik ilişkisellikleri ile kullanılmaktadır. Bu şamanistik ritüellerle ilişkili işlerinden biri de sanatçının 1974 tarihli "Ben Amerikayı seviyorum ve Amerika da Beni Seviyor" (Görsel-6) adlı performansıdır.



Görsel 6. I Like America and America Likes Me" Joseph Beuys, "Performans Fotoğraf, 1974

Çoğunluğu René Block Galerisi'nde gerçekleşen ve yaklaşık dört gün süren gösterisinde Beuys, performans mekânında üstünde keçeden bir aba geçirmiş ve elinde bir asa ile görülmektedir. Bir kır kurdu ile yapılan bu işinde sanatçı, Wall Street Journal kupürlerinden bir tepe meydana getirmektedir. Kır kurdu ve Beuys aynı alanda birlikte geçirdiği zamanın ilk dakikalarında küçük John saldırgan bir davranış içinde Beuys'un bedenine geçirdiği keçe abayı parçalamaya çalışmaktadır. Performansın ilerleyen zamanlarında şaman Beuys ile küçük John arasında sezgisel

ve ruhsal bir bağlantı kurulmuş ve ikili arasında karşılıklı bir güven ilişkisi gelişmiştir. Performans süresince şamanistik ritüel hareketler yoluyla küçük Jonhla ruhsal bir iletişim kurmuş olan Beuys, performansın üçüncü gününde kır kurduna sarılarak alandan ayrılmıştır (Ermen, 2007). Performansında Beuys kır kurdu ve kendisi arasında gelişen ve güven olarak dile getirdiği bu ilişkiyi, şamanistik bir ritüel anlamında gerçekleşen ruhani bir dokunuş olarak yorumlamaktadır. Buna göre Beuys doğada var olan canlıların dilini bilen ve onlarla iletişim kurabilen tinsel özelliklere sahip bir şaman figürü çizmektedir.

Performanslarında çoğu zaman, ritüelistik yapıya ilişkin üretimler gerçekleştiren bir diğer sanatçı da Ahn Eun Me dir. Koreli sanatçı Ahn Eun Me, çoğunlukla Kore halk efsanelerini sıradışı anlatılar ve kurgular gerçekleştirmesiyle bilinen bir koreograftır. Asya da özellikle Kore Şamanizm'inin ritüellerinden etkilenecek gerçekleştirdiği performanslarını, şaman ritüelindeki zihinsel ve bedensel hareketler ile bağlantılı bir şekilde yapılandırmaktadır.

Anılan özelliklere sahip öne çıkan performanslarından bir tanesi, 2009 tarihli "Princess Bari-The Life" adlı performansıdır. Bu performansın hikayesi Kore mitolojisinde özel bir yeri olan ve bir şaman miti olan Bari/Pari'nin hayatı üzerine şekillenmiştir. Efsaneye göre erkek olarak doğmadığı için ailesi tarafından istenmeyen prenses Bari, yetişkinliğe ulaştığında ailesinin yakalandığı amansız bir hastalığı aşağı âlemlere yani Şamanizm de ölümler âlemine seyahat ederek ölümü başka bir noktaya yönlendirerek, şamana has bir ruhani ritüeli hayata geçirerek, ebeveynlerini iyileştirmiştir. Bu mitolojik efsanenin sonunda Pari, en büyük koruyucusu şaman olarak tanrıçalaştırılmıştır (Utku Ögüt, 2014). Kore Şamanizm'ine ilişkin bir mit üzerine tasarlanan Me'nin "Princess Bari-The Life" adlı çalışması, (Görsel-7) iki ayrı kısımdan oluşmaktadır. İlk bölüm, Bari'nin üst dünya yani yaşayanlar dünyasında yaşadıkları, ikinci bölüm de ise, alt dünya yani ölümler dünyasına yolculuğu anlatılmaktadır. Performans süresince kullanılan müzikler, Korenin geleneksel enstrümanlarıyla çalınarak yerel kültüre göndermeler yapan bir kompozisyona sahiptir. Performansta kullanılan kostümlerden biri de yerel bir şaman kıyafetine benzediği görülmektedir.

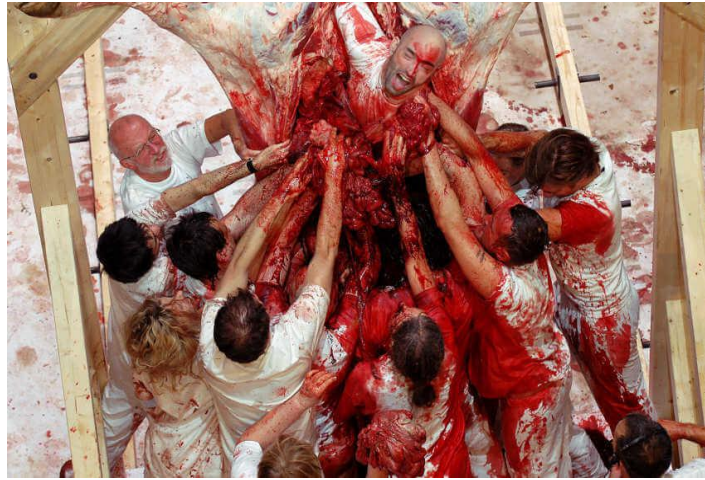


Görsel 7. Princess Bari-The Life, Ahn Eun Me, Performans Fotoğraf, 2009

Genel kurgusuyla, özellikle performansın alemlerarası seyahati anlatan yapısıyla, şaman ritüelini dayanak olarak alan bu performans, cinsiyet aşırı bir kimliğe bürünme, performatif anlatının ruhsal bir sürece işaret etmesi ile de Şamanizm ile ilişkisel olarak örtüşmektedir (Utku Ögüt, 2014). Diğer yandan performansın bir bölümünde Me'nin bir solosunda şaman ritüelinde yer alan kendinden geçmiş hareketlerle örülü bir koreografisi olması, Me'nin dansçılar dışında kendisinin önceden belirtilen şamanlığa özgü prensipleri, koreograftan öte bir icracı olarak da kanıksadığını ve dolayısıyla şamana ait bir ritüeli performans ile ilişkilendirdiğini göstermektedir.

Herman Nitsch'de performanslarında belirgin bir biçimde pagan ritüelleri, kurban kültü ve Hrisyan inancının köklerine dair göndermelerde bulunur.

1938 Avusturya doğumlu Hermann Nitsch, Amerika'da Alan Kaprow liderliğinde gerçekleşen Happening'ler ve Beuys'un da aktif olarak yer aldığı Fluxus hareketi ile performans sanatının öncülleri olarak kabul edilir. Nitsch'in 2017 yılında



Görsel 8. Hermann Nitsch, 150. Aksiyon, Dark Mofo, Hobart, 2017

gerçekleştirdiği “150. Action” da araştırmamız açısından örnek gösterilebilir. (Görsel 8) Sanatçı bu ve diğer performanslarında olduğu gibi Dionysos ile İsa peygamberin çarmıha gerilişi arasında belirgin bir bağ kurmaktadır (Didem Özışık, 2017). Nitsch performanslarında Hristiyanlığın ve mistik geleneklerin kökenlerine dair göndermelerde bulunur. Hz. İsa’nın çarmıha gerilişi ve ölümü onun üretimleri ile yeniden canlandırılır. Bu yeni yorumlama biçimi ile sanatçı teknolojik gelişmelerin sonucunda hissizleşen insanın kaybetmeye başladığı hümanizmi yeniden sorgulaması gerektiğini amaçlar (Uzun Aydın, 2023). Sanatçı performansları ile Hristiyanlık dogmatizmi üzerinden insanlara göndermelerde bulunur ve İsa peygamberin günahkâr insanlar için kendini feda ettiğini vurgular. Nitsch resim çalışmaları ile de acıyı varoluşsal bir ilişkisellik içinde ele alır. İnsanın içindeki şiddetin görünür hale geldiği resim performanslarında da, geçmiş performanslarına göndermelerde bulunarak ritüellerindeki kendinden geçme halini tuvallerine taşır. Sonuç olarak performanslarında çoğunlukla, ritüelistik yapıya ilişkin üretimler gerçekleştiren sanatçıların listesini uzatmak mümkündür. (Anna Halprin, Nam Jun Paik vb.) Ayrıca bu konu kapsamında belirtilmelidir ki örneklem olarak incelenen performanslar geniş yaklaşımlarının dışında sadece dini ve kültürel ritüeller açısından değerlendirilmeye çalışılmıştır.

Sonuç

Sosyal, kültürel yaşamın önemli bir parçası olan ritüeller, başlangıçta antropoloji ile birlikte ele alınmıştır. Ancak toplumsal etkileşim ağları içindeki önemi ve toplumsal işlevleri temelinde giderek artan bir biçimde sosyolojinin ve sanatın dikkatini çekmeye başlamıştır. Performans sanatı da bu alanlardan biridir. Performans ve performans sanatı 1970’ler ve 1980’lerde Birleşik Devletler, Batı Avrupa ve Japonya’da kültürel etkinlikler olarak ortaya çıkmıştır. Performans sanatı belli bir süre içerisinde gerçekleşen, teknolojinin gelişmesiyle birlikte kayıt altına alınmanın yanı sıra etkili ve alışılmadık yönleriyle de izleyicilerin hafızalarında derin izler bırakan bir sanatsal üretim biçimidir. Üretim biçimindeki aykırı yaklaşımları nedeniyle (gelenek, ritüel, din, toplumsal normlar, sanat tarihi içerisindeki geleneksel üretim biçimleri) açısından izleyici için alışılmadık ve rahatsız edici olabilirler. Geleneksel mekânlar dışında, sanatçının istediği her yerde yapılabilen bir üretim biçimi olan performans sanatı ayrıca geleneksel ritüellerden beslenmekle birlikte, bu ritüelleri dönüştürdüğünü ve yeniden yorumladığını göstermektedir. Bu bağlamda, sanatçılar, performanslarında doğaçlama, dramatik kurgu ve edebi metinlerden faydalanarak ritüel öğelerini günümüz sanat anlayışına entegre etmektedirler. 1960’lardan günümüze performans sanatının, geleneksel mekânlardan bağımsız olarak icra edilebilmesi sanatçıların ifade biçimine de yeni özgürlükçü bir alan yaratmıştır. Yüzyıllardır sınırları belirlenmiş gelenekselleşmiş olan sanata adeta başkaldırının ifadesi olarak tarihe geçerek izleyiciyi seyreden, pasif profilinin dışına çıkararak sanatçı ile karşılıklı düşünen, hem fiziksel hem de psikolojik olarak birlikte hareket edebilen ve sanatçının sorumluluğunu paylaştığı kolektif yeni bir sanatı da

ortaya çıkarmıştır. Sonuç olarak, performans sanatı disiplinlerarası bir yaklaşım barındırmakla birlikte, ritüelistik unsurları çağdaş sanat pratiklerine dahil eden dinamik bir sanat formudur. Araştırma kapsamında, ritüelin tarihsel ve kültürel bağlamları ile performans sanatına olan etkisi analiz edilmiş ve performans sanatının izleyici ile kurduğu ilişki üzerine çıkarımlar yapılmıştır. Ayrıca araştırmada örneklem olarak ele alınan sanatçıların performanslarında ritüelleri, nasıl toplumsal bir eleştiri aracına dönüştürdükleri üzerinde durulmuş ve bu yaklaşımların kültürden kültüre nasıl farklılık gösterdiği görülmüştür.

KAYNAKÇA

- Akbaş, A. (2024). Sanat ve Ritüel: Kültürel Antropoloji Bağlamında Günce Tartışmalar. *Yazıt Kültür Bilimleri Dergisi*, 4 (1), 73-99. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/yazit/issue/85704/1480999>
- Antmen, A. (2014). *20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*. Sel Yayınları.
- Büyükparmaksız, M. A., & Şakalar, G. Y. (2021). Performans sanatı ve ritim özelinde Nezahat Ekici'nin "İmagine/Hayal Et" performansının göstergebilimsel analizi. *Sütçü İmam Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 18(2), 875-894. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ksusbd/issue/64666/943283>
- Carlson, M. (2013). *Performans: Eleştirel bir giriş*. Dost Kitabevi.
- Dastarlı, E., & Okkalı, İ. C. (2024). Performansın köklerine inmek/sınırlarını belirlemek: Neo-Şamanist bir ritüel olarak performans sanatı. *Sanat Tarihi Yıllığı - Journal Of Art History*, 33(21), 38-39. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/iusty/issue/86266/1419851>
- Demirci, K. (2013). *Eski Mezopotamya dinlerine giriş: Tanrılar, ritüel, tapınak*. Ay Işığı Kitapları.
- Özışık, C. D. (2017). Güncel sanat paganisti: Herman Nitsch. *The Journal of Academic Social Science*, 5(55), 175-183. https://asosjournal.com/?mod=makale_tr_ozet&makale_id=34938
- Germaner, S. (1960). *1960 sonrası sanat: Akımlar, eğilimler, gruplar, sanatçılar*. Kabalcı Yayınevi.
- Goffman, E. (2014). *Günlük yaşamda benliğin sunumu* (B. Cezzar, Çev.). Metis Yayınları.
- Hodge, S. (2021). *Gerçekten bilmeniz gereken 50 sanat fikri* (E. Gözgülü, Çev.). Bkz Yayıncılık.
- Kasap, Ö. (2021). Ritüel/ritüellik kavramları ve ritüelliğin anlamsal değişimi üzerine. *Millî Folklor*, 17(131), 123-130. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/millifolklor/issue/66180/1028467>
- Karaman, K. (2010). Ritüellerin toplumsal etkileri. *SDÜ Fen Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 21, 227-236. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/117932>
- Korkmaz, G. (2019). *Türk tiyatrosunun postmodern poetikası-1: Köy seyirlik oyunları*. Tem Yapım Yayıncılık.
- Küpeli, A. E., & Ünlü, M. M. (2020). Hedonizm bağlamında performans sanatı. *Sosyal Bilimler Dergisi*, 7(46), 491-506.

- Küpeli, A. E. (2021). İnteraktif bir eylem aracı olarak performans sanatı. *İdil*, 77, 40-52.
<https://www.idildergisi.com/makale/pdf/1610188935.pdf>
- Mandıra, F. S. (2024). *Çağdaş seramik sanatında performans sanatı*. (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi). Anadolu Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Eskişehir.
- Marshall, G. (1999). *Sosyoloji sözlüğü* (O. Akınhay & D. Kömürcü, Çev.). Bilim ve Sanat Yayınları.
- Schechner, R. (2015). *Ritüelin geleceği* (Z. Ertan, Çev.). Dost Kitapevi Yayınları.
- Tecimer, Ö. (2006). *Sinema: Modern mitoloji*. Plan B Yayınları.
- Öğüt, A. U. (2024). *Çağdaş performatif sanatlarda Şamanizm referansları*. (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi). Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Uzun Aydın, D. (2023). Hristiyanlıkta İsa'nın ölümü: Dogmatizmden gösteri (performans) sanatına izdüşümler. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 7(3), 706-718.
<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/3285439>
- Veyis Örnek, V. (1971). *Etnoloji sözlüğü*. Dil, Tarih ve Coğrafya Fakültesi Yayınları.
- Verdu, M. Ezgi, H., & Demiral, A. (2014). 20. ve 21. yy.da sanatta malzeme olarak beden: Performans sanatı. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 6(6), 3-22.
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/sanattasarim/issue/20650/220325>

GÖRSEL KAYNAKÇA

- Görsel 1.** https://www.instagram.com/openspace_sfmoma/p/CQPYB0wBzg
- Görsel 2.** <https://www.artsy.net/artwork/nil-yalter-shaman>
- Görsel 3.** <https://ab-anbar.com/privatevie-nil-yalter-lord-byron-shaman-woman-2009>
- Görsel 4.** <https://www.sanatatak.com/nezaket-ekici-ile-temassiz-temaslar/>
- Görsel 5.** <https://thesketchline.com/en/pictures/lips-of-thomas/>
- Görsel 6.** <https://magazine.artland.com/stories-of-iconic-artworks-joseph-beuys-i>
- Görsel 7.** <https://www.gadjaproduct.com/symphoca-princess-bari-fr>
- Görsel 8.** <https://www.ideelart.com/magazine/hermann-nitsch>



MARTHA ROSLER'IN 'SEMİYOTİK MUTFAK' VİDEO PERFORMANSININ GÖSTERGEBİLİMSEL ANALİZİ

Elmira ULAŞ, Mehmet Ali BÜYÜKPARMAKSIZ***

Özet

Geçmişte olduğu gibi günümüzde de erkek egemen toplum yapısının kadınlar üzerinde baskıcı bir etkisinin olduğu söylenebilir. Martha Rosler, 1975 yılındaki "Semiyotik Mutfak" adlı video performansında, görünürde basit olan mutfak nesnelerini birer araç olarak kullanmış ve toplumsal normlar ile cinsiyet kavramlarına dikkat çekmiştir. Rosler'in "Semiyotik Mutfak" video performansı, 1970'li yıllardaki feminist sanat tartışmalarından daha ziyade günümüzdeki toplumsal cinsiyet rolleri ve kimlik tartışmaları, yeni bakış açılarını ve göstergeleri ortaya çıkarmıştır. Dolayısıyla günümüzde de halen devam eden dil, iktidar ve toplumsal cinsiyet rollerine dair tartışmaların daha iyi anlaşılması ve kültürel kodlar bağlamında taşıdığı anlamların göstergebilimsel analizler ile ortaya çıkarılması anlamında araştırmanın önemli olduğu söylenebilir. Bu araştırma, sanatçının izleyiciye sunduğu göstergelerin nasıl anlamlandırılabilirliğini incelemeyi hedefler. Bu bağlamda göstergelerin ve dilin yeniden üretimi ile farklı anlam katmanlarının keşfedilmesi ve sanatçının ilettiği mesajın daha iyi anlaşılması için göstergebilimsel açıdan bu çalışmanın yeniden okunması gerekli görülmüştür. Bu bağlamda, Karşıt Anlamlar Şeması, Dizisel-Dizimsel Çözümleme ve Kodlar ve A. J. Greimas'ın Eyleyenler Şeması kullanılarak analizler yapılmış ve Rosler'in eseri bağlamında kadına yüklenen toplumsal rollerin nasıl inşa edildiği detaylı bir şekilde ortaya çıkarılmıştır.

Anahtar kelimeler: Martha Rosler, mutfak, video performans, feminizm, göstergebilim.

SEMİOTIC ANALYSIS OF MARTHA ROSLER'S 'SEMİOTIC KITCHEN' VIDEO PERFORMANCE

Abstract

It can be argued that, as in the past, the patriarchal structure of society continues to exert a repressive influence on women today. In her 1975 video performance "Semiotics of the Kitchen", Martha Rosler utilized seemingly simple kitchen utensils as tools to draw attention

* Yüksek Lisans Öğrencisi, Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Resim Anabilim Dalı, ORCID: 0000-0003-1000-7700, elmiraulas@gmail.com

** Doç. Dr., Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü/Resim Anasanat Dalı, ORCID: 0000-0003-2994-5828, mehmetalibp@gmail.com

MARTHA ROSLER'IN 'SEMİYOTİK MUTFAK' VİDEO PERFORMANSININ GÖSTERGEBİLİMSEL ANALİZİ

to social norms and gender constructs. Rather than merely engaging with the feminist art debates of the 1970s, Rosler's *Semiotics of the Kitchen* has contributed to contemporary discussions on gender roles and identities by introducing new perspectives and semiotic indicators. Consequently, this research is significant in terms of providing a deeper understanding of ongoing debates on language, power, and gender roles, as well as revealing the meanings embedded in cultural codes through semiotic analysis. This study aims to examine how the signs presented by the artist can be interpreted. In this context, a semiotic reassessment of the work has been deemed necessary to explore the reproduction of signs and language, uncover different layers of meaning, and gain a more comprehensive understanding of the artist's message. In this context, analyses were conducted using the Oppositional Relations Schema, Sequential-Syntagmatic Analysis, Codes, and A. J. Greimas's Actantial Model, thoroughly revealing how societal roles assigned to women are constructed within the framework of Rosler's work.

Keywords: Martha Rosler, kitchen, video performance, feminism, semiotics.

Giriş

Geçmişten günümüze ataerkil toplum yapısı içerisinde kadınlara belirlenen belirli vasıflar üzerinden toplum içinde zorunlu olarak belirli görev ve sorumluluklar yüklendiği söylenebilir. Bu doğrultuda Martha Rosler'ın 1975 yılında yayınladığı "semiyotik mutfak" adlı video performansında videonun başlangıcından itibaren görünen basit mutfak araç ve gereçleri ile toplum içerisinde görülen cinsiyet kavramlarına ve kültürel normlar üzerinde durulmaktadır. Bu şekilde dilin kültürel normlar ve toplumsal cinsiyet içindeki etkisine değinen Rosler, özellikle feminizm ve ikinci dalga feminist eylemlerden etkilenecek kullanılan dilin cinsiyetler üzerindeki yarattığı etkiyi incelenmektedir. Rosler sadece kadınların var olan temel haklarıyla sınırlı kalmamış aynı zamanda kadınların sosyal hayattaki kültürler ve emek odaklı haklarına da değinmiştir. Böylelikle Marksist feminizmle ilişki oluşturarak kadının mutfakta ve ev içindeki yaptığı işlerin erkek egemen toplumda nasıl görmezden geldiğini, önemsizleştirildiğini eserlerinde vurgulamaktadır.

Sanatçının "Semiyotik Mutfak" video performansı, günümüzdeki kimlik tartışmaları toplumsal cinsiyet rolleri çerçevesinde yeni bakış açılarını ve göstergeleri ortaya çıkarmıştır. Özellikle 1970'li yıllarda ortaya konan bu performanstaki feminist bakış açısı ile günümüzdeki feminist bakış açısı aynı değildir ve içinde farklılıkları barındırmaktadır. Bu bağlamda günümüzde ortaya çıkan göstergelerin çoklu anlamları ortaya çıkarması, Rosler'ın "Semiyotik Mutfak" video performansının göstergebilim analiz yöntemi ile yeniden incelenerek derinlemesine analiz edilmesini gerekli kılmıştır. Günümüzün bakış açısıyla sanatçının performansından çıkarılan göstergeleri, izleyici kendi bağlamında yeniden okuyarak anlamlandırmaktadır. Dolayısıyla bu araştırma, izleyicinin göstergeleri yeniden anlamlandırması açısından video performansta yer alan gösterge, gösteren ve gösterilen düzleminde analizlerinin yapılarak gizli kalmış anlam katmanlarının nasıl yeniden yorumlanacağını göstermeyi hedefler.

MARTHA ROSLER'IN 'SEMİYOTİK MUTFAK' VİDEO PERFORMANSININ GÖSTERGEBİLİMSEL ANALİZİ

Göstergebilim analiz yöntemlerinin kullanımı günümüzde git gide artmaktadır. Bu yöntem, çağdaş imge ve işaretlerin anlamlarına odaklanarak bu işaretlerin altında yatan anlam katmanlarını analiz etmektedir (Bedir Erişti, 2023, s.13). Özellikle güncel (çağdaş) sanatta üretilen eserlerin altında yatan anlam katmanlarının ne anlamlara geldiğini analiz etmek için göstergebilim analiz yöntemlerinin günümüzde sıklıkla kullanıldığı söylenebilir.

Göstergebilimsel analiz yöntemi ile çalışırken ilk önce kelimenin anlamına odaklanarak bütüncül yaklaşım sergilenmektedir. Bu durum diğer disiplinlerden yararlanılmadığı anlamına gelmemektedir. Bu yöntem de konudan kopmamak adına örnekler ve anlamlar sınırlandırılarak oluşturulmaktadır (Barthes, 1979, s.94). Bu bağlamda Martha Rosler'in çalışması mutfak araç gereçlerini ve mutfakçı bir gösterge olarak kullanarak ilk olarak bu kavramların anlamlarına odaklanarak nesneleri sınırlandırmaktadır. Daha sonra ise yan anlamlara değinerek aslında kadına yüklenen derin anlamların çözülmesini amaçlamakta ve dilin medyanın ve tüketim kültürünün içinde ele alınma şekliyle ilgili semiyotik bir analiz ortaya koymaktadır.

Araştırmada göstergebilim analiz yöntemi olarak; R. Barthes'ın "Gösterge", "Gösteren", "Gösterilen" ve düz anlam-yan anlamdan oluşan "Anlam Çözümleme Şeması", "Karşıt Anlamlar Şeması" ile A. J. Greimas'ın "Eyleyenler Şeması"na göre analizler yapılmıştır. Araştırmada, göstergebilimsel analiz yöntemi kullanılırken karşıt anlamlar şeması, iki zıt kavramın birbiriyle karşılaştırılmasıyla ortaya çıkmaktadır. Bir kavram ancak karşıtıyla birlikte biçimlenir ve bu durum, anlamın daha anlaşılır hale gelmesini sağlamaktadır. Böylece göstergelerin taşıdığı anlamlar daha kolay çözümlenebilmektedir (Barthes, 1979, s. 79). Aynı zamanda, göstergebilimsel karşıt anlamlar şemasının yanında, göstergebilimsel analiz yapılırken dizimsel çözümleme de uygulanmaktadır. Çünkü dizim, kelimelerin ve sözcüklerin birbirine eklenerek arka arkaya sıralanmasını ve bu sıralama sayesinde anlamların ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Sözcüklerin eklenip çıkarılmasıyla yeni anlam katmanları oluşmakta ve bu yapı incelendiğinde, dizimsel çözümlemenin anlamın nasıl şekillendiğini gösterdiği görülmektedir (Barthes, 1979, s. 76). Bu bağlamda, anlam katmanlarının incelenmesi, Rosler'in mutfak nesneleri üzerinden ortaya koyduğu anlam katmanlarının belirlenmesi açısından önem taşımaktadır. Böylelikle, göstergebilimsel analiz yönteminde dizimsel bağlantılar, kodlar ve eyleyenler şeması bir arada ele alınarak anlam yapısının bütüncül bir şekilde ortaya konulması amaçlanmaktadır (Barthes, 1979).

Bu video performansıyla Rosler, kadınların toplum içinde ikinci konuma atıldığını ve erkeklerden daha güçsüz ve önemsiz görüldüğünü vurgulamaktadır. Aynı şey sanat eserlerinde de mevcuttur. Kadınlar kontrol altında tutulması gereken zayıf ve toplumsal normlar tarafından sınırlandırılan varlıklar olarak ele alınırken, erkekler daha güçlü figürler olarak betimlenmektedir. Böyle bir durum aslında kadınların toplum hayatında cinsiyetler arasındaki eşitsizliğe nasıl maruz kaldığını,

MARTHA ROSLER'IN 'SEMİYOTİK MUTFAK' VİDEO PERFORMANSININ GÖSTERGEBİLİMSEL ANALİZİ

cinsiyetçi yaklaşımlarla nasıl karşı karşıya geldiğini, cinsiyet olarak nasıl ikinci bir konuma yerleştirildiğini ortaya koymaktadır (Nochlin, 2022, s. 15-16). Bu cinsiyetçi yapıların tek değil birbirleriyle domino taşı gibi bağıllık gösterdiklerini bu durumu sadece sanat eserlerini değil günlük yaşam pratiklerinde de görülmesi ile anlamak mümkündür. Cinsiyetlere atfedilen roller sanki o cinsiyetin doğal bir sonucuymuş gibi kabul edilmesinin yanlış olduğunu söylemek mümkündür. Çünkü bir cinsiyete yüklenen roller sadece biyolojik değil, toplumsal normların yarattığı ve bunların dayatıldığı kalıplardır. Örnek vermek gerekirse kadınlara yüklenen bakım, ev içi işler, aile içerisinde etkin bir rolde olma gibi görevler medya araçları tarafından da sürekli yeniden ele alınmakta ve kadınlar için baskıcı bir araç olarak işlemektedirler (Harris, 2007, s. 210). Bu doğrultuda Rosler, "Semiyotik Mutfak" performansının kadınlar üzerinde yapılan baskıcı davranışların ortaya çıkarılması, toplumsal cinsiyet rolleri üzerine eleştirel bir yorum katması aynı zamanda göstergebilimsel analiz teknikleri kullanılarak izleyicilerin göstergeleri yeniden ortaya koyması ve farklı anlam katmanının incelenmesi açısından araştırmanın önemli olduğu söylenebilir.

Martha Rosler

Brooklyn, New York'ta doğup büyüyen ve kariyerini video sanatı ile performans odaklı eserler üzerinde yoğunlaştıran Martha Rosler; toplumsal eleştiri ve ironi dolu eserleriyle tanınır. Eğitimini Berkeley College ve University of California, San Diego'da tamamlayan sanatçı, akademik ve sanatsal çalışmalarını bir arada sürdürmüş, Rutgers Üniversitesi ve Frankfurt'taki Städelschule gibi önemli kurumlarda dersler vermiştir (Electronic Arts Intermix, 2011, s. 4). Rosler'ın çalışmaları, özellikle feminizmle güçlü bir bağ kurarak toplumsal cinsiyet rollerine yönelik eleştiriler ortaya koymaktadır. Sanatında öne çıkan toplumsal eleştiri, özellikle feminist bir perspektif üzerinden şekillenmektedir.

Aynı zamanda Rosler, New York ve San Diego'da 1960'larda başlayıp 1970'lere kadar devam eden ikinci dalga feminist grupların çalışmalarından ilham almıştır. Sanatçı; çalışmalarında toplumların yalnızca kadın haklarını savunmakla kalmayıp, aynı zamanda kadın rollerini genişletmeyi ve eşitlik sağlamayı amaçlayan yapısından ilham almıştır. Rosler gibi pek çok feminist kadın sanatçı, sanatı o dönemlerde toplumsal eşitsizliğe karşı kadınların mücadelesinde bir araç olarak kullanmışlardır. Sanatlarında sıklıkla; kadına karşı yapılan ayrımcılığı, kadınlara yalnızca ev içindeki rolleriyle sınırlı haklar verilmesini ve bazı davranışların sanki onların doğuştan gelen görevleriymiş gibi sunulmasını ele almışlardır. Rosler'ın video performans çalışmasında olduğu gibi özellikle kadınlara biçilmiş roller bu işlerde eleştirel bir şekilde öne çıkarılmıştır (Goodman, 2023). Martha Rosler, "Semiyotik Mutfak" video performansında, mutfakta kadının geleneksel rollerini sorgulamak için, kadının normalde sergilemediği şiddet içerikli hareketlerine yer vermektedir. Bu performans ile aslında kadınların kendilerine dayatılan bu davranışları yıkabileceğini ve bu rollerin toplumsal bir inşa olduğunu göstermeyi amaçlar (Harris, 2007, s. 210).

MARTHA ROSLER'IN 'SEMİYOTİK MUTFAK' VİDEO PERFORMANSININ GÖSTERGEBİLİMSEL ANALİZİ

Rosler'in feminist yaklaşımlarını en iyi yansıtan eserlerinden biri olan "Semiyotik Mutfak", toplumsal cinsiyet rollerini sorgulayan önemli bir performans olarak dikkat çeker. Feminist bakış açısıyla, kadın ve erkek arasındaki farkların biyolojik temellerden ziyade toplumsal ve kültürel normlarla şekillendiğini savunan Rosler, bu performansıyla ev içi rollerin kadınlara dayatılmasını ironi ve eleştiriyle ortaya koymuştur. Rosler, izleyicileri, geleneksel toplumsal cinsiyet rollerine dair farkındalık yaratmaya ve bu rolleri yeniden düşünmeye teşvik etmektedir (Harris, 2007, s. 210).

Rosler'in sanatı aynı zamanda tarihsel süreçlere de gönderme yapmaktadır. Özellikle Sanayi Devrimi'nin toplumsal cinsiyet üzerindeki etkileri, sanatçının eleştirel bir şekilde ele aldığı konular arasındadır. 18. yüzyılda Sanayi Devrimi ile birlikte kadınlar, ev içi işlerle sınırlandırılırken; erkekler, kamusal alana yönlendirilmiş ve bu durum toplumsal cinsiyet rollerinin katılaşmasına neden olmuştur (Demir, 2014, s. 85). Oysa bu dönemden önce kadın ve erkek birlikte üretim süreçlerinde aktif rol alıyordu (Arat, 1991; akt. Demir, 2014, s. 48). Rosler, bu tarihsel değişimi eleştirerek, toplumsal cinsiyet rollerine yönelik sorgulamaları feminist sanat anlayışıyla izleyiciye aktarmaktadır.

Martha Rosler'in çalışmaları, toplumsal cinsiyet rollerine yönelik etkili bir eleştiri oluştururken, izleyiciyi bu rollerin kökenlerini ve baskılarını sorgulamaya yönlendiren önemli bir sanat pratiği olarak dikkat çekmektedir. Özellikle mutfak gibi gündelik yaşamın monoton görünen alanlarını feminist bir perspektifle ele alan Rosler, bu mekânların toplumsal cinsiyet rolleriyle nasıl bağlantılı olduklarını incelemektedir.

Marksist feminizm; mutfakta çalışmak, ev işleri yapmak, çocuk bakımı ve çocuk yetiştirme gibi görevlerin yalnızca kadına ait olmadığını ve bu işlerin ücretsiz olmaktan çıkarılarak toplumsal değer görmesi gerektiğini savunur. Rosler'in bu bağlamdaki çalışmaları, kadının bu görevlerden "zevk alıyormuş" gibi gösterilmesine tepki olarak ortaya çıkmıştır. Sanatçının eserleri, kadına atfedilen bu görevlerin aslında toplumsal yapılar tarafından dayatıldığını açıkça sorgulamayı amaçlamaktadır (Molesworth, 2000, s. 80).

Martha Rosler'in 'Semiyotik Mutfak' Adlı Video Performansının Göstergebilimsel Analiz Yöntemi ile İncelenmesi

Martha Rosler'in "Semiyotik Mutfak" adlı, altı dakika dokuz saniyelik video performansı, medyanın, kadının toplumsal rollerini belirlemedeki etkisine eleştirel bir bakış açısı sunmaktadır. Rosler, bu video ile o dönemde Amerika'da ünlü medyatik bir şef olan Julia Child'ın, kadının mutfakta mutlu ve oraya ait olduğuna dair sunumlarına karşı tam tersi bir anlayış ortaya koymaya çalışmaktadır. Videoya mutfak önlüğünü giyerek başlayan Rosler, alfabetik sırayla mutfak araç ve gereçlerini olması gerekenin dışında, öfkeli ve parodik bir şekilde sergilemektedir. Bu tavrıyla Rosler, kadının mutfağa itilmesinden doğan öfkeyi ve bastırılmışlığı anlatmaya çalışmaktadır (Deutsche vd., 2018, s. 108).

MARTHA ROSLER'IN 'SEMİYOTİK MUTFAK' VİDEO PERFORMANSININ GÖSTERGEBİLİMSEL ANALİZİ

Görsel 1'de görüldüğü üzere, Martha Rosler video performansına elinde "Semiotik Mutfak" yazan bir kartını göstererek giriş yapmaktadır.



Görsel 1-2. Martha Rosler, Semiyotik Mutfak Performansı Video Görüntüsü, 1975.

Martha Rosler'ın "Semiyotik Mutfak" performansında mutfak araçlarını alışılmışın dışında kullanarak toplumsal cinsiyet rollerine eleştirel bir gözle yaklaşması, feminist sanat tarihinde önemli bir yer tutmaktadır. Rosler, performansı hakkında şöyle der: "Kadınlar, mutfakta kendi baskılarını adlandırır; bu araçlar, konuşmayı başlatan bir alfabe gibi işlev görür" (Electronic Arts Intermix, 2011, s. 3). Bu ifade, mutfağın sıradan bir ev içi alan olmaktan çıkarılıp bir tür eleştirel söylem mekânına dönüştürüldüğünü göstermektedir.

Peggy Phelan ve Maria Troy arasındaki tartışmalarla da performansın eleştirel yönü farklı boyutlar kazanmaktadır. Phelan'a göre video kaydı; "performansın o anın abartılı bir davranışı olarak görünürken bu abartılı davranış zamana dayalı bir deneyim olarak orada kalır". Ancak Maria Troy, bu görüşün tam tersi bir çıkarımda bulunur. Troy şöyle der: "performansın video formatında kaydedilip izleyeceği sunulması, onun her an izlenip ulaşılabilmesi her izlendiği anda yine bir deneyim yaşanmasını sağlayacak hale getirir (Harris, 2007, s. 210). Bu tartışma, Rosler'ın eleştirisinin kalıcılığı ve izleyici üzerindeki sürekli devam eden etkisi açısından önem arz etmektedir.

Rosler'ın performansını daha derinlemesine anlamak için "gösterilen ile gösteren" arasındaki ilişkiye odaklanarak, Rosler'ın mutfak araçlarıyla kurduğu bağ incelenebilir (akt. Demir, 2014, s. 103). Bu ilişki, Rosler'ın performansında da görülür; zıtlıklar - şiddet ve mizah, gelenek ve eleştiri - anlamın oluşumunda birbirine bağımlı unsurlar olarak öne çıkmaktadır.

Performanslarda mizahın kullanılmasını Austin ise şu şekilde değerlendirmektedir: Eğitici videolarda işlenen mizah genellikle bir başarısızlıkmiş gibi ele alınmaktadır; fakat Rosler, bunu kasıtlı bir şekilde video performansında kullanarak toplumsal cinsiyet rollerini eleştiren, sorgulayan bir görüş ortaya çıkartmaktadır (Harris, 2007, s. 226). Bu bağlamda mizah; bir eleştiri olarak alınmasının yanında kadınların mutfakla ilişkilendirilen ve toplum tarafından pasif olarak algılanan rollerinin gerçekte öyle olmadığını göstermeyi hedeflemektedir.

MARTHA ROSLER'IN 'SEMİYOTİK MUTFAK' VİDEO PERFORMANSININ GÖSTERGEBİLİMSEL ANALİZİ

Rosler'in performansındaki şiddet ile mizah arasındaki ilişki, geleneksel mutfak imgesini parçalayarak yeniden şekillendirmektedir. Böylece Rosler, izleyiciyi kadınların toplumsal rollerine dair düşünmeye ve mevcut anlamları sorgulamaya davet etmektedir.



Görsel 3. Bowl (Kâse)



Görsel 4. Chopper (Doğrayıcı)



Görsel 5. Dish (Tabak)

Sanatçı; alfabetik sırayla, görsel 3'te olduğu gibi mutfak nesnelerini tanıtarak video performansına devam etmektedir. Sanatçının mutfak nesneleriyle oluşturduğu alfabetik sıralama, araçların anlamsal olarak yeniden düzenlenmesini sağlamak ve kadınların mutfakla özdeşleştirilen geleneksel rollerine dair bir sorgulamayı başlatmaktadır. Martha Rosler'in eserlerinde mutfak gereçleri yalnızca gündelik yaşamın araçları olarak kalmamakta, aynı zamanda toplumsal cinsiyet rolleri ve şiddetle ilişkilendirilen göstergeler olarak yeniden anlam kazanmaktadır. Videonun ilerleyen dakikalarında görüldüğü üzere, sanatçı hamburger presini, buz kıracağı, meyve sıkacağı ve bıçağı ele alırken, bu objeleri baskı ve öfke temalarıyla bütünleştirmektedir. Örneğin; hamburger presi, etin şeklini vermek için kullanılan sıradan bir araçken, Rosler'in anlatımında şiddeti ve zorlamayı simgelemektedir. Benzer şekilde; buz kıracağı, meyve sıkacağı ve bıçak da toplumsal cinsiyet rollerinin dayatmalarına ve bireyin üzerindeki denetime gönderme yapmaktadır. Meyve sıkacağı; dönüşümü ve baskıyı, bıçak; ayrışmayı ve ötekileştirmeyi, kepe; kontrolü ve toplumsal cinsiyet rollerini, ölçü aletleri ise; denetimi ve kısıtlamayı temsil etmektedir. Bu bağlamda; mutfak gereçleri, kadınlar üzerindeki toplumsal denetimi ve kısıtlamaları görünür kılmak için bir araç olarak kullanılmaktadır.

Rosler, A'dan Z'ye kadar alfabedeki harflerin karşılığı olan nesneleri tanıtırken video performansını sergilemektedir. Rosler bu nesnenin tanıtımını düz bir şekilde yapmaktan ziyade videoya pandomim bir hava katmayı tercih etmiştir. Örneğin; video İngilizce olduğu için K harfine geldiğinde knife yani bıçak kelimesini tanıtmış ama bunu tanıtırken sanki bıçak bir nesneyi kesiyor gibi değil de havada görünmeyen birine saplanmalı gibi bir işlev yüklenmiştir. Aynı şekilde R harfine geldiğinde oklavayı tanıtırken aşağıdan yukarıya doğru nesneyi yukarıya çekmiş sanki kendini yani kadın bedenini eziyormuş gibi bir anlam ortaya çıkartmıştır. Diğer bir nesne olan hamburger presini kullanırken de rahatsız eden güçlü sesler çıkartarak aslında mutfak gereçleriyle kaotik bir ortam yaratmaya çalışmıştır (Goodman, 2023). Performansın işlenişi üzerinden anlaşılacağı gibi mutfak gereçlerinin işlevlerinin anlatıldığı bu video performansının altında derin anlam katmanları bulunmaktadır. Amaç bu nesneleri gerçekten tanıtmaktan ziyade bu mutfak nesneler üzerinden

MARTHA ROSLER'IN 'SEMİYOTİK MUTFAK' VİDEO PERFORMANSININ GÖSTERGEBİLİMSSEL ANALİZİ

kadınlara yüklenen toplumsal baskıların mizahi bir dille ortaya konulması olarak düşünülebilmektedir.

Performansın ilerleyen kısımlarında beden diliyle açacağı, tavanın, ceviz kıracağı, çalkalama şişesinin ve kaşığı aynı şekilde alfabetik sırayla ele alınmasına devam edilerek nesnelere yeni anlamlar yüklenmeye çalışılmıştır. Rosler, oklava ve tavayla değişimi ve dönüşümü anlatmıştır. Nasıl tava ve oklavanın altında nesneler bir değişim göstermekteyse, kadın bedeni içinde aynı değişim ve dönüşümün yaşandığı gösterilmek istenmektedir. Sanatçının video performansında tanıttığı bir diğer nesne olan ceviz kıracağıyla da baskı ve gücü anlatırken, kapak açıcısıyla da bir şeye dahil olmak veya onu açığa çıkartmak anlamıyla yeniden oluşturmuştur. Toplumsal baskıyı, erkek hakimiyetini ve toplumsal denetimi anlatmak için et döveceğini kullanırken, kadın ve erkeğe yüklenen geleneksel cinsiyet rollerini ve kadının hayattaki edilgen rolünü anlatmak içinde kaşığı kullanmıştır. Böylece Rosler'ın yaptığı performans, sadece mutfak nesnenin değil, aynı zamanda toplum içerisinde kadınlara yüklenen rollerin dönüştürülebileceğini göstermiştir. Bu eserle baskılara ve cinsiyetçiliğe karşı kadın figürünün gösterdiği öfke ve şiddet içeren tavırlar izleyiciye gösterilerek kadınların bu sorununun görünür kılınması sağlanmaktadır.



Görsel 6. "U"



Görsel 7. "V"



Görsel 8. "W"



Görsel 9. "X"



Görsel 10. "V"

Rosler, alfabetik sırayı kullanarak mutfak gereçlerini tanıttığı videoda U'dan Z'ye kadar olan harfleri ise diğer harfleri tanıtım şeklinden farklı olarak kendi beden diliyle, jest ve hareketleriyle kamera kadrajına daha yakın durarak anlatmaktadır. Sanatçının burada kendi bedenini kullanmasının sebebi ise; mutfaktaki eşyalar gibi kadının da dilde ve kültürde bir gösterge olarak görülmesi, gıda üretiminde bir sembol haline getirilmesi ve kadına ait toplumsal rollerin bazı alanlarda indirgenerek bir araç olarak kullanılmasına dikkat çekmektir (Deutsche vd., 2018, s.108). Performansın sonunda Rosler, Z harfiyle Zorro karakterine gönderme yapar ve bu

MARTHA ROSLER'IN 'SEMİYOTİK MUTFAK' VİDEO PERFORMANSININ GÖSTERGEBİLİMSEL ANALİZİ

harf üzerinden kadının bir kahramana dönüştüğünü, kendisine dayatılan rolleri yendiğini vurgulamaktadır. Rosler'ın bu hamlesi ve göndermesi; izleyiciye açıkça, semiyotik mutfak performansında toplumsal cinsiyet rollerine karşı koyduğu güçlü bir duruşun ifadesi olduğunu göstermektedir (Harris, 2007 s. 222).



Görsel 11. "Z"

Rosler, videonun sonunda; şaşkınlık, mizahi abartılarla, bilinmezlik hissi uyandıran bir üslupla performansını sonlandırmaktadır. Bu yaklaşımın izleyicileri, düşünmeye teşvik ederek farklı bakış açılarına yönlendirdiği söylenebilir.

Düzanlam ve Yananlam Gösterge Çözümlemesi

GÖSTERGE	GÖSTEREN	GÖSTERİLEN	
Yapıtın adı Martha Rosler'ın 'Mutfakın Semiyotigi' isimli Performansı		Düzanlam	Yananlam
	Martha Rosler	Canlı, İnsan, Kadın	Kadın, Beden, Emek, Cinsiyet Roller, Tepki, Öfke, Manipülasyon, Şiddet, Anne
	Başlık kartı	Cansız, Nesne, Bilgilendirme	Göstergebilim, Mizah, Eleştiri, Pantomim, Başlangıç
	Önlük	Cansız, Nesne, Örtü	Sınırlandırılma, Zorunluluk, İş, Görev, Toplumsal cinsiyet, Ev İçi Kadın Roller, Emek
	Kâse	Mutfak Eşyası, Kap, Araç	Oluşum, Dönüşüm
	Kıyıcı	Parçalayıcı, Mutfak Eşyası	Baskılanmak, İtaatleştirme, Öfke, Şiddet
	Tabak	Servis Etmek, Mutfak Eşyası	Sunma, Objeleştirme
	Çırpıcı	Karıştırıcı, Mutfak Eşyası, Metal ve Saplı Araç	Algı, Toplumsal Roller, Kontrol, Güç
	Çatal	Yiyecek Tutucu, Sivri dişli ve Saplı Araç	Öfke, Şiddet, Tepkisellik, Bölünmüşlük, Cinsiyet Roller
	Rende	Yiyecek Dilimleyici,	Toplumsal Cinsiyet Roller, Parçalanmak, Değişim, Emek

**MARTHA ROSLER'IN 'SEMİYOTİK MUTFAK' VİDEO PERFORMANSININ
GÖSTERGEBİLİMSEL ANALİZİ**

	Keskin, Delikli Mutfak Aracı	
Hamburger Presi	Köfte Şekillendirici, Metal ve Plastik Araç, Silindir Nesne	Kalıplaştırma, Baskı, Şiddet
Buz Kıracağı	Metal, Sivri Uçlu Alet, Parçalayıcı	Öfke, Toplumsal Cinsiyet Roller, Ayrım
Meyve Sıkacağı	Meyve Suyu Çıkarıcı, Manuel, Presleyici. Mutfak Aracı	Dönüşüm, Öfke, Baskı
Bıçak	Keskin Metal Araç, Kesme, Doğrama	Şiddet, Ayrıştırma, Hakimiyet
Kepçe	Saplı, Yuvarlak Başlı Mutfak Aracı, Sıvı yiyecek dökücü, Servis Yapmaya Yardımcı	Toplumsal Cinsiyet Roller, Baskı, Kontrol, Sorumluluk
Ölçü Aletleri	Miktar, Ölçüm, Gram, Mililitre	Ölçüt, Tekdüze, Denetim, Kısıtlılık
Ceviz Kıracağı	Metal Mutfak Aracı	Baskı, Güç, Ayrım
Açacak	Kapak Açıcı, Mutfak Aracı	Açığa Çıkartmak, Düzenlemek, Dahil Olmak
Tava	Pişirme, Düz Tabanlı Mutfak Aracı	Değişim, İşlevsellik
Karıştırıcı Şişe	Plastik Kapaklı, Nesne	Kontrol Edilme
Oklava	Silindir, Hamur Açıcı, Mutfak Aracı	Değişim, Toplumsal Baskı

MARTHA ROSLER'IN 'SEMİYOTİK MUTFAK' VİDEO PERFORMANSININ GÖSTERGEBİLİMSSEL ANALİZİ

	Kaşık	Yiyecek Taşıyıcı, Saplı Mutfak Aracı	Edilgenlik, Tekdüzelik, Geleneksel Roller
	Et Döveceği	Presleyici, Et Yumuşatıcı, Metal Mutfak Aracı	Hakimiyet, Güç, Baskı, Kontrol Edilme, Öfke, Şiddet
	Anne	Doğuran, Büyüten Kadın	Geleneksellik, Cinsiyet Roller, Emek, Zorunluluk
	U, V, W, X Harfi	Alfabe, Harf	Dönüşüm, Hakimiyet, Algı, Toplumsal Normlar, Cinsiyet Roller, Kod
	Z Harfi	Alfabe, Son Harf	Zorro, Adalet Sağlayıcı, Süper Kahraman, Eşitlik, Toplum

Tablo 1. Düzanlam ve Yananlam Gösterge Çözümlemesi

Dizisel-Dizimsel Çözümleme ve Kodlar

Kadın	Erkek
Öfke	Sükûnet
Özgürlük	Esaret
Komik	Ciddi
Uyumlu	Uyumsuz
Mutlu	Mutsuz
Kimlikli	Kimliksiz
Sorgulama	Kabul
Tepki	Kayıtsızlık
Görev	Yetkisizlik
Güçlü	Güçsüz
Anlamlı	Anlamsız
Gizlilik	Açıklık

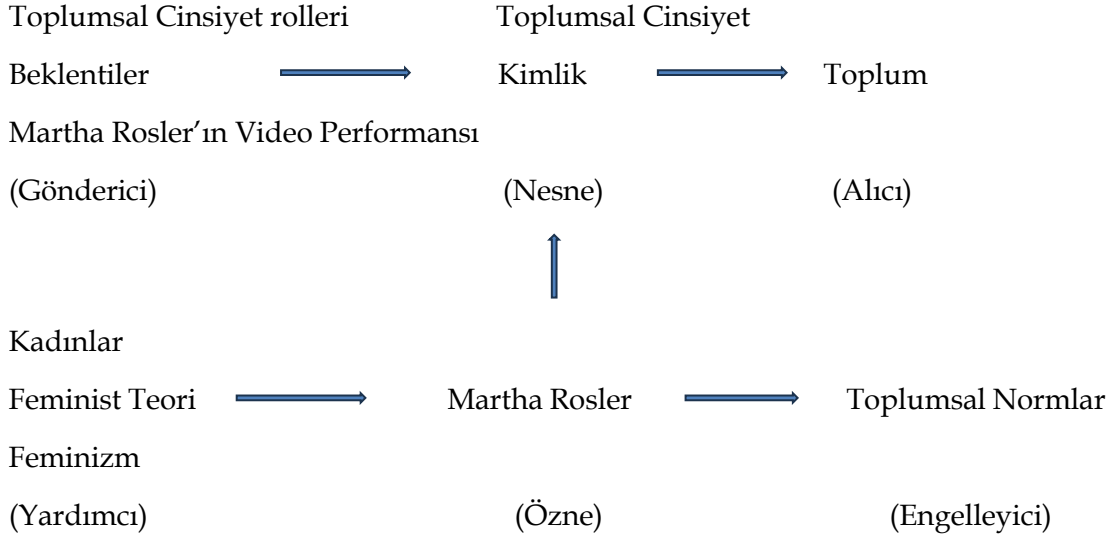
Tablo 2. Dizisel-Dizimsel Çözümleme ve Kodlar

Eyleyenler Şemasına Göre Göstergebilimsel İnceleme:

Eyleyenler şemasına göre göstergebilimsel analiz incelenmesinde; özne, gönderici, nesne, alıcı, yardımcı ve engelleyici bulunur. Özne; hedefe ulaşmak isteyen, araştırma yapmak isteyen kişidir. Nesne; öznenin yani hedefe ulaşmak ve harekete geçmek isteyen kişinin, ulaşmaya çalıştığı hedeflerdir, araştırma konusudur. Alıcı; öznenin ele almak istediği mesajın gönderilmek istendiği yerdir. Gönderici; özneyi araştırma yapmaya itecek eylemlerdir, konulardır, etkenlerdir. Yardımcı ise; keşif yapmak isteyen kişinin yaptığı araştırmaya yardımcı olabilecek kaynaklardır.

MARTHA ROSLER'IN 'SEMİYOTİK MUTFAK' VİDEO PERFORMANSININ GÖSTERGEBİLİMSSEL ANALİZİ

Engelleyici; öznenin önünde duran, onu hedeflerine ulaşmasını engelleyen eylemlerdir (Rifat, 2009, s. 74).



Şekil 1. Eyleyenler Şemasına Göre Göstergebilimsel İnceleme

Martha Rosler'in "Semiyotik Mutfak" video performansında bu unsurlar şu şekilde görülür: Gönderici; toplumsal cinsiyet rolleri ve beklentilerdir. Özne; araştırma yapmak isteyen kişi, yani Martha Rosler'dir. Nesne; Martha Rosler'in ulaşmaya çalıştığı hedefler, yani toplumsal cinsiyet ve kimliktir. Mutfak gereçleri üzerinden toplumsal cinsiyetle ilgili neyi nasıl ilişkilendirdiğini ortaya koyar. Alıcı; Rosler'in anlatmak istediği şeylerin toplum tarafından sentezlenmesidir. Yardımcı ise; kadınlar, feminist teori ve feminizmdir. Bunlar; Rosler'a ilham veren, bilgi sağlayan araştırmalar ve kişilerdir. Engelleyici ise Rosler'in hedeflerine ulaşmasına engel olan toplumsal normlar ve düşüncelerdir.

Sonuç

Martha Rosler'in "Semiyotik Mutfak" adlı video performansı, mutfak nesnelerinin birer gösterge olarak kabul edilip, bunların altında yatan derin anlamlara ulaşmaya çalışan bir performans olarak değerlendirilebilmektedir. Performansta kullanılan bu nesneler; göstergebilimsel analiz açısından yalnızca somut birer araç değil, bununla beraber belirli cinsiyet rolleri ve toplumsal normları ele alan, toplumsal normlarda karşılığı olan birer simge olarak da ele alınabilmektedir. Göstergebilimsel analizler ile bu nesnelerin; toplumsal normlar, toplumsal cinsiyet rolleri ve feminizm açısından neyi ifade ettiği de değerlendirilmektedir. Bu perspektiften bakıldığında, göstergebilim; nesnelerin yalnızca birincil anlamlarını değil, aynı zamanda toplumsal normlar içinde nasıl konumlandığını da ortaya koymaktadır.

Martha Rosler, her bir mutfak araç gereci ile belirli kavramları anlatmaya çalışmaktadır. Bu kavramlar kadınların yaptıkları ev içi emeklerinin görülmemesi, ikinci dalga feminizm ile ilişkilendirilen Marksist düşünceler ile ortaya atılan kadının

MARTHA ROSLER'IN 'SEMİYOTİK MUTFAK' VİDEO PERFORMANSININ GÖSTERGEBİLİMSEL ANALİZİ

emeklerinin karşılığını parayla alması gerekliliği, kadın emeğinin toplum içerisinde yer bulamaması ve toplumsal cinsiyet ayrımının kadınların aleyhine inşa edilmesi gibi konular oluşturmıştır. Bu doğrultuda video performansındaki mutfak nesneleri birer gösteren olarak ele alınmıştır. Bıçak, et doğrayıcısı gibi mutfak araç gereçleri işlevsel anlamların haricinde kadınların ev içi emeğiyle ilişkilendirilmiş ve toplumsal normlar içinde kadına yönelik kalıplaşmış yargılar oluştuğunu gösteren birer somut unsur olarak kullanılmıştır.

Rosler'nın bu çalışması da tam olarak bu konuları eleştirel bir şekilde ortaya çıkartarak toplumsal normların ve erkek egemen toplumun kadınlar üzerindeki etkisini göstermektedir. Bu noktada mutfak araçlarının altında yatan derin anlam katmanlarının yani gösterilenin aslında; toplumsal cinsiyet rollerinin empoze edilmesi, kadınların ev içi emeğinin görünmezliği ve ataerkil yapı içinde kadınlara verilen belirlenen kısıtlayıcı roller oluşturmaktadır. Bu şekilde çalışmanın anlatılmak istenen alt anlamların ortaya konulması ve daha iyi anlaşılmasını sağlayacağı için de göstergebilimsel analiz yönteminin kullanıldığı söylenebilir.

Modern dilbilim tarihi yeni dillerin nasıl meydana geldiğini açıklamaktan ziyade dillerin anlam katmanları üzerinde durmuşlardır. Bu doğrultuda gösterge bilimsel çalışmalarda kullanılan semiyoloji bilim dalı da dilin toplumsal önemini, anlamını, yapısını inceleyen bir bilim dalı olma özelliğini kazanmıştır. 20. yüzyılda yaşayan Saussure ve Wittgenstein gibi bilim insanları da dilin sadece nesnelerin göstermek için kullanılan bir etiket olmadığını ileri sürerek altında yatan birçok farklı düşünceyi de bulundurduğunu ve bu düşüncelerin toplumsal hayatta ki kültürel normlardan kaynaklandığını savunarak semiyoloji biliminin gerekliliğini ve neden var olduğunu kanıtlar nitelikte düşünceler ortaya koymuşlardır (Harris, 1988, s. 9).

Böylelikle "Semiyotik Mutfak", mutfaktaki nesneleri dil bilimsel bir bağlamda inceleyerek her bir nesnenin ve harfin ne ifade ettiğini ortaya çıkartmaktadır. Kadınların toplum içinde belirli sıfatlarla ve rollerle sınırlandırılmasını gözler önüne seren bu çalışma; aynı zamanda dilin de toplumsal normların oluşumundaki etkili rolünü de göstermektedir. Bu noktada, Rosler'ın anlam üçgeni kavramı ile de video performansında gösterilen mutfak nesneleri ile feminist eleştiri arasında derin bir bağ kurmaya çalıştığını da söylemek mümkündür.

Rosler'ın sergilediği video performansı toplumsal yapıların ve dilin kadınlar üzerindeki etkisine vurgu yaparak eleştirel bir biçimde göstermeye çalışmıştır. Bu video performansı Saussure'ün göstergebilimsel yaklaşımıyla ele alındığında ise göstergeler olarak sergilenen mutfak nesnelerinin sadece birer somut nesne olarak ele alınmadığını aynı zamanda toplumsal normlar içinde şekillenerek farklı anlam katmanlarının ortaya çıktığını da ifade etmeye çalışmaktadır. Bu şekilde nesnelerin ve sembollerin dilde, teknolojiye, medyada nasıl kalıplaşmış değer yargıları oluşturduğunu ve bu yargıların toplumsal normlar üzerindeki etkisini; cinsiyet kavramlarının nasıl oluştuğunu vurgulamaktadır. Gösteren ve gösterilen arasındaki ilişki göstergelerin sadece dilin somut ifadeleriyle değil, aynı zamanda toplum

MARTHA ROSLER'IN 'SEMİYOTİK MUTFAK' VİDEO PERFORMANSININ GÖSTERGEBİLİMSEL ANALİZİ

içerisinde ki şekillenen anlamlarla yeniden ortaya konulduğunu da gözler önüne sermektedir.

Sonuç olarak video performansının göstergebilimsel analiz yöntemi ile incelenmesi ile toplumsal normlar içerisinde mutfak nesnelerinin kadınlar için taşıdığı farklı anlam katmanlarının ortaya çıkartılması yapılan analizler sonucu ortaya konulmuştur.

KAYNAKÇA

- Barthes, R. (1979). *Göstergebilim ilkeleri* (B. Vardar & M. Rifat, Çev.). Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Bedir Erişti, S. D. (2023). *Görsel araştırma yöntemleri: Teori, uygulama ve örnek* (9. baskı). Pegem Akademi.
- Demir, Z. (2014). *Modern ve postmodern feminizm*. Sentez Yayıncılık.
- Deutsche, R., Rosler, M., & Volpato, E. (2018). *Martha Rosler: Irrespective*. Jewish Museum.
- Electronic Arts Intermix. (2011). *Semiotics of the Kitchen*, Martha Rosler. EAI.org
- Goodman, E. E. (2023, Ekim 16). Martha Rosler, *Semiotics of the Kitchen*. Smarthistory. <https://smarthistory.org/martha-rosler-semiotics-kitchen/>
- Harris, J. (Ed.). (2007). Martha Rosler's Fighting Legions: *Semiotics of the Kitchen* (1975/2003) - Performance and the (Video) Document. In *Dead history, live art? Spectacle, subjectivity and subversion in visual culture since the 1960s* (ss. 210-231). Liverpool University Press and Tate Publishing.
- Harris, R. (1988). *Language, Saussure and Wittgenstein*. Routledge.
- Molesworth, H. (2000). House work and art work. *October*, 92(Spring), 71-97. <https://doi.org/10.2307/779234>
- Nochlin, L. (2022). *Kadınlar, sanat ve iktidar* (S. Evren, Çev.). Yapı Kredi Yayınları.
- Rifat, M. (2009). *Göstergebilimin ABC'si* (3. baskı). Say Yayınları.
- Rosler, M. (1975). *Semiotics of the Kitchen* [Görsel 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ZuZympOIGC0&t=309s>

GÖRSEL KAYNAKÇA

- Görsel 1-2.** <https://www.youtube.com/watch?v=ZuZympOIGC0&t=309s>
- Görsel 3-4-5.** <https://www.youtube.com/watch?v=ZuZympOIGC0&t=309s>
- Görsel 6-7-8-9-10.** Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=ZuZympOIGC0&t=309s>
- Görsel 11.** <https://www.youtube.com/watch?v=ZuZympOIGC0&t=309s>.



SERGİLEMEDE KARŞITLIK DUYGUSU; MEKÂN İÇİNDE DOĞA

Naile ÇEVİK, Zeliha KAYAHAN***

Özet

Sanatçının kendini ifade etme olanakları toplumdan ve dünya çapında yaşanan değişimlerden etkilenmektedir. Bu durum sanatçının özgün çalışmalarında yaratıcı tavrını da ortaya koymaktadır. Özellikle küresel çerçevede yaşanan bilimsel-teknolojik gelişmeler içinde bulunduğumuz yüzyılı da referans olarak sanatın konu, kavram, malzeme ve sergileme dinamiklerini de oldukça değiştirmiştir. Mekân kavramının sanatçı ve izleyici tarafından değişen algısı sergileme pratikleri bağlamında da değişime uğramıştır. Bu makale, doğa ile sergi alanları arasındaki paradoksal ilişkiyi sanat eserleri üzerinden incelemektedir. Çağdaş sanatçıların galerilerin geleneksel sınırlarına nasıl meydan okuduğu ve bunu yaparken de izleyici üzerinde bıraktığı etkiyi araştırmaktadır. Sergi alanları tarihsel olarak sanat eserleri için kontrollü ortamlar olarak tasarlanmış olsa da, son sanatsal müdahaleler bu kontrolü dönüştürmeyi hedeflemektedir. Sanatçılar, organik malzemeleri, çevresel süreçleri ve galeri mekanlarına entegre ederek galerinin tarafsızlığını bozmakta ve onu doğanın hem özne hem de ortamı haline geldiği dinamik bir alana dönüştürmektedir. Çalışma kapsamında; çağdaş sanat alanında büyük ölçekli enstalasyon çalışmaları ile dünya çapında tanınan sanatçılardan Per Kristian Nygard, Fabian Knecht ve Henrique Oliveira'nın eserleri incelenmiştir. Sanatçıların mekâna özgü yerleştirmelerinin izleyici ile kurduğu bağ ve sanatsal yaklaşımları seçilmiş çalışmaları karşıtlık kavramı üzerinden okumalarla değerlendirilmektedir. Sanatçıların yapısal çözümlemelerinin amacı sanatçı-mekân-izleyici arasında yer alan karşılıklı etkileşimi ve bir anlamda iletişimi de vurgulamaktır. Bu çalışma, bu sanatsal stratejilerin modernist sergi kurallarını nasıl bozduğunu, mekânın, izleyici etkileşiminin ve sanat eserinin kendisinin rolünü nasıl yeniden yapılandırıldığını analiz etmektedir. Sonuç olarak; araştırma, doğanın sergi alanlarına dahil edilmesinin yanı sıra bilinçli olarak yaratılan çelişki ile doğaya dair farkındalık sağlanarak çağdaş sanatın mekânsal ve kavramsal sınırlarını yeniden tasarlandığı görülmektedir.

Anahtar kelimeler: Sanat, Çağdaş Sanat, Doğa, Mekân.

* Prof. Dr., Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Heykel Bölümü, Heykel Anasanat Dalı, ORCID: 0000-0001-6448-1534, naile.cevik@hbv.edu.tr.

** Doç. Dr., Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Temel Sanat Bilimleri Bölümü, Temel Sanat Eğitimi Anasanat Dalı, ORCID: 0000-0001-9644-9715, z.kayahan@hbv.edu.tr.

FEELING OF CONTRAST IN EXHIBITION; NATURE IN SPACE

Abstract

The artist's possibilities for self-expression are affected by society and changes experienced worldwide. This situation also reveals the artist's creative attitude in his original works. Especially the scientific and technological developments experienced in the global framework have significantly changed the subject, concept, material and exhibition dynamics of art, also taking the current century as a reference. The changing perception of the concept of space by the artist and the audience has also changed in the context of exhibition practices. This article examines the paradoxical relationship between nature and exhibition spaces through works of art. It investigates how contemporary artists challenge the traditional boundaries of galleries and the impact they leave on the audience while doing so. Although exhibition spaces have historically been designed as controlled environments for works of art, recent artistic interventions aim to transform this control. By integrating organic materials, environmental processes and gallery spaces, artists disrupt the neutrality of the gallery and transform it into a dynamic space where nature becomes both the subject and the environment. Within the scope of the study; the works of Per Kristian Nygard, Fabian Knecht and Henrique Oliveira, who are world-renowned artists with large-scale installation works in the field of contemporary art, were examined. The connection established by the artists' site-specific installations with the audience and their artistic approaches are evaluated by reading selected works through the concept of opposition. The aim of the artists' structural analyses is to emphasize the mutual interaction and, in a sense, communication between the artist-space-audience. This study analyzes how these artistic strategies disrupt modernist exhibition rules and how they restructure the role of space, audience interaction and the work of art itself. As a result; the research is seen to redesign the spatial and conceptual boundaries of contemporary art by including nature in exhibition spaces as well as providing awareness about nature through consciously created contradiction.

Keywords: Art, Contemporary Art, Nature, Space.

Giriş

Sanat, salt bir eser üretme değil aynı zamanda eş zamanlı olarak hayal kurma, öğrenme, keşfetme, sorgulama ve merak etme gibi düşünsel/duygusal süreçleri de içinde barındırır (Çevik ve Kayahan, 2021: 1104). Sanat'ın bir meydana getirme unsuru oluşu ve insan duyumlarının sonucunda imgeye yönelişi ve bu bağlamda meydana getirme, yaratma, bilişsel kurgu gibi sanatın özü olarak tanımlanabilecek unsurlar, imge ile doğrudan bağlantılıdır (Suçağlar, 2019: 641). Değişen çağın olanakları ile birlikte sadece gerçeklik yanılsaması olarak ortaya çıkan görüntülerin yanı sıra fikirlerin ön plana çıktığı, kavramların değerlendirildiği ve yorumlarla anlaşılan ve değer kazanan bir anlayış söz konusudur (Akdeniz, 1995: 9-10).

1960'tan sonra, özellikle Kavramsal Sanat'ın yükselişiyle, mekân kavramı sanat dünyasında öne çıkmıştır. Bu kavram, sanat eserlerini sergilemek için fiziksel bir ortam rolünden, mekânla aktif bir unsur olarak etkileşime giren eser üretmeyi de

hedefleyen bir anlayışı gündeme getirir. Sanatta Kavram ve Terimler Sözlüğü'nde *mekân*, uzayın sınırlanmış bir parçası ve aynı zamanda mimari bir ürünün vazgeçilmez bir niteliği ve bu ürünü var eden en temel koşul olarak tanımlanmaktadır (Kilimci, 2012: 107). Sanatta mekân kavramı, çeşitli sanatsal uygulamalarda kompozisyonu, algıyı ve anlamı şekillendiren temel bir unsurdur. Geleneksel olarak mekân, doğrusal perspektif, kısaltma ve atmosferik derinlik gibi tekniklerle keşfedilmiş ve sanatçıların Rönesans resminde örneklendiği gibi iki boyutlu bir yüzeyde üç boyutluluk yanılsaması yaratmalarına olanak sağlamıştır. Ancak modern ve çağdaş sanatta mekân yalnızca temsili bir araç değil, geleneksel sınırları zorlayan aktif bir ortamdır. Kazimir Malevich ve Piet Mondrian gibi sanatçılar soyutlama yoluyla mekânsal ilişkileri yeniden tanımlarken, Richard Serra gibi heykeltıraşlar ve Yayoi Kusama gibi enstalasyon sanatçıları duysal ve psikolojik tepkileri uyandırmak için fiziksel mekânı kullanmıştır. Bu açıdan değerlendirildiğinde, günümüz sanatçısı mekânı, deneyim alanına dönüştürmesi ve özel ya da toplumsal geçmişi/anıları yeniden canlandırıp izleyiciye düşünsel bir platform sunmak için bir araç olarak görmektedir. Resimden yerleştirmeye, heykelden videoya uzanan pek çok sanatsal pratiğinin mekânın sınırlarını ve algısını genişlettiğine rastlanmaktadır (Şenel, 2016: 9). Dijital ve sanal sanatın ortaya çıkışı mekânsal olanakları daha da genişleterek maddi kısıtlamaları aşmış ve izleyicilerin sanat eserleriyle nasıl etkileşime girdiğini yeniden tanımlamıştır. Bu nedenle sanatta mekân yalnızca yapısal bir bileşen değil, aynı zamanda yorumlamayı, etkileşimi ve sanat eserinin genel deneyimini de etkileyen dinamik ve kavramsal bir güçtür.

İnsanoğlu, arkaik dönemlerden bu yana doğa ile kendini ilintilendirerek, onunla kendi arasında çeşitli ve derin bağlar kurmuştur. Uygarlık tarihi boyunca yaptığı tüm üretimlerde hem doğanın formlarından yararlanmış hem de işleyiş biçimlerinden etkilenmiştir (Uysal, 2009: 1). Sanatta mekân ve doğa arasındaki etkileşim, çeşitli hareketlerde merkezi bir tema olmuştur ve insanlığın çevreyle gelişen ilişkisini yansıtmaktadır. Geleneksel manzara resminde, sanatçılar derinlik yaratmak ve yüceliği çağrıştırmak için mekânı kullanmış, doğayı engin ve aşkın bir güç olarak tasvir etmişlerdir. 1960'larda ve 1970'lerde Arazi Sanatı'nın yükselişiyle birlikte, sanatçılar temsilin ötesine geçerek doğrudan doğal mekânlara müdahale etmiş ve manzaraları hem ortama hem de konuya dönüştürmüşlerdir. Bu büyük ölçekli eserler, galeri mekânlarının sınırlamalarına meydan okuyarak çevresel kaygılarla ve doğanın geçici nitelikleriyle etkileşime girmiştir. Çağdaş uygulamada, eko-sanatçılar ve dijital medya sanatçıları, iklim değişikliği ve biyolojik çeşitliliğin kaybı gibi sorunları vurgulamak için sürükleyici enstalasyonlar ve sanal ortamlar kullanarak mekânsal kavramları ekolojik farkındalıkla birleştirmektedirler. Mekânı ve doğayı birleştiren sanat, doğal dünya ile daha derin bir etkileşimi teşvik etmekte ve izleyicileri daha büyük ekolojik sistemler içindeki yerlerini yeniden gözden geçirmeyi önermektedir. Özellikle çevre ve doğaya ilişkin yapılan çalışmalar toplumsal farkındalığın artırılmasını hedeflemekte ve farklı duygular uyandırmayı amaçlayan sanatçıların akılda kalıcı eserler ortaya koydukları görülmektedir.

Çağdaş Sanatta Mekân Kavramı ve İzleyici İle Kurduğu Bağ Üzerine

Sanatta anlamın sorgulandığı, düşüncenin/fikrin ön planda tutulduğu, sanatta var olan geçmişten gelen tabuların yıkılmaya başlandığı ve bilindik eski kavramların yeniden anlam bulduğu bir döneme girilmiş ve sanatın kavramsal yönü ön plana çıkmıştır (Uz ve Uz, 2018: 657). Bu durum klasik atölyelerde üretim geleneğinden, kaide üzeri heykel ve tuvaldeki ya da duvarda resim sergileme anlayışının dışına çıkarak plastik sanatları yeni ve keşfedilmemiş bir alana doğru genişlemeye başlamıştır (Artun ve Öрге, 2017).

Mekân, en basit ve genel tanımıyla sınırları belli olan alandır. Mekân kavramının birçok disiplin tarafından kullanılması, mekân tanımlaması yaparken her disiplinin kendi bakış açısıyla farklı yorumlar üretmesine neden olmuştur. Sosyoloji, Psikoloji, Mimarlık, Coğrafya, Felsefe ve Sanat gibi alanların mekân kavramını kullanması ve teorisyenlerinin farklı yorumlar/tanımlar getirmesi mekânın içeriğini zengin kimi zamanda karmaşık bir yapıya büründürmüştür (Yurdunmal, 2018: 3). Çağdaş sanatta, mekân kavramı fiziksel boyutların ötesine geçerek deneyimsel, psikolojik ve ilişkisel yönleri de kapsar ve sanat eseri ile izleyicisi arasındaki bağlantıyı temelden şekillendirir. Sanatçılar mekâna hem nesne/özne olarak yaklaşır hem de perspektif ve sınırların geleneksel kavramlarına meydan okur. Sanat eserinin nesnel varlığı düşünüldüğünde, onu konumlandıracağımız bir mekân olması ya da sanat nesnesinin bir mekânda kurgulanması gerekir. Bu yüzden mekân, sanat eseri oluşturma sürecinde vazgeçilmez elemanlardan olma niteliğindedir (Sağlam, 2020: 52 ve 63).

Brian O'Doherty 'Galeri Mekânının İdeolojisi' başlıklı metninde sanat eserinin mimari yapının içerisinde hapsedilmesi ve mekânı iç ve dış olarak ikiye bölen zamansal bir yapılanmadan bahsedilmektedir (Sarı, 2016: 49). O'Doherty çalışmasında, modern galeriyi sanatın algısını ve anlamını şekillendiren inşa edilmiş bir ideolojik alan olarak eleştirel bir şekilde incelemektedir. Nötr, sade duvarları ve kontrollü ışıklandırmasıyla karakterize edilen "beyaz küp" estetiğinin zamansızlık ve kopukluk yanılsaması yarattığını, sanat eserlerini tarihsel, toplumsal ve politik bağlamlardan uzak, özerk nesneler olarak konumlandığını savunmaktadır. Bu ortamın, eserleri gündelik hayattan izole ederek ve onları piyasa odaklı bir sistem içinde çerçeveye yerleştirilmesini güçlendirdiğini öne sürer. O'Doherty, eleştirileriyle modern sergileme pratiklerinin altında yatan varsayımları sorgulamakta ve galeri sistemi içinde yerleşik güç dinamiklerine dikkat çekmektedir (O'Doherty, 2013).

Çağdaş sanat pratiklerinde mekânın devreye girmesiyle sanatçı ve izleyici arasındaki uzaklık sorgulanmaya başlamıştır. Sergileme bağlamında mekânın ön plana çıkması ile sanatçı ve izleyici arasındaki ilişki yeniden sorgulanmaya başlanmıştır. Bu durumda, izleyici sanat eseri karşısında pasif değil, sanat eserinin yaratım sürecine dahil olarak aktif bir rol üstlenir (Bilirdönmez ve Çevik, 2020: 74). Mekân ve izleyici ilişkisi, özellikle bu çalışma kapsamında incelenecek eserlerin

enstalasyon olması bağlamında değerlendirildiğinde çok farklı ve yönlü bir anlayışla karşılaşmaktayız. Enstalasyon sanatçıları eserlerinin tasarım sürecine mekânı dahil etmeleri ve onun bizzat sanat yapıtının kendisi olarak kabul edildiği görüşünü de desteklemektedir. Mekân ile enstalasyonun yarattığı ortam bağlamında da izleyicinin dahil oluşuyla yapıt bir bütünlüğe kavuşur (Aldinç, 2022:38). Yerleştirmeler mekânın vurgulanıp algılanabileceği yeni bir bakış açısı sunmasının yanı sıra yer, alan ya da boşluğa yeni bir anlam kazandırmaktadır. Bu süreçte mekân, sadece sanat eserinin sergilendiği ve izleyici ile bulunduğu bir yer olmaktan çıkarak sanat eseri sürecine dahil olan bir niteliğe bürünmektedir (Şahin, 2010: 84). Bu bağlam ile yerleştirme sanatının doğası gereği mimari ve heykel sanatı ile yakından ilgili olduğu söylenebilir. Sanat nesnesi kavramı da yerleştirmeler ile farklı anlamlar kazanır. Çünkü yerleştirme sanatında sanat nesnesi kullanıldığı yer ve mekâna göre farklılıklar göstermektedir. Bununla birlikte mekân, taşıdığı her türlü bilgi ile önemsenmiştir. Bu önemsenme durumu mekânı yapıta dahil etme çabası olarak da ortaya çıkmıştır. Bu anlamda sanat nesnesi kendi başınlığını, bitmişliğini yitirmiştir. Onun çevre ile varlık kazanan, bütünleşen bir açılım kazandığını söylemek mümkündür (Yerce, 2007: 1). Enstalasyon sanatı, galeri mekânlarını sürükleyici ortamlara dönüştürerek izleyicileri eserin üzerinde, altında, içinde gezinmeye ve eserle etkileşime girmeye zorlar. Benzer şekilde, Nicolas Bourriaud'nun teorileştirdiği ilişki estetik, sanatsal mekânlardaki sosyal etkileşimleri ön plana çıkararak izleyiciyi yaratıcı süreçte aktif bir katılımcı haline getirir. Dijital ve sanal mekânlar bu diyalogu daha da genişletir, fiziksel kısıtlamaları ortadan kaldırır ve yeni etkileşim biçimleri geliştirir. Çağdaş sanat, mekânsal algıyı ve katılımı yeniden yapılandırarak izleyicinin rolünü yeniden tanımlar, pasif gözlemci somut deneyime geçer ve böylece sanat ile izleyicisi arasında daha derin, daha dinamik bir bağ kurulur.

Sergilemede Karşıtlık Duygusu

Karşıtlık duygusu, bu çalışma kapsamında ortaya konulmuş bir kavramdır. Literatürde birbirlerine her yönüyle aykırı olma durumu ile açıklanan “karşıtlık” kavramının bu çalışma kapsamında incelenen sanat eserleri karşısında hissedilen duyguya atfedilmiştir. Bu bağlamda “karşıtlık duygusu” etkileşimi ve derinliği artırmak için karşıtlık unsurların kasıtlı olarak kullanılması anlamına gelir. Akademik ve sanatsal bağlamlarda, görsel unsurlardaki farklılıkları vurgulayan ve ayrımları izleyici için daha algılanabilir hale getiren retorik ve yapısal bir araç işlevi görür. Bu anlayış, yan yana koyma, ton veya tarzda çeşitlilik ve ışık ve karanlığın, hareket ve durağanlığın veya basitlik ve karmaşıklığın etkileşimi yoluyla uygulanabilir. Karşıtlık bakış açılarını konumlandırarak argümanları daha etkili bir şekilde çerçevelemeye yardımcı olur ve bir konunun nüanslı bir şekilde keşfedilmesine olanak tanır. Galeri sergileri veya tasarım düzenleri gibi görsel ve mekânsal açıklamalarda, zıtlık nesneler ve mekânlar arasında hem ilişki kurar hem de izleyicinin dikkatini yönlendirir. Açıklayıcı çalışmalar, zıtlığı stratejik bir biçimde kullanarak anlaşılmasını artırabilmektedir. Ayrıca bu durum eleştirel etkileşimi de teşvik edebilmektedir. Bu açıdan değerlendirildiğinde sanatçının mekânla ve alımlayıcı konumunda olan

izleyicisi ile kurduğu bağ sergileme pratikleri bakımından da deneysel bir süreci içinde barındırmaktadır. Bu bölümde; sanatçı-izleyici ve mekân arasında yaşanan bu yeni deneyimler bakımından değerlendirildiğinde doğanın ve sergilendiği alan ile hissedilen karşıtlık duygusuna örnek olarak sanatçılar Per Kristian Nygard, Fabian Knecht ve Henrique Oliveira'nın çalışmaları değişen sergileme pratikleri özelinde değerlendirilmektedir.

İnsanın varlığını sürdürebilmesi için doğa ile ilişki kurması bir açıdan zorunluluktur. Toprak, yer altı zenginlikleri, su, hava, bitkiler ve hayvanlar bir bütün olarak doğayı oluşturan unsurlardır. Bu bağlam içerisinde bir canlı olarak insan da doğanın bir parçası olmasının yanı sıra doğa olmadan da yaşamını sürdüremez bir konumdadır (Aydın ve Zümrüt, 2013: 54; Duyuler, 2014: 6). Bu açıdan değerlendirildiğinde doğa sanatçının bir tecrübe ve keşif alanı olarak konumlanmış, bilinmezliğin tasvirinden taklit geleneğine, öykünmeden gerçekliğin temsiline, büyük dönüşümler geçirmiştir. İnsanın en eski izlerinden, buzul çağı insanınca yapılmış mağara ve kaya resimlerinden Antik Yunan'a, Rönesans'tan Realizm'e, Empresyonizm'den Modernizm'e kadar doğa ve onun gözlemi her çağda sanat araştırmalarının temel konusu olmuştur (Mergin, 2018: 11).

Çalışmalarında doğal malzeme kullanarak insanlarda farkındalık yaratmaya çalışan sanatçılardan biri olan Per Kristian Nygard, toprak ve çimenleri sanat malzemesi olarak kullanmaktadır. Norveçli sanatçı, Görsel 1, 2 ve 3'de yer alan "Kırmızı Değil Yeşil II (Not Red But Green II)" isimli enstalasyon çalışmasında çimlerin yetiştirme ortamında hindistan cevizi lifi kullanmış ve su pompasıyla beslenen 1300 küçük su damlama borusuna sahip yerleşik bir sulama sistemine yer vermiştir. Sanatçı galerinin içerisinde oluşturulan çimen tepeleri sayesinde bir anlamda dış mekâna ait olan manzarayı "iç mekâna" taşımıştır. Bu durum duvardan duvara yayılmış olan çim tepelerinin galeri mekânının sınırlarına ulaşması iç ve dış mekân arasındaki sınırları ortadan kaldırarak kurgusal bir gerçekliğe de işaret etmektedir.



Görsel 1. Kırmızı Değil Yeşil II (Not Red But Green II), Per Kristian Nygard, Çimen, Toprak ve Ahşap, 2017.

Sanatçılar, toplum, doğa ve sanat arasındaki bağları yeniden şekillendirerek daha derin bağlantılar kurmuş, yaratıcılık ve günlük yaşamın kesişimini yeniden yorumlamışlardır. İnsan merkezli teknolojik ve bilimsel ilerlemelerin hakimiyeti, galerilerin ve müzelerin ayrıcalığıyla birlikte, yeni sanatsal bakış açıları ve fikirleri etkilemiştir. Ekolojik sanat üzerine çalışan sanatçılar, eserleriyle yalnızca insan faaliyetinin doğaya verdiği zararı ortaya koymakla kalmaz, aynı zamanda farkındalık yaratmaya da çalışmaktadırlar. Bunun ötesinde, doğal dünyada zarar gören şeylerin restorasyonu ve yeniden inşasına aktif olarak katılarak yenilikçi bir sanatsal yaklaşım sunarlar (Akkol, 2018: 427; Morkoç, 2019: 3). Bu bağlamda sanat çalışmalarında doğadan gelen tüm verilerin oldukça sık kullanıldığı görülmektedir. Özellikle doğanın içerisinde yer alan her olgu hem resim hem de farklı sanat disiplinlerinde çok sayıda özgün yorumların elde edilmesi sanatın dinamiği açısından oldukça değerlidir (Bağır, 2022: 1495). Böylece izleyici ve sanatçı arasında oluşan zaman üstü ya da zaman dışı iletişim frekansı yalnızca o akışa özel, tek ve benzersiz olmaktadır. Zaman zaman sanat eserlerinin barındırdığı frekans potansiyelinin yüksek oluşu ise sayıca fazla ve geniş bir hayran kitlesi oluşturmaya sonucunu da doğurmaktadır (Özcan Özden ve Özgündoğdu, 2021: 588).

Bu anlayışla Per Kristian Nygard, hepimizin her gün doğaya dair gördüğümüz basit çim alanlarını galeri mekânı içerisine alarak bir karşıtlık duygusu yaratmaktadır. Sıradan bir oluşumun sanat nesnesi olarak galeri içerisine taşınması (ekilmesi/büyütülmesi/yetiştirilmesi) ile izleyicinin dikkatini çekmek ve bu yolla yaşama yeni bir gözle bakmayı önermektedir.



Görsel 2-3. Kırmızı Değil Yeşil II (Not Red But Green II), Per Kristian Nygard, Çimen, Toprak ve Ahşap, 2017.

Bu kurgusal gerçeklik bağlamında değerlendirildiğinde, sanatçı Per Krsitian Nygard, olası olmayan manzarayı mimari çevreye bir antitez olarak inşa etmiştir. Sanatçının tasarımı bir yanılsamayı da görselleştirmektedir. Galerinin düz beyaz duvar köşelerinde sanki kendiliğinden büyümüş ve sınırları dışına taşmış gibi duran bir görüntü oluşturan toprak ve çimenlerle alanı tasarlamıştır. Bölgeye özgü seçilen çimenler, sergi bitimine kadar nemli bir yetiştirme ortamı sağlanarak mekân içerisinde büyümesi sağlanmış ve galeri mekânını iten ve ele geçiren bir canlı organizmaya dönüşmesi fikri ortaya konulmuştur (Ertuğrul Tomsuk ve Yücel, 2021:

256). Nygard'ın bu enstalasyonu, organik ve inşa edilmiş mekân arasında çarpıcı bir karşıtlık duygusu uyandırarak sergi alanında bir gerilim hissi de yaratmaktadır. Eser, galerinin iç mekânının katı geometrisini bozan, canlı otlardan oluşan yuvarlanan, engebeli bir manzara da sunmaktadır. Doğal, kontrolsüz büyüme ile beyaz küp ortamının steril, yapılandırılmış ortamı arasındaki bu karşıtlık, geleneksel mekan, kontrol ve sanatsal sunum kavramlarına meydan okurken bir yandan da, dalgalanan yeşillikler, kentselleşmiş, yapay bağlamlarda doğanın varlığına yönelik neredeyse ütöpik bir özlemi çağrıştıran bir yenilenme, canlılık ve dayanıklılık hissini de izleyiciye iletmektedir. Öte yandan, bu organik formun, kapalı ve insan yapımı bir ortama kaydırılması, insan gelişimi ile doğal dünya arasındaki kırılmalı ilişkiyi vurgulayan ürkütücü ve rahatsız edici bir atmosfer de yaratmaktadır. Nygard, genellikle statik, küratörlüğü yapılmış nesnelere ayrılmış bir alana, yaşayan/büyüyen bir malzeme yerleştirerek, yalnızca galerinin otoritesini sarsmakla kalmıyor aynı zamanda izleyicileri ekolojik kaygılar ve doğa ile medeniyetin çoğu zaman tedirgin edici bir arada varoluşu üzerine düşünmeye de zorluyor.



Görsel 4. İzolasyon, Fabian Knecht, Enstalasyon, 2019.

Geleneksel algıları zorlayan kışkırtıcı ve mekâna özgü enstalasyonlarıyla tanınan Alman sanatçı Fabian Knecht, genellikle geleneksel sergi ortamlarını bozmayı ve doğrudan günlük yaşamla etkileşime girmeyi amaçlamaktadır. 180 metrekaresel bir alanı kaplayan/kapsayan “İzolasyon” (Görsel 4-5) isimli çalışması ile sanatçı, izole edilmiş düz beyaz renkte duvarlara sahip bir galeri mekânını ve beyaz floresan ışığın aydınlattığı ortamda doğa ile insan yapımı mekân arasında belirgin bir ayrımı göstermeyi hedeflemiştir. Sanatçı, bu izole edilmiş ortamda her gün görülen sıradanlaşmış doğayı ön plana çıkartarak izleyicide çevre dengesi ve çevre kirliliği hakkında farkındalık yaratmayı hedeflemektedir (Kaya, 2023: 32). Sanatçı, yapay beyaz bir küpün katı yapısı içine bir doğa parçasını yerleştirerek güçlü bir karşıtlık duygusu yaratır ve doğal ile kurumsal arasındaki geleneksel ayrımları bozar. Görünüşte dokunulmamış olan kapalı manzara, paradoksal bir şekilde çerçevelenir ve kontrol altına alınır. Bu durum özgürlük ile sınırlandırılma arasında bir gerilim yaratır. Doğa genellikle sınırsız ve kontrol edilemez olarak algılanırken,

Knecht'in müdahalesi esere mekânsal sınırlamalar getirir. Sanatçı organik yaşam ile galeri kavramının inşa edilmiş katılığı arasındaki çelişkiyi vurgulanmaktadır. Bu karşıtlık izleyicide çelişkili duygular yaratır; eser bir yandan dingin bir an sunarken, diğer taraftan da yalın, geometrik kapalı alan içinde sınırlandırılan sanatsal temsilin yapay olduğunu vurgular. Eser, değer ve anlamı dikte eden bir alan olarak galerinin otoritesine meydan okuyarak, doğanın kurumsal çerçevelenmesinde içkin olan çelişkileri de ortaya çıkarır. Kısıtlama ve özgürleşmenin bu etkileşimi, izleyiciyi insan müdahalesi ile doğal dünya arasındaki rahatsız edici sınırları aracılığı ile yüzleşmeye zorlar.



Görsele 5. İzolasyon, Fabian Knecht, Enstalasyon, 2019.

Sanatçının Almanya'da gerçekleştirdiği "İzolasyon" serisi, ormanlar, tarlalar ve bataklıklar gibi doğal manzaraları geçici beyaz küp galeriler içinde inşa ederek izleyicileri doğa ile yapay arasındaki sınırları yeniden gözden geçirmeye teşvik etmektedir. Düzenleme, galeri alanını dolduran beyaz floresan aydınlatması ile doğayı keşfetmenin pitoresk cazibesi ile mekâna özgü yapaylığın çelişkili deneyimi yaşatmayı amaçlamıştır. Çevresinden bağlamsızlaştırılan bu küçük toprak parçası, kendi çağrışımlarını, arzularını ve endişelerini, manzarayı izole ederek nesneleştirmiştir (Ertuğrul Tomsuk ve Yücel, 2021: 256).



Görsele 6. Transmimari (Transarquitonica), Henrique Oliveira, ahşap, tuğla, çamur, bambu, pvc, kontrplak ve ağaç dalları, 5 x 18 x 73 m, 2014.

Resim, heykel ve mimariyi iç içe geçiren büyük ölçekli, sürükleyici enstalasyonlarıyla tanınan Brezilyalı sanatçı Henrique Oliveira, inşaat alanlarından alınan yıpranmış kontrplak gibi geri dönüştürülmüş malzemeleri kullanmasıyla öne çıkmaktadır. Oliveira, atık malzemeleri yeniden kullanarak galeri duvarlarından, zeminlerinden ve tavanlarından fışkıran organik ve dinamik formlar yaratır. Oliveira, devasa ağaç kökü gibi gözüken formlar oluşturarak izleyicinin galeri mekânında gezeceği alana müdahale ederek işgalci bir tutum sergiliyor olarak da değerlendirilebilmektedir. Böylece insanlığın doğadan aldığı mekânların doğa tarafından geri alınmasına göndermede bulunmaktadır. Oliveira, izleyiciye bir zamanlar doğa ile uyum içinde yaşayan insanlığın hızlıca gelişip doğaüstünde egemenlik kurduğunu ve işgal ettiği toprakları sembolize ederek kontrolsüz büyümenin doğa üzerindeki etkisi hakkında düşünmeye teşvik etmeye çalışmaktadır (Kaya, 2023: 47-48).



Görsel 7-8. Transmimari (Transarquitetônica), Henrique Oliveira, ahşap, tuğla, çamur, bambu, pvc, kontrplak ve ağaç dalları, 5 x 18 x 73 m, 2014.

Henrique Oliveira “Transarquitetônica” isimli çalışmasında “gizlenen” veya “ortaya çıkan” zıtlığında doğa temasının uluslararası sanatta başkarakter olma durumunu ortaya koymaktadır. Sanat galerisinin kapalı mekânını kökler aracılığı ile yeniden şekillendirdiği bu çalışmasında Oliveira, doğaya izleyicinin bakış açısını sorgulatmaktadır. İzleyici enstalasyonda yer alan bu köklerin yanından, üzerinden ve içinden geçerek farklı düşünsel/fiziksel deneyimler yaşayabilmektedir. Özellikle kökler içinde yürümek izleyici için mekân algısının bir anlamda yitirilmesi sonucu dev bir köstebeğin ya da aşınmış bir mağaranın yuvasına girmişsiniz hissi vermektedir (Cavallo, 2014). Sanatçı, organik büyüme ile mimari yapı arasındaki sınırları bulanıklaştırarak zıtlıklarla tanımlanan bir mekânsal deneyim yaratmaktadır. Yeniden kullanılan ahşap ve katmanlı malzemelerden yapılan enstalasyon, hem doğal hem de inşa edilmiş gibi görünmekte ve aynı anda ağaç köklerinin kontrolsüz yayılımını ve insan yapımı ortamların çürümüş kalıntıları da çağrıştırmaktadır. Bu ikilik, akışkan, bükülmüş formlar ile çevredeki alanın katı geometrisi arasında çarpıcı bir zıtlık oluşturarak izleyicinin yapı ve hareket algısını da dengesizleştirmektedir. Ziyaretçiler sürükleyici enstalasyonda gezinirken, organik ve yapay, iç ve dış, doğal ve insan yapımı arasında sıkışmış gibi bir his yaşarlar. Bu mekânsal zıtlık aracılığıyla eser, doğa ile kentsel gelişim arasındaki ayrımı sorgulayarak organik yaşam ile inşa edilmiş çevreyi kontrol etme ve

şekillendirme yönündeki insan dürtüsü arasındaki gerginlikleri de ortaya çıkarmaktadır.

Sonuç

Sanata dair olan tüm üretimler bir anlamda yaşanan küresel ölçekte değişim ve dönüşümlerin sonuçlarıdır. Bu durum genel olarak çevre ve doğa kavramlarına öncelik verilmesi sayesinde kamuoyunun dikkatinin bu hassas konuya çekilmesini de amaçlamaktadır. Sanatçıların 1960'lı yıllarda başlayan ekolojik problemlere çalışmalarında dikkat çekmesi durumu sanatçıların izleyiciyi de eserin içine dahil ettiği ilişkisel bir sanat anlayışının yaygınlaşmasına sebep olmuştur. Bu durum doğa, insan ve gelecek nesiller arasında korunması gereken dengenin sağlanması bakımından da oldukça önemlidir.

İçinde bulunduğu çevreden bağımsız düşünilemeyecek olan sanatçılar bu anlamda küresel çevre ve ekoloji hareketlerini olumlu anlamda destekleyerek insan-doğa arasındaki ilişkiye de dikkat çekmektedir. Bu dikkat çekme eylemi, sanatçıların üretimleri aracılığı ile bilinçli duygu uyandırma çalışmalarını da ortaya çıkarmaktadır. Bu durum sanatçıların anlatmak istediği düşüncelerin etkili ve kalıcı bir his yaratma istekleri doğrultusunda gerçekleşir. Genel bir değerlendirme ile makale kapsamında incelenen sanatçıların “doğa” ve “doğaya ait unsurları” doğal akışında olamayacak bir yere taşınmaları aracılığı ile karşıt bir durum oluşturmaları durumu özelinde değerlendirmelerde bulunulmuştur. Klasik sanatçı elinden çıkan bir sanat eserini görmeye alışık olan izleyici mekân içerisinde çarpıcı bir şekilde, yapay ya da gerçek doğanın birbiri içinde eridiği ve sınırların bir anlamda ortadan kalktığı üretimlerle yüzleşmektedir.

Genel olarak bu yaklaşımı yaratıcı tavırlarında kullanan Per Kristian Nygard, Fabian Knecht ve Henrique Oliveira özelinde yapılan okumalar kapsamında sanatın sergileme biçimleri de bir değişim ve dönüşüm içine girmiştir. Bu sanatçılar, modern galeri konseptinin katı, dokunulmaz sınırlarıyla bir yüzleşmeye girmiştir. Zamanla, uzun süre tarafsız alanlar olarak korunan bir zamanlar bozulmamış galeri duvarları, sanatsal müdahaleye boyun eğmiş ve sanat eserinin bu mücadelede gerçek galip gelen olarak ortaya çıkmasına izin vermiştir. Deneysel yaklaşımlar ve alternatif keşifler yoluyla, sanat ile yaşam arasındaki geleneksel ayırım aşınmış ve galeri alanı yeniden şekillendirilmiştir. Bir zamanlar statükonun bir sembolü olan (sanatın estetik açıdan hoş ortamlarda pasif bir şekilde tüketildiği) galeriler, sanat eserinin biçimini dikte etmek yerine doğasına uyum sağlamak için kademeli olarak adapte edilmiştir. Sanatçılar izleyicilerle etkileşim kurmanın yeni yollarını araştırırken, galeri alanları deneysel laboratuvarlara dönüşmüştür. Bu süreçte, doğa yalnızca sanatsal bir ortam değil, aynı zamanda eserin kendisini şekillendiren aktif bir güç haline de gelmiştir.

KAYNAKÇA

- Akdeniz, H. (1995), Plastik Sanatlarda Günümüz Sanat Eğilimlerinin Düşünsel Dayanakları ve Bunun Çağdaş Türk Sanatına Yansıması Üzerine Bir Değerlendirme. *Anadolu Sanat*, 862, 9-34.
- Akkol, N. (2018). Değişen Doğa Algısı ve Armağan Etme Bağlamında Ekolojik Sanat. *İdil Dergisi* 44 (7). 421-427.
- Aldinç, M. (2022). "Dijital Medyumların 21. Yüzyıl Sanat Pratiklerinde Mekân Yaratımına ve Algısına Etkisi", Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya.
- Artun, A. ve Öрге, N. (2017). *Çağdaş sanat nedir? Modernlik sonrasında sanat* (Ed. Ali Artun-Nursu Öрге), İstanbul: İletişim Yayınları.
- Aydın, İ. ve Zümrüt, Y. (2013). Doğa ve Sanat Ekseninde Farklı Yaklaşımlar. *Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*. 4 (4), 53-65.
- Bağırılı, R. (2022). Çağdaş Seramik Sanatında Gemi Teması Üzerine Bireysel Söylemler, *International Academic Social Resources Journal*, (e-ISSN: 2636- 7637), Vol:7, Issue:43; pp:1488-1497.
- Bilirdönmez, K. ve Çevik, Ç. (2020). Çağdaş Sanatta Mekânla İlişkili Tasarımlar ve Jean Dubuffet'in Grafiksel Heykelleri. *Vankulu Sosyal Araştırmalar Dergisi*. 6, 73-100.
- Cavallo, P. (2014). Transarquitetônica by Henrique Oliveira <https://princecavallo.wordpress.com/2014/06/02/transarquitetonica-by-henrique-oliveira/>, Erişim tarihi: 24.02.2025
- Çevik, N. ve Kayahan, Z. (2021). Çağdaş Sanatta "Su" Teması Üzerine Deneyimlenen Sergileme Pratikleri, *Journal Of Social, Humanities and Administrative Sciences*, 7 (40), 1095-1106.
- Duyuler, M. (2014). "Heykel Sanatında Gereç Olarak Doğa", Yayınlanmamış Sanatta Yeterlilik Raporu, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.
- Ertuğrul Tomsuk, E. ve Yücel, B. (2021). Günümüz Sanatında Değişen Galerî Ortamı Bağlamında Mekân-Doğa Etkileşimi. *Sanat Dergisi*. (37), 239-261.
- Kaya, F. M. (2023). "Doğa-İnsan İş Birliği Bağlamında Oluşturulan Sanatsal Dil Ve "Olasılıklar" Temalı Bir Sergi Önerisi", Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Ankara.
- Kilimci, P. (2012). "Anish Kapoor'un Mekân ve Malzeme Anlayışı", Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Işık Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Mergin, A. (2018). "Land Art ve Mekân Bağlamında Süre, Süreç, Temsiliyet Problematığının Dil ve Mekân İlişkisi: Sanatçının Varoluşsal Uzmanı", Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Işık Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Morkoç, M. (2019). "Sanat Deneyiminde Eser Aracılığıyla Sanatçı-İzleyici Yapılanışı: Mekânsal Eskizler", Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.

- O'Doherty, B. (2013). *Beyaz küpün içinde: galeri mekânının ideolojisi* (Çev. Ahu Antmen). İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Özcan Özden, S., & Özgündoğdu, A. F. (2021). Sanatta Öznenin Biyografik İnşası. *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, 27(47), 582-599.
- Sağlam, F. (2020). Peter Kogler'ın Dijital Mekânları. *Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 10 (1) , 52-67.
- Sarı, E. (2016), "Sanatta Değişen Mekân Algısıyla Beraber Nesnenin Yeni Rolü", Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Çalışması Raporu, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.
- Suçaçlar, H. N. (2019). Sanatsal İmgelerinin Gerçekliğini Kent Olarak Belirlemiş ve Kentsel İmgeler Üzerine Çalışmalar Yapan Seramik Sanatçıları. *Journal of International Social Research*, 12(62), 638-654.
- Şahin, S. (2010), "Dijital Devrim İle Birlikte Sanatta Mekân, Beden, Algı Değişimi", Yayınlanmamış Sanatta Yeterlilik Tezi, Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, İstanbul.
- Şenel, İ. (2016), "Günümüz Sanatında Değişen Mekânsal Algılar ve Yeni Malzeme Estetiği", Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.
- Uysal, H. F. (2009). "Çağdaş Sanat ve Ekosistem", Yayınlanmamış Yüksek Lisan Tezi, Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İstanbul.
- Uz, A ve Uz, N. (2018). Akla Hitap Eden Düşüncenin Sanatı: Kavramsal Sanata Genel Bir Bakış, *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi*, 5 (12), 655-662.
- Yerce, N. E. (2007). "Enstalasyon ve Mekânı", Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Yurdunmal, G. (2018). "Çağdaş Baskiresim Sanatında Mekânsal Arayışlar", Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Eskişehir.

GÖRSEL KAYNAKÇA

- Görsel 1.** Kaynak: <https://www.perkristiannygaard.com/Not-Red-But-green-II>
- Görsel 2-3.** Kaynak: <https://www.perkristiannygaard.com/Not-Red-But-green-II>
- Görsel 4.** Kaynak: <https://www.collater.al/en/isolation-fabian-knecht-installation/>
- Görsel 5.** Kaynak: <https://www.collater.al/en/isolation-fabian-knecht-installation/>
- Görsel 6.** Kaynak: <https://www.anticcolonial.com/en/naturelovers/transarquitetonica-a-labyrinth-of-recycled-wood-by-henrique-oliveira/>
- Görsel 7-8.** Kaynak: <https://princecavallo.wordpress.com/2014/06/02/transarquitetonica-by-henrique-oliveira/>



ÇAĞDAŞ SANATTA “DOĞA” İZDÜŞÜMLERİ

Rasim BAĞIRLI, Seda ÖZCAN ÖZDEN***

Özet

İnsan ve doğa arasında yer alan “bağ” bir anlamda karşılıklı etkileşimi ve iletişimi de içinde barındırmaktadır. Bu durum elbette, doğa ve doğaya ait olan her olayı kapsamaktadır. İlk insanın ortaya çıkışında öncelikle barınma ve beslenme gibi sınırlı olan bu etkileşimin zaman içerisinde neredeyse sınırsız bir etkileşim alanı oluşturmaktan söz etmek mümkündür. Geçmiş, günümüz ve gelecek fark etmeksizin doğanın sanatın merkezinde yer alması veya doğal malzemelerin kullanılması da söz konusudur. İlk olarak mağara duvarlarının bir tuval gibi uygulama alanı olması dönemin insanların kendilerini ifade etmeleri biçiminde de değerlendirilebilir. İnsan-doğa arasında bireysel ve toplumsal ölçekte karşılaşmalar aynı zamanda sanat alanında da hem kavramsal boyutta ifade edilmiş hem de bir uygulama alanı olarak doğanın özne konumuna gelmesini sağlamıştır.

Plastik sanatlar alanında yaşanan değişim ve dönüşümlerin 1960 sonrasında farklı bir boyut kazanarak temsilden uzaklaşarak kavrama öncelik vermeleri durumu doğanın sanata yansması konusunda da bazı öncül düzenlemeleri alana kazandırmıştır. Genel olarak teknolojinin gelişimi ve artan nüfus üzerine odaklanan insan-doğa ilişkisi ne yazık ki dünya çapında yaşanan çevresel sorunları ortaya çıkarmıştır. İnsanı bireysel ve toplumsal olarak kapsayan bu doğa, kavramsal bağlamda özellikle sanat alanında yaygın biçimde kullanılmaktadır. Doğa ve sanatın karşılıklı etkileşimi hatta bir anlamda iletişimi derin bir bağ ile oluşturmaktadır. Aslında bu bağ ilk insanların mağara duvarlarına resmettikleri yaşam sahnelerinden günümüz sanatına kadar uzanan uzun bir yolculuğa şahitlik etmektedir. Genel bir değerlendirme ile, bu çalışma, doğanın korunması ve gelecek nesillere çevre bilincini kazandırılarak ekolojik dengenin yeniden sağlanmasını odağına alan Christo ve Jeanne-Claude, Ludovico Einaudi, Cai Guo-Qiang ve Ai Weiwei gibi sanatçıların üretimlerine odaklanmaktadır. Bir anlamda gelecek nesillere daha iyi bir gelecek verebilmek umudu ile sanatçıların doğa ile kurduğu ilişki bu makale özelinde değerlendirilmektedir.

Anahtar kelimeler: Çevre, Doğa, Sanat, Plastik Sanatlar.

*Dr. Öğr. Gör, Selçuk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik Bölümü, Seramik Anasanat Dalı, ORCID:0000-0003-0881-1193, E-mail: rasimcebrailoglu@gmail.com

** Dr. Öğr. Üyesi, Kapadokya Üniversitesi; Mimarlık, Tasarım ve Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarımı Bölümü, ORCID ID: 0000-0001-9181-9326, seda.ozcan@kapadokya.edu.tr

PROJECTIONS OF “NATURE” IN CONTEMPORARY ART

Abstract

The “connection” between humans and nature also includes mutual interaction and communication in a sense. This situation, of course, includes nature and every event related to nature. It is possible to talk about this interaction, which was limited to shelter and nutrition at the emergence of the first human, creating an almost unlimited area of interaction over time. Regardless of the past, present and future, nature being at the center of art or the use of natural materials is also in question. First of all, the fact that cave walls were an application area like a canvas can also be evaluated as the way people of the period expressed themselves. Individual and social encounters between humans and nature were also expressed both conceptually in the field of art and enabled nature to become a subject as an application area.

The fact that the changes and transformations experienced in the field of plastic arts gained a different dimension after 1960 and moved away from representation and gave priority to concept also brought some preliminary arrangements to the field regarding the reflection of nature in art. The human-nature relationship, which generally focuses on the development of technology and the increasing population, has unfortunately revealed the environmental problems experienced worldwide. This nature, which encompasses humans individually and socially, is widely used in the conceptual context, especially in the field of art. The mutual interaction of nature and art, and in a sense, communication, creates a deep bond. In fact, this bond witnesses a long journey from the scenes of life painted on cave walls by the first humans to today's art. In general, this study focuses on the productions of artists such as Christo and Jeanne-Claude, Ludovico Einaudi, Cai Guo-Qiang and Ai Weiwei, who focus on the protection of nature and the restoration of ecological balance by raising environmental awareness in future generations. In a sense, the relationship that artists establish with nature with the hope of giving future generations a better future is evaluated specifically in this article.

Keywords: Environment, Nature, Art, Plastic Arts.

Çağdaş Sanat Kavramı Üzerine

Yüzyıllar boyunca sanat, her toplumda sanatçıların farklı perspektifleri, düşünce yapıları ve kültürel birikimleriyle şekillenmiş, özgün ve yenilikçi anlatım biçimlerinin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Sanatçılara özgü bu anlatım biçimleri; zaman, mekân, teknoloji ve bireysel ya da toplumsal süreçlerle iç içe geçmiş bir bütünlük içinde varlığını sürdürmektedir (Bingöl, Çevik ve Kayahan, 2020: 380). 20. yüzyılın sonlarında ortaya çıkan ve bugün de devam eden çağdaş sanat, 1960'ların sanatsal hareketlerine dayanır. Bu süre boyunca sanat, alışılmadık formlar benimsemiş ve izleyicilere yeni ve çeşitli şekillerde kendini sunmak için teknolojiyi kullanmıştır. Sanatçılar, sıra dışı yöntemler ve teknik arayışlar içine girerek çoğu zaman teknolojinin imkânlarından faydalanmışlardır. Bu arayışla birlikte düşünce, sanatta önem kazanmış ve sanatçılar kavramsal çalışmalara odaklanmışlardır. Bu dönem içerisinde birbiri ardına çok sayıda sanat hareketi ortaya çıkarak yeni manifestolar yayınlanmış ve sanatın güncel yapısı açıklanmaya çalışılmıştır. Marcel Duchamp ile birlikte sanatta devrim niteliğinde yeni bir anlayış doğmuş ve bu anlayış, sanat eserlerinin yalnızca galeri ve müzelerde sergilenmesi gerektiği fikrini sorgulamıştır. Bu gelişmeyle birlikte sanat eserlerinde düşünsel boyut ve felsefi derinlik ön plana çıkmış, böylece kavramsal sanatın temellerinin atıldığı açıkça görülmüştür (Tüysüz, 2011: 1-2).

Sanat, tarihte eşi benzeri görülmemiş bir yönelimle ilerleyerek, sanatçıların doğa içinde ya da doğal malzemelerle üretim yapması sayesinde geleneksel sınırlardan uzaklaşmıştır. 1960'lı yıllarla birlikte doğa, sanatın ana konularından biri haline gelmiş ve ekolojik sorunların yarattığı etkiler, yeni sanatsal yaklaşımların ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Bu dönemde çevresel meselelere yönelik farkındalık ve değişim giderek güçlenmiş, sanatın anlamı, kullanılan malzemeler, mekân ve yöntemler dönüşüme uğramıştır. 1970'lerin başlarında birçok sanatçı, hızla büyüyen çevresel hareketin bir parçası olarak, doğaya zarar vermekten kaçınan ve onu dönüştürmek yerine korumaya odaklanan yaklaşımlar geliştirmiştir. Bu yaklaşımlar çoğunlukla kent içinde uygulanmış; yürümek, işaretlemek veya doğal unsurların geçici olarak yer değiştirmesini içeren minimalist eserlerden, büyük ölçekli sosyal ve politik oluşumları ele alan organizasyonel projelere kadar geniş bir yelpazeye yayılmıştır (Okan, 2020: 44). Bu deneyim alanlarında izleyici de çalışma ile etkileşime girerek veya içinde gezerek sanat eserinin bir parçası olmuştur. Böylece sanat kavramının sınırları genişlemiş ve izleyicilere yeni perspektifler sunulmuştur. Sanayileşmenin ve gelişen teknolojilerin insan yaşamını kolaylaştırmasının yanı sıra çevreye verdiği zararlarının olması da su götürmez bir gerçektir. Tıp alanındaki gelişmelerle ve endüstrileşmeyle birlikte insanların yaşam süresi uzayarak kaynakların tükenmesi, nüfus sorunları ve enerji problemlerinin oluşmasına sebep olmuştur. Dünya genelinde yaşanan bu problemler sanatçıların odağını doğa ve çevre eksenine yöneltmiştir. Bu yönelmeyle birlikte sanatçılar, doğayı merkeze alan yeni üretimlerde bulunmuşlardır (Kayahan ve Çevik, 2020: 33).

Sosyal yaşamda yaşanan tüm değişimler karşılığını sanatta bulmaktadır. Sanatçılar geleneksel sanat anlayışından uzaklaştıkça kavramsal sanat öne çıkmıştır. Zamanının çevresel sorunlarından etkilenen birçok sanatçı, bu kaygıları eserleri aracılığıyla vurgulamaya çalışarak; sadece sanat piyasasına değil, aynı zamanda sanatsal üretime eleştirel bir bakış açısı sunmuşlardır. Yeryüzü sanatı üzerine çalışan sanatçılar, doğayı tuvaleri olarak kullanmış ve eserleri aracılığıyla ekolojik sorunlar hakkında tartışmalar oluşturmuş ve kamuoyunun dikkatini çekmişlerdir. 1970'lerde çevresel sorunların görünürlüğünün artmasıyla birlikte, bu kaygılar daha da önemli hale gelir. Sanayi Devrimi ve teknolojinin yükselişiyle başlayan, insanlar ve doğa arasındaki kopukluk, sanatçıları derinden etkilemiştir. Buna karşılık, farkındalığı artırmak ve çevreyle yenilenmiş bir bağlantıyı teşvik etmek için doğayı sanatlarına dahil eden sanatçılar daha çevre dostu yaklaşımlar benimseyerek, tüm canlılarla birlikte insanların da doğanın ayrılmaz parçaları olduğunu vurgulamaya çalışmışlardır. Bu sürecin sonucunda, Yeryüzü Sanatı'nın alt başlıkları olarak Ekolojik Sanat, Doğa Sanatı ve Çevresel Sanat gibi akımlar ortaya çıkmış, üretilen eserlerde kavramsal yapı daha çevreci bir perspektife evrilmiştir (Tomsuk, 2018: 2-3). Böylece günümüzde sanat, yalnızca sanatçının duygu ve düşüncelerini yansıtan bir alan olmanın ötesinde, farklı disiplinlerin bir araya gelerek yeni biçimler kazandığı dinamik bir yapı sergilemektedir. Gelişen teknolojiyle birlikte plastik sanatlar yeni bir boyut kazanırken, çağın sunduğu imkânlarla sanat, yalnızca gerçeklik yansıması yaratan görsellerden ibaret olmaktan çıkmış; fikirlerin ön plana çıktığı, kavramların değerlendirildiği ve yorumlarla anlam kazanan bir anlayış hâkim olmuştur (Akdeniz, 1995: 9-10).

Çağdaş sanat, tarihsel gelenekler ve gelecekteki olasılıklarla eleştirel bir şekilde ilgilenirken, mevcut an'ın karmaşıklığını yansıtan dinamik ve gelişen bir alandır. Kavramsal açıklığı, disiplinlerarası yaklaşımları ve sosyopolitik meselelerle etkileşimiyle tanımlanan çağdaş sanat, katı kategorizasyona direnir ve bunun yerine süreci, katılımı ve yeniliği vurgular. Sanatçının değişen rolü sanatsal uygulamanın çeşitliliğini vurgular ve izleyicileri aktif diyaloga davet eder. Teknoloji, küreselleşme ve kültürel melezlik sanatsal üretimi şekillendirmeye devam ederken, çağdaş sanat hem bir ayna hem de değişim için bir katalizör görevi görerek geleneksel sınırları zorlar ve sanat ile toplum arasındaki ilişkiyi yeniden tanımlar. Sonuç olarak, çağdaş sanat, sanatın ne olduğu ve ne olabileceği konusunda sürekli bir yeniden değerlendirmeyi gerektirir ve sürekli değişen bir dünyada sürekli günceli yakalamayı da sağlar.

Doğanın Sanata Yansıması

İnsan, doğanın bir parçası olarak varlığını sürdüren ve hayatta kalabilmek için doğa ile sürekli etkileşim halinde olan bir canlıdır. Doğa, insanın beslenme ve barınma gibi temel ihtiyaçlarını karşılamasının yanı sıra, adeta bir “anne” rolü üstlenerek onun varoluş amacını keşfetmesine ve anlamlandırmasına yardımcı olur. Tarih boyunca farklı kültürlerde görüldüğü gibi insan, doğaya tapmış, ona hayranlık

duymuş, onu kutsallaştırmış ancak aynı zamanda tahrip etmiştir. İlk insanın içgüdüsel olarak yaptığı tapınma ve avlanma eylemleri gibi, insanlık da doğaya ve geleceğe bir iz bırakma arzusuyla hareket etmiş, doğa karşısındaki üstünlüğünü kanıtlama çabası içinde olmuştur (Aydın ve Zümrüt, 2013: 54).

Doğa, insanlık ortaya çıkmadan ve sanatsal üretimler başlamadan çok önce varlığını sürdürmekteydi. İnsan ise doğanın bir parçası olarak onunla iç içe yaşayan ve varlığını ancak bu ilişki sayesinde devam ettirebilen bir canlıdır. Tarih boyunca insan ve doğa arasındaki etkileşim kesintisiz bir şekilde devam etmiş, ne insan doğadan tamamen kopabilmiş ne de doğa insandan tamamen bağımsız kalabilmiştir. Bu açıdan bakıldığında, insan ve doğayı kesin sınırlarla birbirinden ayırmak neredeyse imkânsızdır. Tarihsel süreç incelendiğinde, insanın doğa ile mücadelesinde nadiren zafer kazandığı, ancak çoğunlukla doğanın üstün geldiği görülmektedir. Geçmişte doğa insan üzerinde hâkimiyet kurarken, günümüzde teknolojinin gelişmesiyle birlikte insanın doğa üzerindeki etkisi artmış gibi görünse de aslında doğa, her zaman insanın üzerinde bir güce sahiptir (Ünal, 2019: 2).

İnsanın iz bırakma isteği tarih boyunca çeşitli şekillerde görülebilmektedir. Antik dönemler boyunca insanlığın doğa ile iç içe yaşayarak ve kaynaklarını kullanarak gelişmesi insanın doğayla sürekli etkileşimde bulunmasını sağlamıştır. Böylece insanlar, hem doğal unsurlara hem de doğa olaylarına ve döngülerine tanrısallık ve kutsal bir anlam atfederek kendi mitolojilerini, inanç sistemlerini ve sanatlarını oluşturmuşlardır. Bu bağlamda ele alındığında, birbiriyle etkileşimi olmayan izole toplumlarda dahi doğa algısının sanatın ortak paydası olduğu görülmektedir (Uysal, 2009: 1). Doğanın insanlara karşı her zaman üstün gelmesi insanların doğaya hükmetme isteğini körükleyerek süregiden bir mücadeleye sebep olmaktadır. İnsanların doğaya hükmetme amacının sonucu olarak doğanın dengesi bozulmuştur. İnsanın mutluluğu ve huzuru doğanın dengesiyle doğrudan ilgisi olduğu için insanlığın doğaya karşı yenilgisiyle sonuçlanmıştır. Yaşadığımız dünyadaki her şey, doğanın ayrılmaz bir parçasını oluşturur. Bu sebeple insanlığın tüm üretimleri de doğanın bir parçası olmakla birlikte bazen bu üretimler doğanın yarattıklarıyla çatışmaktadır. Bu durum yaşamı ve sanatı etkilemiştir (Duyuler, 2014: 6-8).

1960'lara gelindiğinde, Sanayi Devrimi'nin çevreye olan olumsuz etkisi hissedilmeye başlanmıştır. Doğaya verilen zarardan etkilenen sanatçılar, sürdürülebilir bir gelecek için farkındalığı artırmak ve ilham vermek amacıyla harekete geçerek eserler üretmeye başlamışlardır. Sanatçılar 1960 sonrasında sanat yapma imkânları ve konu bağlamında geleneksel üretimlerin dışına çıkarak, evrensel olarak algılanabilen disiplinler arası bir yaklaşımla topluma, çevreye ve doğaya duyarlı bir yönelim benimsemiştir. Ortaya çıkan yeni sanat akımlarıyla birlikte sanat dönüşüm geçirmiş; üretim, tüketim ve toplumsal yapı gibi çeşitli unsurlardan etkilenmeye başlamıştır. Bu süreçte sanatın tanımı ve konumu değişerek, toplumun içinde daha dinamik ve etkileşimli bir hâl almıştır. Sanatçı ise yalnızca bir üretici

değil, aynı zamanda bir izleyici konumuna da gelmiştir (Demirci, 2019: 7). Doğa artık çevre ekolojisinde yaşanan gelişmelerle birlikte tüketim biçemi üzerinden ele alınmaya başlamış ve ekoloji; sanat alanı ile doğanın güncel bir tanımlaması içerisine girerek farklı enstalatif oluşumlarda kendisini hissettirirken aynı zamanda sanatçıların çalışmalarında dikkat çeken önemli bir unsur olarak göze çarpmaktadır (Kırmızıgül, 2020: 223).

Günümüz sanatının kullandığı dil özellikle sürdürülebilir bir açıdan ele alındığında farklı tanımlamalar üzerinden çok yönlü bir biçimde etkinliğini gösterirken bu durum aynı zamanda sanatta çok yönlülüğünde ortaya çıkmasında önemli roller oynamıştır (Özkul, 2020:1906). 1960’lı yıllarda ABD’de, “kuş uçmaz kervan geçmez” büyük arazilerde gerçekleştirilen enstalasyon odaklı sanat projeleri, geleneksel sanat türlerinden biri olan “manzara” kavramının sınırlarını önemli derecede genişletmiştir. Sanatçılar, uzun yıllar boyunca doğa kavramının sanatta ifade biçimini resim ve heykel gibi klasik mecralarda tasvir ederken, 1960’lardan itibaren “manzara”, fiziksel bir mekân haline gelmiş ve arazi sanatçılarının doğrudan müdahalesine açılmıştır. Akımın öncülerinden Robert Smithson’ın ifadesiyle, "fırça yerine buldozer" kullanan sanatçılar, çoğu geçici olmakla birlikte, binlerce yıl varlığını sürdürebilecek örnekler de içeren birçok dikkat çekici “arazi enstalasyonu”na imza atmıştır. Arazi Sanatı, Yeryüzü Sanatı, Çevre Sanatı ve Toprak Sanatı gibi farklı adlarla anılan bu sanat anlayışı, yalnızca geleneksel galeri mekânlarına karşı bir tepki değil, aynı zamanda bu dönemde güçlenmeye başlayan çevreci hareketin de bir yansımasıdır. 20. yüzyılın ikinci yarısında giderek daha fazla hissedilen sanayileşmenin ve hızla ilerleyen teknolojinin olumsuz etkilerine dikkat çeken Arazi Sanatı, doğayı görünür kılmayı, çevre bilincini artırmayı ve teknoloji karşısında doğanın değerini vurgulamayı amaçlayan bir sanat akımıdır. (Antmen, 2017: 251). Bir diğer sanatsal uygulama alanı olarak Ekolojik Sanat, çevre sorunlarını hatırlatarak, sürdürülebilir ve çevreci bir yöntem benimseyen çağdaş bir sanat akımı olarak ortaya çıkmıştır. Doğayı odağına alan bu sanat hareketi, işbirlikçi ve çözüm odaklı üretim süreçleriyle öne çıkmakta, sürdürülebilir yöntemleri barındırmaktadır (Çınar, 2019: 205). Ekolojik sanat akımında üretimde bulunan sanatçılar, doğada meydana gelen tahribatı sorgularken, insanın doğadan aldıklarını ona bir tür geri verme yaklaşımıyla yeniden sunmayı amaçlamışlardır (Akkol, 2018: 421). Sanatçıların çalışmalarını dış mekânda ve o mekândaki malzemeleri kullanarak üreterek deneyimlenen bir sanata dönüşmüşlerdir. Amacı, çalışmayı sergilemek olmayan mekânlar, enstalasyonun bir parçası haline gelmiştir (Kınam, 2010: 38).

Tüm bu gelişmelere paralel olarak sanatçıların kullandığı malzemeler ve malzemelere bağlı olarak da teknik de farklılaşmalar yaşanmıştır. Böylece doğaya ait çeşitli malzemeler kullanılarak kavramsal düşüncelerin üretilmeye aktarıldığı çeşitli akımlar meydana çıkmıştır. Günümüz sanat anlayışında eser üretimi, farklı malzemeler aracılığıyla metaforların eserlerde kullanımıyla türlü türlü içeriklere ve yeni anlamlara varabilme olanağına sahiptir (Bingöl, 2019: 88). Sanatçıların yapıt malzemesi olarak yeryüzünü kullanarak galeri salonlarını ve müzeleri terk etmiş,

sanat eserlerinin metalaştırılmasını, sanat kavramlarının değersiz kılınmasını ve sanatçının sömürülmesini eleştirmişlerdir. Arazi Sanatının en belirgin özelliği, kullanılan malzemelerden uygulama tekniklerine, sunum biçiminden sergilenme yöntemine kadar her unsurun doğayla iç içe olmasıdır. Sanatçılar, geleneksel heykel malzemeleri ve teknikleri yerine, doğada bulunan toprak, su, ağaç dalları gibi öğeleri kullanarak eserlerini oluşturur ve sergilerler. Arazi Sanatı, sanat eserlerinin galerilerde, sergilerde ve müzelerde yüksek fiyatlara satılmasını, sanat çevrelerinin kabul ettiği üretim tekniklerinden fazlası olduğunu gösterme amacı vardır (Öztürk, 2011: 31-32).

Sanatta doğanın yansımalarına dair genel bir değerlendirme yapılacak olursa; bu konu tarih boyunca kalıcı bir tema olmuş, estetik temsil, felsefi sorgulama ve kültürel ifade aracı olarak alana hizmet etmektedir. Klasik manzara resminden çağdaş ekolojik sanata kadar, sanatçılar doğayla hem bir özne hem de bir ortam olarak etkileşime girmiş, doğal dünya ve içindeki yerimize dair anlayışımızı şekillendirmiştir. Bu etkileşim, değişen sanatsal hareketlere, bilimsel keşiflere ve çevresel kaygılara yanıt olarak gelişmiş ve sanatsal vizyon ile ekolojik bilinç arasındaki etkileşimi göstermiştir. Çağdaş bağlamlarda, sanatta doğanın yansıması; sürdürülebilirlik, iklim değişikliği ve insan-doğa ilişkileri temalarını keşfetmek için salt temsilin ötesine uzanır ve sıklıkla sanat ile aktivizm arasındaki sınırları bulanıklaştırır. Sonuç olarak, sanatta doğanın incelenmesi, sanatsal uygulamaların yalnızca çevreye yönelik kültürel tutumları nasıl belgelediğini değil, aynı zamanda nasıl şekillendirdiğini de ortaya koyarak, sanatın insanlık ile doğal dünya arasında güçlü bir arabulucu olarak rolünü pekiştirir. Her insanın hayatı birbirinden farklı şekilde ve yönlerde ilerlemektedir bu sebeple sanat kişisel söylemleri de inşa etmektedir. Dolayısıyla, yaşanan dönemin problemlerinin kavranması ve bu konular üzerine fikir yürütülmesinde ya da problemlerin ortaya çıkarılmasında şüphesiz sanatın güçlü etkisi tartışılmaz (Bilir, 2019: 122).

Christo ve Jeanne-Claude çevre temalı enstalasyonları ile tanınan ve çift olarak eserlerini üreten çağdaş sanatçılardır. Çift, çalışmak istedikleri konu ile bağlantılı mekânı özellikle seçmektedirler. Sanatçılar çalışmalarında doğanın içerisinde doğada bulunan doğal gereçleri kullanmak yerine doğanın içerisinde kumaş veya branda gibi malzemeler kullanır. 1958’den beri birtakım nesneleri veya mekânları paketlenme işleriyle nesnelerin geçici olarak biçimlerini değiştirmiş ve nesneyi örtü altına saklayarak yüzeye yansıyan temel biçimlerine ve işlevlerine dikkati çekmiş ve sosyal eleştiriler getirmiştir (Karavit, 2008: 69). Yapılar tekstil malzemesiyle örtülüp kaplanarak veya ek tekstil yüzeyleriyle düzenlenerek görsel algıları yeni bir boyuta taşınmaktadır. Bu sayede, formlar detaylardan çok bütün olarak öne çıkarken, sanatsal ve kavramsal kullanımlarla özgün estetik görünüm elde edilebilmektedir. Mimari tasarımlarda tekstilin kavramsal ve estetik açıdan kullanımı, yapının çevreyle uyumunu güçlendirmekte ve doğal renklerle dengeli bir harmoni oluşturmaya imkân tanımaktadır. Tekstilin mimarideki yorumu, uygulamalara yenilikçi ve sıra dışı özellikler kazandırırken, ortaya çıkan eserler hem tekstil tasarımının popüler

imgelerini yansıtabilmekte hem de yapıları ikonik hale getirebilmektedir (Gezer, 2008: 44-46). Christo ve Jeanne-Claude, büyük ölçekli ambalajlama projeleri aracılığıyla insanların çevrelerini yeni bir bakış açısıyla görmelerini sağlamaktadır. Sanatçılar, paketlenme yapılacak alanlardaki değişken fiziksel koşullar nedeniyle, mekâna özgü estetik ve işlevsel çözümler geliştirmek zorunda kalmışlardır. Bu bağlamda, Christo, renk, ışık geçirgenliği, ağırlık, esneklik, dayanıklılık ve yüzey genişliği gibi çeşitli gereksinimlere yanıt verebilen kumaş türlerini yeğlemektedir. Kumaşlar, kimi zaman kapladıkları dağların veya binaların yüzeylerini tek renkli bir zar gibi sararak bütüncül bir algı oluşturur, kimi zaman ise sınırsızlık hissi veren deniz ve yamaçların çevresine beklenmedik sınırlar çekerek bölgeyi adeta ele geçirir. Kimi zaman da havada süzülerek rüzgârla dans eden dinamik formlar yaratırlar. Paketlenen alanlar gizlenmek yerine, aksine daha görünür hale gelerek gizemli bir atmosfer kazanmıştır (Hiçyılmaz, 2018: 103-104). Devasa yüzeylerin örtülmesi öncesinde kapsamlı hazırlık süreçleri yürüten sanatçılar, her projede titiz bir araştırma gerçekleştirmektedir. Bu süreç, alanın fotoğraflanması ve görselleştirme amaçlı çizimlerin yapılmasından, kullanılacak malzemenin seçimine kadar uzanmaktadır. Sanatçılar, geçici eserler üretmenin, kalıcı eserler yaratmaktan daha büyük bir cesaret gerektirdiğini vurgulamaktadır. Her projede uygulama süreci fotoğraf ve video kayıtlarıyla belgelenerek arşivlenmiş ve sonuçları kayıt altına alınmıştır (Cihaner Keser ve Oskay, 2015: 83).



Görsel 1. Christo, Wrapped Coast (Sarılış Sahil), 1969.

Görsel 2. Christo, Running Fence (Koşan Çit), San Francisco, 1972-1976.

“Sarılış Sahil” (Görsel 1) Christo’nun 1969’da, Güney Pasifik Okyanusu kıyısındaki sarp kayalıklarla çevrili bölgeyi kapsayan eseridir. Yaklaşık 2,4 kilometre uzunluğunda ve 46 ila 244 metre genişliğinde olan bu çalışma, kuzey bölümünde 26 metre yüksekliğe ulaşan draperileri içermekle birlikte draperileri beyaz dokunmuş polipropilene kaplayıp ve iple gererek sabitlemiştir. Bu yolla, engebeli topografiyi tek bir düzlemde birleştirmiş ve neredeyse bir sanrı gibi algılanan gerçeküstü bir kompozisyona dönüştürmüştür (Karavit, 2008: 69). Bu eser, doğanın bir parçası niteliğinde Avustralya kıyı şeridini devasa bir örtüyle kaplayarak ve paket ederek, doğanın denge ve dinamiklerini vurgularken, aynı zamanda doğal kaynakların tüketimine ilişkin eleştirel bir bakış açısı sunmaktadır (Kurtaran, 2019: 96). Christo’nun 1972-1976 yılları arasında gerçekleştirdiği, Görsel 2’deki “Koşan Çit” adlı

eseri Kaliforniya’da hayata geçirilmiştir. 5,5 metre yüksekliğinde ve yaklaşık 40 kilometre uzunluğundaki bu enstalasyon, iki ay süresince haftada 60 saat çalışan 65 işçinin emeğiyle tamamlanmış ve toplamda 2 milyon dolara mal olmuştur (Karavit, 2008: 69).

Christo bu çalışmalarında Land Art kapsamında, sanat piyasasına karşı ironik bir duruş sergilemekte ve satın alana ulaştırılmak üzere paketlenmiş, taşınabilir sanat nesneleri üzerinden, sanatın ticarileşmesine yönelik eleştirel bir gönderme yapmaktadır. Sanat eserlerinin satılıp alıcıya teslim edilme sürecine karşı bir tepki niteliği taşıyan bu yaklaşım, aynı zamanda doğanın insan eliyle tahrip edilmesine de dikkat çekmektedir. Sanatçı, bu tahribat karşısında doğanın ekonomik ve nesnel anlamda paha biçilemez bir değer taşıdığının altını çizmektedir. Günlük hayatta tüketim amacıyla alınan bir ürüne yönelik bilinçsiz bakış açısını sorgulamak adına, o ürünün doğal kaynağını devasa ölçeklerde “doğa” kavramı odağında görünür kılmak etkileyici bir sanatsal yaklaşım sunmaktadır. Bu sayede, eserler yalnızca çevresel sorunlara dikkat çekmekle kalmaz, aynı zamanda doğaya dair farkındalık yaratır (Güneş, 2019: 13). Bu bağlamda, sanatçıların temel amacı, izleyicilere yeni mekânsal deneyimler sunarak, mekânın boyutsal ve anlamsal sınırlarını yeniden tanımlamaktır. Christo ve Jeanne-Claude’un çalışmaları, izleyicinin alışılmış algısının ötesine geçerek farklı bir düşünsel perspektif geliştirmesine katkı sağlamıştır (Çevik ve Kayahan, 2018: 241).



Görsel 3. Ludovico Einaudi, Arktik İçin Ağt / Elegy For The Arctic, Norveç, 2016.

Sanatsal üretimlerinin güncel hayatın problemlerine odaklanmasıyla birlikte, bu üretimlerde kullanılan mekânların konu ile direkt bağlantılı olmasına sebep olmuştur. 1980’li yıllardan itibaren güncel sanat eğilimleri, dünya düzeni ve küreselleşme bağlamında merkez-çevre ilişkisi ile mekân kavramını sorgulayan bir yapıya bürünmüştür (Karaca, 2018: 234). Bu açıdan değerlendirildiğinde, küresel bağlamda suyun kullanımına ve korunmasına dikkat çekmek amacı ile üretimlerde bulunan İtalyan piyanist Ludovico Einaudi Greenpeace’in “Arctic Sunrise” isimli gemisiyle Kuzey Buz Denizine gitmiştir. Sanatçı, dünya hükümetlerine Kuzey Kutbu’nda yapılan petrol sondajı ve aşırı balıkçılık sonucu canlı türlerinin tehlike altında olması durumuna dikkat çekmektedir. Ludovico Einaudi’nin özel olarak

bestelediği *Elegy for the Arctic* parçasını buzul dalgasının önünde çalarak tüm buzlarda yankılamasını sağlamıştır (Görsel 3). Ünlü piyanist bu performansı OSPAR Komisyonu (Kuzey Atlantik Deniz Çevresi Koruma Komisyonu) öncesi gerçekleştirerek Arktik okyanusunun korunması hakkında farkındalık yaratmayı amaçlamıştır (Kaya, 2023: 34-35).



Görsel 4. Cai Guo-Qiang, *Heritage/Miras*, 99 adet gerçek boyutlarında hayvanların kopyası, su ve kum, Gallery of Modern Art, Brisbane, Australia, 2013.

Sanatta doğru ya da yanlış biçimde sınırlayıcı bir perspektif bulunmamasına rağmen sanatçılar, ifade biçimlerini kendilerine özgü bir tavır ile ortaya koyma gayretindedirler (Kayahan ve Çevik, 2022: 35). Bu bağlamda disiplinlerarası üretimlerde bulunan Cai Guo-Qiang güncel ve toplumsal meselelere odaklanarak büyük ölçekli sıra dışı çalışmalar yapmaktadır. Aynı zamanda kendisi de sıra dışı olan sanatçı, sanat dünyasında “barut”u eserinde malzeme niteliğinde kullanan ilk sanatçı olarak adından söz ettirmektedir. Ana malzeme olarak tercih ettiği “barut”un yanı sıra eserlerine havai fişekleri de ekler. Sanatçı, disiplinler arası bir yaklaşım ile desen, resim ve performans olarak sanat üretimini gerçekleştirmektedir (Baratalı, 2019: 54).

Sanatçıların seçtikleri malzeme ve teknikler, özgün ve yenilikçi biçimlerde kendini göstermektedir. İçeriğin büyük bir öneme sahip olduğu günümüz sanat anlayışlarında, eserin anlaşılabilmesi ve sanattaki rolünün belirlenebilmesi için içerik analizi, önemli bir değerlendirme aracı haline gelmiştir (Pazarlıoğlu Bingöl ve Keskin, 2023: 140). Bu bağlamda sanatçılar geleneksel sanat malzemelerinin yanı sıra çağdaş sanatta sonsuz olasılıkların olduğu bir dünyada yeni özgürlük alanları ve özgün ifade biçimleri ile eserlerini üretmektedirler (Pazarlıoğlu Bingöl, 2022: 335).

Cai Guo-Qiang, Görsel 4’teki *Heritage/Miras* isimli enstalasyonunda galeri salonuna giren izleyiciyi tek su kaynağından içen farklı hayvan türleriyle karşılamaktadır. Sanatçının *Heritage/Miras* isimli çalışması mükemmel bir uyum anında doğal dünyanın silinmez, hatta imkânsız bir görüntüsünü sunarken aynı zamanda bir kriz havasını da nazikçe çağrıştırmaktadır. Bu enstalasyon, su içmek için

eğilen 99 hayvan replikasının kum üzerinde durarak tek kaynaktan su içmesini somutlaştırır. Kaplan, zürafa, zebra, kutup ayısı, şempanze, kanguru gibi birçok hayvanın sükûnet içinde su içerken betimlenmesi sanatçının özellikle ve öncelikle “doğal” yaşamın korunmasına atıfta bulunduğu söylenebilir. Tüm hayvanlar için son bir vaha olarak yorumlanabilecek olan bu su birikintisinin kaybolmasının/kirlenmesinin olası sonuçlarına dair bir uyarı niteliği de taşımaktadır.



Görsel 5. Ai Weiwei, Bubble/Baloncuk, Porselen, Enstalasyon, Watson Adası, Miami, 2008.

Uluslararası boyutta bir üne sahip olan Ai Weiwei’in çalışmaları insani sorunlara ve insan hakları ihlallerine güçlü bir şekilde vurgu yapmaktadır. Heykel, fotoğraf, enstalasyon ve film gibi birçok farklı alanda çalışan sanatçı, Bubble/Baloncuk isimli çalışmasında minimal anlayışta büyük boyutlu porselen formlar ortaya koymaktadır (Görsel 5). Ai Weiwei’nin bu eserinde her biri 48 cm yüksekliğinde mavi renkli porselenden üretilen baloncuklar görülmektedir. Watson Adası üzerinde baloncuklar diyagonal olarak 3’er metre ara ile hemen hemen 185 m² lik bir alana yerleştirilmiştir. 100 adet üretilen bu baloncuklar iki senede tamamlanabilmiştir (Özsü, 2016: 32). Kabarcık şeklinde gözüken bu mavi baloncuklar sergilendikleri farklı mekânlarda yer alan suyu ve gökyüzünü yansımalarına göre renk değiştirmektedirler. Sanatçının bu üretiminin kavramsal alt metninde Çin kültüründe oldukça önemli bir yer tutan porselen sanatına dair bir gönderme söz konusudur. Özellikle İmparatorluğa ait objelerin porselen ile yapılmasının yanı sıra Çin kültüründe de porselen önemli bir üretim sahasıdır (Danâbaş, 2019:196).

Sonuç ve Değerlendirmeler

Günümüz modern yaşam içinde özellikle kentleşmenin, sanayileşmenin ve artan nüfus problemlerinin bir yansıması olarak insan-doğa arasındaki ilişki ciddi zararlar görmüştür/görmektedir. Bu durum her duyarlı bireyin dikkatini çekmesinin yanı sıra sanatçıların da dikkatini çekmektedir. Özellikle 1960 sonrası sanatta kavramsal süreçlerin söz konusu olması ile doğaya ait olan her alanın hem malzeme hem de bir uygulama alanı olarak dikkat çekmesi söz konusu olmuştur. Ekolojik problemlerin günden güne artışı ve küresel ölçekte yaşanan problemler her insanın

yaşamını etkilemesinin yanı sıra sanatçıların da yaşama dair bakış açılarını değiştirmiştir. Ekolojik problemlere dikkat çekebilmek amacı ile üretimlerde bulunan sanatçılar Arazi Sanatı, Ekolojik Sanat, Çevre Sanatı gibi akımların oluşmasına öncülük etmişlerdir. Bir anlamda doğayı üretimlerinin en önemli nesnesi/durumu haline getiren bu sanatçılar izleyicilerin dikkatini çevrenin ve doğal kaynakların korunmasına çekmeye çalışmışlardır.

Bu çalışmada “Çağdaş Sanatta “Doğa” İzdüşümleri” başlığı altında küresel ölçekte üretimlerine devam eden Christo ve Jeanne-Claude, Ludovico Einaudi, Cai Guo-Qiang ve Ai Weiwei gibi sanatçıların üretimlerine yer verilmiştir. Bu sanatçıların odağında yer alan doğaya dair izdüşümler izleyicinin sanat aracılığı ile yeni bir perspektif kazanmasına da öncülük etmektedir. Çevrenin ve doğal kaynakların korunması kapsamında yapılan her sanatsal üretim gelecek nesillere henüz yazılmamış olan bir “geleceğin” mümkün olduğunu göstermeye çalışmaktadır.

Çağdaş sanatta doğa, yalnızca bir tema veya ilham kaynağı olmanın ötesinde, sanatın biçimsel, kavramsal ve etik boyutlarını dönüştüren bir etkileşim alanı olarak da karşımıza çıkmaktadır. Sanatçılar, doğayı taklit etmekten ziyade onunla diyalog kurarak ekolojik krizler, sürdürülebilirlik ve insan-doğa ilişkisi gibi konuları ele almakta; geleneksel sanat pratiklerinin ötesine geçerek doğayı bir malzeme, süreç ve hatta katılımcı olarak sanatın içine dahil etmektedir. Bu bağlamda doğa, çağdaş sanatın sınırlarını genişleten, izleyiciyi düşünmeye ve eyleme geçmeye teşvik eden bir unsur haline gelmiştir. Sonuç olarak, çağdaş sanatta doğanın izdüşümleri, estetik bir temsil olmanın ötesine geçerek toplumsal ve çevresel farkındalık yaratma potansiyeli taşımakta ve sanatın dönüştürücü gücünü gözler önüne sermektedir.

KAYNAKÇA

- Akdeniz, H. (1995). “Plastik Sanatlarda Günümüz Sanat Eğilimlerinin Düşünsel Dayanakları ve Bunun Çağdaş Türk Sanatına Yansıması Üzerine Bir Değerlendirme”, *Anadolu Sanat Dergisi*, 1 (3), 9-34.
- Bingöl, Mehtap; Çevik, Naile ve Kayahan, Zeliha (2020). Çağdaş Sanatta Değişen Mekân Algısı ve Sanatçı-İzleyici Etkileşimleri, *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, Yıl: 8, Sayı: 108, s. 379-393.
- Cihaner Keser. S. ve Oskay, N. (2015). Çevresel sanat bağlamında Christo- Jeanne Claude çiftinin disiplinler arası üç boyutlu tasarım uygulamalarında tekstil kullanımı. *Turkish Studies*, 10/14, Doi: <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.8977>, sayfa: 71-88.
- Akkol, N. (2018). “Değişen Doğa Algısı ve Armağan Etme Bağlamında Ekolojik Sanat”, *İdil Dergisi*, 7 (44), 421-427.
- Antmen, A. (2017). 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar (Sanatçılardan Yazılar ve Açıklamalarla), Sel Yayıncılık, İstanbul.
- Aydın, İ ve Zümrüt, Y. (2013). “Doğa ve Sanat Ekseninde Farklı Yaklaşımlar”, *Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 4 (4), 53-78.
- Baratalı, S. (2019). Eklektik hayatlardan deneysel sanat yorumları, (Yayımlanmış Sanatta Yeterlik Tezi), Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.

- Bilir, A. (2019). “Sanat Yoluyla Düşünme: Su Örneği”, *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 9 (1), 116-127.
- Bingöl, M. (2019). *Temel Tasarımda Bir Farkındalık Süreci Olarak Metafor/Form İlişkisi*, Ankara.
- Çevik, N. ve Kayahan, Z. (2018). “Christo ve Jeanne-Claude ile Yerleştirme Sanatına Farklı Bir Bakış; Mekâna Özgü Yapıtlar”, *Çukurova Üniversitesi II. Uluslararası Sanat Araştırmaları Sempozyumu*, 236-241.
- Çınar, S. (2019). “Ekolojik Sanat Projelerinde Okyanus Atıklarının Sanatsal Nesnelere Dönüşümü”, *Uluslararası Disiplinlerarası ve Kültürlerarası Sanat Dergisi*, 4 (9), 203-215.
- Danâbaş, Nalân. (2019). *Türk Seramik Sanatında Yerleştirme ve Mekân İlişkisi*, Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, Yıl: 7, Sayı: 87, ISSN: 2148-2489, s.191-206.
- Demirci, A. (2019). *Plastik sanatlarda mekân algısı*, (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi), Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.
- Duyuler, M. (2014). *Heykel sanatında gereç olarak doğa*, (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi), Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.
- Gezer, H. (2008). “Üretim Alanında Tekstil ve Mimari Arasındaki Etkileşim”, *İstanbul Ticaret Üniversitesi Fen Bilimleri Dergisi*, 7 (13), 21-49.
- Güneş, M. M. (2019). *Land Art ve Eco-Art yaklaşımları kapsamında bir sanat projesi*, (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi), Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.
- Hiçyılmaz, G. (2018). *Heykel sanatında değişen malzeme tutumları bağlamında 1960 sonrası heykelde yumuşak malzemelerin ortaya koyduğu yeni olanaklar*, (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi), Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Eskişehir.
- Karaca, G. (2018). “Etkileşimli ve Katılımcı Sanat Bağlamında Sanat ve Ekoloji İlişkisi”, *Türkiye Lisans Üstü Çalışmalar Kongresi Bildiri Kitabı*, 234-235.
- Karavit, C. (2008). *Doğadaki İz Yeryüzü Sanatı*, Telos Yayıncılık, İstanbul.
- Kaya, Furkan Mert. (2023). *Doğa-İnsan İş Birliği Bağlamında Oluşturulan Sanatsal Dil ve “Olasılıklar” Temalı Bir Sergi Önerisi*, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Ankara.
- Kayahan, Z. ve Çevik, N. (2020). “Çağdaş Sanatlarda “Doğa” Ekseninde Mekâna Özgü Müdahaleler”, *Çeşm-i Cihan: Tarih Kültür ve Sanat Araştırmaları eDergisi*, 7 (1), 32-46.
- Kayahan, Zeliha ve Çevik, Naile. (2022). *Yaratıcılıkta Sezgisel Süreci Odağına Alan Bir Sanatçı; Crystal Wagner. Çeşm-i Cihan: Tarih Kültür ve Sanat Araştırmaları Dergisi E-Dergisi 9/1* (Haziran 2022), 33-44. <https://doi.org/10.30804/cesmicihan.1037498>.
- Kınam, B. (2010). *1980 Sonrası grafik tasarımda enstalasyonun yeri ve önemi*, (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi), Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.
- Kırmızıgül, Fırat Çağrı. (2020). *Eko-Dijital Uzamda “Tüketim” Odaklı Sanatçı Okumaları*. *Sanat ve Tasarım Dergisi* (25), 215-235.
- Kurtaran, E. (2019). *İnsan-doğa ilişkisi bağlamında güncel sanat*, (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi), Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Afyonkarahisar.
- Okan, B. (2020). “Land Art’da Yeni Yönelimler: Eco Art”, *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 10 (1), 42-50.

- Özkul, Döndü. Tülay. (2020). Heykel Sanatına Disiplinler Arası Bir Yaklaşım. Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 24(4), 1905-1919.
- Özsu, Vesile. (2016). Çoğaltılmış Elemanlarla Enstalasyon, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İzmir
- Öztürk, C. A. (2011). 1960 Sonrası heykelin sunumu ve sergileme tasarımları, (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi), Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Eskişehir.
- Pazarlıoğlu Bingöl, Mehtap ve Keskin, Bekir. (2023). Sanattan Temel Tasarıma Nesne-Anlam Üzerine Yorumlamalar. Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Akademik Sanat Dergisi, Sayı 19, s.140-156.
- Pazarlıoğlu Bingöl, M. (2022). Türkiye’de Kavramsal Sanat. 1923’ten Günümüze Çağdaş Türk Sanatı. Editör: Erol Murat Yıldız. 1. Basım, Ağustos. ISBN: 978-625-433-603-4. Nobel Bilimsel Yayınevi. Ankara.
- Tomsuk E. E. (2018). Sanatta doğayla işbirliği eylemleri bağlamında doğa sanatı, (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi), Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.
- Tüysüz, G. E. (2011). Kavramsal sanatın gelişimi, (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi), Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İstanbul.
- Uysal, H. F. (2009). Çağdaş sanat ve ekosistem, (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi), Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İstanbul.
- Ünal, H. (2019). Arazi sanatında zaman, mekân ve form, (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi), Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Erzurum.

GÖRSEL KAYNAKÇA

- Görse 1.** Christo, Wrapped Coast (Sarılmış Sahil), 1969, (Görsel). Erişim tarihi: 05.01.2025, Erişiml adresi: <https://aslibora.blogspot.com/2012/09/christo-ile-jeanne-claude-kopruyu.html>
- Görse 2.** Christo, Running Fence (Koşan Çit), San Francisco, 1972-1976 (Görsel). Erişim tarihi: 25.01.2025, Erişiml adresi: <https://pacificsun.com/christo-artist-of-running-fence-dies-at-age-84/>
- Görse 3.** Ludovico Einaudi, Arktik İçin Ağıt / Elegy For The Arctic, Norveç, 2016 (Görsel). Erişim tarihi: 23.01.2025. <https://www.voxartistica.com/ludovico-einaudi-istanbul/>
- Görse 4.** Cai Guo-Qiang, Heritage/Miras, 99 adet gerçek boyutlarında hayvanların kopyası, su ve kum, Gallery of Modern Art, Brisbane, Australia, 2013 (Görsel). Erişim tarihi: 25.01.2025, Erişiml adresi: <https://publicdelivery.org/cai-guo-qiang-brisbane-gallery-of-modern-art/>
- Görse 5.** Ai Weiwei, Bubble/Baloncuk, Porselen, Enstalasyon, Watson Adası, Miami, 2008 (Görsel). Erişim tarihi: 18.01.2025, Erişim adresi <https://www.artforum.com/columns/ai-weiwei-discusses-his-new-projects-at-art-basel-miami-beach-189787/>



JAMES MC NEİLL WHISTLER RESİMLERİNDE JAPONİZM ETKİLERİ

Teoman ÇIĞŞAR*

Özet

Bu çalışma, James McNeill Whistler'in Japonizm etkisi altındaki sanatsal üretimini ve Batı sanatında dönüşüme yol açan etkilerini incelemektedir. 19. yüzyılda Batı'nın Uzak Doğu sanatına yönelmesi, özellikle Japon baskı sanatı (Ukiyo-e) aracılığıyla Avrupa sanatçıları için yeni estetik yaklaşımlar ve kompozisyon teknikleri sunmuştur. Whistler, Japon sanatındaki farklı renk armonisi ve yeni bakış açısı gibi temel kavramları özümseyerek, Batı sanatında özgün bir görsel dil geliştirmiştir.

Sanatçının Japon sanatına olan ilgisi, Batı sanatında kompozisyon anlayışını ve estetik algıyı yeniden şekillendirmiş, Empresyonizm ve modern sanat akımları üzerinde belirleyici bir etkiye sahip olmuştur. Sanat eleştirmenleri tarafından gelenek dışı ve radikal olarak değerlendirilen bu yaklaşımlar, dönemin sanat ortamında önemli tartışmalara yol açmıştır.

Whistler'in Japonizm'den beslenen sanatsal pratiği, Batı sanatına yalnızca yüzeysel bir etki ile sınırlı kalmamış, aynı zamanda sanatın biçim, kompozisyon ve kavramsal çerçevesini dönüştüren önemli bir paradigma değişimine öncülük etmiştir.

Anahtar kelimeler: Japonizm, Ukiyo-e, Modernizm, J. McNeill Whistler

RESEARCH TITLE

Abstract

This study examines James McNeill Whistler's artistic production under the influence of Japonism and its transformative effects on Western art. In the 19th century, the Western world's turn towards Far Eastern art, particularly through Japanese printmaking (Ukiyo-e), introduced European artists to new aesthetic approaches and compositional techniques. Whistler internalized fundamental concepts such as the different color harmony and new perspective found in Japanese art, thereby developing a unique visual language within Western art.

The artist's interest in Japanese art reshaped the understanding of composition and aesthetic perception in Western art, exerting a significant influence on Impressionism and modern art

* Dr. Öğr. Üyesi, Kastamonu Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Resim Anasanat Dalı, ORCID: 0000-0001-6863-5019, tcigsar@kastamonu.edu.tr

movements. These approaches, considered unconventional and radical by art critics, sparked major debates within the artistic milieu of the time.

Whistler's artistic practice, nourished by Japonism, was not merely a superficial influence on Western art but rather pioneered a significant paradigm shift that transformed the form, composition, and conceptual framework of art.

Keywords: Japonism, Ukiyo-e, Modernism, J. McNeill Whistler

Giriş

Her kültür, zaman zaman kendi yerleşik değerlerinden bunalarak, farklı perspektifler arayışına girer ve bu bağlamda daha önce derinlemesine incelemeyi düşünmediği, ancak aslında büyük ölçüde aşına olduğu kültürel ve sanatsal örneklerle yönelir. Bu tür bir yaklaşım, kültürlerin ya yenilenme ihtiyacını karşılayacak entelektüel unsurlara erişmesini sağlar ya da en azından daha önce ortaya koyduğu düşünceleri yeniden değerlendirerek onaylamasına olanak tanır.

Batı dünyasında bu eğilim, Orta Çağ'ın sonlarına doğru belirginleşmiş ve Hristiyanlık dünyası, geçmişin birikimlerini araştırmaya yönelik güçlü bir ilgi geliştirmiştir. Uzun bir kayıtsızlık döneminin ardından benzer bir eğilim, 19. yüzyılda yeniden ortaya çıkmış ve özellikle Uzak Doğu sanatı, Batılı sanatçılar ve entelektüeller tarafından yoğun bir ilgiyle incelenmeye başlanmıştır. Bu süreçte, Uzak Doğu sanatının en dikkat çekici unsurlarından biri olan "Baskı Sanatı" yalnızca estetik bir merak unsuru olarak kalmamış, aynı zamanda Batı sanatının kendisini yenileme ve ifade biçimlerini dönüştürme arayışına önemli bir katkı sağlamıştır. Böylece, Batı resim sanatı yeni bir yön arayışına girmiş ve bu etkileşim, sanatsal üretimde farklı biçimsel ve kavramsal dönüşümlerin önünü açmıştır (Yamada, 1976: 27).

Batı dünyasının Japon sanatına yönelik keşfi, bir asrı aşkın bir süre önce gerçekleşmiş olup, bu süreç Avrupalı sanat tarihçileri ve koleksiyonerler nezdinde büyük bir ilgi uyandırmıştır. İlk aşamada Batılı uzmanların dikkatini çeken unsurlar, Japon porselenleri, seramikleri ve fildişi eserlerinin olağanüstü inceliği ile Japon baskı sanatının estetik açıdan çarpıcı niteliği olmuştur. Söz konusu eserlerin form, kompozisyon ve renk kullanımındaki özgünlük, Batılı sanatçılar ve sanat eleştirmenleri tarafından büyük bir hayranlıkla karşılanmış ve bu eserlerin sanatsal değerine yönelik kapsamlı değerlendirmeler yapılmasına zemin hazırlamıştır.

Avrupalı sanat çevreleri, Batı ve Uzak Doğu arasında daha önce göz ardı edilen sanatsal ve estetik bağlamdaki benzerlikleri gündeme getirmiştir. Özellikle 18. yüzyıl Fransız sanatında hâkim olan zarafet, incelik ve stilize kompozisyon anlayışının, Japon sanatında da belirli açılardan karşılık bulduğu düşünülmüştür. Bu algı, Batılı sanatçılar nezdinde Japon sanatına yönelik derinlemesine bir ilginin gelişmesine yol açmış ve özellikle Empresyonist sanatçılar üzerinde önemli bir etki yaratmıştır. Japon baskı sanatının özgün perspektif kullanımı, renk kompozisyonları ve figüratif

üslubu, Empresyonistlerin sanatsal pratiklerine doğrudan ilham kaynağı olmuş ve bu sanat akımına duyulan heyecanı artırmıştır.

Japon baskı sanatının Batı'da kazandığı yüksek itibara rağmen, Japonya'da bu sanat formu aynı derecede prestijli bir konuma sahip olmamıştır. Batı dünyasında sanatsal bir statü kazanmış olan Japon baskıları, Japon sanat çevrelerinde ağırlıklı olarak gündelik ve popüler bir sanat türü olarak değerlendirilmiş, geleneksel Japon estetik anlayışında merkezi bir yer edinmemiştir. Japon baskılarının Batı'da ve Japonya'da algılanış biçimleri arasında belirgin bir farklılık olduğu görülmektedir (Birsell, 1967: 11 & Terukazu, 1990: 5). Japon sanat erbapları, söz konusu eserleri yüksek sanatsal bir değer olarak değerlendirmemekte ve geleneksel ağırbaşlı üslubu tercih etmekteydiler.

Japon sanatı, tarihsel süreç içerisinde Çin sanatının etkisi altında gelişmiş ve yaklaşık bin yıl boyunca benzer estetik ve teknik yaklaşımları benimsemiştir. Ancak 19. yüzyılın ortalarında, Japonya'nın Avrupa ve Amerika ile ticari ilişkiler kurmak zorunda kalmasıyla birlikte, bu baskı resimler yaygın olarak dolaşıma girmiştir.

Batılı sanatçılar, bu baskılarda, akademik kurallar ve geleneksel sanatsal normlar tarafından şekillendirilmiş Avrupa sanat anlayışının dışında bir üslupla karşılaşmışlardır. Fransız ressamaları, uzun süredir sanatlarında hâkim olan katı kurallardan ve akademik geleneklerden uzaklaşmak için çaba sarf ederken, Japon baskıları onlara tamamen farklı bir perspektif sunmuş ve hâlâ bilinçsiz bir şekilde bağlı oldukları Avrupa sanat geleneğinin etkisini fark etmelerine yardımcı olmuştur (Gombrich, 1986: 416-417).

Uzun bir süre boyunca yalnızca Doğu dünyasının sahip olduğu bu köklü ve zengin sanat mirası, Batı'nın egzotik olana duyduğu ilginin etkisiyle dikkat çekmiş ve Japon baskıları, sanat tarihçileri ve uzmanların katkılarıyla belirli ölçüde analiz edilerek anlaşılmaya başlanmıştır.

Ancak, Japon baskılarının sanatsal çekiciliği, tekrar eden motiflere rağmen sürekli bir yenilenme süreci içinde varlığını sürdürmesiyle doğrudan ilişkilidir. Bu durum, Japon resim sanatının bin yıllık gelişim sürecinin doğal bir sonucu olarak değerlendirilmelidir. Nitekim, Japon sanatının estetik anlayışı ve biçimsel zarafeti, 19. yüzyılın sonlarında Batı sanatında yaygın bir üslup akımı olarak kendini göstermiştir. "Japonizm" adıyla anılan bu akım, özellikle Fransa'da büyük bir etki yaratmış ve Batı sanat anlayışı üzerinde kalıcı izler bırakmıştır. Bu etkinin günümüze kadar süregelmesi, Japon sanatının Batı sanatındaki dönüşümde oynadığı önemli rolü gözler önüne sermektedir (Terukazu, 1990: 5).

Klasik Antik Çağ, Rönesans için ne denli büyük bir ilham kaynağı olmuşsa, Japon sanatı da modern sanat açısından benzer bir öneme sahip olmuştur. Dönemin sanat eleştirmenleri ve yazarları, Japon sanatının Avrupa üzerindeki etkisini, yayılan bir alev metaforu ile ifade etmişlerdir. Sanat çevrelerinde büyük yankı uyandıran bu sanat anlayışı, kompozisyonun parçalanışı, biçim ve renk değerlerinin zenginliği,

estetik etkilerin özgünlüğü ve aynı zamanda sadeliğin özlü anlatımıyla izleyiciyi derinden etkilemiştir.

Japon sanatının Batı üzerindeki etkisi, yalnızca egzotik bir ilgi alanı ile sınırlı kalmamış, aynı zamanda sanatsal ve kültürel bir dönüşüm sürecine de öncülük etmiştir. Uzak Doğu'dan gelen bu sanat akımı, Avrupa'da büyük bir etki yaratmış ve barışçıl yollarla Batı sanat anlayışına nüfuz etmiştir. Edo Dönemi'nde (1603-1868) Japonya, dış dünyaya kapalı bir toplum yapısına sahipken, 1860'lı yıllarla birlikte bu durum değişmiş ve Japon kültürü Batı ile daha fazla etkileşim kurmaya başlamıştır. Özellikle 1867 Paris Dünya Fuarı, Japon kültür ve sanatının Batı'ya tanıtılmasında önemli bir dönüm noktası olmuş, Japonya'nın sanatsal ve kültürel mirası Batılı sanatçılar ve entelektüeller tarafından büyük bir hayranlıkla karşılanmıştır. Parisli sanat çevreleri, sergilenen Japon sanat eserlerinden büyük bir estetik haz duymuş ve bu eserler Batı sanatına yön veren unsurlar haline gelmiştir.

19. yüzyıl boyunca Japon sanatı, Batı kültürünü derinden etkilemiş ve Japonizm, sanatsal ve kültürel bir akım olmanın ötesinde, bir yaşam tarzına dönüşmüştür. Japon sanatına duyulan ilgi, yalnızca sanatsal alanlarla sınırlı kalmamış; kadınlar kimono giymiş, evlerine Japon resimleri asmış ve çay seremonileri düzenleyerek Japon kültürel pratiklerini günlük yaşamlarına dahil etmişlerdir.

Bu yüzeysel ilgi, zaman içinde yerini daha bilinçli bir sanatsal ve akademik incelemeye bırakmıştır. Her ne kadar Japon sanatı Batı'da yalnızca az sayıda kişi tarafından derinlemesine anlaşılmış olsa da bu sanat anlayışına yönelik duyarlılık daima yüksek bir seviyede kalmıştır. Japonizm akımı, Batı'da dört temel ilke üzerine inşa edilmiştir:

1. Japon sanatı, keşfedilmeyi bekleyen büyük bir hazine olarak değerlendirilmiştir.
2. Uzak Doğu estetik anlayışı, Batı toplumunda kabul gören bir beğeni unsuru haline gelerek evlerde oryantal bir atmosfer yaratmıştır.
3. Batılı sanatçılar, Japon sanatı ve estetik değerlerini yeniden yorumlayarak kendi sanat pratikleri içinde yeni üretim biçimlerine yönelmişlerdir.
4. Japon sanatının sanatsal ve felsefi ilkeleri, Batılı sanatçıların dünya görüşüyle sentezlenerek farklı ve özgün bir sanatsal üslubun doğmasına katkı sağlamıştır (Walther-Metzger, 1993a: 283-284).

Delacroix'nın birinci, Courbet'nin ikinci devriminden sonra (Turani, 1960: 15) Fransa'da üçüncü devrim dalgasını, Edouard Manet (1832 - 1883) ve arkadaşları başlatmıştır (Gombrich, 1986: 404).

İzlenimcilik akımı, 19. yüzyılın sonlarında Paris'i küresel sanat merkezine dönüştürmüş ve dünyanın dört bir yanından sanatçılar, eğitim almak ve yeni sanatsal yaklaşımları öğrenmek amacıyla burada toplanmıştır. Sanatçılar, Paris'te edindikleri

yenilikçi sanat anlayışlarını kendi ülkelerine taşıyarak, İzlenimcilik akımının uluslararası düzeyde yayılmasına katkıda bulunmuşlardır.

Bu süreç, Batı sanatında köklü bir değişimi beraberinde getirmiş ve Japon sanatının modern sanatın biçimlenmesinde ne denli önemli bir rol oynadığını gözler önüne sermiştir. Sanatsal ve kültürel katkı sağlama ümidi; araştırmanın temel amacını oluşturmaktadır. Literatür taraması ve doküman incelemesi yöntemiyle çalışmadaki irdelemelere yön kazandırılmıştır.

JAMES MC NEİLL WHİSTLER RESİMLERİNDE JAPONİZM ETKİLERİ

Yeni sanat anlayışının Fransa dışında en etkili temsilcilerinden biri Amerikalı ressam James McNeill Whistler (1834-1903) olmuştur. Whistler, 1863 yılında "Salon des Refusés" sergisinde Édouard Manet ile birlikte eserlerini sergileyerek, akademik sanat anlayışına karşı yürütülen sanatsal mücadelede önemli bir rol üstlenmiştir. Sanatçı, çağdaşlarının Japon baskılarına duyduğu hayranlığı paylaşmış ve Japon estetik anlayışından etkilenmiştir.

Ancak, Whistler'ın sanat anlayışı, dar anlamıyla bir İzlenimcilik yaklaşımına tamamen uymamaktadır. İzlenimci ressamların ışık ve renk oyunlarına odaklandığı bir dönemde, Whistler'ın öncelikli kaygısı, zarif resimsel kompozisyonlar oluşturmak olmuştur. Sanatında, bir eserin anlatım içeriğinden ziyade, biçim ve renk ilişkileri aracılığıyla görsel bir armoni yaratmak temel öneme sahiptir. Eserlerinde, konudan ziyade kompozisyonun nasıl şekillendiğini ve rengin estetik yapıyı nasıl dönüştürdüğünü vurguladığı söylenebilir (Gombrich, 1986: 420-421).

1860'lı yıllardan itibaren Ukiyo-e (Japon baskı resim sanatı) ve el yapımı resimlerine duyduğu ilginin etkisiyle Uzak Doğu sanatına yönelmiş; aynı zamanda Çin porselenlerini de koleksiyonuna dahil etmiştir. Sanatçının Japon baskılarına ve Çin porselenlerine duyduğu hayranlık, eserlerine doğrudan yansımış ve resimlerinde giderek daha fazla Uzak Doğu motiflerine yer vermeye başlamıştır.

Whistler, topladığı Uzak Doğu sanat objelerinin estetik anlayışını, 1861 yılında eserlerine yansıtarak, bu unsurları resimsel kompozisyonlarının ayrılmaz bir parçası haline getirmiştir. Bu eserleri, Japon baskı ustalarının stilistik yaklaşımlarının Batı sanatına uyarlanmış bir versiyonu niteliğinde olup, Japonizm'in sanat dünyasındaki etkisini bir adım daha ileri taşımıştır.

James McNeill Whistler'in Japonist Eserleri

Japon sanatıyla kurduğu derin bağ, özellikle "Kapolis: Mor ve Altın Yıldız" (1864) adlı eserinde belirgin bir şekilde gözlemlenmektedir. Eserde, Japon estetik anlayışının kompozisyon, renk ve biçim düzenlemeleri üzerindeki etkisi net bir biçimde yansımakta; Batı resim geleneği ile Japon sanatı arasında kurulan sanatsal sentezin güçlü bir örneği olarak görülmektedir (Yamada, 1976: 34 & Behar, 1984: 89 & Çığışar, 2000: 61).



Görsel 1. Kapris: Mor ve Altın Yıldız, James McNeill Whistler, Ahşap Ü.Y.B., 50 x 37 cm, 1864.

1863 yılı civarında, Doğu sanatına duyduğu yoğun ilgiye rağmen, ürettiği “Japonsu” tabloların özünde Pre-Raphaelit sanat anlayışının etkilerini taşıdığını gözler önüne sermektedir. “Porselen Ülkesinin Prensesi: Gülpembe ve Gümüş Yıldız” (1865) adlı eserinde, figürün duruşunun 18. yüzyıl Japon ressamı Suzuki Harunobu’nun kompozisyonlarından esinlenilmiş olabileceği düşünülmektedir. Eserde yer alan Japon giysisinin Batı’nın rahatlık anlayışına göre adapte edilmesi, kompozisyondaki Çin paravanı, halı ve vazo gibi dekoratif unsurların sıcak ve samimi bir atmosfer oluşturması, figürün yüzündeki Batı sanatına özgü melankolik ve özlem dolu ifadeyle bütünleşmiştir.

Pre-Raphaelit (Ön Raffaeloculuk) sanat anlayışı ile Japonizm arasındaki üslup farklılıklarının yüzeysel olduğunu fark ettiği ve bu iki yaklaşım arasında sanatsal bir sentez oluşturduğu söylenebilir. Yeni ve egzotik olana duyduğu özgün coşku, eserlerinde Doğu motiflerine giderek daha fazla yer vermesine sebep olmuştur. Bu bağlamda Whistler, Yunanistan’ın Londra Başkonsolosu’nun kızı Christine Spartali’ye Japon kimonosu giydirerek ve eline bir yelpaze vererek, tablosu için poz verdirmiştir. Figürün duruşu, 18. yüzyıl Japon fahişelerinin tasvirlerinden esinlenilmiş, ayrıca Çin halısı ve paravan gibi dekoratif unsurlar da kompozisyonun Doğu estetiğiyle olan bağını güçlendirmiştir. Bu eser, sanatçının Japonizm’i yalnızca dekoratif bir unsur olarak kullanmanın ötesinde, Batı sanat anlayışı ile Doğu’nun estetik ilkelerini kaynaştırmaya yönelik bilinçli bir çaba içinde olduğunu göstermektedir (Behar, 1984: 90).



Görsel 2 (soldaki): Fırtınalı Bir Gecede Şinto Tapınağına Giden Kız, Suzuki Harunobu, Renkli Tahta Baskı, 28x20.5 cm, 1765.

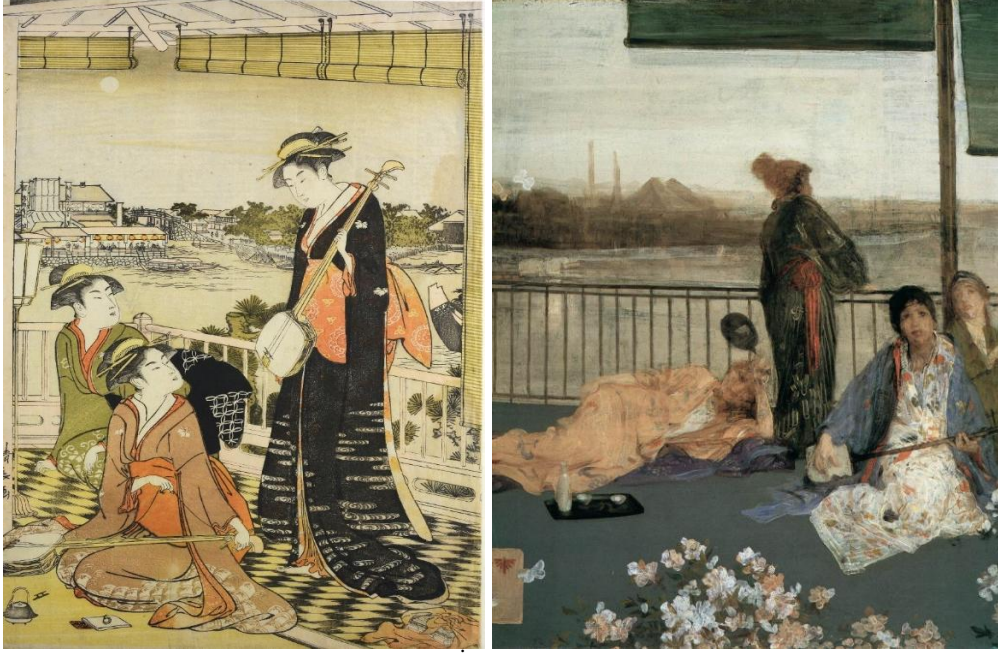


Görsel 3 (sağdaki): Porselen Ülkesinin Prensesi: Gülpembe ve Gümüş Yıldız, James McNeill Whistler, T.Ü.Y.B., 201,5x116,1 cm, 1865.

1860'lı yılların sonları, kendine özgü bir üslup inşa etme çabasında olan Whistler için sanatsal açıdan oldukça zorlu bir dönem olarak değerlendirilmektedir. Klasik Yunan, Pre-Raphaelit ve Japon sanat anlayışlarını bir araya getiren iddialı kompozisyonlarla çalışmalarına yön vermiştir. Eserlerinde gözlemlenen stilistik eğilim, Doğu estetiğine özgü mekânsal tasarımlar yaratma konusundaki titiz tutumunu ve sanatsal tercihlerini, zaman içerisinde daha bilinçli bir seçicilikle uyguladığını göstermektedir. Japon kız figürlerinin, çiçek açmış kiraz dallarının ve saydam kumaşlarla örtülü zarif Yunan figürlerinin yapay dünyasına yaptığı sanatsal yolculuğun, nihayetinde sanat tarihine kayda değer bir katkı sağladığı görülmektedir. 20. yüzyıl sanatseverleri açısından, sanatçının bu dönem eserleri klasik üstatların en titizlikle oluşturulmuş kompozisyonları kadar etkili ve başarılı bir anlatım gücüne sahiptir.

Sanatçının bu dönemde ürettiği kompozisyonlardan birinde, vücut ağırlığını tek kalçasına vermiş bir figür, Whistler'in koleksiyonunda yer alan Helenistik bir kil heykelcikten esinlenilerek oluşturulmuştur. Figürdeki kıvrımlı duruş, parmakla boyanmışçasına dinamik ve yönlendirici nitelikteki fırça darbeleriyle şekillendirilen drapeli giysi aracılığıyla belirgin hâle getirilmiştir. Kompozisyonun altında, Japon baskılarından alınmış önde üç figür, vücut hatlarını gizleyen giysileriyle sahnenin havasına farklı bir estetik boyut kazandırmaktadır. Küçük bir dikdörtgenin içinde, sanatçının Japon baskı ustalarının ideogramlarına benzettiği ünlü kelebek amblemi de dikkat çekmektedir. Whistler'in ortaya koyduğu gelişim, yalnızca bir Japon baskısının kopyası olmanın ötesinde, Kiyonaga'nın "Yanagibashi'de Bir Lokanta İçi"

adlı baskısının mekânsal organizasyonunu yeniden yorumlayarak, "Balkon: Yeşil ve Ten Rengi" (1867) adlı eserinde özgün bir şekilde yeniden inşa etmesi ile somutlaşmaktadır (Yamada, 1976: 35 & Behar, 1984: 93).



Görsel 4 (soldaki): Yanagibashi'de Bir Lokanta İçi, Torii Kiyonaga, Renkli Tahta Baskı, 38x25 cm, 1787.
Görsel 5 (sağdaki): Balkon: Yeşil ve Ten Rengi, James McNeill Whistler, Ahşap Ü.Y.B., 82x94 cm, 1867.

Whistler'in suya olan tutkusu, "Cremorne Işıkları: Gece Mavisi ve Gümüş Yıldız" (1872) eserinde doğrudan gözlemlenebilmektedir. Gök ve deniz izlenimlerinin tek bir anını yakalama çabası dikkat çekmektedir. Kompozisyon, yalınlaştırılmış bir görünüm sunarken, sanatçının bej, kahverengi, beyaz ve gri tonlarına olan ilgisini gözler önüne sermektedir. Bu tek renkli eğilim, ton farklılıklarıyla esere derinlik kazandırmakta ve renk paletinin sadeliğine rağmen bir zenginlik ve karmaşıklık hissi oluşturmaktadır. Eserlerinde daha önceleri yer verdiği çizgi ve hacimleme tekniklerini terk ederek, kayalar, dağlar ve bulutları ince ve yassı fırça darbeleriyle şekillendirmiştir. Bu üslup, zamanla daha spontane ve eskiz niteliğinde bir hale gelmiştir.

"Noktürn" serisinin en çarpıcı örneklerinden biri olan bu eser, Thames Nehri kıyısında, Londra'nın gece atmosferini ve ışık yansımalarını yakalamayı amaçlamaktadır. Kompozisyonun büyük bölümü, saydam gri-mavi inceltilmiş boyalarla oluşturulmuş ve Cremorne Bahçeleri'nin ünlü eğlence parkındaki havai fişeklerin parlak beyaz ve sarı (yıldız) boya noktalarıyla süslenmiştir. Orta planda yer alan, yapıları andıran gölgeler, patlayan fişeklerin ışığıyla hafifçe aydınlanmakta ve soyut bir anlatımla tasvir edilmektedir. Whistler'in tüm eserleri arasında, halkın en fazla ilgisini çeken ancak gerçekçi doğa tasvirinden en uzak olan tablo, bu eserdir. Uzakdoğu Sanatı'na öykünerek, Çin harflerine benzer kaligrafik şekiller kullanması da oldukça dikkat çekicidir (Behar, 1984: 93-94).



Görsel 6. Cromorne Işıkları: Gece Mavisi ve Gümüş Yıldız, James Mc Neill Whistler, T.Ü.Y.B., 50x75 cm, 1872.

Whistler, Londra'ya yerleşmesinin ardından modern sanatın savunuculuğunu tek başına üstlenerek sanatsal anlayışını Akademi kurallarına bağlı kalmadan sürdürmeye devam eder. Sanatçının, eserlerine alışılmışın dışında isimler verme eğilimi ve sanat kurumlarının geleneksel kurallarına karşı duyarsız tutumu, dönemin en önemli sanat eleştirmenlerinden biri olan John Ruskin'in sert tepkisini çekmesine yol açar.

Whistler, Japon sanatından ilham alarak oluşturduğu bazı gece manzaralarını 1877 yılında "Geceseller" (Nocturnes - Gece Görünümleri) adıyla sergiler. Ancak sanatçının her bir esere iki yüz eski İngiliz lirası değer biçmesi, Ruskin'in bu durumu sert bir şekilde ve ağır sözlerle eleştirmesine neden olur: "Halkın suratına bir çanak boya atmak için bir soytarının iki yüz eski İngiliz lirası isteyebileceğini hiç ummazdım".

Bu ifadeler karşılık Whistler, Ruskin'e hakaret davası açar. Mahkeme süreci, sanatçının estetik bakış açısı ile kamuoyunun ve sanat eleştirmenlerinin yaklaşımı arasındaki derin ayrılığı daha da belirgin hâle getirir. Duruşma sırasında Whistler'e, yalnızca iki günde tamamladığı bir tablo için gerçekten bu kadar yüksek bir ücret talep edip etmediği sorulduğunda, cevabı şu şekilde olur: "Hayır, iki günlük bir iş için değil, tüm bir yaşam boyunca elde ettiğim bilgiye karşılık o parayı istiyorum" (Gombrich, 1986: 422).

Savunma avukatı bu kez, resmin kompozisyonu hakkında soru sorar: "Resmin ortasındaki bu yapı nedir?.. Teleskop mu?.. Yangın merdiveni mi?"

Whistler cevabında; yakın plânda köprü ayaklarının görüldüğü ve Hiroshige'ye ait olan "Ryogoku'da Mehtap" adlı Japon baskı eserden alıntı yapılan köprünün, "Eski Battersea Köprüsü: Gece Mavisi ve Altın Yıldız" (1875) adlı eserinde kendince sentez edildiğini, zorlanarak da olsa söyleyebilmiştir (Yamada, 1976: 35 & Phadion, 1996: 218).

Mahkeme sürecinde ne savcı ne de jüri üyeleri, Whistler'in gece manzaralarının yalnızca "sanatsal bir düzenleme" olduğu yönündeki açıklamasını tam anlamıyla kavrayabilmiştir. Sonuçta mahkeme, Whistler'in lehine bir karar vermiş ancak sanatçı yalnızca sembolik bir tazminat almış ve mahkeme masraflarını John Ruskin ile paylaşmak zorunda kalmıştır.

Empresyonist sanatçılar Sen Nehri üzerinde gün ışığının değişken etkilerini resmetmeye çalışırken, Whistler ise Thames Nehri'nde yaptığı gece gezintilerinden ve stüdyosunun bulunduğu Chelsea bölgesinde gerçekleştirdiği yürüyüşlerden ilham alarak gece manzaraları tasvir etmiştir. Sanatçı, bu gezintiler sırasında renk notları tutmamış, ertesi gün stüdyosunda istediği görüntüyü zihninde canlandıramadığı takdirde, hafızasını tazelemek için aynı mekâna tekrar gitmiştir. Bu, Uzak Doğu resmindeki izlenimciliğe dayalı geleneksel bir yöntemdir.

"Eski Battersea Köprüsü: Gece Mavisi ve Altın Yıldız" adlı eserinde, köprü üzerindeki figürlerin insan olup olmadığı sorulduğunda, sanatçının cevabı şu şekilde olmuştur: "Nasıl isterseniz öyle olsun. Bu resim, yalnızca ay ışığının resmidir". Belirli mekânları tasvir etmekten ziyade, gecenin belirsiz ve bulanık formlarının oluşturduğu koyu ve yumuşak tonların çağrıştırdığı ruh hâlini yansıtmaktır. Ana rengi oluşturan mavi tonlarını daha güçlü kılmak amacıyla, kırmızı zemin boyası uygulanmış emici tuval kullanmış ve bu sayede çağrışım yüklü, cesur kompozisyonlar yaratmıştır. Gökyüzünün ve suyun puslu mavilikleri, Cremorne Bahçeleri'ndeki eğlence parkında havai fişeklerin parlak ışıklarıyla aydınlatılmış, bu geniş alanlar ise köprü parmaklıkları, ufuk çizgisi ve ön plandaki tekne gibi unsurlar ile dengelenmiştir. Japon kompozisyon sanatının temel ilkelerini derinlemesine kavradığını göstermiştir. Simetriden yoksun, ancak dengeli bir biçimde düzenlenmiş figürler ve boşluklar, sanatçının Japon estetik anlayışına olan hakimiyetini ortaya koymaktadır (Behar, 1984: 94).

Eser, Uzakdoğu sanatında olağan kabul edilen ancak Batı sanat anlayışı içerisinde 'skandal' olarak değerlendirilen yeni bir bakış açısının önemli bir örneğini teşkil etmektedir. Japon sanatıyla olan yakın ilişkisini ve Doğu estetiğinden aldığı ilhamı gözler önüne sermektedir. Geleneksel Batı perspektif anlayışına meydan okuyan bu kompozisyon, asimetri, sadeleştirilmiş formlar ve atmosferik etkilere verilen önemi vurgulayan Japon ukiyo-e (yüzen dünya) baskılarının etkisini taşımaktadır. Avrupa sanatında alışılmışın dışında bir kompozisyon anlayışı benimseyerek, Batı'daki akademik sanat normlarından uzaklaşmıştır. Bu yönüyle, Batı'da sanatsal ve eleştirel tartışmalara yol açmış; ancak Uzakdoğu perspektifinde doğal ve estetik açıdan kabul gören bir yaklaşımı yansıtmıştır (Yamada, 1976: 35).



Görsel 7 (soldaki): Ryogoku'da Mehtap, Hiroshige Ando, Renkli Tahta Baskı, 25x36 cm, 1831.
Görsel 8 (sağdaki): Eski Battersea Köprüsü: Gece Mavisi ve Altın Yıldız, James McNeill Whistler, T.Ü.Y.B., 66.7x50.2 cm, 1875.

Japonizm'in arkasındaki temel unsurlar, Whistler için önemli bir ilham kaynağı olmuştur. Japon Baskı Sanatı'nın iki önemli kavramı olan "Farklı Renk Armonisi" ve "Yeni Bakış Açısı" kavramları, sanatçının eserlerinde, özellikle de "Gece Resimleri"nde belirgin bir şekilde kendini göstermektedir. Bu kavramlar, Uzakdoğu'nun alışık olduğu ancak Batı sanatında yeni ve alışılmadık olan yaklaşımlar olarak, Whistler'in resimlerinde önemli bir rol oynamıştır.

Sanatçı, Japon baskıları hakkında "resimlerin başarıya ulaşmasının aslında ters bir durum olmadığını, ancak başarıya ulaşan bir eserin tekrara rağmen hâlâ yeni ve özgün kalabilmesinin önemli olduğunu" ifade etmiştir. Bu yaklaşım, Whistler'in Japon Resim Sanatı'ndan aldığı ilhamı ve Batı sanatına getirdiği yenilikçi bir bakış açısını anlamaya yardımcı olmaktadır. Batı'da var olan sanat anlayışlarına karşılık geleneksel Japon baskılarında keşfettiği yeni unsurlar, Batı sanatına taze bir soluk getirecek olan bir yaklaşım kazandırmıştır (Yamada, 1976: 35).

Sonuç

James McNeill Whistler'in sanatsal üretimi, Japonizm'in Batı sanatına kazandırdığı estetik ve kompozisyon anlayışının en güçlü örneklerinden biri olarak değerlendirilmektedir. Sanatçının Japon baskı sanatı (Ukiyo-e) ile kurduğu ilişki, yalnızca biçimsel bir etkileşimle sınırlı kalmamış, aynı zamanda Batı sanatındaki perspektif, renk kullanımı ve kompozisyon anlayışını kökten değiştiren sanatsal bir dönüşümün parçası olmuştur. Whistler, Japon sanatının sunduğu alternatif estetik yaklaşımları Batı sanatına entegre ederek, modern sanatın gelişiminde önemli bir rol oynamıştır.

Özellikle 19. yüzyılın ikinci yarısında, Batı dünyasında Japon sanatına olan ilginin artmasıyla birlikte, sanatçılar Japon baskı sanatının kompozisyon tekniklerinden, renk armonilerinden ve bakış açılarından ilham almışlardır.

Whistler'in eserleri, Japon sanatı ile Batı sanatı arasındaki kültürel ve sanatsal alışverişin en dikkat çekici örneklerinden biri olarak öne çıkmaktadır. Japon baskılarının simetriden uzak, dinamik kompozisyon anlayışı, sadeleştirilmiş formları ve atmosfer yaratmaya yönelik yaklaşımı, sanatçının eserlerinde belirgin bir şekilde gözlemlenmektedir. Whistler'in sanatı, yalnızca Japon sanatının Batı üzerindeki yüzeysel bir etkisi olarak değil; Batı sanatına estetik ve kavramsal anlamda yeni bir yön kazandıran derin bir dönüşümün aracı olarak da ele alınmalıdır.

Japon sanatından edindiği estetik anlayış, özellikle Empresyonist ve Post-Empresyonist sanatçılar üzerinde büyük bir etki yaratmış; Batılı sanatçıların geleneksel perspektif ve ışık-gölge kullanımına dayalı akademik sanat anlayışından uzaklaşmalarına katkıda bulunmuştur. Japon baskılarının iki boyutlu mekânsal organizasyonu ve renk alanlarının özgün düzenlenişi, Whistler'in eserlerinde Batı sanatının alışlagelmiş kurallarından koparak, yeni bir görsel anlatım dili geliştirmesine imkân tanımıştır.

Japonizm etkisiyle ortaya koyduğu eserler, Batı sanatında yalnızca yüzeysel bir egzotizm olarak değil; biçimsel, kompozisyonel ve kavramsal dönüşümlere öncülük eden bir paradigma değişimi olarak değerlendirilmelidir. Bu etkileşim, Doğu ve Batı arasındaki kültürel alışverişin sanat tarihindeki en güçlü örneklerinden birini temsil etmekte ve modern sanatın biçimlenmesinde temel unsurlardan biri olarak önemini korumaktadır.

KAYNAKÇA

- Behar, İ. (1984). *Büyük Ressamlar*. İstanbul: Kardeş Yayıncılık.
- Birsel, S. (1967). *Fransız Resmi'nde İzlenimcilik*. Ankara: Doğu Ltd. Şti. Matbaası.
- Çığışar, T. (2000). 19. Yy. – 20. Yy. *Çağdaş Batı Sanatı'nda Uzakdoğu (Çin ve Japon) Etkileri*. Yayımlanmamış doktora tezi. Ankara: Gazi Üniversitesi.
- Gombrich, E. (1986). *Sanatın Öyküsü*. (B. Cömert, Çev.). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Phaidon Ltd. (1996). *The Book of Art*. London: Phaidon Press Ltd.
- Terukazu, A. (1990). *Japanese Painting*. New York: Rizzoli International Publications.
- Turani, A. (1960). *Modern Resim Sanatının Gerçek Çehresi*. Ankara: Doğu Ltd. Şti. Matbaası.
- Walther, I. F. & Metzger, R. (1993). *Van Gogh-The Complete Paintings-I*. Italy: Benedikt Taschen.
- Yamada, C. F. (1976). *Dialogue in Art-Japan and the West*. New York: Kodansha International Ltd.

GÖRSEL KAYNAKÇA

- Görsel 1.** <https://www.fruugo.com.tr/caprice-mor-ve-alt%25C4%25B1n-james-abbot-mcneill-whistler-50x37cm/p-30197160-63459303> (e.t. 27.03.2025)
- Görsel 2.** <https://www.viewingjapaneseprints.net/texts/ukiyo/harunobu.html> (e.t. 27.03.2025)

JAMES MC NEİLL WHİSTLER RESİMLERİNDE JAPONİZM ETKİLERİ

Görsel 3. https://en.wikipedia.org/wiki/The_Princess_from_the_Land_of_Porcelain (e.t. 27.03.2025)

Görsel 4. https://ukiyo-e.org/image/bm/AN00632482_001_1 (e.t. 28.03.2025)

Görsel 5. https://www.wga.hu/html_m/w/whistler/balcony.html (e.t. 28.03.2025)

Görsel 6. <https://shop.tate.org.uk/whistler-nocturne---cremorne-lights/whiwhi039.html> (e.t. 28.03.2025)

Görsel 7. <https://ukiyo-e.org/image/artelino/14883g1> (e.t. 28.03.2025)

Görsel 8. <https://www.arthipo.com/tr-tr/james-abbott-mcneill-whistler-gece-mavi-ve-alt%C4%B1n-eski-battersea-k%C3%B6pr%C3%BCs%C3%BC.html> (e.t. 28.03.2025)



SANATTA ÇAĞDAŞ BİR STRATEJİ OLARAK TEKNOLOJİ KULLANIMI

Tuncay KOÇAY, Mehmet Ali BÜYÜKPARMAKSIZ***

Özet

Teknoloji ve sanatın farklı yaklaşımlar üzerinden günümüze değin süregelen etkileşimi, sanatçılar için yeni perspektif ve ifade olanakları sunarken sanatın sınırlarının genişlemesine de büyük katkı sağlamıştır. Hâlen teknolojiyle iç içe geçmiş olarak devam eden bu dönüşüm, sanatçıların üretim süreçlerini ve sanatsal yaklaşımlarını etkilemeye devam etmektedir. Bu araştırmanın amacı, sanat pratiklerinde teknolojiyi bir ifade aracı olarak kullanan sanatçılardan Nicholas Schöffer, Olafur Eliasson, Stelarc, Zimoun ve Rafael Lozano-Hemmer'in yapıtları üzerinden, sanat ile teknoloji arasındaki stratejik ilişkinin ortaya konulmasıdır. Çalışma, sanat ile teknolojinin kesişiminde oluşan yaratıcı birlikteliği analiz ederek, çağdaş sanatın daha derinlikli biçimde anlaşılmasına katkı sunmayı hedeflemektedir. Sanat ve teknoloji arasındaki etkileşimin temel alındığı bu araştırma kapsamında, söz konusu sanatçıların yapıtlarından örneklerle teknolojinin sanatsal üretim süreçlerine etkisi değerlendirilerek elde edilen bulgular doğrultusunda, teknolojik gelişmelerin sanatı disiplinlerarası, çok katmanlı ve etkileşimli bir temsil biçimine dönüştürdüğü sonucuna ulaşılmıştır. Bu dönüşüm, yalnızca sanatçılar için yeni görselleştirme ve ifade olanakları yaratmakla kalmamış; izleyiciyle kurulan ilişkiyi de daha katılımcı ve deneyim temelli bir yapıya taşımıştır. Teknolojiyi yaratıcı bir unsur olarak ele alan sanatçılar, kimi zaman kendi bedenlerini sanatsal nesneye dönüştürerek kimi zaman teknoloji aracılığıyla izleyicinin algı mekanizmalarını zorlayarak kimi zaman da teknolojinin basit veya karmaşık bileşenleriyle ortaya çıkan estetik olguları sorgulamış; böylece çağdaş sanatta yeni bakış açıları geliştirmişlerdir.

Anahtar Kelimeler: Sanat ve Teknoloji, Yeni Medya Sanatı, Postmodern estetik, Enstalasyon

THE USE OF TECHNOLOGY AS A CONTEMPORARY STRATEGY IN ART

Abstract

The ongoing interaction between technology and art through various approaches has significantly contributed to the expansion of the boundaries of art by offering artists new perspectives and modes of expression. This transformation, which continues to evolve in close

* Dr. Öğretim Üyesi, Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü/Resim Anasanat Dalı, ORCID: 0000-0001-6240-2927, tuncaykocay@gmail.com

** Doç. Dr., Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü/Resim Anasanat Dalı, ORCID: 0000-0003-2994-5828, mehmetalibp@gmail.com

connection with technology, still exerts a considerable influence on the creative processes and artistic approaches of contemporary artists. The aim of this study is to examine the strategic relationship between art and technology through the works of selected artists—Nicholas Schöffer, Olafur Eliasson, Stelarc, Zimoun, and Rafael Lozano-Hemmer—who employ technology as a means of expression in their artistic practices. By analyzing the creative convergence at the intersection of art and technology, the study seeks to contribute to a more nuanced understanding of contemporary art. Grounded in the interplay between art and technology, this research evaluates the impact of technological elements on artistic production processes through selected examples from the aforementioned artists' works. Based on the findings, it is concluded that technological developments have transformed art into an interdisciplinary, multilayered, and interactive mode of representation. This transformation has not only expanded the possibilities of visualization and expression for artists but also redefined the relationship with the viewer, rendering it more participatory and experience-oriented. Artists who regard technology as a creative component have, at times, transformed their own bodies into artistic objects, challenged the perceptual mechanisms of the audience through technological means, or questioned aesthetic phenomena emerging from both simple and complex technological components. Through such practices, they have introduced new perspectives within the field of contemporary art.

Keywords: Art and Technology, New Media Art, Postmodern Aesthetics, Instalation

Giriş

Teknolojinin hızla gelişmesi, sanatın üretim ve icra süreçlerinde köklü değişikliklere yol açmış, sanatsal alanlara nüfuz ederek birçok farklı aşamada kendini göstermiştir. Geçmişte sanatçılar için zorlu olan üretim süreçleri, 21. yüzyıl teknolojisinin sunduğu imkanlarla kolaylaşarak bunun yanında yeni imgeler, estetik değerler ve anlatım biçimleriyle (Yüksel, 2014: 64-65) birlikte sanatsal üretimlerde yeni kodların oluşması da sağlanmıştır (Bayık, 2012: 81-82). Bu bağlamda, disiplinlerarası üretimler günümüz sanatında önem kazanmış, geleneksel estetik değerlerin yerini yeni estetik değerler almış ve teknoloji, sanatçıların üretim süreçlerinde yaratıcılıklarının önemli bir unsuru ve stratejisi haline gelmiştir.

Nitel araştırma yöntemi kullanılan bu çalışmada, teknolojiyi sanatsal üretimlerinin önemli bir bileşeni haline getiren Nicholas Schöffer, Olafur Eliasson, Stelarc, Zimoun ve Rafael-Lozano Hemmer gibi sanatçıların sanat ve teknoloji bileşimindeki stratejik ilişkilerinin, seçilmiş örneklerle ortaya konulması amaçlanmıştır. Bu beş sanatçının sanat ve teknoloji ilişkisini ortaya koyan eserleri betimsel analiz yöntemiyle yorumlanmıştır. Araştırmanın, teknoloji ve sanatın stratejik birlikteliğini anlaşılır hale getirmesi, aynı zamanda günümüz sanatının daha iyi algılanması ve anlamlandırılması açısından önemli görülmektedir. Bu değerlendirmeler aracılığıyla, teknolojinin sanat üretiminde nasıl bir araç, ortam veya aracı rolü üstlendiği, sanatçının yaratım sürecine nasıl entegre edildiği ve sanat eserinin sergilenme biçimi üzerinde ne gibi yenilikçi yöntemlerin benimsendiği ortaya konulacaktır. Böylelikle, çalışmada, sanat ve teknoloji ilişkisinden yola

çıkılarak teknolojinin güncel sanat pratiklerine olan katkısı, sanatın biçimsel, kavramsal ve deneyimsel boyutları üzerinden kapsamlı bir perspektifle incelenmesi hedeflenmektedir.

Sanat ve Teknoloji İlişkisi

Sanat ve teknoloji arasındaki etkileşim tarih boyunca farklı biçimlerde var olmuştur. Mağara resimlerinden başlayarak sanatçılar, dönemin teknik imkanlarını yaratıcı ifade için kullanmışlardır (Elitsoy, 2008: 11). Karşılıklı bir etkileşim içinde sanat ve teknoloji, tarihin her döneminde birbirinden etkilenmiştir (Artut, 2021: 2). İlk çağlardan beri insanlar, o dönemin teknolojisini kullanarak sanatsal açıdan malzeme zenginliğinin artmasına önayak olmuşlardır (Elitsoy, 2008: 11).

19. yüzyılda başlayan endüstrileşme süreci, hayal ürünü makinelere ve teknolojiye olan ilginin günden güne artmasını sağlamıştır (Basalla, 2013: 121). Özellikle 20. yüzyılın başlarından itibaren ortaya çıkan teknolojilerle sanatın kurduğu yeni ve radikal ilişkiler, sanat üretiminin hem biçim hem de anlam düzeyinde köklü bir dönüşüm geçirmesine zemin hazırlamıştır. Modernizmin makine estetiği ve avangard hareketleri (ör. Dada, Fütürizm, Konstrüktivizm), sanatta teknoloji kullanımını biçimlendirirken 20. yüzyılda sanat alanında artan bu ilgi, sanatı radikal olarak dönüştürmüştür. Teknolojinin avangard sanatı dönüştürmede önemli bir rolü vardır. Bu bağlamda avangard sanatın, 1900'lü yıllardan sonra teknolojiyi ve hayal gücünü sanatsal üretimlerle birleştirdiği söylenebilir (Huyssen, 1988: 62-64). Sanatsal eserlerin teknoloji ile kurduğu bağ geliştikçe, sanat yeni oluşumlar aramaya başlamış ve bu durum malzeme, biçim ve üretim tekniklerinin zenginleşmesine zemin hazırlamıştır (Elitsoy, 2008: 11). Tarihi avangardın sanatsal buluşları ve teknikleri, birçok alanda kullanılarak teknolojinin estetize edilmesini sağlamıştır (Huyssen, 1988: 69). Dolayısıyla sanat, günden güne iletişim olanaklarını artırmış, teknolojiden faydalanarak malzeme ve biçimsel anlatım alanını genişletmiştir (Çiçekli, 2008: 5). Teknolojik gelişmelerle artan çeşitlilik, sanatçıların yeni arayışlara yönelmesine sebep olmuş ve sonuçta sanat eserleri yeniden biçimlenerek, teknolojinin sanat eserinin bir parçası haline gelmesine sebep olmuş (Altay, 2019: 1) ve teknoloji, yaratıcı sürecin önemli bir unsuru haline gelmiştir. Teknolojinin araçsallaştırılması veya sanatsal üretimlerin başat elemanı olarak ele alındığı eserler aracılığıyla, yeni ifade olanakları ortaya çıkmış ve sanatçılar için bir anlamda yeni alanlar açılmıştır. Ortaya çıkan her yeni teknolojik gelişme sanatsal üretim sürecinin önemli bir yardımcısı haline gelmiştir. Dolayısıyla hızla gelişen teknoloji, eser üretim biçimlerine yön vermiştir. 19. yüzyılda empresyonist sanatçıların atölyelerinden çıkarak doğayı konu alan resim yapımları, boya teknolojisindeki gelişmeler ve şövalelerin taşınabilir nitelikte olması sayesinde olmuştur. Sonraki yıllarda fotoğraf makinesinin ve video kameranın icat edilmesi, sanat ve teknoloji etkileşimini sağlayan önemli gelişmelerdir (Artut, 2021: 2). Bu bağlamda sanat ve teknoloji etkileşimi, fotoğrafın bulunmasıyla müdahaleci ve tayin edici bir noktaya gelmiştir. 19. yüzyılın başlarında fotoğrafın bir malzeme olarak sanatın içine girmesi, modern sanatın ve sonrasında sanatın sorgulayıcı bir hal

almasının sağlanmasında etkili olduğu söylenebilir. Aslında fotoğraf, sanatta yeni bir sorgu alanı açarak sanatı özgürleştirmiştir (Karaçalı, 2009: 12). Böylece video kameranin ve fotoğraf makinesinin icadı, sanat ve teknoloji arasında bir bağ kurarak sanat eserlerinin biçimlenmesinde önemli bir rol oynamıştır.

"Yirminci yüzyıl başlarında sanatsal anlamda iyiden iyiye hız kazanan dönüşüm sürecinde, bilim ve teknolojik gelişmelere kayıtsız kalmayan sanatçıların sanat gündemine taşıdıkları yeni meseleler önemli bir yer tutmuştur" (Koçay 2022: 54). Yüzyılın ilk çeyreğinde geleneksel sanata karşı tutumlarıyla varlık gösteren Dada hareketinde Marcel Duchamp, 1917 yılında "Çeşme" ismini verdiği fabrikasyon bir nesne olan pisuarı, sanat bağlamında sergileyerek hazır nesne (ready-made) kavramını ortaya çıkarmış ve bu nesneyi kavramsal bir anlayışla sergileyerek teknolojiyi sanatın hizmetine sunmuştur (Törer, 2019: 157). Sanatçı bu yaklaşımıyla, sanatın yalnızca biçime dayalı bir süreç değil, aynı zamanda düşünsel bir boyutu olduğuna işaret ederek sanatla teknoloji arasında hâlâ geçerli olan bir etkileşim alanı açmıştır. Bu noktada Duchamp'ın teknolojiyi araçsallaştırma biçimi, sanatsal üretim sürecinde kavramsal düşünmenin gücünü ve çağın araçlarıyla yeniden tanımlanabilen bir sanat anlayışının göstergelerinden olmuştur. Teknoloji temelinde, 1920'li yıllarda hareket ve sanat ilişkisine dair atılımların başlaması, sanatta hareketin ifadesini ve yeni anlatı olanaklarının önünü açmıştır (Tekin, 2020: 660). Bu dönemde Konstrüktivist, Dadaist ve Fütürist sanatçılar tarafından makine estetiğinin ön planda tutulduğu eserler üretilmiştir. Bu modern sanat akımları, mühendis-sanatçı kavramını ortaya çıkararak geleneksel estetik değerlerin yerine daha başka değerlerin gelmesini sağlamıştır (Bayık, 2012: 27). Sanatçı Lazslo Moholy Nagy 1920'lerin başlarında hareketsiz olan sanata teknolojiyi dahil ederek hareket kazandırmış, ışık ve fiziksel hareketi dahil ettiği eserleriyle (Koçay, 2022: 316) sanat nesnesi, mekânı ve sanat nesnesinin algısı açısından sanata yeni açılımlar kazandırmıştır. Sanatçının "Light Space Modulator" (Işık Mekân Modülatörü) adlı çalışması, teknolojiyi sanat nesnesini oluşturan başlıca bir araç ve mekânı bu sanat nesnesinin anlam kazanmasındaki en önemli gereksinimlerden biri haline getirmiştir. 20. yüzyılda çoğu sanatçı, sanat ve bilimin disiplinlerarası ortaklığı ile insan ve makine arasındaki ilişkileri ele almış, teknolojik nesnelerin bağlamından koparılması yoluyla makine estetiğinin gelişimine katkı sağlamışlardır (Çiçekli, 2008: 98-99). Bu süreçte makine estetiği, sanatın önemli bir kavramı haline gelmiş ve teknolojik nesneler sanat dağarcığında kendine yer edinmiştir. 20. yüzyılın başlarında, özellikle sanayileşme ve teknolojik gelişmelerin ivme kazanmasıyla sanatın gündeminde yer edinmiş olan makine estetiği modernite ile ilişkili bir kavram olarak ortaya çıkmıştır. Makinelerin biçim, işlev ve çalışma biçimlerini estetik bir değer olarak gören sanatçılar onları doğrudan yaratım süreçlerine entegre etmişlerdir. Bu yönelimin izleri özellikle Fütürizm, Konstrüktivizm ve Bauhaus gibi sanat ve tasarım akımlarında açıkça görülür. Sanatın durağanlıktan kurtulmasında önemli bir araç olarak ele alınmış olan makinelerin günümüz teknolojik sanatının temellerinin oluşmasında önemli bir yere sahip olduğunu söylemek mümkündür.

Postmodern Dönemde Teknoloji ve Sanat

Teknoloji yüzyılı olarak adlandırılan 21. yüzyıl sanatsal üretimler ve sanatçılar için her türlü teknolojik altyapının kullanıldığı yeni bir çağın başlangıcı olarak kabul edilmektedir. Sanatçıların kavramsal olarak farklı bir anlayış geliştirdiği bu dönem, "öncü" uygulamaların ve sanatsal pratiklerin ortaya çıkmaya devam ettiği yaratıcı bir süreç olarak ifade edilebilir. Özkan'a göre (2020: 207), postmodern dönemde üretim yapan sanatçılar, güncel sanatta anlamı yıkıp yeniden inşa etmek için makinelerden yararlanmaktadır. Artık makineler, anlam üreten sanatçılara dönüşmüştür. Bingöl ve Bingöl'e göre (2018: 123), bu dönemde yeni medyaları keşfetme kaygısında olan sanatçılar, sanatsal üretimlerini farklı disiplinlerin iş birliğindeki yeni anlamlar ve kurgulardan oluşan projeler yoluyla gerçekleştirmektedir. Uysal'a göre (2011: 24) günümüzde sanatçılar, bir yandan kavramlarla sanatsal üretimlerini gerçekleştirirken diğer yandan malzemeye düşünerek üretimlerini gerçekleştirmektedirler. Bu noktada postmodern sanatçılar, disiplinlerarası bir iş birliği ile makineleri bir araç olarak değil, anlam üreten kavramsal bir yapıda görerek malzeme temelli düşünmüşler ve sanat eserlerini üretmişlerdir.

Bu dönemde üretim-tüketim ilişkisinde yeni anlayışlar gelişmiş ve 1950'li yıllarda başlayan teknik gelişmelerle sanat, yeni bir boyut kazanmıştır. Sanatçılar için farklı ortamlar aracılığıyla ışık, ses ve hareketin eserler üzerinde uygulanması, izleyici için çeşitli ve yeni görsel deneyimler meydana getirmiştir (Durmaz, 2018: 92-93). Güncel teknolojilerin ürünleri olan bu araçlar, güncel sanat pratiklerinin 1960 sonrası dijital versiyonu şeklinde okunabilir (Kırmızıgül, 2019: 215). 1960 sonrası, tıpkı Duchamp'ın hazır yapım nesneleri gibi Andy Warhol'un serigrafi baskılar ile ürettiği eserleri de teknoloji ile bağlantılı ürünler olarak görülebilir. Sanatçılar dijital teknolojiler ve manipülasyon teknikleriyle sanatsal üretimlerini yaratabilmekte, teknoloji ile yaratıcılığını artırmakta ve bu sayede teknoloji de sanata dahil olmaktadır (Koca Gökçe, 2014: 128-130).

Sanal ile gerçek arasındaki teknolojinin varlığı; pop sanat, fotoğraf, video sanatı, aksaklık sanat (glitch art), internet sanatı, dijital sanat ve yeni medya sanatı gibi oluşumların ortaya çıkmasını sağlamıştır (Renkçi Taştan, 2015: 171). Aynı zamanda multidisipliner bir yapı sergileyen güncel sanat pratikleri dijitalleştirilmiş performans, enstalasyon, heykel, video ve animasyon, jeneratif, algoritmik, yazılım, multimedya, robotik sanat gibi alanları kapsamaktadır. Bu kapsam, elektronik, telematik, oluşumsal (generative), enformasyon, sanal gerçeklik (veya genişletilmiş gerçeklik), yazılım, e-posta, veri, viral, siberformans, tele-kinetik heykel, ağ-şiiri, yapay zekâ happening'i, sanal dünya performansı, siber-beden, bilgisayar oyunu, etkileşimli multimedya enstalasyonu, sosyal ağ plastığı, genom ve hack'leme (Uçkan, 2008) gibi temeli teknolojiye dayanan sanatsal oluşumları da içermektedir.

Teknolojinin sanat ve kamusal alan üzerindeki etkisi, çağımızın hızla değişen dünyasında sanatsal üretimden sergileme yöntemlerine, kamusal alan algısından toplumsal etkileşime kadar çok boyutlu bir dönüşüm yaratmıştır. Bu dönüşüm, bilim,

sanat ve teknolojinin bir araya gelmesiyle mimarinin birleşik ve dinamik formlara dönüştürüldüğü yaşayan mekanlar oluşturulmuştur (Alıcı ve Bozkurt, 2023: 5475-5476). Bu bağlamda sanat, müze ve galeri gibi kapalı alanların dışına taşınarak sokak, park, meydan gibi herkese açık alanlarda toplumla buluşturulmasının hedeflendiği bir kamusal sanat (Yavuz ve Özer, 2023: 8366) anlayışı ortaya çıkmıştır. Böylece sanatın herkes tarafından erişilebilir ve deneyimlenebilir olması amaçlanmıştır. Teknolojiyi temel alan bu uygulamalar, kent mekanlarını sadece pasif bir arka plan olmaktan çıkarıp, interaktif ve dinamik sanat platformlarına dönüştürmüştür. Dolayısıyla kamusal alanlar, yeni medya sanatı ve interaktif enstalasyonlarla sosyal etkileşim için ilham verici platformlara dönüşerek, şehir mekanları sanata duyarlı kentsel alanlar haline gelmiştir (Alıcı ve Bozkurt, 2023: 5478).

Dijitalleşmenin kamusal alanı demokratikleştirme potansiyeline ilişkin hem iyimser hem eleştirel görüşler mevcuttur. İnternet ve yeni medya belirli güç odaklarının tahakküm aracı haline gelerek medyanın özerkliğini sınırlayabilmektedir (Avcil, 2021: 95). Bilgi teknolojilerinin yaygınlaşmasıyla gözetim ve denetim pratikleri yeniden şekillenmiş, bireylerin mahremiyet ve güvenlik kaygıları artmıştır (Bozoğlu, 2018: 266). Sanat ve teknoloji birlikteliği ise bir yandan insan yaratıcılığını zorlayıp zenginleştirirken, diğer yandan teknolojiyle biçimlenen yeni sınırlar ve olasılıkları sorgulamaya açmıştır (Kılıç Doğan ve Şener, 2022: 189). Sanal ağlar, bilgi ve iletişim teknolojileri aracılığıyla kamusal alan algısı ve kullanımı dönüştürülerek fiziksel mekanlara dair yeni okuma biçimleri geliştirilmiştir. Gerçek zamanlı kentsel aktivite haritaları ve dijital iz analizleri gibi kullanıcı odaklı kamusal alan tasarımlarına veri sağlayan (Kaya ve Kandemir, 2021: 188-189) güncel teknolojiler de yenilikçi ve eleştirel bir sorgulama aracı olarak sanat alanına dahil edilmiştir. Bu gelişmeler, sanatın sadece bireysel deneyimlerle sınırlı kalmayıp, kolektif hafızayı ve toplumsal etkileşimi besleyen bir kamusal araç haline gelmesine olanak tanıdığı söylenebilir.

20. yüzyıl ortalarından itibaren Nam June Paik gibi sanatçıların sunduğu yeni ifade biçimleri sanat alanında keskin kırılmaların yaşanmasına sebep olmuştur. Bilgisayar teknolojilerinin gelişmesi ve devamında internetin yaygınlaşmasıyla dijital sanat kavramı öne çıkmaya başlamış (Türkmenoğlu, 2014: 93) sanatçılara sınırsız yaratım alanı ve teknik imkanlar sunarak yeni bir sanatsal dilin oluşmasını sağlamıştır. Yazılım ve donanımın erişilebilirliği ile internetin küresel bağlantı kapasitesi sanatçıların sınır tanımaz yaklaşımlar geliştirmesine katkı sağlamıştır. Yapay zekâ, artırılmış ve sanal gerçeklik gibi teknolojiler sanata entegre edilerek izleyici deneyimini derinleştiren yeni estetik ve duysal alanlar yaratmıştır (Derin Sağlam, 2024: 143-146). Bu bağlamda, dijital sanat sergilerinde iç mekân ve mimaride önemli dönüşümler yaşanmış; simülasyon, hologram, sanal ve artırılmış gerçeklik, dijital ekranlar ve projeksiyon haritalama gibi yöntemler yaygın biçimde kullanılmaya başlanmıştır (Kaymakçı ve Sever, 2024: 424). Sürükleyici teknolojiler gerçeklik algısını dönüştürerek izleyiciyi sanat olayının doğrudan bir parçası haline getirmiştir

(Güner, 2023: 425). Dijital sanat parçalı ve kaotik anlatımıyla izleyicide kırılğan bir dönüşümü tetikleyerek, bireyin kendi deneyimleriyle yeni anlamlar üretmesine zemin hazırlamıştır (Derin Sağlam, 2024: 146). Yapay zekâ destekli sanat, özgün üretimler ortaya koyarak sanatın tanımını, özgünlüğü ve sanatçının rolünü yeniden tartışmaya açmıştır (Özdal ve Bulut, 2024: 20). Bu dinamik yapı, sanatın ifade biçimlerini ve izleyici üzerindeki etkilerini anlamak açısından önem taşımakta ve dijital sanatın teknik yenilik olmanın ötesinde gelecekteki sanat-toplum ilişkisini dönüştürecek bir form olduğunu göstermektedir (Sağlam, 2024: 155). Dijital entegrasyonla eserler etkileşimli, süreç odaklı ve saran (immersive) yapılar kazanmıştır. Mekânsal olarak üretilen bu çalışmalarda kimi zaman izleyicinin doğrudan müdahalesi, kimi zaman da deneyime katılımı ve deneyimin aktif bir bileşeni olması şeklinde gerçekleşir. Bu etkileşim düzeyi, sanatın "ne olduğu" sorusunu genişletirken, izleyicinin kişisel yorumunu ve katılımını eserin ayrılmaz bir parçası haline getirir.

Teknoloji ve Posthumanizm

Teknolojide yaşanan hızlı değişimler ve oluşumlar, postmodern arayıştaki güncel sanatçıları etkilemiş ve modern sanat üsluplarının yanında postmodern teknolojiler ve postmodern imge stratejileriyle sanatçılara eserlerini üretme imkânı kazandırmıştır. Bu noktada biyo-mühendislik ve genetik teknolojilerinde yaşanan yeni gelişmeler, sanatçıların düşünsel süreçlerini etkilemiştir. Dolayısıyla yeni veriler bilişsel dünyayı dönüşüme uğratmış, kültür teorileriyle iletişim içinde olan arayıştaki sanatçılar, farklı bilim dalları ile etkileşim içine girmek zorunda kalmıştır (Durna Zerek, 2018: 27). Günümüzde "İnsansızlaştırma teknolojisi"nin temel alındığı makine ile insan arasındaki sınırların belirsizleştiği post-dijital bir kültür dönemi içine girilmiştir. Bu noktada post-dijital sanat, canlı ve cansız organizma, insan ve insan olmayan melez yapıların ortaya çıkmasını sağlamıştır (Güney, 2020: 140). Pragmatik aklın ön planda olduğu günümüzde teknolojinin açtığı alanlara kayan sanat, insan sonrası (posthuman) bir algı ile gerçeği kavrayış şeklimize yön vermektedir (Balkan, 2021: 103). Sanatçılar bu dönemde bedeni deneysel bir alan olarak görmüş, doğrudan bedenlerini veya video ve fotoğraf gibi araçlarla beden temsillerini sanat nesnelerine çevirmişlerdir (Özdemir, 2023: 58).

Genetik mühendisliği, klonlama gibi yöntemlerle çalışan ve biyolojik süreçleri estetik bir dille sunan biyo-sanatçılar, biyoteknik gelişmeleri ironik bir dille etik tartışmaları sanat alanına taşımışlardır (Azamet ve Karahan, 2019: 1456). Teknoloji ve biyoteknolojinin yükselişiyle birlikte posthuman kavramı, insan anlayışında radikal bir değişimi işaret etmiş; bu yaklaşım hümanizmin ikili karşıtlıklar üzerine kurulu beden anlayışına bir eleştiri olarak gelişmiştir (Kaya, 2024: 114, 124-127). Posthumanizm, insan bedeninin "eksik" olduğu düşüncesiyle transhümanist bir geleceği savunurken; insanın ölüm, hastalık ve yaşlanma gibi kusurlarını aşabileceği yeni bedenler tahayyül eder (Kaya, 2024: 48). Son yıllarda üstün insan modeline (posthuman) geçiş için araştırmalar yapılırken insan ile robotik yapıların senkronizasyonuna dayalı çalışmalar artmaktadır. Kendi gerçekliğinden koparılan

insan, sanala yönlendirilmekte ve kendini üstün kılan yönünü bir kenara bırakarak makineleşmektedir (Güney, 2020: 140). Bu bağlamda teknolojideki gelişmeler insan bedeninin ve ruhunun kendi kontrolünden çıkmasına yol açmıştır. Yaşamını daha da kolaylaştırmak için teknolojiyi bir araç olarak kullanan insan, kendi bedenini bazı eklentiler (protezler, yapay organlar) veya değişiklikler ile dönüştürmektedir. Özellikle tıp teknolojisindeki gelişmeler beden yapısının işleyişini etkilemekte ve çeşitli müdahaleleri içermektedir. Güncel sanatçılar ise bu teknolojik gelişmeleri kendi bedenlerine müdahalelerde bulunarak veya bedenlerine yapay organlar ekledikleri performanslarında sorgulamaktadır (Kozlu, 2009: 11-12). Teknolojik materyallerden yararlanan bu sanatçılar, bilim ve teknolojiyi sanat ile ilişkilendirmişlerdir (Çiçekli, 2008: 90-91).

Yeri geldiğinde toplumdaki etkilenen sanatçılar, yeri geldiğinde de toplumu etkileyen bakış açılarıyla birbiriyle etkileşim içine girmektedirler (Koca Gökçe, 2014: 128). Bu etkileşim sürecinde, sanatın bilime ve teknolojiye ışık tuttuğunu söylemek mümkündür (Çiçekli, 2008: 90-91). Geline bu noktada insan, teknoloji ve sanat ayrılmaz bir bütünü oluşturmaktadır. İyi, güzeli arayan ve kusursuz bir sanat eseri üretme kaygısı içinde olan sanatçılar, yapay zekalı bilgisayarlar, robot kollar, kendi kendine resim yapan makineler, elektrik motorları, kablolar, sayısal devreler ile iç içe olacak ve gelecekte de sanatçıların çalışmalarında bu teknolojik öğeler vücut bulacaktır (Törer, 2019: 166). Bu gelişmeler, sanatçılar için gerçeği simüle eden hipergerçek bir uzamda sanatın geleneksel yaklaşımlarını dönüştürerek anlam üretmeye devam edecek, temsil ve estetiğin karşısında anti-estetik oluşumların yaygınlaşmasını sağlayacaktır (Bayık, 2012: 1-2). Dolayısıyla teknolojinin sunduğu imkanlarla birlikte postmodern dönemde sanat, geleneksel sınırlarını aşarak çok daha geniş ve interaktif bir alana yayılmıştır. Sanatçılar, makineleri yalnızca bir araç olarak görmekle kalmayıp, onlarla birlikte anlam üreten, kavramsal derinliklere sahip eserler ortaya koymuşlardır. Yeni ve aktif bir izleme pratiği gelişmiş, sanatın toplumsal ve bireysel algı üzerindeki etkileşimi güçlendirilmiştir. Böylelikle teknoloji, sadece sanatın biçimsel dönüşümünü değil, aynı zamanda kavramsal çerçevesini ve toplumsal iletişimini de derinlemesine etkileyerek, çağdaş sanatın sınırlarını sürekli yeniden tanımlayan dinamik bir güç olmuştur.

Sanatta Çağdaş Bir Strateji Olarak Teknoloji Uygulamaları

Sanat tarihinde teknolojiyle kurduğu ilişkiyle öne çıkan isimler arasında bazı sanatçılar, çağının çok ötesinde düşünsel ve estetik yaklaşımlar geliştirmiştir. Sanat ve teknoloji dendiğinde akla gelen ilk isimlerden biri kuşkusuz Nicholas Schöffer'dir. Fransa'da yaşayan ve Macar asıllı bir sanatçı olan Schöffer, heykeltıraş ve aynı zamanda mimardır. 20. yüzyılın öncü sanatçılarından biri olarak kabul edilen Schöffer, sanat ve teknoloji entegrasyonunu kinetik-sibernetik heykellerinin ayrılmaz bir parçası haline getirmiştir. Sanatta her zaman hareket ve eylemin gerekliliğini vurgulayan sanatçı hareket, ışık ve zamanın birleşimiyle sürekli değişen ve izleyicisiyle etkileşim içerisine giren yapıtlar üreterek günümüz teknolojinin

mümkün kıldığı interaktif ve benzeri etkileşimli sanat pratiklerinin erken örneklerini üretmiştir. Sanat eserlerini canlı ve sürekli dönüşen organizmalar olarak gören Schöffer, eserlerinde teknolojinin estetik bir araç olarak nasıl kullanılabileceğini araştırmış ve teknoloji aracılığıyla insan deneyiminin nasıl zenginleştirilebileceğini irdelenmiştir.

Hareket olgusu ve kinetik kavramını çalışmalarının merkezi haline getiren sanatçı, heykellerini mekanik ve elektronik donanımlar ile çeşitli yazılımlar aracılığıyla üretmiştir. Sibernetiği de sanatında kullanan sanatçı, bu alanda bir ilk olurken eserlerinin etkileşimli ve programlanabilir olmasını sağlamıştır. İzleyiciyle etkileşim kuran, çevreye duyarlı, ışık, ses gibi çevresel faktörlere tepki verecek şekilde uyguladığı eserleriyle mekân ve zaman algısının yeniden tanımlanmasını sağlamıştır. İzleyici katılımı ve çevresel etkileşimlerle şekillenen bu eserleri, teknoloji tarafından biçimlendirilip dönüştürülürken sibernetik sistemlerin de sanata katılımını araştırmıştır.



Görsel 1. Nicolas Schöffer, CSYP 1, 1956



Görsel 2. Nicolas Schöffer, Sibernetik Kule, 1961-2016

Schöffer'in en önemli eserlerinden biri olan "CSYP 1", sanatçının kinetik ve sibernetiğe olan yaklaşımının ilk ve ikonik örneklerinden biridir (Görsel 1). Tamamıyla otomatik bir hareket mekanizmasını barındıran bu heykel üzerinde robotik kolları andıran, farklı hız ve değişken yönelimli hareketli birimleri barındırır. Elektronik temelli ve etkileşimli olarak tasarlanmış olan bu heykelde bale sanatçılarının hareketleri aracılığıyla toplanan verileri sisteme tanımlanmıştır. Toplanan verilerin elektronik sinyallere dönüştürülerek hareket mekanizmasının sanatçı tarafından yönlendirildiği bu çalışma, erken dönem sibernetik heykellerin ilk örneği olarak görülmektedir (Avcı Tuğal, 2018). Sanatçının bir diğer ikonik çalışması da Paris'te Eyfel kulesinden daha yüksek olarak yapılması planlanmış ve sonradan siyasi sebeplerden ötürü gerçekleştirilememiş olan "**Sibernetik Kule**" adlı devasa kinetik kuledir (Görsel 2). Schöffer'in 1961'de tasarladığı bu ışık kulesi ancak günümüze gelindiğinde Belçika'nın Liege kentinde 52 metrelik mimari bir boyutta gerçekleştirilebilmiştir. Üzerinde bulunan hareketli aynalar yardımıyla ışığı yönlendirerek geceye renkli ışık desenleri yayan "Light Tower" adlı bu yapı, ölçek ve

kullanılan teknoloji ile türünün ilk örneği olma özelliği göstermiştir. Zamanına göre ileri bir teknolojiye sahip olan bu eserin etki alanı kendi formunun ötesine yayılmıştır. 2016 yılında geçirdiği kapsamlı yenileme sayesinde kule artık akıllı telefonlarda bulunan bir uygulama aracılığıyla veya kendi X hesabı @cybertower üzerinden kontrol edilebilmektedir (Visitezliege, 2025).

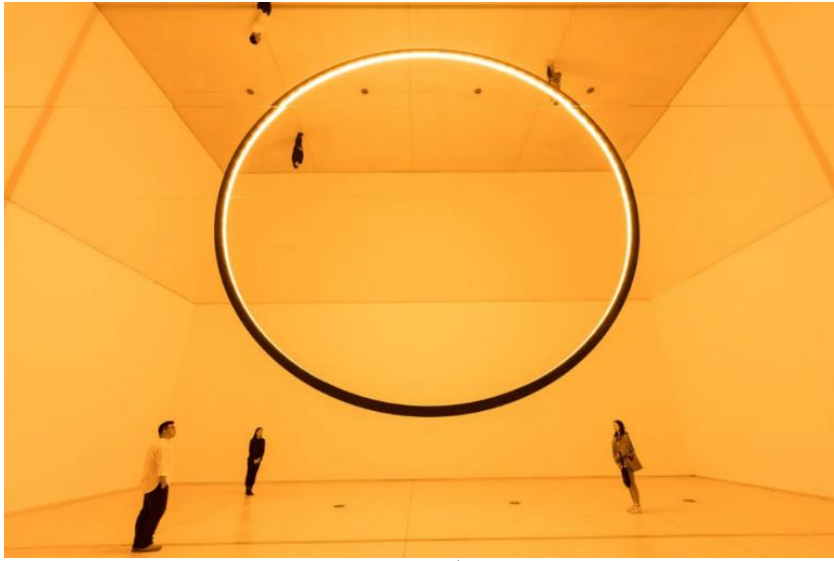
Sanat stratejisinin merkezine aldığı teknoloji ile farklı konseptlerde önemli çalışmalar üretmiştir. Bu çalışmaların başlıcalarından “Mekansal Dinamizm” adını verdiği yöntem ile; hareket algısı ile maddesizleşme hissiyatı yarattığı dinamik çalışmalarıyla mekânı heykellerine dahil etmiştir. Devamında, “Işık Dinamizmi”nde ışık kullanımıyla eserlerindeki enerjiyi ve estetik potansiyeli ortaya çıkarmış, “Zamansal Dinamizm” yöntemi ile de eserin hareketlerinin özel bir programlamayla kontrol edildiği, neredeyse sonsuz hareket kombinasyonu olanağı sunan çalışmalar yapmıştır (Rivenc ve Bek, 2016). Sanatsal aktivitelerini gerçekleştirmek için doğal fenomenleri kullanan ve sanatını icra sürecinde teknolojiyi araçsallaştırarak izleyicilere büyüleyici deneyimler yaşatan günümüzün en önemli sanatçılarından biri de Olafur Eliasson’dur. Danimarkalı sanatçı özellikle 90’lı yıllardan itibaren teknoloji birlikteliğiyle ışık, su, sis ve hava gibi doğal elementleri kullandığı çalışmalarında izleyicilere alışık olmadıkları mekânsal deneyimler yaşatan heykel ve büyük ölçekli çalışmalarıyla tanınır.

Eliasson, doğal fenomenler ve gerçek mekanlarda teknoloji aracılığıyla yarattığı algısal illüzyonları kullanarak izleyicinin duyuşal ve duygusal deneyimini merkeze alan çalışmalar icra etmektedir. Sanatçı insan algısı ile doğa arasındaki ilişkiye odaklanarak izleyiciyi bu ilişkiyi sorgulamaya iter. Çevreye olan bakış açısının değişmesiyle doğa ile teknoloji arasındaki sınırların yeniden sorgulanmasını sağlar. Teknoloji ve doğa unsurlarını bir bütün olarak ele alan sanatçı ortaya çıkardığı interaktif enstalasyonlarında izleyicinin duyuşal olmasının yanında fiziksel olarak da esere dahil olmasını sağlar. Özellikle ışık yansımaları ve su damlacıklarıyla oluşturduğu projelerinde doğal elementlerin teknolojik yollarla manipüle edilebileceğini ve bu sayede mekânın nasıl yeniden tanımlanabileceğini gösterir. Sanatçının teknoloji kullanımıyla mekânı dönüştürdüğü dinamik bir çalışma olan “Big Bang Fountain” isimli eserinde izleyiciye sonsuz varyasyonda fotografik görüntü olarak soyut formlar sunmaktadır (Görsel 3). Bu çalışma tamamen karartılmış bir odada su pompası aracılığıyla patlama şeklinde havaya püskürtülen suyun tam zirve noktasında patlayan mavi flaş ile anlık ve her defasında değişen bir görüntü olarak izleyici belleğinde yer eder. İzleyicinin rastlantısallık ve düzen arasında bir deneyim yaşarken doğa ve teknoloji arasındaki dengeye dikkati çekilir.



Görsel 3. Olafur Eliasson, "Büyük Patlama Çeşmesi", 2014.

Olafur Eliasson'un sanatsal pratiğinde ışığın kullanımı önemli bir yere sahiptir. 1990'lı yılların sonlarında başladığı monokrom aydınlatma kullanımı ile izleyicinin görme mekanizmaları ve algılama süreçleri ile izleyicinin kendi varlığını sorgulamasını sağlar. Monokrom aydınlatmanın sahip olduğu özel spektrum rengi ve dalga boyu nedeniyle izleyicinin renk algısı engellenir ve siyah beyaz dışında bir renk algılanamaz.

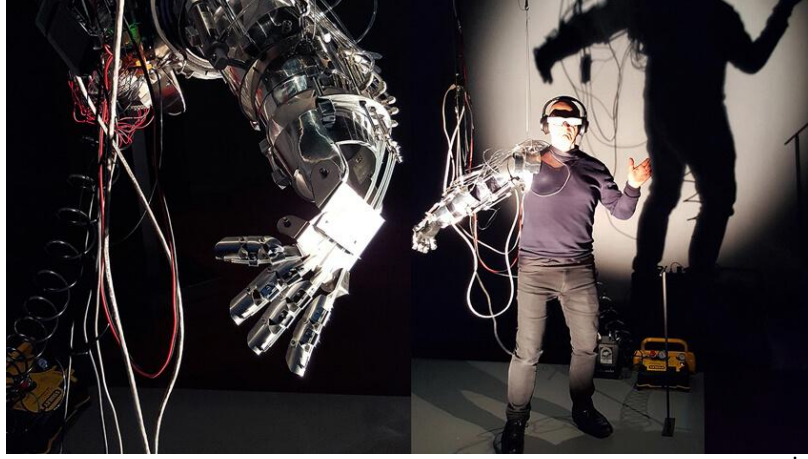


Görsel 4. Olafur Eliasson, "Şeylerin İfade Edilemez Açıklığı" 2018.

Sanatçının önemli projeleri arasında bulunan "Şeylerin İfade Edilemez Açıklığı" (The Unspeakable Openness of Things) (Görsel 4) adlı eseri bu teknikle üretilen en büyük ölçekli çalışmalarından biridir ve sanatçı eseriyle izleyiciyi ışık, mekân ve algı mekanikleri üzerinde düşünmeye iterken bunu sanatsal bir deneyime dönüştürür. Olafur Eliasson, izleyici algısını ve teknolojiyi bir araya getirerek, sanatın sadece görsel bir deneyim değil, aynı zamanda duysal ve fiziksel bir deneyim olduğunu vurgular. Eserleri, izleyicinin çevresiyle olan ilişkisini sorgulamasını sağlar ve teknolojinin bu ilişkiyi nasıl şekillendirebileceğini gösterir. Eliasson'un çalışmaları, sanatın günümüz dünyasında teknoloji ve insan algısı arasındaki etkileşimi nasıl ele alabileceğine dair önemli örnekler sunar.

Sanat ve teknoloji kesişiminde sınırları zorlayan Avustralyalı performans sanatçısı Stelarc, teknoloji ve biyoloji arasındaki etkileşimden hareketle insan bedeni ve onun teknolojiyle etkileşimi üzerine yaptığı keşiflerle sanat dünyasında önemli bir yere sahip olmuştur. İnsan bedenini biyolojik bir varlığın ötesinde teknolojik bir arayüz olarak gören sanatçı, teknoloji yardımıyla bu sınırların nasıl aşılabileceğinin keşfine yönelmiştir. Sanatçının çalışmalarında öne çıkan unsurlardan biri insanın evrimi ve bu süreçte teknolojik uzuvlarla gelişen bir beden algısı üzerinden şekillenmektedir. Sanatçı bu sorgulamalarında aynı zamanda teknolojinin insan bedenine entegrasyonu ve bununla birlikte ortaya çıkacak olası felsefi ve etik sorunları inceler. 1960'lı yıllardan itibaren bedenini araç ve hatta bazen galeri mekânı olarak kullandığı performanslarında gönüllü ameliyatlardan robotik üçüncü kollara, et kancası askılarından protezlere kadar birçok sıra dışı çalışmayla izleyiciyi etkilemiştir (Lawler-Dormer, 2018). Stelarc, performanslarının ilk dönemlerinde bedenin dayanıklılık sınırları ve izleyicinin buna tepkileri üzerine yoğunlaşırken 1990'ların ortalarından itibaren "modası geçmiş" bir insan bedeni düşüncesinden hareketle tıp ve teknolojik olanaklardan çoğunlukla faydalandığı protez ve robotik sistemler aracılığıyla bedenin işlevlerinde geliştirme ve güncelleme yapmaya çalıştığı çalışmalara yönelmiştir (Hasgüler, 2012). Bu bağlamda sanatçının 1980'li yıllarda geliştirdiği "Third Hand" adlı uzuv önemli bir yere sahiptir (Görsel 5). Bedeni dünyada işlevsel ve farkındalığı artan bir tür "evrimsel mimari" olarak gören sanatçı, bu yapının teknoloji aracılığıyla gelişimine ve evrimine katkı sağlamayı amaçlar. Stelarc'ın sağ koluna takılan bu yapay el bedenin diğer uzuvlarından bağımsız hareket eder. Hareketini sanatçının sinir sinyalleri ve kaslarından alır. Bu robotik kol geçici bir uzuv olarak değil daha önce bahsedilen bedenin sınırlarının genişlemesi ve işlevselliğine katkı sağlaması amacı taşımaktadır (Wendykowska, 2014).

Daha yakın zamanda, Stelarc, Avustralya'daki PICA'da düzenlenen "Radical Ecologies" sergisi kapsamında "Yeniden Kablolanmış / Yeniden Kurgulanmış: Parçalanmış Beden İçin Etkinlik" (Re-Wired / Re-Mixed: Event for Dismembered Body) adlı performansını gerçekleştirmiştir (Görsel 5). İnternet üzerinden erişilebilen bu performansta sanatçı, parçalanmış, dağıtılmış, senkronizasyonu bozulmuş, dikkati dağılmış ve istemsiz bir bedenin fizyolojik ve estetik deneyimini araştırmıştır. Stelarc, bir baş üstü ekran (HUD) kullanarak Londra'daki birinin gözleriyle görebiliyor ve New York'taki başka birinin kulaklarıyla duyabiliyordu. Aynı zamanda, herhangi biri, herhangi bir yerden, çevrimiçi bir arayüz aracılığıyla ekzoskeletonuna erişerek sağ kolunun istemsiz hareketlerini tetikleyebiliyordu. Bu şekilde, görme duyusu işitme duyusundan, kolu ise bedeninden bağımsız hale gelmişti. Stelarc'ın çerçevesi, insan/makine/teknoloji arasındaki sınırların hem içinde hem de ötesinde yer alır (Criado, 2025).



Görsel 5. Stelarc, "Yeniden Kablolanmış / Yeniden Kurgulanmış: Parçalanmış Beden İçin Etkinlik", 2016.

Stelarc'ın diğer bir önemli projesi olan "Üçüncü Kulak" sanatçının kendi dokularından üretilen bir kulak protezinin sol ön kolundaki derinin altına yerleştirilmesiyle ortaya çıkmıştır (Görsel 6). Bu uzuv bedeninin bir parçası haline geldikten sonra implantasyon yoluyla mikrofon eklenerek işlevi arttırılmıştır. Bu mikrofon aracılığıyla Stelarc'ın bedeni ve duydukları internet üzerinden izleyiciye aktarılmıştır (Filas, 2013). Sanatçı bu performansıyla insanın biyolojik yapısının teknoloji aracılığıyla nasıl dönüştürülebileceğini gösterirken kulağı duyuşsal bir organ olmanın ötesine taşıyarak ses aktarımı yapabilen bir araca dönüştürmüştür.



Görsel 6. Stelarc, "Üçüncü Kulak", 2007.

Stelarc, insan bedenini mekanik, elektronik ve biyoteknolojik uzantılarla birleştirerek bir sanat nesnesi ve performans aracı olarak kullanımına odaklanmıştır. Eserlerinde, bedenin potansiyelini ve sınırlarını sorgularken, insanın evrimsel sürecini hızlandırma ve bedenin sınırlarını aşma fikrini araştırmıştır. Stelarc'ın çalışmaları, insanın gelecekteki formuna dair spekülatif bir bakış sunarken, aynı

zamanda teknolojinin beden üzerindeki etkilerini sanatçının anlayışı çerçevesinde farklı bir bakış açısıyla sunar. Performansları ve enstalasyonlarıyla, izleyicileri insanlık, kimlik ve teknolojik gelişmeler arasındaki karmaşık ilişki üzerine düşünmeye zorlar.

Güncel sanatın önemli temsilcilerinden biri olan İsviçreli sanatçı Zimoun basit teknolojik birimleri bir araya getirerek oluşturduğu büyük ölçekli ses heykelleri ve enstalasyonlarıyla tanınır. Zimoun, güncel sanat dünyasında özellikle ses, hareket üzerine yoğunlaşırken aynı zamanda minimalist bir tavrı benimseyen yenilikçi bir sanatçıdır. Sanatçı, doğal ve mekanik süreçleri bir araya getirdiği eserlerinde genellikle endüstriyel malzemeleri kullanarak izleyicilere hem estetik hem de kavramsal bir deneyim sunar. Zimoun'un sanat anlayışı, insanın doğayla ve çevresiyle olan ilişkisini sorgulayan derin bir felsefi alt yapıya sahiptir ve bu yapının inşasında teknoloji sanatçı tarafından önemli bir strateji olarak kullanılır (Görsel 7).



Görsel 7. Zimoun, “510 Hazırlanmış Doğru Akım Motoru, 2142 m Halat, 20 cm'lik Tahta Çubuklar”, 2019.

Zimoun'un eserleri, modern yaşamın makine ve elektronik sesleriyle benzeşim gösterir. Sanatçı bu sesleri, izleyicinin teknoloji ile ilişkisi üzerinden yeni bir bağlamda ele alarak dönüştürür (Turan, 2019). Zimoun, basit ve işlevsel endüstri ürünlerini hassas şekilde bir araya getirerek sergilediği eserleriyle modernizmin düzenli kalıpları ile yaşamın kaotik güçleri arasındaki gerilime dikkat çekmektedir. Mekanik dönme ve salınım prensipleri aracılığıyla hem statik hareket hem de ses üretimi gerçekleştirdiği çalışmaları karton, motorlar, kaynak telleri, vantilatör, vb. gündelik kullanım nesnelerini de içeren endüstriyel ve geri dönüşüm malzemelerini içerir. Zimoun, heykel ve enstalasyonlarını, teknolojik olarak basit temeller üzerine karmaşık bir şekilde dizayn edilen bileşenler ve mekanizmalar aracılığıyla oluşturur. Bu eserler harekete geçirildiklerinde tonal ve görsel bir karmaşa yaratarak izleyiciyi düzen ve kaos, kitle ve bireysellik gibi birçok zıt kavram üzerinde düşünmeye zorlar

(Görsel 8). Sanatçı, elle üretilen minimalist mekanik öğelerle çalışır. Elle üretimin doğal sapmaları, malzemelerin bireysel davranışlarını öne çıkarır. Sanatçı, bu kesinlik barındırmayan durumları benimseyerek malzemelerin dinamiklerini vurgular. Eserlerini, kullanılan malzemeleri sıralayarak isimlendirir ve Minimal Müzik ilkeleriyle bağlantı kurarken görsel ve işitsel boyutları birleştiren sade tasarımlar sunar (Zimoun, 2025).



Görsel 8. Zimoun, “269 Hazırlanmış Doğru Akım Motoru, Pamuk Topları, 60×60×60cm Karton Kutular”, 2013-2019.

Rafael Lozano-Hemmer, günümüz teknolojisinin olanaklarını sanatsal anlayışına entegre ederek etkileyici çalışmalar üreten bir sanatçıdır. Özellikle yoğun kullanılan kamusal alanlarda uyguladığı çalışmalarıyla bu alanları izleyici için dinamik ve interaktif deneyim ortamlarına dönüştürür. Teknolojiyi sanat stratejisinin başat araçlarından biri olarak değerlendirirken aynı zamanda eleştirel bir yaklaşımla ele alır. Bireyin fiziksel varlığı ve biyometrik verilerini merkeze alarak, sanat ile insan arasındaki ilişkiyi yeni bir boyuta taşımıştır. Kamusal alanlarda gerçekleştirdiği büyük ölçekli projeler, sınırları aşan etkileşimli enstalasyonlar ve teknoloji ile sanatı bütünleştirdiği çalışmalarıyla çağdaş sanat dünyasında önemli bir yer edinmiştir.



Görsel 9. Rafael Lozano-Hemmer, "Beden Filmleri", 2001

Lozano-Hemmer, ilişkilerin, etkileşim sağlayan arayüzler aracılığıyla şekillendiği bir çağda bireyleri kolektif ve sanal alanlarda kurdukları deneyimler üzerinde yeniden düşünmeye zorlar. Çalışmaları, insanı bir makinenin uzantısı ya da sibernetik bir hibrit olarak göstermek yerine, iletişim araçlarının rahatsız edici boyutlarının ilk deneyimleyenleri olarak ele alır. En iddialı projelerinden biri olan "Body Movies" ile sanatçı, 2001 yılında Avusturya'nın Linz kentinde bulunan bir binanın duvarını robotik kollar, zenon aydınlatma ve projeksiyonlar aracılığıyla etkileşimli bir tuval gibi kullanmıştır (Görsel 9). Alanda hareket eden bireylerin bu dev tuval üzerine düşen gölgeleri sistemi harekete geçirerek gölgeleri üzerinde başka insan görüntülerinin belirmesine sebep olmaktadır. Katılımcıların gölgeleri yansıtılan portrelerle ölçek ve şekil olarak hizalandığında, sistem yeni bir görüntü seti tetikleyerek gelişen, interaktif bir anlatı yaratmaktadır. Teknoloji, kamusal etkileşim ve kentsel alan arasındaki bu etkileşim, izleyicileri çevrelerini geri almaya ve yeniden hayal etmeye davet etmekte, kolektif bir sahiplenme ve kimlik duygusunu ortaya çıkarmaktadır (Gladman, 2002).



Görsel 10. Rafael Lozano-Hemmer, “Nabız Topolojisi”, 2021.

Sanatçının bir diğer önemli projesi olan “Pulse” serisi ise biyometrik verileri ve etkileşimli teknolojileri kullanarak izleyicilerle derin bir bağ kurulması üzerine inşa edilmiş etkileyici bir çalışmalar bütünüdür (Görsel 10). Farklı zaman, mekân ve biçimlerde oluşturulan her bir enstalasyonda katılımcıların kalp atışları kaydedilerek toparlanan veriler görsel, işitsel, dinamik ve sanatsal bir ifadeye dönüştürülür. Bu yolla izleyicilerin kendi bedenleriyle ve birbirleriyle olan bağlarını keşfetmeleri sağlanır. İzleyicilere hem kişisel hem de evrensel bir deneyim sunmayı amaçlayan bu çalışmalar aracılığıyla, sanatın toplumsal bağları güçlendirme potansiyeli ortaya çıkarılmaya çalışılır.

Lozano-Hemmer’in çalışmaları, Dixon’ın “mekâna özgü gerçeklik kırılmaları” olarak tanımladığı yaklaşımı temel alır; bu yaklaşımda, sıradan mekânlara yeni anlamlar yüklenerek farklı yorumlar ve deneyimler yaratmak hedeflenir. Sanatçı, teknoloji ve özel olarak tasarlanmış arayüzler aracılığıyla, izleyici etkileşimiyle aktif hale gelen çok sayıda eser üretmiştir. Bu eserler, insanlar arasında teknolojik bağlantılar kurarak kolektif deneyimler oluşturmayı amaçlar, bireysel deneyimler yerine toplu katılımı vurgulayarak ritmik ve ışıklı yapılar aracılığıyla zamansal ve mekânsal algıyı sorgular. Lozano-Hemmer, dijital teknolojilerle oluşturduğu karmaşık sistemler aracılığıyla varoluşu, zamanın geçişini ve gerçeklik algısını irdeleyen geçici ve ilişkisel veri tabanları yaratır. Bu süreç, sanatın izleyiciyle kurduğu etkileşimi derinleştirirken, gerçekliğin sınırlarını genişletir (Arozqueta, 2014).



Görsel 11. Rafael Lozano-Hemmer, “Tarama Altında, İlişkisel Mimarlık 11”, 2005.

Sanatçının kamusal alan için tasarladığı bir diğer etkileşimli enstalasyon olan “Tarama Altında” (Under Scan) ise bilgisayarlı takip sistemleriyle donatılmış büyük ölçekli bir kurulumdur (Görsel 11). Bu çalışmada, alandan geçen katılımcılar bilgisayarlı bir takip sistemi tarafından algılanır ve sistem, daha önceden gönüllülük esasıyla kaydedilmiş olan binden fazla video portreden rastgele birini seçerek, kişilerin gölgeleri içine yansıtarak bu video portreleri etkinleştirir. Bir izleyicinin gölgesi portreyi “ortaya çıkardığında” portre “uyanır” ve izleyiciyle göz teması kurar. Bu eser, Jan Van Eyck, Parmigianino, Velázquez veya Leon Golub gibi sanatçıların çalışmalarında bulunan, portrelerin izleyiciyle göz teması kurduğu “représentation en abime” (sonsuz yansıma) kavramından ilham almıştır (Lozano-Hemmer, 2025). Günümüz teknolojisi, insanlığı, yaşamı ve mekânı etkilediği kadar sanatçıları ve sanat yapma biçimlerini de kökten etkilemiştir. Bu teknolojik gelişmeler sonucunda endüstri ürünleri olan makineler, yaşamı farklı kavrayış düzlemleri içinde sunarak sanatçı ve izleyiciye yeni görme biçimleri sağlamış ve algılarını sorgulamalarına neden olmuştur (Yüksel, 2014: 60). Benzer şekilde dijital teknolojilerle üretilen sanal nesnelere estetik değer atfedilmesi adına sosyal ile matematik bilimlerinin verilerini sanatsal sürece dahil eden bir sanat biçimi olarak yeni medya sanatı öne çıkmıştır (Atamaz Daut ve Aygenç, 2018: 13).

Dijitalleşme beraberinde, deneyimler ve duygular arşivlenebilir hale geldikçe gerçeklik kavramı, kodlanarak kayıt altına alınan veriyle birbirine karışmaya başlar. Sanatçı, gözetim teknolojileriyle olan etkileşimlerimizin tamamen önceden belirlenmiş programlara tabi olmadığını hatırlatarak, bu sistemlere karşı direnişin geleneksel protesto yöntemlerinden ziyade, yeni yanıtların, ilişkilerin ve belirsiz etkileşimlerin çoğalmasıyla şekillenebileceğini öne sürer. Beden imgelerinin ve jestlerin tekrar üretilmesiyle yeni kolektif yapılar ve üretici güçler ortaya çıkabilir. Ancak, bu tür bir strateji son derece risklidir ve kesin sonuçlar yerine yeni olasılıklar yaratmayı amaçlar ((Ravetto-Biagioli, 2010).

Sanatçı teknolojiyi sanata sadece bir araç olarak eklemek yerine, onun etik, politik ve toplumsal yönlerini irdeleyen bir perspektif geliştirmiş ve bunu sanat anlayışının merkezine yerleştirmiştir. Bu bağlamda Lozano-Hemmer, sanatı yalnızca estetik bir deneyim olmaktan çıkararak, izleyiciyi düşündüren, harekete geçiren ve teknolojinin potansiyelini sorgulatan bir pratiğe dönüştürmüştür. Eserleri ve yaklaşımıyla günümüz öncü sanatçıları arasında önemli bir yere sahip olan Lozano-Hemmer, güncel teknolojinin olanaklarını kamu katılımıyla birleştirerek, sanatsal ifadenin sınırlarının yeniden tanımlanmasına teşvik eden kişisel ve toplumsal deneyim alanları yaratmıştır. Dolayısıyla sanatın geleceği, yalnızca teknik yeniliklerde değil, aynı zamanda insanlığın teknolojiyle olan karmaşık ve sürekli evrilen ilişkisinin sanatsal bir sorgulama ve yansıtma aracı olarak nasıl işlev göreceğinde yatmaktadır.

Sonuç

Günümüzde teknolojik gelişmeler, geleneksel estetik yargıların sorgulanmasına sebep olmuş, sanatçılara yeni sorgu alanları açarken izleyiciler için de yeni bir görme pratiği yaratmıştır. 21. yüzyılda sanatçılar, teknolojiyi eser üretme süreçlerinde yaratıcılıklarının bir parçası ve bir stratejisi olarak kullanmışlardır. Yeni sanat formları üreten sanatçılar, teknolojiyi sadece bir araç olarak kullanmanın ötesinde sorgulayıcı bir tavır olarak da ortaya koymuşlardır. Bu sanatçılar, mekân ve zaman algısını yeniden tanımlayarak sibernetik sistemlerle bağ kurmuşlardır. Algısal illüzyonlar vasıtasıyla izleyicinin duyularını harekete geçirmişler ve interaktif enstalasyonlar oluşturmuşlardır. Monokrom ışık ve aydınlatma kullanımı ile izleyicilerin kendi varlığını sorgulamalarını sağlamışlardır. Teknoloji ve biyoloji arasındaki etkileşimden hareketle insan bedeni üzerine posthuman yapılar ortaya koyan sanatçılar, insan/makine/teknoloji arasındaki sınırlar ile ilgilenmişlerdir. Bedenin doğal sınırlarını aşan eserler de ortaya koyan bu sanatçılar sanat ve teknoloji birlikteliğini hem yaratıcı hem de eleştirel amaçları doğrultusunda izleyiciyle paylaşmışlardır. Zimoun gibi sanatçılar, endüstriyel malzemeleri kullanarak insanın doğayla ve çevresiyle olan ilişkisini sorgulamıştır. Teknolojiyi sanat stratejilerinin en önemli araçlarından biri olarak kullanan bu sanatçılar, izleyicilerin kendi bedenleriyle ve birbirleriyle olan bağlarını keşfetmelerini sağlayarak kişisel ve toplumsal deneyim alanları yaratmışlardır.

Sonuç olarak, teknoloji ile sanat arasındaki etkileşim, yalnızca estetik ve biçimsel dönüşümleri değil, aynı zamanda düşünsel ve deneyimsel boyutları da kapsayan derinlemesine bir dönüşüm sürecine işaret etmektedir. 21. yüzyıl sanatçılarının üretim pratiklerinde teknolojiyi stratejik bir yaratım aracı olarak kullanmaları, sanatın sınırlarını genişletmiş; izleyiciyle kurulan ilişkiyi daha dinamik, etkileşimli ve katılımcı bir yapıya dönüştürmüştür. İncelenen sanatçıların çalışmaları, teknolojinin yalnızca araçsal değil, aynı zamanda eleştirel ve kavramsal bir potansiyel taşıdığını ortaya koymaktadır. Teknoloji temelinde gerçekleşen bu çalışmalar incelendiğinde teknolojinin olumlu ve olumsuz yönlerinin ele alındığı

yenilikçi yaratım süreçleri ve izleme pratiklerinin ortaya çıktığı görülmektedir. Bu bağlamda, çağdaş sanatın çok katmanlı yapısı içerisinde teknoloji, hem sanatsal söylemin şekillenmesinde hem de izleyici deneyiminin yeniden tanımlanmasında önemli bir rol üstlenmektedir. Araştırma kapsamında değerlendirilen örnekler, sanat ve teknolojinin karşılıklı etkileşimiyle ortaya çıkan yaratıcı açılımların, sanatçının bireyselliğini aşarak, aynı zamanda toplumsal, kültürel ve felsefi sorgulamalar için yeni bir zemin hazırladığını göstermektedir. Sanat ve teknoloji arasındaki etkileşimi çok yönlü bir biçimde ele alan sanatçılar, bu stratejiyi hem eserlerini üretme süreçleri, hem de sergileme biçimlerine uygulayarak teknoloji aracılığıyla çağdaş sanat pratiklerinin biçimsel, kavramsal ve deneyimsel boyutlarının yenilikçi ve kapsamlı bir perspektifle sunulmasını sağlamışlardır. Bu bağlamda sanat ve teknoloji ilişkisinin, günümüz sanatının geleceğinde belirleyici rol üstlenen temel dinamiklerden biri olarak varlığını ve önemini sürdüreceğini söylemek mümkündür.

KAYNAKÇA

- Alıcı, E. & Bozkurt, M.F. (2023). *Yeni Medya Sanatının Kamusal Alanda Uygulanması* International Social Sciences Studies Journal, (e-ISSN:2587- 1587) Vol:9, Issue:108; pp:5475- 5481. DOI: <http://dx.doi.org/10.29228/sssj.67858> Erişim tarihi: 10.01.2025
- Altay, N. (2019). *Modern sanatta teknolojinin sanat eserine dönüşmesi*. [Yüksek lisans tezi, Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü]. Erzurum.
- Arozqueta, C. (2014). *Connecting Realities: Rafael Lozano-Hemmer's Pulse-based Works*. Journal of Science and Technology of the Arts, 6(2), 21.
- Artut, S. (2021). *İnsan ve teknoloji birlikteliği ekseninde beliren diyalektik yaratıcılık kavramı*. Nobel Bilimsel Eserler (pp. 1-15).
- Avcı Tuğal, S. (2018). *Oluşum süreci içinde dijital sanat*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Avcil, C. (2021). *Kamusal alanı dijitalleşme çerçevesinde yeniden okumak*. Liberal Düşünce Dergisi, 26(103), 81-100. Erişim tarihi: 07.03.2025
- Azamet, A., & Karahan, Ç. İ. (2019). 21. Yüzyılda Biyosanat. İdil, 63 (Kasım): s. 1455-1462. doi: 10.7816/ıdil-08-63-05 Erişim tarihi: 22.04.2025
- Balkan, G. (2021). *Teknoloji, sanat ve gerçek*. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 12(2), 94-103.
- Basalla, G. (2013). *Teknolojinin evrimi*. (C. Soydemir, Çev.). 14. baskı. Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Başar, M. R. (2015). *Yeni sanatçı, yeni izleyici, yeni sanat teknolojileri ve çağdaş sanat eğitimi*. Aydın Sanat, 1(2), 103-106.
- Batu, B. (2015). *Bilim, teknoloji ve sanat*. Uluslararası Sanat Sempozyumu "Sanat, Gerçeklik ve Paradoks" 75-84. Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi.
- Bayık, Y. (2012). *Hız kavramı ve teknolojik gelişmeler bağlamında günümüz sanatı*. [Yüksek lisans tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü].

- Bingöl, M., & Bingöl, F. (2018). *Bilimsel ve teknolojik gelişmelerden ilham alan sanatlar*. Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, 6(84), 106-127.
- Bozbıyık, H. (2015, Nisan). *Sanat ile bilim arasındaki etkileşim ve heykel sanatına yansımaları*. Çukurova Üniversitesi I. Uluslararası Sanat Araştırmaları Sempozyumu (259-263).
- Bozoğlu, T. (2018). *Teknoloji, yönetim ve mekân: Gözetim, denetim, mahremiyet ve mekânsal yapılandırma ile pratiklerinin kurumsallaşması*. Ekonomi Politika ve Finans Araştırmaları Dergisi, 3(3), 259-288. Erişim tarihi: 12.01.2025
- Criado, L. (2025). *STELARC, examining ideas around the body obsolescence*. <https://clotmag.com/body-sculptures/stelarc>
- Çalıkoğlu, L. (2005). *Çağdaş sanat konuşmaları*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Çiçekli, P. (2008). *20. yüzyıl sanatında teknolojinin yeri*. [Yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü].
- Daut, E. A., & Aygenc, E. (2018). *Kamusal Sanatın Siber Ortama Taşınması*. Yakın Mimarlık Dergisi Cilt:2 Sayı:1 Erişim tarihi: 15.01.2025
- Derin Sağlam, Ö. (2024). *Dijitalleşen sanatta duygunun peşinde kırılğan dönüşüm: Matt Schu ile duyguları görmek*. yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi, Sanatta Dijitalizm Özel Sayısı, 143-156. doi: 10.17484/yedi.1501887 Erişim Tarihi: 04.04.2025
- Doğan K. A., Şener N. (2022). *Kamusal Alanda Sanatın Dijitalleşmesi ve Mekân Algısı*. STAR - Sanat ve Tasarım Araştırmaları Dergisi, 3(4), 187-197. Erişim tarihi: 09.02.2025
- Durmaz, K. (2018). *Çağdaş sanatta malzemenin dönüşümü*. [Yüksek lisans tezi, Erciyes Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü].
- Durna Zerek, D. M. (2018). *Postmodern sanatın imge stratejileri*. [Sanatta yeterlik tezi, Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü].
- Elitsoy, Z. A. (2008). *Toplumsal dönüşümler bağlamında teknoloji-sanat ilişkisi ve bilişim teknolojilerinin sanatta estetik ve yaratıcılığa etkilerinin algılanışı üzerine bir araştırma*. [Yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü].
- Filas, M. (2013) *My Dinner with Stelarc: A Review of Techno-flesh Hybridity in Art*, The InformationSociety: An International Journal, 29:5, 287-296, DOI: 10.1080/01972243.2013.825688.
- Gladman, R. (2002). *Body movies: a Linz Arts Electronica Festival award winner on the state of interactive art*. Canadian art.
- Güner, A. (2023). *Sürükleyici Sanat Teknolojileri Ve Çağdaş Sanat Kurumlarının Katılımcı Rollerini Açısından Değerlendirilmesi*. Sanat ve Tasarım Dergisi, 13(2), 419-434.
- Güney, E. (2020). *Kültürel değişimler ilişkisiyle post-dijital sanat: Sınır ihlalleri*. Journal of Arts, 3(2), 129-142.
- Hasgüler, S. B. (2012). *Sanat ile Teknolojiyi Performansta Birleştiren Sanatçı: Stelarc*. MSGSÜ Sosyal Bilimler (5), 39-49.
- Huyssen, A. (1988). *Saklı diyalektik: Avangard-teknoloji-kitle kültürü* (S. Erener, Çev.). Defer Dergisi, 7, Aralık-Ocak.

- İnaltekin, H. (2015). *Teknoloji ve sanat etkileşiminde sınırlar: Sanatsal yaratıcılık ve izleyici algısı*. Yüksek lisans tezi, İstanbul Bilgi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Karaçalı, B. (2009). *Türk yerinde sanat ve yeni medya*. [Sanatta yeterlik tezi, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü].
- Kaya, M., & Kandemir, Ö. (2021). *Kamusal Alanın Teknolojik Katmanı Olarak Sanal Ağlar Ve Kentsel Mekanlar Üzerindeki Etkileri*. Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 11(1), 182-194. Erişim tarihi: 04.06.2025
- Kaymakçı, S., & Sever, İ. A. (2024). *Dijital Sanat Eserlerinin Sergileme ve Mekânsal Farklılıklarının Seçilen Eserler Üzerinden İncelenmesi: Refik Anadol Örneği*. ART/icle: Sanat ve Tasarım Dergisi, 4(3), 304-324. Erişim tarihi: 12.02.2025
- Kırmızıgül, F. Ç. (2019). *İnternet ve sosyal medyanın sanattaki etkin rolü ve buna bağlı değişen dinamikler*. STD, 205-221.
- Koca Gökçe, B. (2014). *Güncel sanatta teknolojik manipülasyonlar-özel yaşam hikâyeleri*. [Sanatta yeterlik tezi, Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü].
- Koçay, T. (2022). *"Işık Ve Uzay Sanat Hareketi" Çerçevesinde Heykelde Yeni Yaklaşımlar*. The Journal of Social Sciences. (61) s.313-335 Doi: <http://dx.doi.org/10.29228/SOBIDER.66453> Erişim Tarihi: 15.01.2023
- Koçay, T. (2022). *Heykelde Yapay Işık ve Hareket: Lumino-kinetik Heykel*. Pearson Journal, 7(21), 52-66.
- Kozlu, D. (2009). *Teknolojik gelişmelerin toplum ve sanata yansımaları*. Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi, ART-E, 2009(3), 1-14.
- Lawler-Dormer, S. (2018). *Redefining The Human Body As "Meat, Metal and Code": An Interview with Stelarc*, Sleek Magazine. <https://www.sleek-mag.com/article/stelarc-interview-posthumanism/>
- Lozano-Hemmer, R. (2025). *Under Scan*. https://www.lozano-hemmer.com/under_scan.php
- Özdemir, G. (2023). *Araçsallaştırılmış Bedenin Sanattaki Tezahürü*. New Era International Journal Of Interdisciplinary Social Researches, 8(21), 53-59.
- Özkan, E. (2020). *Teknolojik sanatlarda güncel yaklaşımlar*. Lisansüstü öğrencileri sanat ve tasarım sempozyumu bildiriler kitabı ve sergi kataloğu. 200-210.
- Ravetto-Biagioli, K. (2010). *Shadowed by images: Rafael Lozano-Hemmer and the art of surveillance*. Representations, 111(1), 121-143.
- Renkçi Taştan, T. (2015). *Sanat, doğa ve teknoloji ekseninde sanatçılar ve yapıtları*. İdil, 5(19), 169-180.
- Rivenc, R. and Bek, R. (2016). *Keep It Moving? Conserving Kinetic Art*. Published by the Getty Conservation Institute, Los Angeles. https://orbi.uliege.be/bitstream/2268/198012/1/RivencBek_KeepItMoving.pdf#page=127
- Sanatatak. (2015). *Sanat yapma yöntemlerini değiştiren 7 teknolojik yol*. <http://www.sanatatak.com/view/sanat-yapma-yontemlerini-degistiren-7-teknolojik-yol>

- Tekin, A. (2020). *Güncel sanat ve teknoloji ilişkisinde gelecek beklentileri*. Journal of History School, 44, 648-676.
- Törer, O. (2019). *Hayalet orkide-mantar ve teknoloji-sanat ilişkisi*. Journal of Arts, 2(3), 151-168.
- Turan, Ö. (2019). *Zaman-mekân ilişkisi ve müziğin plastisitesi bağlamında ses heykelleri kavramı; başat yapıtlar ve temel önermeler üzerinden yeni bir değerlendirme denemesi*. Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Türkmenoğlu, H. (2014). *Teknoloji ile sanat ilişkisi ve bir dijital sanat örneği olarak Instagram*. Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi, 2(4), 87-100.
- Uçkan, Ö. (2008). *Makinedeki hayalet: Ağ ve sanat*. Rh+ Sanart, 54, 22-23. <https://ozguruckan.alternatifbilisim.org/kategori/sanat/22216/makinedeki-hayalet-ag-ve-sanat.html> (Erişim: 31.01.2022).
- Uysal, A. (2011). *Gelişen teknolojiler odağında değişen-dönüşen sanat-sanat eğitimi üzerine bir değerlendirme*. Bildiriler Kitabı, Başkent Üniversitesi 1. Sanat ve Tasarım Eğitimi Sempozyumu, Dün Bugün Gelecek (27-29 Nisan 2011).
- Visitezliege. (2025). *Cybernetic tower of Liège*. <https://www.visitezliege.be/en/offre/la-tour-schoffer-tour-cybernetique-de-liege#containerDescription>
- Wendykowska, E. (2014). *Approaching Transhumanism: On How Human Beings Transform in the 21st Century*. Analyses/Rereadings/Theories:/ A/Journal/Devoted/to/Literature,/Film/and/Theatre, 2(2), 29-38. <https://doi.org/10.18778/2353-6098.2.11> Erişim tarihi: 02.02.2025
- Yavuz, N. & Özer, A. (2023). *Kamusal Alanda Mecburi Sanat Karşılaşmalarının. Potansiyeli Üzerine Bir Tartışma*. International Social Sciences Studies Journal, (e.-ISSN:2587- 1587) Vol:9, Issue:115; pp:8358- 8379. DOI: <http://dx.doi.org/10.29228/sssj.71831> Erişim tarihi: 20.02.2025
- Yıldırım, B. (2024). *Yapay zekâ sanatının doğal ve yapay kavramına tarihsel süreçte etkisi*. Felsefe Dünyası, (79), 280-306. <https://doi.org/10.58634/felsefedunyasi.1489983>.
- Yüksel, H. (2014). *Güncel sanat pratiği olarak dijital sanat*. Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 2014-Bahar, 26, 59-66.
- Zimoun. (2025). *Curriculum Vitae*. <https://zimoun.net/cv/>

GÖRSEL KAYNAKÇA

Görsel 1. Nicolas Schöffer, CSYP 1, 1956

Kaynak: <https://cyberneticzoo.com/cyberneticanimals/1956-cysp-1-nicolas-schoffer-hungarianfrench/>

Görsel 2. Nicolas Schöffer, Sibernetik Kule, 1961-2016

Kaynak: <https://bag.archi/projets/tour-cybernetique/>

Görsel 3. Olafur Eliasson, “Büyük Patlama Çeşmesi”, 2014.

Kaynak: <https://lex.se/olafur-eliassons-verklighetsmaskiner/>

Görsel 4. Olafur Eliasson, “Şeylerin İfade Edilemez Açıklığı” 2018.

Kaynak: <https://olafureliasson.net/artwork/the-unspeakable-openness-of-things-2018/>

- Görsel 5.** Stelarc, “Yeniden Kablolanmış / Yeniden Kurgulanmış: Parçalanmış Beden İçin Etkinlik”, 2016. Kaynak: <https://clotmag.com/body-sculptures/stelarc>
- Görsel 6.** Stelarc, “Üçüncü Kulak”, 2007.
Kaynak: <https://www.labiotech.eu/trends-news/stelarc-ear-art-human-body/>
- Görsel 7.** Zimoun, “510 Hazırlanmış Doğru Akım Motoru, 2142 m Halat, 20 cm'lik Tahta Çubuklar”, 2019. Kaynak: https://www.nyuad-artgallery.org/en_US/our-exhibitions/main-gallery/zimoun/
- Görsel 8.** Zimoun, “269 Hazırlanmış Doğru Akım Motoru, Pamuk Topları, 60×60×60cm Karton Kutular”, 2013-2019. Kaynak: https://www.nyuad-artgallery.org/en_US/our-exhibitions/main-gallery/zimoun/
- Görsel 9.** Rafael Lozano-Hemmer, “Beden Filmleri”, 2001
Kaynak: <https://www.bitforms.art/artwork/body-movies>
- Görsel 10.** Rafael Lozano-Hemmer, “Nabız Topolojisi”, 2021.
Kaynak: <https://www.e-flux.com/announcements/422266/rafael-lozano-hemmerpulse-topology/>
- Görsel 11.** Rafael Lozano-Hemmer, “Tarama Altında, İlişkisel Mimarlık 11”, 2005.
Kaynak: https://www.lozano-hemmer.com/showimage_emb.php?proj=under_scan&img=london_2008&idproj=37&type=artwork&id=3



HIERONYMUS BOSCH: YERYÜZÜ ZEVLER BAHÇESİ VE BİLİMKURGU FİLM ÖRNEĞİ AVATAR

Sefa ÇELİKSAP, Milen ASLAN ***

Özet

Hollanda dilinde Tuin der Lusten, İngilizce The Garden of Earthly Delights ve Türkçe'ye Dünyevi Zevkler Bahçesi veya Yeryüzü Zevkler Bahçesi olarak çevrilen bu yağlı boya tablo, Hieronymus Bosch tarafından yaklaşık beş yüz yıl önce yapılmış ütöpik bir eserdir. Kronolojik olarak birbirini takip eden üç panelden oluşan triptiğin kapakları kapalıyken siyaha yakın bir zemin üzerinde sol üst köşede Tanrı imgesi resmedilmiştir. Cennet, dünya ve cehennem temalarının dinsel bir çerçevede işlendiği bu didaktik eser, eleştirmenlerce yaşamın cazibelerinin tehlikeli ve sapkın yanları konusunda izleyiciyi uyarmayı ve zevklere karşı koyma gerekliliğini vurgulamayı amaçladığı kabul edilir. Ancak, eserin orta panelindeki yoğun ve kavranması zor sembolizm, bazı eleştirmenlerce uyarıdan çok, insanoğlunun kaybettiği cennetin bir betimlemesi olarak yorumlanır. John Berger'in "Görme Biçimleri" kitabında yer alan "bakmak ve görmek" arasındaki ince farkı hatırlatan bu eser, tematik açıdan modern dünyamızı tanımlayan benzer imgeler kullanmasıyla dönemine göre ürkütücü bir etki yaratır. Bu araştırma makalesinde ele alınan eser, içeriğinin yanı sıra yüzey uygulamasıyla da dikkat çeker. Birden fazla tuvalin bir araya getirilmesiyle üç farklı temadan oluşan bir bütün oluşturması, konuyu sinematik bir anlatım diline benzeterek devamlılık sağlaması ve günümüz fantastik bilim kurgu senaryolarını andırması bakımından ilginçtir. Bu özellikleriyle, James Cameron'ın "Avatar" filmiyle karşılaştırılabilir. Avatar ile olan bu eşleşme, sinemanın temelindeki hareketi eserde de hissettirmesi, gerçeküstü doğa ve insan figürlerinin kullanımı, gelecek kaygısı, renk ve estetik değerler açısından eğlenceli ve doğru bir analiz sunar.

Anahtar Kelimeler; Dünyevi Zevkler Bahçesi, Avatar, Bilimkurgu.

* Prof. Sefa Çeliksap; İstanbul Aydın Üniversitesi, İletişim Fakültesi Radyo TV Sinema Bölümü, Öğretim Üyesi, Türkiye. sefaceliksap@aydin.edu.tr.

** Milen Aslan; İstanbul Aydın Üniversitesi, İletişim Fakültesi Radyo TV Sinema Bölümü, Yüksek Lisans, Türkiye. milenarlan@stu.aydin.edu.tr.

HIERONYMUS BOSCH THE GARDEN OF EARTHLY PLEASURES AND THE SCI-FI FILM EXAMPLE AVATAR

HIERONYMUS BOSCH THE GARDEN OF EARTHLY PLEASURES AND THE SCI-FI FILM EXAMPLE AVATAR

Absract

The oil painting known in Dutch as *Tuin der Lusten*, in English as *The Garden of Earthly Delights*, and translated into Turkish as *Dünyevi Zevkler Bahçesi* or *Yeryüzü Zevkler Bahçesi*, is a utopian work created by Hieronymus Bosch approximately five hundred years ago. When the covers of this triptych, consisting of three chronologically sequential panels, are closed, an image of God is depicted in the upper left corner on a nearly black background. This didactic work, which explores the themes of heaven, earth, and hell within a religious framework, is regarded by critics as aiming to warn the viewer about the dangerous and perverse aspects of life's temptations and to emphasize the necessity of resisting pleasures. However, the dense and difficult-to-grasp symbolism in the central panel of the work is interpreted by some critics less as a warning and more as a depiction of humanity's lost paradise. This work, which recalls the subtle difference between "looking and seeing" as discussed in John Berger's "Ways of Seeing," creates a chilling effect for its time due to its thematic use of similar imagery that defines our modern world. The artwork examined in this research paper is noteworthy not only for its content but also for its surface application. It is interesting because multiple canvases are brought together to form a whole consisting of three different themes, presenting the subject with a continuous, cinematic narrative language, and resembling contemporary fantastic science fiction scenarios. With these characteristics, it can be compared to James Cameron's "Avatar" film. This pairing with "Avatar" offers an engaging and accurate analysis in terms of how the work evokes the movement fundamental to cinema, its use of surreal nature and human figures, its concern for the future, and its color and aesthetic values.

Keywords; The Garden of Earthly Delights, Avatar, science fiction

HIERONYMUS BOSCH THE GARDEN OF EARTHLY PLEASURES AND THE SCI-FI FILM EXAMPLE AVATAR

Giriş

Sosyal bilimlerde bir metni çözümlerken, farklı bir yaklaşımla metnin yüzey yapısı üzerinden anlam evrenine ulaşma eylemi vardır. Bu süreçte göstergebilimsel kuram üzerinden örneğin Greimas kuramına özgün işleyişinde yer alan anlatısal düzeyde incelemek ya da seçilen örnek tablo ve filmin kurgusal anlam yapısı hakkında değerlendirme bilinçli olarak yapılmamıştır.

Sanatı anlamak bir eseri yorumlamak sanata özgün bir bilgi birikimi gerektirir. Gösterge; sembol, ikon, kelime, işaret ve benzeri görüngüler bileşkesi ve zinciridir. Göstergebilim denildiğinde mimikler, dini ritüeller, müzik eserleri ve sinema gibi insan habitatına anlam kazandıran göstergeleri inceleyen alandır. Ancak karşı olmamakla birlikte makale çalışmasında Jean Baudrillard, Louis Hjelmslev, Claude Levi-Strauss, Ivor A. Richards, Thomas Sebeok gibi Avrupa ve Amerikan geleneklerini benimseyen göstergebilim üzerine çok kıymetli kaynaklar sunan uzmanların bilgilerine sahip olmakla birlikte bilinçli biçimde onlardan uzak durmak suretiyle yalın bir karşılaştırma yöntemi çalışmanın amacının temelidir.

Bütün sanat dallarının birleştiği nokta aslında bir temaya sahip olmalarıdır. Sanatçı, yönetmen, besteci, yazar gibi özgün düşünce üretenler tarafından hikâye anlatılmasıdır, narrative-art yani anlatı sanatı. Sadece görsel sanatlarla ilişkili olmamakla birlikte, yazılı ve sözlü metinleri de kapsar ve tamamı bir ülkenin kültür ve ekonomik zenginliğini oluşturur. Bilginin aktarımı ve gelişmesi açısından önemli bir iletişim kurma yöntemidir aynı zamanda. Yeryüzünde bütün canlılarla birlikte, insanın kültürel yapısının içinde geçmiş ve geleceğe yolculuğunun izlerini barındırır. Mağara duvar resimlerinden, Mısır Hiyeroglif yazılarına, gravür, mimari, heykel, resim, fotoğraf, sinema. Modern yaşantımızda ise sayısal yazılımların denetiminde işitsel ve görsel algıyı etkileyerek geleceğe olan yolculuğumuz devam etmektedir.

Detaylara gizlediği ve hayal gücünün sınırlarını zorlayan, bilimkurgu düşüncesine denk gelen imgeler nedeniyle gizemli eserlerden biri sayılır Hieronymus Bosch'un Yeryüzü Zevkler Bahçesi (farklı kaynaklarda Dünyevi Zevkler Bahçesi olarak çevrilmiştir) isimli eseri. Cennet, dünya ve cehennem kavramları çerçevesinde Orta Çağ skolastik düşünce yapısını, anlayışını tanımlarken, kullandığı kavramlar günümüz fantastik-bilimkurgu türü çizgi roman ve sinema yapıtlarında yer alan bir göndermedir adeta. Eserin tamamında gerçeküstücülük ve distopik bir yaklaşımı görebileceğimiz figür, kompozisyon ve tematik sahneleri günümüz bilimkurgu sineması ile karşılaştırdığımızda geçmişten gelen yansıması gibidir.

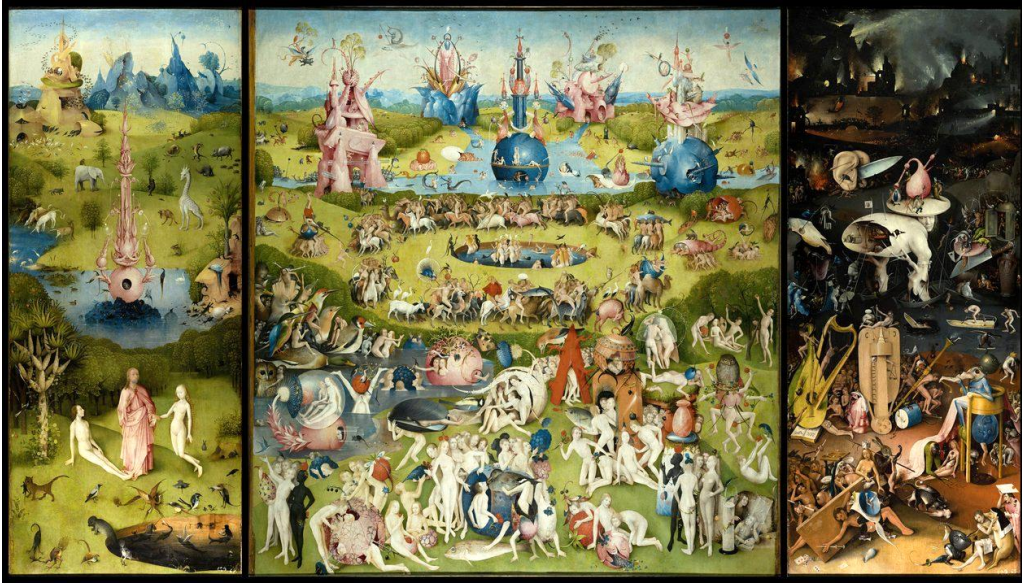
Bilinmeyi keşfetme, insan doğasını, bilinçaltını sorgulama ve geleceğe dair öngörülerde bulunma açısından sinema ile ortak bir anlatı evreni oluşturur. Ancak, aralarındaki tarihsel ve kültürel farklılıklar, bu iki anlatım biçiminin dünyayı nasıl gördüğü ve yorumladığı konusunda derin ayrımlar vardır. Bu makalede, Hieronymus Bosch'un sürrealist akımın öncüsü de sayılabilecek "Yeryüzü Zevkler Bahçesi" tablosu ile bilimkurgu filmlerinin görsel ve tematik benzerlikleri incelenerek

HIERONYMUS BOSCH THE GARDEN OF EARTHLY PLEASURES AND THE SCI-FI FILM EXAMPLE AVATAR

resim ve sinema benzerliklerine seçilen bir film üzerinden karşılaştırma yaparak yeniden dikkat çekmektir. Alanda çok fazla sanatçı, yönetmen ve eser örneğinin bulunması nedeniyle resim sanatı ve sinema arasında bağ yönetmen James Cameron örnek film Avatar üzerinden ressam Hieronymus Bosch -Yeryüzü Zevkleri Bahçesi- eseri üzerinden kısıtlı örnekleme ve karşılaştırma yöntemi tercih edilerek ana fikir belirlenmiştir.

Sanatçının Gözünden Geçmişten Günümüz Dünyasına Gönderme:

Hollanda asıllı ve gerçek adı Jeroen Anthoniszoon van Aken-Hieronymus Bosch'un -Yeryüzü Zevkleri Bahçesi- yağlıboya tekniği ile yapılmış ilginç ve çok değerli bir eserdir sanat tarihi için. 1490-1510 yılları arasında bir triptych (üç panelli altar resmi) olarak tasarlanmıştır. Tablo gizemli detaylarıyla sanat tarihçileri, eleştirmenler ve izleyiciler tarafından farklı anlam ve yorumlarla çekici hale gelmiştir. Bugün İspanya Madrid'e Prado Müzesi (Museo del Prado) koleksiyonunda yer alan çalışmanın her paneline baktığımızda sanatçının yaşam ve öteki dünya kavramlarına akıl karıştıran ilginç yorumlar getirdiğini görebiliriz (Erturul, 2020).



Görsel 1. Hieronymus Bosch-Jeroen Anthoniszoon van Aken. Yeryüzü Zevkleri Bahçesi.

İncil ve öğretileri üzerinden yola çıkılan temanın alt metninde, birçok kutsal kitaplarda yer alan yaratılış hikayesinin üçüncü gününü yani cenneti ve insanın düşüşünü, dünyevi hazlara kapılması yer alır. Kompozisyon, renk kullanımı, ışık ve bilinçaltı zenginliği ile devamında cehennem kavramı üzerinde sanatçının yorumlarıyla sembolik bir anlatı sunar. İç parçada yer alan ana fikri bu şekilde oluşturulmuştur. Kanatlar incelendiğinde, üç ayrı tematik sahne görülmektedir. Sol bölümde Cennet, ortada bölüm Dünya ve sağ bölüm ise Cehennem olarak sanatçının estetik algısı doğrultusunda yorumlanmıştır.

Eser detaylarına girmeden önce resimsel anlatı özellikleri üzerinde biraz durmak gerekmektedir. Bu açıdan baktığımızda aslında fotoğraf ve sonrası gelişen sinemanın da temel hikâye anlatımına benzetebiliriz. Resmin renk, kompozisyon,

HIERONYMUS BOSCH THE GARDEN OF EARTHLY PLEASURES AND THE SCI-FI FILM EXAMPLE AVATAR

ışık-gölge, perspektif çözümlemeleri, sinemanın plan sekans, ya da durağan kamera hareketine gönderme niteliğinde ortak yönleri bulunduğunu söylemek mümkündür. Bu nedenle resimsel anlatı yapılarını iki farklı anlamda incelemek gerekir. Sanat eleştirmenlerine göre; bir resimsel anlatının tek bir yüzeyde ya da birden fazla tek boyutlu yüzeyde (karede) anlatılmasının mümkün olduğu tanımlar. Tek ya da birden fazla karede anlatılmak istenen olay sayısı ve figür tekrarının olup olmaması, bu iki ana yapının kendi içinde çeşitlenmesini ve farklı anlatı biçimlerinin ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Eşzamanlı anlatı, tek-sahne anlatı, sinoptik yani -eşgörünümlü- anlatı, sürekli anlatı, aşamalı anlatı ve panoramik anlatı olmak üzere tek-kare anlatıyı gruplandırılarak incelenmektedir. Bu bağlamda söz konusu imgelerin analojik yaklaşımında, ilk olarak Horatius [MÖ.65-8] Ars Poetika/Şiir Sanatı adlı eserinde -Ut Picture poesis/resim şiir gibidir- (Horatius, 2012'den aktaran Gönüllü, 2017: 231).

Şiir sanatının imgesel yaklaşımına eş değer bir semboller zinciri bulunmaktadır ve seçilen eseri destekleyici niteliktedir. Görsel imgelerin kullanımında simgesel örneklemelerle birlikte resimsel, plastik değerler anlamında şiirsel bir anlayış, anlatım dilinin ortaya çıktığını gözlemlemekteyiz. Buna bağlı olarak; resim sanatına ait eserlerde, temel olarak zaman-mekân olgusu ile biçimlendiği anlaşılsa da resim ve anlatı ilişkisinde 'zaman' algısı farklıdır. Görsel sanatların dışında baktığımızda ise, sözel ve yazılı anlatının, doğasında bir zaman akışına sahip olduğunu anlayabiliriz. Resmin gerçek bir zaman akışına sahip olmayışı, imgeleri kullanması onun zaman kavramını tanımlamasına engel değildir. Resim ile ilişkide olan izleyicinin algısı ve görüşü izleyenin aklında imge kendine göre şekillenerek zaman duygusu kurgulanmış olur. Bu durum başata fotoğraf ve sinema olmak üzere diğer sanat disiplinleri için de geçerlidir ve Avatar filmi teknoloji ile oluşturulsa da özgün bir şiirsel yaklaşımı vardır yönetmenin. Yukarıda verdiğimiz kısa bilgi doğrultusunda seçilen "Yeryüzü Zevkleri Bahçesi" tablosu hakkında Ernst Hans Josef Gombrich;

'Manzara, insan, hayvan ve değişik nesnelerin aynı atmosfer içinde eritilmesiyle bu cehennem "gerçeklik" kazanır, yeryüzüne inmiş, gibi hissedilir. Resimlerinin planlı bir cabaya dayandığı kesindir. Bugün bize sadece gerçeküstü gözükken kimi figür ve ayrıntılar o dönemde belli bir kesimin anlayabileceği kodlanmış mesajlar içerdiği düşünülmekte. Hieronymus Bosch'u zamanında üne kavuşturan cazibesi, onun gerçekliği (resim üslubundaki) ile simgeciliğinin (anlam küçük çocuklar tarafından yakalanmaya çalışılmaktadır) (Gombrich,1995: 62). Yorumuyla esere dikkat çekmektedir.

1517-1518 yılları arasında gerçekleştirdiği geziler sırasındaki gözlemlerine göre; Antonio Beatis, "Yeryüzü Zevkleri Bahçesi" eserinde yer alan betimlemelerin algılanmasının zorluğundan bahsederken, gördükleri karşısında çok etkilenmiştir. Tabloda yer alan deniz, gökyüzü, orman ve düzlüklerin içinde beyaz ve siyahi kadın ve erkek figürlerinin yer aldığı manzara tanımı, gezgin için önemli detaylardandır. Panonun orta kısmında yer alan bölümde oynayan insanlardan bahsederken, kuş türlerinin ve diğer hayvan çeşitliliği, bitkilerin fantastik sayılabilecek doğa ile uyumlu biçimde çizildiğinden söz eder. Özellikle kuşların göz alıcı betimlenmesi ve insana ait

HIERONYMUS BOSCH THE GARDEN OF EARTHLY PLEASURES AND THE SCI-FI FILM EXAMPLE AVATAR

habitat ile uyumundan söz eder. Deniz kabuğundan taşanlar tanımında ise gezgin orta panoda iki figürden bahseder. Gezgin A. Beatis, Turna dışkılayanlar tanımında sağ panodaki “anal düşlem” e de dikkat çekmiştir. Ernst Gombrich aynı eser hakkında;

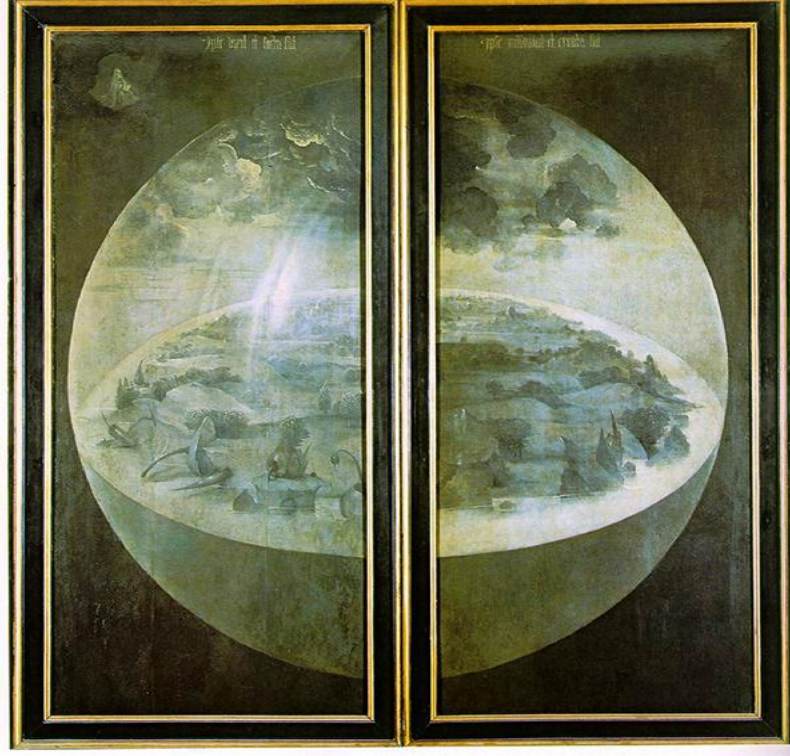
Arka plandaki bütün o garip kule benzeri yapıların ne anlama gelirse gelsinler, çok hassas bir denge içinde oldukları açıktır. Ortadaki yapı, üstünde yuvarlak altlığa oturan bir sütunun yer aldığı, suda yüzen çatlamış bir küredir. Her yerde tüyler ürperten bu dayanıksızlık, hassas denge izleği vurgulanıyor. Sanki yapının üstüne kuş gibi tünemiş insanlardan biri hareket etse, kuşlardan biri uça bütün bu fıskiye devriliş gidecektir. Aynı yaklaşım, kalıcılığı olmayan (geçici nitelikteki) öğelerden, olasılıkla bulut ve köpüklerden oluşan öteki yapılar için de geçerlidir. Yapıta bu acıdan bakmayı başarsak, bu durumun pek çok çeşitlemesini buluruz; çoğu figür nesneleri başlarında dengede tutmakta, dönüp duran kalabalık içindeki bir adam atın sırtında tek ayağı üstünde dengede kalmaya çalışmaktadır. Kırılğan kabarcıklar, ıstakoz kabukları, cam tüpler, yumurtalar, hep bu türden nesnelerdir. Giderek, cehennem bölümündeki (sağ kanat) merkezi figür, gizemli ağaç adam bile, hiç güven vermeyen iki harap kayık üstünde duruyor (Gombrich,1995: 65).

Dönemin yaşam ve inanç koşullarına sosyolojik anlamda baktığımızda, toplumun içinde bulunduğu psikolojik ve hiyerarşi yapıda tanımlanmaktadır. Konu ile ilgili olarak Medine Irak sunmuş olduğu Hieronymus Bosch’un “Yeryüzü Zevkleri Bahçesi” Resmi: Gerçeküstücülüğü Yeniden Okuma başlıklı makalesindeki yorumu göre;

...korkunç olaylara Tanrı’nın gazabını çektikleri için maruz kaldıklarını düşünüyorlardı. Tanrı onlara kol kanat germiyordu artık. Güvensizlik duyguları dinsel fanatizmi doğurdu. Ülkenin yolları kendini kırbaçlayan, günahkâr olmakla suçlayan ve avaz günah çıkartan insan kalabalıklarıyla kaplandı; acımasız “cadı katliamları” alıp başını giderken, her şeye çare bulacağını iddia eden tarikatlar yeşerdi. Dünyevi iktidarın meselelerine çok fazla gömülmüş olan Romen Katolik Kilisesi dini konulardaki inandırıcılığını kaybetmeye başladı. Artık kuşkucu insan yığınlarının taleplerine cevap veremiyordu. Din büyük bir krize girmişti. Bir yön değişikliği, bir “Reform” ihtiyacı göz ardı edilemez hale geliyordu (Krausse,1995: 26). Böyle bir atmosferde Yeryüzü Zevkleri Bahçesi’nin yapılmasının tesadüfi olmadığı görülmektedir. Eski Hollandalı ressamların öncülerinden Bosch’un İncil’i referans alarak kurguladığı fantastik atmosfer ve güçlü ifade dili ile cennet ve cehennemi yüzeye yansıtmıştır (Irak, 2019).

Üç parçadan oluşan tablonun dış kanatları kapatıldığında paneller gri tonlarda, küre şeklinde betimlenmiş dünya bulunur. Yeşillikler dünyanın üzerinde yer almaya başlamaktadır. Dış panellerin dünya tasvirinin yaratılışını temsil ettiğine inanılıyor. Kürenin içimde yeşilliklerle kaplamaya başlayan Dünya’yı ilk aşamalarında gösteriyor. Resmin sol üst köşesine baktığımızda figür Tanrı figürünü görürüz. Dünyayı yaratmakta olan Tanrı’dır. Üst kısımdaki yazıda İncil’den bir alıntı olan “O konuştu ve oldu; o emretti ve durdu” yazmaktadır. Bu yazının benzeri Kuran ‘da “Ol dedi ve oldu” ile benzerlik taşıması da ilginçtir. Bu dış kapak görüntüsü ve yazı ile Bosch eserine dini bir içerik katmış olur (Alkaç, 2017).

HIERONYMUS BOSCH THE GARDEN OF EARTHLY PLEASURES AND THE SCI-FI FILM EXAMPLE AVATAR



Görsel 2. (Dünyevi Zevkler Bahçesi "Garden Of Earthly Delights" - Bosch, 1513). Kapakların kapalı şeklindeki dış görünüm.

Sadece kayalardan ve bitkilerden oluşan ıssız bir dünyayı resmetmesi sahnenin İncil'deki Üçüncü Gün olaylarını temsil ettiğini gösterir. Triptiğin dış kanatları sadece kayalardan ve bitkilerden oluşan ıssız bir dünyayı betimliyorlar iç kapaktaki insanlıkla dolu bir cenneti sergileyen orta panelle keskin bir kontrast oluşturulmuştur.

Eserin sol paneli, cennet bahçesinden bir sahneyi tasvir ediyor. Alt tarafta en ortada yer alan insan figürünün Tanrı ve sağ bölümde Âdem ile Havva'yı tanıştırılması resmedilmiştir. Arka planda yemyeşil bir doğa ve fantastik yaratıklar görülmekte. Bu hayvan figürleri, Bosch'un hayal gücünü yansıtır. Resimde tasvir edilen sahne, yaratılış Kitabı'nda tanımlanan olayların geleneksel Batı sanatı temsillerinden farklıdır. Bosch'un bu cennet tasviri alışılmışın dışında huzurlu olduğu kadar gizemli ve tuhaf unsurlar da barındırır. Doğanın içindeki sıra dışı yapılar ve gerçeküstü formlar, sanatçının evren ve yaratılış hakkındaki kendi bakış açısını ortaya koyduğunu anlarız (Alkaç, 2017).



Görsel 3. "Yeryüzü Zevkler Bahçesi" tablonun sol panel detay.

Eserde yer alan hayvan ve bitkilerin uyumu, bereketi ve sonsuz yaşamı betimlemektedir. Kompozisyonun orta kısmında bulunan pembe renkle gösterilmiş "tüm toprağı sulayan çeşme" düzenlemesini sanatçı belirsiz bir artçı kuş olan bir baykuş yuvasının ortasına inşa etmiştir. Egzotik hayvanlar ve melez yaratıklar edebiyatta "yaratılışın olası biçimleri" olarak yorumlayabiliriz (İrak, 2019). Tualin arka plana baktığımızda, zürafa, fil ve aslan gibi çeşitli egzotik hayvanlarda H. Bosch'un gezi kitaplarındaki el çizimlerinden geldiğini anlayabiliriz.

Yeryüzü Zevkler Bahçesi Cennet (sol panel) ve Cehennem (sağ panel) arasında yer alan Orta panelde yer alan tema, adeta bir geçiş alanı ve en karmaşık bölümüdür. Kadın ve erkek figürleri, fantastik bir bahçede şehvet, eğlence ve haz içinde vakit geçirirken tasarlanmıştır. Detaylı baktığımızda çıplak insan figür komisyonlarının gruplarının birbirleriyle erotik temasları yer almaktadır. Gerçeküstü unsurlarında çok yoğun bir şekilde kullanıldığını görmekteyiz. Dev kuşlar, insanlardan büyük meyveler, garip yaratıklar gibi öğelerle insanoğlunun dünyevi arzulara kapılması ve sonuçlarının simgesel yorumları bulunmaktadır. Cinsel ve fiziksel hazlarla ilgili olduğu için büyük meyveler bu bağlamda değerlendirilebilir. Sanatçının dünyası, gerçekçilikten çok hayal ve rüya dünyasından oluşurken sürrealist akımının ilk örneği kabul edilebilir bir eser sayılabilir (Alkaç, 2017).

HIERONYMUS BOSCH THE GARDEN OF EARTHLY PLEASURES AND THE SCI-FI FILM EXAMPLE AVATAR



Görsel 4. Dünyevi Zevkler Bahçesi'nin orta panel detay.

Sağ panel Cehennemdir. Diğer iki paneldeki doğal güzelliklerden eksik kalmış olan bu panelde bir gece görünümü, kasvet ile betimlenmiştir. Yanan şehirler, işkence odaları, savaş, cehennem zebanileri, mutasyona uğramış insan yiyen yaratıklar gibi çeşitli nahoş görüntülerle doldurulmuştur. Ruhlar cehennemde cezalandırılıyor, insanlara işkence ediyor. Bosch'un en ünlü figürlerinden biri olan "Müzikal Cehennem" sahnesi burada yer alır. Devasa lir ve büyük davul, devasa trompet ve lavta gibi müzik enstrümanların bir işkence aracı olarak kullanıldığını görebiliriz. Panele bütün olarak baktığımızda yanmakta olan binalar cehennemi bir şehir atmosferini tanımlamaktadır. Koyu tonlar, yoğun detaylar ve gerçeküstü imgeler, bu cehennem tasvirini sadece dehşet verici değil, aynı zamanda unutulmaz kılan unsurlardır.



Görsel 5. "Müzikal Cehennem" sahnesi.

Çarpıcı başka bir detayda ise çıplak beden üzerine yazılmış notaların yer almasıdır. Günümüzde detayı fark eden Oklahoma Hristiyan Üniversitesi'nde Müzik ve Bilgi Teknolojileri Bölümü'nde okuyan Amelia isimli bir öğrencidir. Onun

HIERONYMUS BOSCH THE GARDEN OF EARTHLY PLEASURES AND THE SCI-FI FILM EXAMPLE AVATAR

tarafından seslendirilmiş ve ortaya çıkan müzik eserinin korkutucu bir ezgiye sahip olması nedeniyle “cehennem müziği” adı verilmiştir (Stanska, 2024).



Görsel 6. “Müzikal Cehennem” sahnesi.

Cennet panelinin sağ alt köşesinde detaya dikkat ettiğimizde, altı numaralı görselde belirtilen detayda, bütün resimdeki tek giysili figür olduğunu görebiliriz. Diğer insan imgelerinden farklı olarak kahverengi saçlı ve boğazına kadar kapalı giyinmiş figürün eliyle işaret ettiği bir elinde elma tutmakta olan kadın görmekteyiz. Beyaz transparan tül benzeri ile kaplı, ağzı kapatılmış gibi duran kadın ve erkek figürünün Âdem ve Havva olması üzerine yorumlar yapılırken, başka bir detay ise ressamın çocuk ya da yaşlı insan figürlerine yer verilmeyişidir.



Görsel 7. Yeryüzü Zevkleri Bahçesi'nin sağ panel detayları.



Görsel 8. Sağ panel, Cehennem detay.

Eserde ilginç bir detay daha bulunmaktadır. Cehennem panelinde yer almaktadır. Yanan binaların Alman bombardımanlarında yıkılan şehir enkazlarına benzemesidir. Bu binalar yirminci yüzyıl şehir yerleşkelerine benzerlik göstermesi gelecek hakkında bir öngörü olarak yorumlamak doğru olacaktır.

Eser ve Bilimkurgu Sineması İle Çakışan Yönler

Orta Çağ döneminde özellikle alt sınıf mensupları okur yazar olamadıklarından Latince yazılı ya da sözlü dini hikayeleri anlayamıyorlardı. Bu nedenle kilise, tavanlarında ve duvar yüzeylerinde yer alan freskler, resimler, heykeller ve rölyefler aracılığıyla dini anlatıları görsel hale getiriyorlardı. Ismarlanan tablolarının, heykellerin, kabartmaların işlevi dini anlatılarla bu ilişkiyi kurdurma amacı taşımaktadır. Bu görevi günümüzde televizyon programları üstlenmiş ve her konuda aynı mantık sürdürmektedir.

Hieronymus Bosch'un Yeryüzü Zevkler Bahçesi; Orta Çağ ve Rönesans döneminin dini ve felsefi bakış açısını yansıtsa da günümüz dünyası ile ilişkilendirdiğimizde anlamının modern toplum ve bilim kurgu felsefesiyle örtüştüğünü görebiliriz. Kaotik dünya ve günümüz dijital çağı; H. Bosch'un yeniden orta paneline baktığımızda, insanların büyük meyvelerle oynadığı, fantastik yaratıklarla etkileşime geçtiği, cennet gibi ama aynı zamanda garip bir dünyayı sembolize ettiğini görebiliriz. Bu yaklaşımdaki öngörü, günümüzün sanal gerçeklik dünyalarına, dijital eğlenceye ve sosyal medyanın işlevine benzetilebilir.

Tablodaki tuhaf mekanik yapılar, fantastik taşıt benzeri nesneler ve büyük tekerlekli yapılar erken dönem teknolojik tasarımlara benzetilmiştir. Bosch'un eserlerinde sıkça görülen garip makineler, devasa tekerlekler ve organik-mekanik formlar, günümüzde bilim kurgu eserlerinde gördüğümüz biyomekanik tasarımları andırmaktadır. Ressamın yaşadığı zaman dilimi olan 15. yüzyılda motor ve mekanik sistemler icat edilmediğinden, tablodaki nesnelerin doğrudan bir otomobil tasviri olduğu söylenemez. Fakat gelecekteki teknolojiyi tanımlasa da günümüz modern

HIERONYMUS BOSCH THE GARDEN OF EARTHLY PLEASURES AND THE SCI-FI FILM EXAMPLE AVATAR

bilimkurgu eserleri penceresinden incelediğimizde birçok sanat disiplinine ve özellikle sinema için tematik fikirlere sahip olduğu yorumu uygun olacaktır.

Bilimkurgunun Kısaca Çıkış Nedeni ve Avatar Filmi

Gerçek ve sanal arasındaki belirsizlik, teknolojinin sunduğu yeni zevkler ve bunların getirdiği riskler, distopik ve ütöpik dünya arasındaki ince çizgidir. Sanatçının yarattığı bilinçaltı garip dünyası bize sadece geçmişin dini korkularını değil, modern insanın teknolojiyle, zevklerle ve gerçeklik algısıyla olan mücadelesi şeklinde de yorumlanabilir. Eser; bugün dahi cennet mi, yoksa bir illüzyonun içindeki cehennem mi yaşadığımızı sorgulatmaktadır.

Birinci Dünya Savaşı dünya düzenini beklenmedik şekilde sarsmış ve dengeleri bozmuştur. Feodal meşrutiyetlerin çökmesiyle totaliter ve sonrasında demokratik ulus devletleri doğmuştur. İkinci Dünya Savaşı süresi ve sonrası siyaset ve ekonomiyi derin etkilemiş, bu sonuç aynı zamanda edebiyat ve diğer sanat anlayışını da yansıtmıştır.

Nazi Almanyası'nın ağır yenilgisiyle, ideolojik olarak iki kutuplu bir dünya düzeni toplumları kutuplaştırmıştır. Yeni yapı içinde bu kutuplaşmış düzeninin temeli, kapitalist sistemle birlikte insanlık için yeni bir deneyime neden olmuştur. İkinci Dünya Savaşı süresinde Amerika Birleşik Devletleri Japon Halkına karşı kullandığı iki nükleer bomba, yeni nesil teknolojik silahların insanlık için tehlikesini ortaya koymuştur.

Sefa Çeliksap'ın aktarımıyla; Amerikan kültürel geçmişinin tarihi çok uzun olmasa da "insanın dış gerçekliği ile kurduğu anlamlandırma ilişkilerinden biri olan "düş görme" ve fantazyalara gereksinme duyma alanında da insan ile dış gerçekliği arasına giren" (Oskay, 2009; 7). Bilinç Endüstrisi'nin beklediği kültürel-endüstriyel "mamül" sinema alanından gelmekte, elde edilen büyük kazançlar yardımıyla Bilinç Endüstrisi alanı hızla gelişmektedir.

Soğuk savaş yıllarında Ray Bradbury'nin yapıtından uyarlanan Uzaydan Gelen Canavar'dan başlayarak birçok filmdeki dünyayı korkutan canavarlar kuşkusuz SSCB ya da komünizm hayaletinden başkası değildir. Ardından robotlar egemenliğini simgeleyen filmler gelir. Stanley Kubrick'in Arthur C. Clarke'ın Sentinel adlı öyküsünden uyarladığı 2001 A Space Odyssey (1968) ile Roger Vadim'in Jean Claude Forest'in çizgi romanından uyarladığı Barbarella (1967), Isaac Asimov'un romanından uyarlanan Fantastik Yolculuk (Fhantastic Voyage, 1966) altmışlı yılların önemli filmleridir (Çeliksap, 2010).

Günümüz yapay zekâ furiasının gelişmesine örnek bir bilgi sayılabilecek bir düşünceye örnek olarak;

Bilim kurgu türü, 20. yy. başlarında Amerika'da ortaya çıkan pulp-magazinlerle gelişir, özellikle John W. Campbell'in Astounding Science Fiction dergisinin yöneticiliğine gelmesiyle "1920'lerin ve otuzların magazin bilim-kurgularında özellikle hayal ürünü, düşsel hünerli aygıtlar (gadgets) aracılığıyla insanlığın eski düşlerinin gerçekleştirilmesi teması ağır basarken, Campbell'in etkisi

HIERONYMUS BOSCH THE GARDEN OF EARTHLY PLEASURES AND THE SCI-FI FILM EXAMPLE AVATAR

altında bilim-kurgu, geleceğin teknolojisinin sosyal hayata olası etkilerini de tematize etmeye başlar (Roloff-Seeblen, 1995: 43).

Giderek olanaksızlaşması Avatar serilerinin de içinde bulunduğu bilim kurgu sinemasına ilginin temel nedenidir. Ama yine de Avatar perdedeki imge ve karakterlerle, duygusal ve psikolojik bütünleşen hikayesiyle birçok bilim kurgu filminden hemen ayrılır.

Salonlara-ekrana koşan düş görücünün (izleyici) yaşadığımız bu evrede reel-bilincin sınırlılıklarını aşmada güçlüklerle karşılaşması ve “hayatın insan için bir bütünlük içinde algılanmasının (Oskay, 2009; 8).

Bilimkurguda toplumun henüz deneyemediği bilgiler ve fikirler konu edinilmektedir. Hieronymus Bosch’un *Yeryüzü Zevkleri Bahçesi* çalışması ile günümüz bilimkurgu filmleri arasındaki çakışma noktaları dikkat çekicidir. Fantastik yaratıklar, tuhaf mekânlar ve sıra dışı unsurların yer aldığı çalışmada, bilimkurgu filmlerinin de izleyiciyi hayal gücünün sınırlarını zorlayan evrenlere götürmesi bir benzerliktir. Örneğin Avatar filmi dışında, *Blade Runner*, *Dune* gibi yapımlar distopik dünyalar yaratırken, H. Bosch kendi çağının ötesinde bir gerçeklik kurgulamıştır. Eserlerinde Orta Çağ’ın günah ve erdem kavramlarını sorgularken, *Black Mirror* ve *The Matrix* gibi yapımlar modern toplumun yozlaşması, yapay zekâ, etik sorunlar ve insan doğası üzerine sorgulamalar yapar. H. Bosch’un eserinde yer alan cehennem bölümünde görülen endişeli kaotik ve korkutucu atmosfer, *Terminator* gibi birçok film sahnelerinde yer alan distopik ve tehditkâr dünyalarıyla benzerlik göstermektedir.



Görsel 9. Yönetmen. Nichol, J. M. “Terminator”. Salvation- San Francisco Şehri 2018

HIERONYMUS BOSCH THE GARDEN OF EARTHLY PLEASURES AND THE SCI-FI FILM EXAMPLE AVATAR



Görsel 10. "Dünyevi Zevkler Bahçesi". Sağ panel şehir detayı.

Avatar gösterime çıktığı dönemde Hollywood'dan çıkan en yenilikçi filmi kabul edilmiştir. Bu başarı sonrası "Avatar-Suyun Yolu" devam filmi gösterimi gerçekleşti. Yönetmen James Cameron sinematografik anlatım dilinde, teknolojiyi kullanmanın yanı sıra, içerik anlamda da katkıda bulunan resim sanatını göz ardı etmemiştir. Avatar filminin birinci ve ikinci devam filmlerinde göze çarpan içeriğini bütünleyen estetik yanı hakkında bir ressam inceliği olarak değerlendirirken, "Yeryüzü Zevkler Bahçesi" tablonun sanatçısı ile filmin yönetmeninin, yaratıcılık anlamında aynı heyecan, kaygı ve endişeleri çağları ve teknikleri farklı olsa da taşıdığını görebilmekteyiz.



Görsel 11. "Yeryüzü Zevkler Bahçesi". Ütopik doğa örneği, detay.

HIERONYMUS BOSCH THE GARDEN OF EARTHLY PLEASURES AND THE SCI-FI FILM EXAMPLE AVATAR



Görsel 12. "Avatar" filminden bir sahne ütöpik, sanal doğa örneđi.

Resimde yer alan bitki ve hayvan motiflerinde bir çeşit evrimleşmeden söz edebiliriz. Fakat bilimsel bilgilerin doğrultusunda senarist ve yönetmen benzeri bir bitki-flora ve canlı türleri-fauna tasarımını gerçekleştirmişlerdir. Uçan binek hayvanları Toruk, ıkran tür tasarımları veya yine mitsel bağ kurdukları Pa'li adını verdikleri altı bacaklı evrimleşmiş at canlıları tasarımları olmasa film çok anlamsız bir seri olabilirdi. Burada göz önüne almamız gereken bilimkurgu mantığında atmosfer yoğunluğu ve Pandora gezegeninin yerçekiminin de düşünülmesidir. Atmosferi dünya insanları için zehirlidir. Az yer çekimi, nedeniyle filmde ağaçların, canlıların ve gezegenin insansıları Na'Vi ırkının uzun olmasına etki etmiş olabilir. Bu anlamda örnek ressamımıza benzeri bir düşünceye sahip miydi sorusu aklımıza gelmektedir.



Görsel 13. Avata Filminde yer alan tür örneđi Pa'li.

Filmin önemli bölümünde yer alan mükemmel doğa tasarımı ressamı ve yönetmeni görsellik anlamında aynı noktada buluşturmaktadır. Yönetmen; senaryonun bağlayıcılığında insan, yaşam alanı, çevre ilişkisi kapsamında olayın anlatımının geçtiđi, çözümlendiđi Pandora adındaki dünya dışındaki gezegeni cennet olarak tanımlanır. Söz konusu tabloda yer alan cennet bölümü, insanın doymak bilmeyen hırsları nedeniyle cennetin cehenneme dönüşmesi filmin temasını oluştururken, tabloya ait tema ile aslında benzerlik oluşturmaktadır. Ancak beyaz perdede çevre -space/uzam- anlamında peyzaj, film anlatısının da temel unsurudur. Teknoloji ve ekip çalışması ile durağan olan görüntü anlayışı devinime dönüşürken sinema yapımlarında, resmin statik yapısı olmasına karşın benzeri duyguyu

HIERONYMUS BOSCH THE GARDEN OF EARTHLY PLEASURES AND THE SCI-FI FILM EXAMPLE AVATAR

yaratmaktadır. Filmde atmosfer olarak tasarlatılan peyzaj oyunculuk, kostüm (dijital olarak tasarlanmış) ve hikâye ile sıkı sıkıya bağlıdır.

Resmin tamamına baktığımızda üç ayrı parçadan oluşan bir bütünsellik ve bir devamlılık anlayışı hakimdir. Avatar filminde peyzajın, yapıtın ana fikrini desteklemesi ve aynı zamanda filmin görsel akışına uyumlu olması bakımından başarılı olmuştur. Benzeri anlayışla tabloda yer alan doğa çalışması, dünya dışı hayali mekân tanımı gibi örneklerle bakıldığında, filmde yer alan sanal doğaya benzerliği dikkat çekicidir. Bu benzerlik yukarıda verilen (görsel, 11-12) iki örnekle karşılaştırılabilir. Biri Rönesans dönemi resim sanatından, diğeri ise günümüz dönemi yedinci sanat; sinema sanatından karşılaştırma olsa da hem ressamın-sanatçının, hem de yönetmen-sanatçının farklı yüz yıllarda aynı çözüme ulaşmaları sanatın sürdürülebilirliğine de örnek gösterilebilir. H. Bosch'un eserleri dinsel anlatılara dayanırken, bilimkurgu filmleri genellikle bilimsel ve teknolojik gelişmelere odaklanması nedeniyle ayrı değerlendirilebilir. Örneğin eserde günahkâr ruhlar cezalandırılırken resmedilmiştir. Avatar gibi bilimkurgu yapımları evrenin fizik kurallarına ve insanın keşif arayışına odaklanır.

H. Bosch insanlığın ahlaki yozlaşmasını dini bir bakış açısıyla ele alırken, bilimkurgu eserleri rasyonel ve bilimsel açıklamalara yönelir. H. Bosch'un dünyasında insanın günahları sonucunda cezalandırıldığı skolastik anlayış hâkimdir. Ancak Avatar, ana fikir olarak devasa ağaç metaforu ile mistik anlamda örnek tablo içeriği ile paralellik taşımaktadır. İki farklı sanat disiplini anlamında estetik ve simgesel yaklaşım bakımından doğaldır ki farklılıklar mevcuttur. Tabloda ayrıntılı ve sembolik bir anlatımda fütüristik yaklaşım benimsenmiştir. Bilimkurgu filmleri teknolojinin desteği ile görsel efektler, diyaloglar, ses ve müzik aracılığıyla atmosfer yaratır. 2001: A Space Odyssey, Avatar gibi yapımlarda H. Bosch'un gerçeküstü imgelerine benzer etkiler kullanabilirken, anlatım biçimi daha modern ve bilimsel bir çerçevede şekillenir.

Sonuç İster Freud tanımına uygun çıkarım olsun, ister-cybernoir- paranoyak bir tema altında yabancı korkusu işlensin, insanın gelecek kaygısı veya bilinmeyen korkması resim sanatının her türlü desteği ile sinemada bilimkurgu türü bilinmeyen üzerinde ortak uzlaşma noktası oluşturmaktadır. Bu bağlamda Hieronymus Bosch'un sanat anlayışı ile günümüz bilimkurgu filmleri arasındaki en büyük ortak nokta, insanın geleceği, bilinmezlik ve ahlaki seçimler üzerine yapılan sorgulamalardır. Ancak, H. Bosch'un eserleri çağının gereği dinsel ve metafizik bir bakış açısına sahipken, bilimkurgu filmleri çoğunlukla bilimsel ve teknolojik gelişmelere dayanarak insanın varoluşunu irdelemektedir. Avatar; yapımı tipik bir Hollywood aksiyon filmidir. Amerikan muhafazakâr değerleri ve Hollywood sinemasın ana akımına ait tipik bir örneğidir aslında. Kahramanlaştırılmış Amerikan idollerıyla eril bir iktidar yapısı düşüncesi açık biçimde sergilenmiştir.

Karşılaştırma amacıyla seçilen "Yeryüzü Zevkleri Bahçesi" resim sanatına ait örnekleme tematik öğeler, ana fikir daha önceden kilise veya yönetici sınıf

HIERONYMUS BOSCH THE GARDEN OF EARTHLY PLEASURES AND THE SCI-FI FILM EXAMPLE AVATAR

tarafından belirlenmektedir. Günümüz modern ve demokratik anlayışın yaşanmadığı zaman dilimine göre cesareti ve özgünlüğü açısından resim sanatına ait bir baş yapıttır. Bilimkurgu mantığında filme ait atmosfer oluşturma, mizansen yönetmen ve ekibi tarafından biçimlendirilir. Aynı yaklaşım seçilmiş örnek eser “Yeryüzü Zevkleri Bahçesi” için ressamın tek başına bir mücadelesidir. Filme etki eden faktörlerle etkileşimi, sinemasal zamandaki gelişim ve değişim filmin dramatik yapısında nasıl etkili ise, tablo içinde geçerlidir. Sinemasal uzam, kültürel, tarihi ve sosyal referansları olan bir toplumsal bellek alanı inşa ederek film anlatısını derinleştirmekle birlikte, bu ön bilginin resim sanatı, mimari ve edebiyat gibi farklı disiplinlerin teknolojiye aktarımıyla farklı bir dil oluşmuştur. .

Gözden kaçırılmaması gereken önemli biri dataya daha dikkat çekmek gerekmektedir. Sinema da ses unsuru ve müzik büyük bir etki yaratmaktadır. Her film, her tür için özgün besteler yapılır ve bazen filminden daha fazla kitle üzerinde etki yaratır. Bu anlamda seçilen tablonun bir detayına tekrar bakarsak, aslında resmi tasarlayan sanatçının müzik konusuna da kendi bakış açısıyla çözüm getirdiğini görebiliriz. Bu konuyla ilgili olarak 5 numaralı görselde yer alan bilgiyi kontrol etmek uygun olacaktır.

Avatar filminin ana karakterlerinin eylemlerinin ve çatışmalarının sembolik anlamlarına direk olarak dokunulmamıştır. Aynı yaklaşım Hieronymus Bosch ve seçilen örnek eseri içinde geçerlidir. Ressamın yaşadığı dönemden günümüze bir gönderme yapması, gelecekte kapitalist sistemin habercisi niteliğindedir.

Filmin temel bir anlatısı ütöpik olmakla birlikte, insan doğası ve özgürlük kavramı üzerinden izlenildiğinde kapitalist anlayışın gelecekte uzak galaksilere kadar yayılabileceği sonucu ortadadır. İstenildiğinde farklı açıdan yapılacak film çözümleme sonucunda Greimas kuramsal örnekçesi filmin anlatısındaki derin anlamları kavrayabilmek için uygun ipuçları verebilir. Film bilimkurgu anlatısı sürecince kapitalist, ya da farklı radikal düzenler içerisinde insanın ve doğanın alıp satılabileceği, kendilerinin söz sahibi olmadığını anlatır.

“Avatar” ve devam filmi “Suyun Yolu” estetik yapısı başta olmakla birlikte resim sanatı ve bilimkurgu bileşenleri anlamında kendine özgü filmlerdir. Teknolojisi ve kamera kullanımı (3D tekniği ile izleyiciye ulaşmıştır) belirli kalıpların dışında tutulabilir. Bilimkurgu sinema türünün kendi içinde tanımının yapılmasıyla ilgili günümüzde tam olarak içerik, tasarım, uygulama, yazılım kullanımı gibi farklı uygulamalarla türsel sonuca ulaşmış sayılır. James Cameron bir ekiple hareket etmiş olsa da Hieronymus Bosch bireysel olarak sinematografik ve bilimkurgu tanımına uyabilen anlatım diliyle bu günümüze ışık tutarken, insan aklını gerilim psikolojisiyle etkileyen ya da farklı çizgide temalara sahip filmlere, güncel politikaların ve toplumsal taleplerin değişmesinin de katkısıyla yenilerini ekleyerek şaşırtıcı yapımlara imza atmaya devam edecektir.

HIERONYMUS BOSCH THE GARDEN OF EARTHLY PLEASURES AND THE SCI-FI FILM EXAMPLE AVATAR

KAYNAKÇA

- Çeliksap, S. (2010). *Avatar filmine estetik düzlemde bakmak*. Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, (17), 87-98.
- Alkaç, E. (2017, Nisan 24). *Dünyevi Zevkler Bahçesi Bosch – “Garden of Earthly Delights”*. Emre Alkaç. <https://www.emrealkac.com/dunyeve-zevkler-bahcesi-bosch-garden-of-earthly-delights>
- Dünyevi zevkler bahçesi “Garden of Earthly Delights” - Bosch. (2013, Kasım 26). *Sanata Başla*. <https://sanatabasla.com/tr/2013/11/dunyeve-zevkler-bahcesi-garden-of-earthly-delights-bosch/>
- Erturun, T. G. (2020, Mayıs 27). *Hieronymus Bosch: Dünyevi Zevkler Bahçesi 515 yaşında*. DonanimHaber. <https://www.donanimhaber.com/hieronymus-bosch-dunyeve-zevkler-bahcesi-515-yasinda--122142>
- Gönüllü, A. B. (2017). Antik Çağ ve Rönesans'ta resim-şiir sanatı karşılaştırması. *The Journal of Social Sciences*, 11(1), 228-235.
- Gombrich, E. H. (1995). *Sanatın öyküsü* (Çev. B. Kükner). Remzi Kitabevi. (Orijinal eser 1950’de yayımlanmıştır)
- İrak, M. (2020). Hieronimus Bosch’un ‘Yeryüzü Zevkleri Bahçesi’ resmi: Gerçeküstücülüğü yeniden okuma. *GSF Sanat Dergisi*, 25(2), 39-46.
- Mattei, S. (2023, Haziran 21). *Dünyevi Zevkler Bahçesi, Hieronymus Bosch*. Artmajeur. <https://www.artmajeur.com/tr/magazine/5-sanat-tarihi/dunyeve-zevkler-bahcesi-hieronymus-bosch/333613>
- Nichol, J. M. (Yönetmen). (2009). *Terminator: Salvation* [Sinema filmi]. Columbia Pictures.
- Oskay, Ü. (2014). *Çağdaş fantazya*. İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- Seesslen, G., & Rehfeld, B. (1995). *Ütopik sinema: Bilim kurgu sinemasının tarihi ve mitolojisi* (Çev. D. Şarman). Alan Yayıncılık.
- Stańska, Z. (2024, Ağustos 27). *Hieronymus Bosch'un Dünyevi Zevkler Bahçesi'ndeki popo müziğini dinleyin*. DailyArt Magazine. <https://www.dailyartmagazine.com/bosch-butt-music-garden-earthly-delights/>

GÖRSEL KAYNAKLAR

- Görsel-1.** (https://www.donanimhaber.com/hieronymus-bosch-dunyeve-zevkler-bahcesi-515-yasinda--122142?utm_source=chatgpt.com)
- Görsel-2.** (https://www.emrealkac.com/dunyeve-zevkler-bahcesi-bosch-garden-of-earthly-delights/?utm_source=chatgpt.com)
- (https://www.artmajeur.com/tr/magazine/5-sanat-tarihi/dunyeve-zevkler-bahcesi-hieronymus-bosch/333613?utm_source=chatgpt.com)
- Görsel-3.** (https://www.artmajeur.com/tr/magazine/5-sanat-tarihi/dunyeve-zevkler-bahcesi-hieronymus-bosch/333613?utm_source=chatgpt.com)
- Görsel-4.** (<https://www.emrealkac.com/dunyeve-zevkler-bahcesi-bosch-garden-of-earthly-delights/>)

HIERONYMUS BOSCH THE GARDEN OF EARTHLY PLEASURES AND THE SCI-FI FILM EXAMPLE AVATAR

- Görsel-5.** (<https://onedio.com/haber/bir-gunahkarin-poposuna-yazilmis-500-yillik-notalarin-kesfedildigi-tablo-hakkinda-21-bilgi-653994>)
- Görsel-6.** ([https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hieronymus_Bosch_-_Triptych_of_Garden_of_Earthly_Delights_\(detail\)_-_WGA2529.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hieronymus_Bosch_-_Triptych_of_Garden_of_Earthly_Delights_(detail)_-_WGA2529.jpg))
- Görsel-7.** (<https://itoldya420.getarchive.net/amp/media/bosch-hieronymus-the-garden-of-earthly-delights-central-panel-detail-man-pointing-383c12>)
- Görsel-8.** (<https://www.emrealkac.com/dunyeve-zevkler-bahcesi-bosch-garden-of-earthly-delights/>)
- Görsel-9.** (https://terminator.fandom.com/wiki/San_Francisco)
- Görsel-10.** (<https://www.emrealkac.com/dunyeve-zevkler-bahcesi-bosch-garden-of-earthly-delights/>)
- Görsel-11.** (<https://www.emrealkac.com/dunyeve-zevkler-bahcesi-bosch-garden-of-earthly-delights/>)
- Görsel-12.** (<https://vgtimes.ru/news/116256-vyshlo-vtoroe-syuzhetnoe-dlc-dlya-avatar-frontiers-of-pandora.html>)
- Görsel-13.** (Kaynakça: <https://www.webtekno.com/avatar-ne-kadar-bilimsel-h130826.html>)



FIGÜRATİF SOYUTLAMA BAĞLAMINDA ALİ DÜZGÜN'ÜN RESİMLERİNDE ESTETİK VE GEOMETRİK YAPI

Kerim LAÇİNBAY, Berrak KILIÇ***

Özet

Bu araştırma, Türk ressam ve akademisyen Ali Düzgün'ün eserlerinde geometrik altyapı ve plastik öğelerin estetik bağlamda nasıl kullanıldığını incelemektedir. Çalışma, sanatçının figüratif soyutlama yaklaşımını; özellikle kadın figürleri ekseninde kurgulanan kompozisyonlardaki mekânsal yapı ve renklerin anlatımsal işlevi üzerinden estetik bir bakışla analiz etmeyi amaçlamaktadır. Nitel araştırma desenine göre yapılandırılan çalışma, bir durum araştırmasıdır. Veriler; sanatçının atölyesinde yapılan doğrudan gözlemler, sanat eserleri (desenler ve tuval resimleri) üzerine gerçekleştirilen doküman incelemesi ve yarı yapılandırılmış görüşmeler yoluyla toplanmıştır. Tematik analiz yöntemiyle değerlendirilen veriler sonucunda estetik, biçimsel ve kültürel temalar ortaya konmuştur. Bulgular, Düzgün'ün eserlerinde geometrik yapıların yalnızca biçimsel tasarım öğeleri olarak değil, aynı zamanda kültürel ve psikolojik anlamlar taşıyan anlatı araçları olarak işlev gördüğünü ortaya koymaktadır. Sanatçının figüratif kurgularında kadın temsili, toplumsal kimliğin, dayanışmanın ve tarihsel belleğin görsel bir ifadesi olarak öne çıkmaktadır. Renk kullanımı, dışavurumcu etkiler yoluyla duygusal derinlik kazandırmakta; plastik değerler ve yüzey kurgusu ise figür-mekân ilişkisini bütüncül bir estetik yapı içinde düzenlemektedir. Bu çalışmanın, figüratif soyutlama, kadın temsili ve sanatın sosyokültürel boyutlarıyla ilgili sanat eğitimi, sanat tarihi ve sanat eleştirisi alanlarına katkı sunması beklenmektedir.

Anahtar kelimeler: Ali Düzgün, figüratif soyutlama, geometrik kompozisyon, plastik öğeler, estetik analiz.

* Doç. Dr., Gazi Üniversitesi, Gazi Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Resim – İş Eğitimi Anabilim Dalı, ORCID: 0000-0003-1510-6265, kerimlacinbay@gazi.edu.tr

**Yüksek Lisans Öğrencisi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, Resim – İş Eğitimi Bilim Dalı, ORCID: 0009-0000-9340-8467, bkilicc50@gmail.com

AESTHETIC AND GEOMETRIC STRUCTURE IN ALİ DÜZGÜN'S WORKS
WITHIN THE CONTEXT OF FIGURATIVE ABSTRACTION

Abstract

This study examines how geometric infrastructure and plastic elements are utilized within the aesthetic framework of Turkish painter and academic Ali Düzgün's works. It focuses on the artist's approach to figurative abstraction, particularly the spatial construction of compositions centered on female figures and the expressive role of color from an aesthetic perspective. Employing a qualitative case study design, data were collected through direct observation in the artist's studio, document analysis of artworks (drawings and canvas paintings), and semi-structured interviews. Thematic analysis was used to evaluate the data, identifying aesthetic, formal, and cultural themes. Findings reveal that geometric structures in Düzgün's works serve not only as formal design elements but also as narrative tools imbued with cultural and psychological significance. In his figurative constructions, the depiction of women emerges as a visual expression of collective identity, solidarity, and historical memory. The use of color enhances emotional depth through expressionist effects, while plastic values and surface treatment create a cohesive aesthetic structure within the figure-space relationship. This study is expected to contribute to the fields of art education, art history, and art criticism by providing insights into figurative abstraction, female representation, and the sociocultural dimensions of visual art.

Keywords: Ali Düzgün, figurative abstraction, geometric composition, plastic elements, aesthetic analysis.

Giriş

Sanat tarihinde biçim, mekân ve figür arasındaki ilişki, görsel anlatımın temel dinamiklerinden biri olarak kabul edilir. Özellikle modern sanatla birlikte biçimsel çözümler, yalnızca estetik bir tercih değil, aynı zamanda sanatçının anlam üretme sürecinin bir parçası haline gelmiştir. Geometrik düzenlemelerin ve plastik öğelerin estetik bağlamda kullanımı, soyut sanatın gelişiminden itibaren sanat eserlerinin yorumlanmasında önemli bir boyut kazanmıştır (Wölfflin, 2015; Kandinski, 2021).

Türk Resim Sanatı'nda figüratif soyutlama yaklaşımının özgün örnekleri arasında yer alan Ali Düzgün, eserlerinde Anadolu kadını merkez alarak, geleneksel temaları çağdaş bir estetik anlayışla yorumlamaktadır. Düzgün'ün resimlerinde sıklıkla karşılaşılan Anadolu kadın figürleri, doğrudan bir anlatımın ötesine geçerek, geometrik formlar ve soyutlamalar aracılığıyla evrensel bir estetik algının taşıyıcısı haline gelir. Sanatçının kompozisyonlarında, figürler genellikle belirgin bir geometrik altyapı üzerinde konumlanmakta; renk, biçim ve mekân ilişkisi, görsel bir bütünlük ve özgün estetik denge içerisinde inşa edilmektedir.

Ali Düzgün'ün yapıtlarında dikkati çeken temel özelliklerden biri, fon yüzeylerinde hâkim olan geometrik parçalanmalardır. Bu parçalanmalar, sadece yüzey düzenlemeleri değil, aynı zamanda figürlerin mekânla kurduğu ilişkinin de

FIGÜRATİF SOYUTLAMA BAĞLAMINDA ALİ DÜZGÜN'ÜN RESİMLERİNDE ESTETİK VE GEOMETRİK YAPI

belirleyicisidir. Sanatçı, düz renk alanlarını keskin kenarlı geometrik bölgelere ayırarak, figürleri bu yapısal organizasyon içinde konumlandırır. Böylece figür, yalnızca bir anlatım unsuru değil, mekânın estetik düzeninin de kurucu bir parçası olur (Arnheim, 2024).

Renklerin kullanımında da benzer bir estetik tavır gözlemlenir. Düzgün'ün eserlerinde sıcak ve soğuk renklerin dengeli karşıtlığı, figür ile mekân arasındaki bağı kuvvetlendiren bir plastik değer yaratır. Itten (1970)'in belirttiği üzere, renklerin kontrastı yalnızca görsel bir dinamizm oluşturmakla kalmaz, aynı zamanda izleyicide derin duygusal tepkiler uyandırır. Düzgün'ün çalışmaları da bu bağlamda renklerin psikolojik etkilerinden yararlanarak, izleyicinin eser ile duygusal bir bağ kurmasını mümkün kılar.

Bu çalışmanın amacı, Ali Düzgün'ün sanatında geometrik altyapının ve plastik öğelerin estetik işlevlerini ortaya koymaktır. Sanatçının Anadolu kadın figürlerini merkezine alan eserlerinde, geometrik kompozisyonların nasıl kurgulandığı, figür-mekân ilişkisinin nasıl inşa edildiği ve renklerin bu yapısal düzen içindeki rolü hem biçimsel hem de estetik açılardan incelenmiştir. Böylelikle, Düzgün'ün sanatındaki özgün figüratif soyutlama anlayışı ve Çağdaş Türk Resmi içindeki konumu daha derinlikli biçimde analiz edilmiştir.

Yöntem

Araştırmanın Modeli

Bu araştırma, nitel araştırma yöntemlerine dayalı olarak tasarlanmış bir durum çalışmasıdır. Durum çalışması, belirli bir birey, grup veya olgunun kendi bağlamı içinde derinlemesine incelenmesini amaçlayan bir yöntemdir (Yin, 2018). Özellikle sanat temelli araştırmalarda, bireysel sanat pratiğinin, estetik yaklaşımların ve üretim süreçlerinin çok boyutlu olarak ele alınmasına imkân tanır. Bu çalışmada, Ali Düzgün'ün atölyesinde gerçekleştirilen uygulamalar, eser yaratım süreçleri ve estetik tercihleri kapsamlı bir şekilde analiz edilmiştir.

Stake (1995), durum çalışmasını, belirli bir "örneğin" veya "durumun" özgün yapısını ve işleyişini anlamaya yönelik sistematik bir girişim olarak tanımlar. Araştırmanın temel amacı, Ali Düzgün'ün eserlerinde geometrik altyapı ile plastik öğelerin estetik işlevlerini ortaya koymak olduğundan, bireysel bir sanat pratiğini merkezine alan bu yaklaşım, çalışmanın doğasıyla örtüşmektedir. Baxter ve Jack (2008) ise, durum çalışmasının özellikle "nasıl" ve "neden" sorularına yanıt arayan araştırmalarda tercih edilmesi gerektiğini vurgular. Bu bağlamda, Düzgün'ün eserlerinde geometrik yapının nasıl kurgulandığı ve plastik öğelerin neden bu şekilde düzenlendiği gibi araştırma sorularına derinlemesine yanıtlar aranmıştır. Bu kapsamda, bu çalışmada nitel bir paradigma benimsenmiş ve Ali Düzgün'ün sanat pratiği, sanatçı atölyesinde gerçekleştirilen doğrudan gözlemler, eser analizi ve yarı yapılandırılmış görüşme verileri ışığında bütüncül bir yaklaşımla ele alınmıştır.

FIGÜRATİF SOYUTLAMA BAĞLAMINDA ALİ DÜZGÜN'ÜN RESİMLERİNDE ESTETİK VE GEOMETRİK YAPI

Veri Toplama Süreci

Araştırmada veri toplama sürecinde gözlem, doküman analizi ve görüşme tekniklerinden faydalanılmışlardır:

Gözlem: Araştırmacılar, 24.12.2024 tarihinde Ankara ilinde, Ali Düzgün'ün atölyesini ziyaret ederek sanatçının uygulama sürecine doğrudan tanıklık etmişlerdir. Eskiz çalışmaları, suluboya kompozisyonları ve tuval resimleri yerinde gözlemlenmiş; sanatçının üretim pratikleri, malzeme kullanımı ve kompozisyon kurma süreci incelenmiştir.

Doküman Analizi: Sanatçının geçmişe dönük eskizleri, çizim defterleri, suluboya resimleri ve tuval eserleri, sanatsal gelişim sürecini ve estetik yaklaşımını anlamaya yönelik olarak doküman analizi yöntemiyle incelenmiştir. Eserlerdeki geometrik altyapılar, plastik öğelerin kullanımı ve figüratif-soyut anlatım biçimleri sistematik biçimde çözümlemeye tabi tutulmuştur.

Yarı Yapılandırılmış Görüşme: Araştırmacılar, Ali Düzgün ile yarı yapılandırılmış görüşme gerçekleştirmiştir. Görüşmelerde, sanatçının estetik anlayışı, geometrik altyapıyı nasıl kurduğu, plastik öğeleri kullanım tercihleri ve eserlerinde figür-mekân ilişkisine dair düşünceleri derinlemesine sorgulanmıştır. Sorular açık uçlu tutulmuş ve sanatçının kişisel sanat görüşünü ayrıntılı olarak ifade etmesine imkân tanınmıştır.

Verilerin Analizi

Bu çalışmada elde edilen yarı yapılandırılmış görüşme verileri, tematik analiz yöntemi kullanılarak değerlendirilmiştir. Tematik analiz, verilerde tekrar eden anlam örüntülerini (temaları) ortaya çıkararak sistematik bir şekilde sınıflandırmayı amaçlayan nitel bir analiz yöntemidir (Braun & Clarke, 2006). Elde edilen transkriptler dikkatle okunmuş, veriler kodlanmış ve benzer kodlar altında ana temalar oluşturulmuştur. Süreç, araştırmacılar arasında uzlaşa sağlanarak yürütülmüştür. İlk aşamada transkriptler detaylıca okunarak anlamlı birimlere (kodlara) ayrılmıştır. İkinci aşamada benzer kodlar gruplandırılarak temalar belirlenmiştir. Üçüncü aşamada temalar arasındaki ilişkiler incelenmiş ve araştırma sorularıyla uyumlu kavramsal çerçeve oluşturulmuştur.

Bulgular

Görüşmeden Elde Edilen Bulgular

Analiz sonucunda Ali Düzgün'ün sanatsal yaklaşımını ve eser yaratım sürecini yansıtan ve Tablo 1'de ele alınan ana ve alt temalar ortaya çıkmıştır:

Tablo 1. Ali Düzgün ile yapılan görüşmenin analizinde elde edilen temalar ve açıklamalar.

Tema	Alt Temalar	Açıklama
1. Sanatsal Yaratım Süreci	Eğitim, Kültürel Etkileşim, Deneyim	Sanatçının yaratım sürecinde kişisel ve çevresel faktörlerin etkisi

FIGÜRATİF SOYUTLAMA BAĞLAMINDA ALİ DÜZGÜN'ÜN RESİMLERİNDE ESTETİK VE GEOMETRİK YAPI

2. Estetik ve Biçimsel Yaklaşım	Geometrik Altyapı, Plastik Değerler, Kompozisyon	Figürlerin geometrik düzen içinde konumlandırılması, tasarım öğeleri kullanımı
3. Kültürel ve Tarihsel İmgeler	Anadolu Kadını, Kentsel Dönüşüm, Sosyolojik Temalar	Eserlerde kültürel kimlik ve toplumsal değişimlerin sanatsal ifadesi
4. Sanat Kuramı ve Etkileşim	Anlatımcı Kuram, Dışavurumculuk, Sanat Tarihi Bilinci	Sanatçının estetik tercihlerinin teorik arka planı
5. Sanatsal İletişim ve İzleyici Algısı	İçtenlik, Duygusal Aktarım, İzleyiciyle Bağ Kurma	Resimlerin izleyici üzerinde bıraktığı duygusal etki ve iletişim amacı

Birinci tema (Sanatsal Yaratma Süreci) incelendiğinde, sanatçının yaratım süreci, yalnızca teknik bir uygulamadan öte, birçok içsel ve dışsal faktörün etkileşimiyle şekillenen bir olgudur. Ali Düzgün, yaratım sürecinde kişisel deneyimlerinin, aldığı eğitimlerin, gezdiği galerilerin ve etkileşimde olduğu kültürlerin derin izlerini taşımaktadır. Görüşme verilerine göre, sanatçının yaratım sürecindeki temel yaklaşım, gözlemler, deneyimler ve eğitim süreci arasındaki etkileşime dayanır. Bu da onun estetik değerlerinin oluşumunda önemli bir etken olarak karşımıza çıkar. Bununla birlikte, sanatçının sanat tarihine dayalı birikimi ve kişisel tecrübeleri, eserlerinde tarihsel ve kültürel imgelerin doğru bir şekilde işlenebilmesini sağlamaktadır. Düzgün, "yaşadığı ortam, iklim, mekanlar, aile yapısı ve aldığı eğitimler" gibi faktörlerin, sanatını şekillendiren temel öğeler olduğuna dikkat çekmektedir. Bu perspektif, sanatçının eserlerine derinlik ve bağlam kazandıran unsurlar olarak ortaya çıkar.

İkinci tema (Estetik ve Biçimsel Yaklaşım) incelendiğinde, Düzgün'ün sanatsal uygulamalarında geometrik formlar ve plastik değerler ön planda yer almaktadır. Görüşme verilerine göre, sanatçı, resimlerinde estetik olarak Ekspresyonizm etkisi taşıırken, figürlerin geometrik bir altyapı içerisinde konumlandırılması, onun kompozisyonlarına anlam katmaktadır. Bu yaklaşım, sanatçının bireysel ifadesinin temel taşlarından biridir. Sanatçının figüratif soyutlama anlayışı, resmin temel yapı taşlarının geometrik düzenlemelerle birleştirilmesini sağlar. Geometrik formlar, figürlerin içinde ve çevresinde belirli bir düzenle yer alırken, renklerle ve lekelerle birlikte duygusal bir ifade ortaya koyar. Bu durumda, geometrik yapı, yalnızca kompozisyonun denge ve ritmini sağlamaktan ziyade, izleyicinin estetik algısını şekillendiren bir dil olarak karşımıza çıkar. Özetle, geometrik altyapı sadece bir biçimsel unsur değil, aynı zamanda sanatsal ifadenin ve duygusal aktarımın temel bir aracı haline gelir. Plastik değerler ise bu yapıyı tamamlayarak sanatçının özgün dilini oluşturur.

Üçüncü tema (Kültürel ve Tarihsel İmgeler) incelendiğinde Düzgün, eserlerinde kültürel kimlik ve toplumsal değişim temalarını derinlemesine işler.

FIGÜRATİF SOYUTLAMA BAĞLAMINDA ALİ DÜZGÜN'ÜN RESİMLERİNDE ESTETİK VE GEOMETRİK YAPI

Sanatçının görüşlerine göre, kültürel ve tarihsel imgeler, özellikle kadın figürleri aracılığıyla sanatsal ifadeye dönüştürülmektedir. Düzgün, esin kaynaklarını hem kırsal hem de kentsel topluluklardan alarak, her iki toplumun farklı geleneklerini ve sosyolojik yapısını eserlerine yansıtmaktadır. Özellikle kadın figürlerine verdiği önemin hem toplumsal hem de sosyolojik bağlamda derin bir anlam taşıdığı görülmektedir. Sanatçının "Kadın imgesini inşa ederken kullandığım geometrik formlar, her iki dünyanın izlerini taşır," ifadesi, onun eserlerinde yer alan geometrik form ve kadın figürü arasındaki ilişkiyi net bir şekilde ortaya koymaktadır. Bu noktada, sanatçının kadın figürüne verdiği biçim, toplumsal cinsiyet ve kültürel değişim gibi evrensel temalarla birleşerek güçlü bir sosyolojik anlatım sunar. Kentsel dönüşüm kavramı da Düzgün'ün sanatında önemli bir yer tutar. Bu kavram, yalnızca şehirleşme ve toplumsal değişim değil, aynı zamanda kültürel bir dönüşümü anlatmaktadır. Düzgün, bu kavramı, özellikle kadın figürlerini bir araya getirerek, iki farklı dünyayı, kentsel ve kırsal yapıları, birleştirmeye yönelik bir metafor olarak kullanmaktadır.

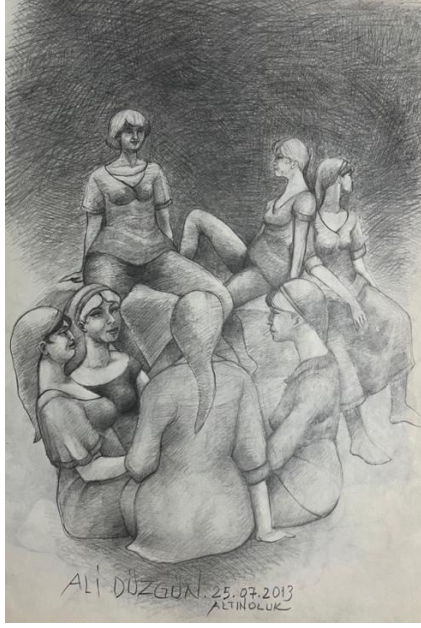
Dördüncü tema (Sanat Kuramı ve Etkileşim) incelendiğinde, Düzgün'ün sanatsal yaklaşımında anlatımcı sanat kuramı ön plandadır. Düzgün, görüşmelerinde Ekspresyonizm akımını referans alarak, duygusal ifadenin önemi üzerinde durmuştur. Ekspresyonizm, özellikle renklerin ve formların duygusal bir aktarım aracı olarak kullanıldığı bir yaklaşımdır. Sanatçı, geometrik değerleri, hem plastik hem de kültürel anlam taşıyan bir ifade biçimi olarak kullanmaktadır. Bu yaklaşım, sanatçı-düşünür etkileşiminin ne denli önemli olduğunu da ortaya koymaktadır. Sanatçının söz konusu kuramsal alt yapıyı benimsemesi, onun sanat tarihine dayalı bilgi birikimi ve sanatçı kimliğiyle de doğrudan ilişkilidir. Bu etkileşim, onun eserlerine hem içsel bir derinlik hem de estetik bir değer kazandırmaktadır.

Beşinci ve son tema (Sanatsal İletişim ve İzleyici Algısı) incelendiğinde, Düzgün, sanatını içtenlik ve duygusal aktarım üzerine kurmaktadır. Görüşmesinde, izleyici ile kurduğu duygusal bağın sanatın başarılı olmasında kritik bir unsur olduğunu belirtmiştir. Sanatçının resimlerinde duygusal içerik, renk ve form aracılığıyla izleyiciye aktarılır. Düzgün, "Ressam öncelikle resmi kendisi için yapar. Karşısındakine de bunu aktarır," diyerek, sanatçının izleyiciyle kurduğu bağın önemi üzerinde durmaktadır. Bu bağlamda, izleyicinin sanatçının eserine duygusal bir yanıt vermesi, sanatın amacına ulaşması için çok önemlidir.

Eserlerden Elde Edilen Bulgular

Analiz sonucunda, Ali Düzgün'ün desenlerinden ve tuval resimlerinden elde edilen bulgular şu şekildedir:

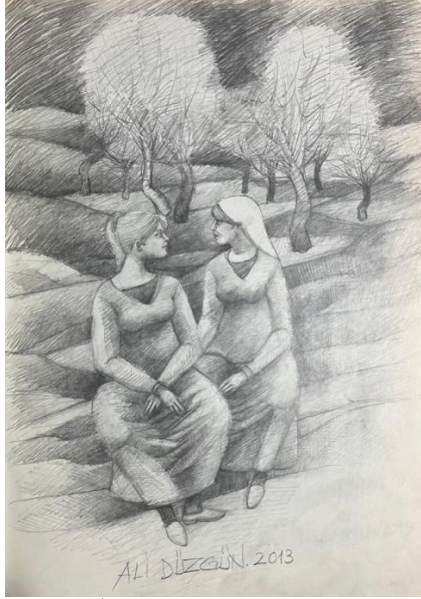
**FIGÜRATİF SOYUTLAMA BAĞLAMINDA ALİ DÜZGÜN'ÜN RESİMLERİNDE
ESTETİK VE GEOMETRİK YAPI**



Görsel 1. “Kadınlar Topluluğu” (25.07.2013 – Altınoluk)

Tematik Göstergeler Bağlamında Eserin – (Görsel 1) Estetik Değerlendirmesi

Desende bir araya gelmiş sekiz kadın figürü yer almaktadır. Kadınların birbirine yakın pozisyonlanması ve bedenlerinin iç içe geçişi, “topluluk bilinci” ve “kadınlar arası duygusal dayanışma” temasını öne çıkarmaktadır. Sanatçının görüşmelerde sıkça vurguladığı gibi, kırsal ve kentsel kadının bir araya gelme arzusu bu görselde açıkça hissedilmektedir. Bu durum, feminist sanat eleştirisi literatüründe vurgulanan kadın dayanışması ve ortak deneyimin görsel ifadesine benzer (Nochlin, 1971). Geometrik Beden Kurgusu ve Biçimsel Soyutlama Wölfflin’in “biçimsel stilistik” (formal analysis) yaklaşımıyla değerlendirildiğinde, figürlerin hacimli gövdeleri, belirgin elipsler ve silindirik formlar üzerinden yapılandırılmıştır. Figürler, natüralist bir gerçeklikten uzak; ancak plastik olarak güçlü ve içsel bir ritme sahiptir. Burada geometrik kütleler figürleri idealize etmeden, plastik değerler ile kurgulanmış bir figüratif soyutlama örneği sunar. Işık ve gölge ile ifade gücü Desenin arka planında yer alan karaltı, figürlerin yüzeyde belirginleşmesine neden olur. Arnheim’in (2024) vurguladığı gibi, ışık ve gölge dağılımı, görsel algının yönünü ve anlatının vurgusunu belirler. Burada gölge fon, kadınların “birlikteliğini” daha güçlü biçimde vurgular ve izleyiciyi içe kapalı bir ruh haline davet eder.

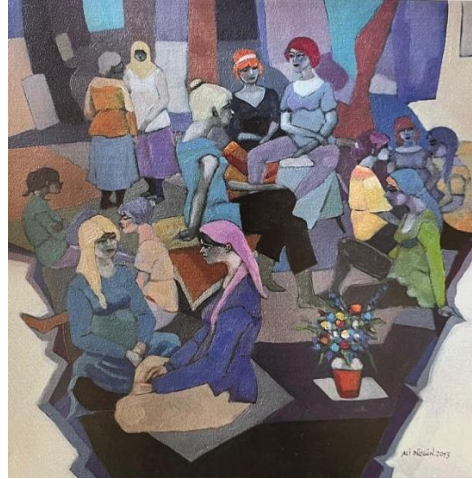


Görsel 2. "İki Kadın Figürüyle Doğa" (2013)

Tematik Göstergeler Bağlamında Eserin – (Görsel 2) Estetik Değerlendirmesi

Desende karşılıklı oturmuş iki kadın figürü, pastoral bir doğa içinde yer almaktadır. Ağaçlar ve dalgalı zemin dokusu, figürlerle birlikte bir organik bütünlük oluşturur. Bu tür bir kompozisyon, adeta Heidegger'in "sanat eserinde hakikat açığa çıkar" ifadesine göndermede bulunarak, kadının doğayla kurduğu ilişkide kültürel bir "hakikat" açığa çıkarır (Heidegger, 2011). Kadınlar birbirine bakmakta ama konuşmamaktadır. Bu durum sessiz bir anlatı yaratır. Bu anlatım, dışavurumsal bir gerilim değil, içsel bir huzur ve karşılıklı anlaşılma hali gibi görünmektedir. Burada figürler üzerinden iletilen duygu, doğrudan değil, yüzeyler ve bakış yönleri aracılığıyla aktarılır. Bu, Sontag'ın (2009) "anlamın bedende sessizce dolaşması" fikrine yaklaşır. Kadınların oturuş biçimi, kıyafet yapısı ve başörtüsü, figürlerin toplumsal aidiyetini işaret eder. Bu figürler sanatçının yapılan görüşmede belirttiği gibi hem "kırsal" hem de "sosyolojik" kimlikler taşır. Desen, bu iki kadının bakışı üzerinden geleneksel değerlerin zamansız bir şekilde yorumlandığı bir alan açar.

FIGÜRATİF SOYUTLAMA BAĞLAMINDA ALİ DÜZGÜN'ÜN RESİMLERİNDE ESTETİK VE GEOMETRİK YAPI



Görsel 3. "Kadınlar Topluluğu" (2023)

Tematik Göstergeler Bağlamında Eserin - (Görsel 3) Estetik Değerlendirmesi

Figürler, çeşitli pozisyonlarda oturmakta ve sohbet etmektedir. Bu durum, toplumsal aidiyet ve kadınlar arası kültürel aktarım temasını doğrudan destekler. Bu kompozisyon kadınların bir araya gelerek söz ve düşünce üretme zeminine dönüşür. Ali Düzgün'ün bu çalışmasında soğuk ve sıcak tonların dengeli kullanımı, Kandinski'nin renklerin duygusal etkisine dair kuramını anımsatır. Renkler figürlerin yüz ifadeleri kadar karakteristik tavırlarını da belirler. Mor, lacivert ve yeşil tonlar sessizliği ve dinginliği, canlı tonlar ise hareketi ve varoluşsal canlılığı simgeler. Zemin ve arka plan belirli geometrik düzlemlere ayrılmıştır. Bu düzenleme, Wölfflin'in "düzlem derinliği" kavramına karşılık gelen biçimsel bir dil oluşturur. Figürlerin aralarındaki mesafe ve mekân ilişkisi biçimsel bir kompozisyon anlayışının ürünüdür.



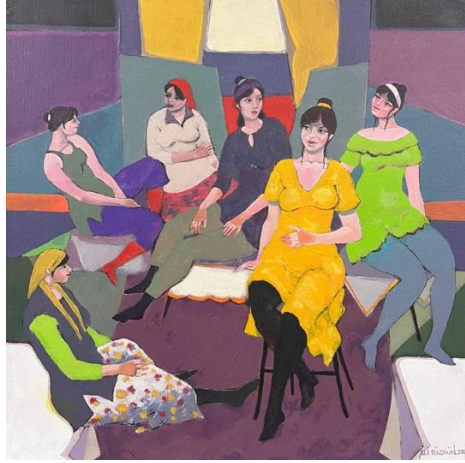
Görsel 4. "Dört Kadın Figürü" (2024)

Tematik Göstergeler Bağlamında Eserin - (Görsel 4) Estetik Değerlendirmesi

Dört figürden üçü birbirleriyle diyaloga girerken, biri doğrudan izleyiciyle göz teması kurar. Bu, Sontag'ın "gösterilenin değil, bakışın politikası" dediği durumu anımsatır. Figürler sadece gösterilmez, izleyiciyle bağ kurar. Kadınların beden dili,

FIGÜRATİF SOYUTLAMA BAĞLAMINDA ALİ DÜZGÜN'ÜN RESİMLERİNDE ESTETİK VE GEOMETRİK YAPI

onların kendi sosyal konumlarını ve ilişkilerini yansıtır. Birbirlerine yaslanmaları ya da belirli bir boşluk bırakmaları, toplumsal hiyerarşiyi değil, duygusal yakınlığı veya kişisel mesafeyi gösterir. Canlı sarılar, morlar ve yeşillerin sert konturlar içinde yerleştirilmesi, içsel duygu hâllerini dışa vuran bir yapıya sahiptir. Dışavurumcu eğilim, burada kontrollü renk alanlarıyla birleşmiş; içten gelen bir ifade, düzlemler aracılığıyla soyutlaştırılmıştır.



Görsel 5. “Yedi Kadın Oturuyor” (2024)

Tematik Göstergeler Bağlamında Eserin – (Görsel 5) Estetik Değerlendirmesi

Figürler bir çizgi üzerinde oturur gibi konumlanmış, aralarında hiyerarşik bir yerleşim yoktur. Bu, Fraser’in (2021) feminist kuramındaki “eşit söz hakkı”nı imleyen sanatsal bir görselleştirme gibidir: herkes eşit mesafede, eşit varlık gösterir. Düzgün’ün desen çizimlerindeki iç içe geçmiş kadın figürlerinin tuval üzerindeki bu versiyonu, dönüşmüş ama köklerinden kopmamış bir yapıya sahiptir. İçsel bir bütünlük korunmuş, ama renk ve form yoluyla daha güçlü bir plastik dile evrilmiştir. Arka plan tıpkı bir desen yüzeyi gibi taranmış değil, geometrik parçalarla örülmüştür. Ancak bu sertlik, figürlerin yumuşak modellemeleriyle dengelenmiştir. Bu biçimsel karşıtlık, Arnheim’in belirttiği gibi görsel algıda bir gerilim ve denge doğurur.

Sonuç

Bu araştırma kapsamında Ali Düzgün’ün eserlerinde geometrik altyapının ve plastik öğelerin estetik bakımdan kullanım biçimi, nitel yöntemler çerçevesinde analiz edilmiştir. Sanatçının atölyesinde yapılan gözlemler, eser incelemeleri ve yarı yapılandırılmış görüşme verileri üzerinden yürütülen tematik analizler, Düzgün’ün sanat anlayışının temel yapı taşlarını ortaya koymuştur.

Araştırmanın bulguları, Ali Düzgün’ün sanatında figüratif soyutlama yaklaşımının belirleyici olduğunu göstermektedir. Kadın figürü, sanatçının estetik anlatısında merkezi bir konuma sahiptir. Kadınlar yalnızca bireysel kimlikler olarak değil, aynı zamanda toplumsal aidiyet, kültürel hafıza ve sosyolojik değişim gibi temaların taşıyıcıları olarak resmedilmektedir. Figürlerin yerleştirildiği kompozisyon

FIGÜRATİF SOYUTLAMA BAĞLAMINDA ALİ DÜZGÜN'ÜN RESİMLERİNDE ESTETİK VE GEOMETRİK YAPI

düzenlerinde belirgin bir geometrik altyapı kullanılması, sanatçının mekân kurgusunda biçimsel bir bütünlük ve görsel ritim oluşturmaya imkân sağlamaktadır. Sanatçının desen ve tuval çalışmalarında geometrik mekânlar ile organik figürlerin dengeli bir karşıtlık oluşturduğu görülmektedir. Zemin ve fon, sert düzlemlerle inşa edilirken; figürler yumuşak geçişlerle modellemekte ve böylece izleyicide hem biçimsel hem de duygusal bir yankı uyandırılmaktadır. Bu durum, sanatçının plastik değerleri estetik bir anlatım aracı olarak etkili biçimde kullandığını göstermektedir. Renk kullanımı, Düzgün'ün eserlerinde yalnızca bir dekoratif unsur olarak değil, duygusal ve psikolojik bir anlatım aracı olarak işlev görmektedir. Özellikle sıcak-soğuk renk karşıtlıkları ve figürlerin yüzeyler üzerindeki ışık-gölge dağılımları, resimlerin içsel dinamiklerini güçlendirmekte ve izleyici ile doğrudan bir duygusal bağ kurulmasına olanak tanımaktadır. Araştırmada ayrıca, Düzgün'ün sanatına retrospektif bir perspektiften bakıldığında kadınlar arası dayanışma, toplumsal birliktelik, kültürel kimlik gibi temaların sürekli olarak işlendiği saptanmıştır. Kadın figürlerinin bakışları, duruşları ve birbirleriyle kurdukları ilişkiler, bireysel hikâyelerin ötesinde kolektif bir kültürel anlatının temsilcisi olarak okunmuştur. Özellikle izleyiciyle doğrudan göz teması kuran figürlerin yer alması, klasik temsil geleneklerinin ötesine geçilerek, kadınların özneleşen, etkin varlıklar olarak resmedilmesine imkân sağlamaktadır.

Sonuç olarak, Düzgün'ün eserlerinde estetik ifade, kültürel anlatı ve toplumsal eleştiri, plastik ve geometrik unsurların özgün bir senteziyle buluşmaktadır. Bu bağlamda sanatçının üretimi, Çağdaş Türk Resim Sanatı'nda figüratif soyutlama anlayışı içerisinde önemli bir örnek teşkil etmekte; bireysel estetik yaklaşım ile toplumsal duyarlılığın birleştiği özgün bir sanat dili ortaya koymaktadır. Bu kapsamda araştırmacılara sanatçı odaklı derinlemesine çalışmaların artırılması ve sanat eleştirisi ile sanat kuramlarının eser analizlerinde daha sistematik kullanılmasının yaygınlaştırılmasına yönelik akademik araştırmaların artırılması önerilmektedir.

KAYNAKÇA

- Arnheim, R. (2024). *Sanat ve görsel algı: Yaratıcı gözün psikolojisi* (O. Düz, Çev.). Albaraka Yayınları.
- Baxter, P., & Jack, S. (2008). Qualitative case study methodology: Study design and implementation for novice researchers. *The Qualitative Report*, 13(4), 544–559. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2008.1573>
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Fraser, N. (2021). Rethinking the public sphere: A contribution to the critique of actually existing democracy. In A. M. Orum & S. Neal (Eds.), *Public space reader* (ss. 34–41). Routledge.
- Heidegger, M. (2011). *Sanat eserinin kökeni* (F. Tepebaşı, çev.). De Ki Yayınları.
- Itten, J. (1970). *The elements of color* (Vol. 4). John Wiley & Sons.

FIGÜRATİF SOYUTLAMA BAĞLAMINDA ALİ DÜZGÜN'ÜN RESİMLERİNDE ESTETİK VE GEOMETRİK YAPI

- Kandinski, V. (2021). *Nokta ve çizgiden düzleme* (H. Tüzün, Çev.; A. Köksal, Ed.). Arketon Yayınları.
- Nochlin, L. (1995). *Why Have There Been No Great Women Artists?*. na.
- Sontag, S. (2009). *Against interpretation and other essays*. Penguin Books.
- Stake, R. E. (1995). *The art of case study research*. SAGE Publications.
- Wölfflin, H. (2015). *Sanat tarihinin temel kavramları* (A. Cemal, Çev.). HayalPerest Yayınevi.
- Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (6. Baskı). SAGE Yayınları.



GUSTAVE DORÉ İLLUSTRASYONLARININ SİNEMASAL İMGELERİ

*Cumhur Okay ÖZGÖR**

Özet

Gustave Doré (1832-1883), resim, baskı, karikatür, illüstrasyon gibi farklı disiplinlerde eserler üretmiş önemli bir Fransız ressamdır. Edouard Manet ile aynı yıl doğup aynı yıl vefat eden sanatçı, Manet'in sanatıyla karşılaştırıldığında egemen olan sanat akımlarından farklı tarzda sanat eserleri üretmiştir. Daha sembolist ve gerçekçi bir tarzda çalışmalar (özellikle gravürler) yapan sanatçı, gerçekçi tarzına karşıt olarak fantastik dünyaları resimlemiştir. Doré'un yaşadığı dönemde Fransız yazarlar, özellikle Fransız klasik edebiyat kanonundan geleneksel olarak dışlanmış olan, hem çağdaş hem de yüzyıllar öncesine ait edebiyatındaki, Dante, Shakespeare, Goethe ve Byron gibi eski ve yeni yazarların eserlerini incelemeye başlamıştır. Doré'un sanatını son derece güçlü kılan, Doré'un, bu dünyaya ait olmayan yerleri, karakterleri, sözden çizgiye, edebiyattan resim sanatına taşıması olmuştur. Milton ve Dante'nin cennet ve cehennem tasvirleri, Don Kişot'un sanrıları, La Fontaine'in masallarında geçen grotesk varlıkları, Rabelais ve Hugo'nun devasa yaratıkları, tüm bu kâbusvari halüsinasyonların ete kemiğe bürünmesini sağlayan sanatçı, ölümsüz imgeler yaratmıştır. Dünyevi olanın ötesinde, kozmik korkuların resmedildiği çizimlerinin yanı sıra Doré'un hayal gücünün oluşturduğu imgeler, Henry James, Cecil B. DeMille, George Melies, Jean Cocteau, Walt Disney ve King Kong'un yaratıcısı Merian C. Cooper gibi film yapımcılarının hayal gücünü derinden etkilemiştir. L'Inferno gibi sessiz filmler, Gustave Doré'un baskılarının beyazperdedeki birebir yansımaları sunmuştur. Sessiz sinemadan günümüze yönetmenler Doré'un dünyevi cehennemlerini beyazperdeye taşımaktan geri kalmamıştır. Bu çalışmada, Doré'un eserlerinde yer alan imgelerin disiplinlerarası etkileşimi incelenmiştir. Edebi eserler, resim sanatı ve sinema sanatının birbiri ile etkileşimi çalışmanın çerçevesini oluşturmaktadır.

Çalışmada, plastik sanatlar ve görsel sanatların birbiri ile olan bağı, etkileşimi gözler önüne sermek amaçlanmaktadır. Yöntem olarak nitel araştırma yöntemine başvurulmuş olup, sinema, edebiyat ve resim sanatı gibi geniş çerçeve araştırmanın alanını oluşturmaktadır. Araştırmada güncel kaynaklardan faydalanılmış olup, söz, yazı ve çizimin bir biri ile olan bağıyla ortaya çıkan ölümsüz imgelerin asırlar boyunca süren macerası bu çalışmanın konusu olmuştur. Erken dönem filmlerden, günümüz sinemasına, imgenin yolculuğu ele alınmıştır.

Anahtar kelimeler: Doré, Dante, Milton, illüstrasyon, büyülü fener.

* Doç. Dr., Balıkesir Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim, Anasanat Dalı, ORCID 0000-0002-3712-7780, cumhurokay@gmail.com

THE CINEMATIC IMAGES OF GUSTAVE DORÉ'S ILLUSTRATIONS

Abstract

Gustave Doré (1832-1883) was an important French artist who produced works in various disciplines such as painting, printmaking, caricature, and illustration. Born and died in the same years as Édouard Manet, Doré created art in a style that differed from the dominant artistic movements of the time when compared to Manet's work. He worked in a more symbolist and realistic style (especially in engravings), in contrast to his realistic approach, he depicted fantastical worlds. During Doré's lifetime, French writers, particularly those traditionally excluded from the French literary canon, began to explore the works of both contemporary and centuries-old writers such as Dante, Shakespeare, Goethe, and Byron. What made Doré's art so powerful was his ability to transport places and characters that did not belong to this world from words to lines, from literature to visual art. The depictions of heaven and hell in the works of Milton and Dante, Don Quixote's delusions, the grotesque creatures in La Fontaine's fables, the enormous creations in the works of Rabelais and Hugo, Doré brought all these nightmarish hallucinations to life, creating immortal images. Beyond the earthly, his drawings depicted cosmic fears. The images born from Doré's imagination deeply influenced filmmakers such as Henry James, Cecil B. DeMille, George Méliès, Jean Cocteau, Walt Disney, and Merian C. Cooper, the creator of King Kong. Silent films like *Inferno* offered a direct reflection of Doré's prints on the big screen. From silent cinema to the present, filmmakers have continuously brought Doré's earthly hells to the silver screen. This study examines the interdisciplinary interaction of the images present in Doré's works. The interaction between literary works, visual art, and cinema forms the framework of this study.

This study aims to reveal the connection and interaction between plastic arts and visual arts. A qualitative research method has been employed, with cinema, literature, and painting forming the broad scope of the study. Current sources have been utilized, and the journey of immortal images—emerging from the connection between speech, writing, and drawing—throughout the centuries has been the focus of this research. The journey of the image, from early films to contemporary cinema, has been examined.

Keywords: Doré, Dante, Milton, illustration, magic lantern.

Yöntem

Bu makale, Gustave Doré'un çalışmalarının, edebi eserlerden üretilen illüstrasyonlarının sinema gibi kinetik sanatlar üzerindeki etkisi; hangi koşullar ve sorunsallar üzerinde temellendiğini belirtmek amacıyla nitel araştırma yöntemine dayandırılmıştır. Makalede, gösterge bilimsel, metinlerarası ve betimsel bir araştırma yöntemine başvurulmuştur. Edebiyat ve sinema gibi farklı disiplinlerarası incelemeler, film sahnesi; resim/baskı karesi karşılaştırmalarına dayandığı için özellikle bu araştırma yöntemi tercih edilmiştir. Böylelikle örneklemeler üzerinden analiz yapılması daha da kolaylaşmıştır.

Veri toplama süresinde, güncel kaynaklardan ve baskı, illüstrasyon ve sinema sahnelerini içeren geniş bir görsel seçkiden yararlanılmıştır. Araştırma süresince çalışmada ele alınan eserler, betimsel analiz ve eser analizi yöntemiyle geniş bir çerçevede incelenmiştir. Göstergebilimsel ve betimsel analiz yönteminde eser karşılaştırma, sahne-kare analizi gibi farklı yöntemlere odaklanılmıştır.

Bu analizlerde, Doré'un sanat anlayışı, resimden, sinema sanatına geçilen dönem üzerine yorumlamalar yapılmıştır. Böylece çalışma, sanatsal üretimi yalnızca görsel bir ürün olarak değil, aynı zamanda toplumsal ve kültürel bir gözlem olarak ele almış, böylelikle teknolojik, sosyolojik değişimler üzerine de incelemeler yapılmıştır.

Giriş

Söz, yazı ve imge, insanlık tarihi kadar kadim bir geçmişe sahip olup, insanlar, doğası gereği duygularını bu yöntemlerle ifade eder. Söz ve yazı hayal gücünün derinliklerine seslenirken imge, yüzlerce söz ve yazının anlatmak istediğini yansıtır. Edebi eserde tasvir edilen bir durum, her bireyin hayal gücünde farklı bir kompozisyon oluşturabilir. Yüzler farklıdır, atmosfer okuyucunun hayal dünyasına göre şekillenir. Bir edebi eseri bu anlamda nesnel gerçeklikle yansıtabilmek çok zor bir uğraş olacaktır. Erken gotik dönemden günümüze edebi eserler, ünlü ressamlar tarafından resimlenmiştir. Örneğin, İncil'de geçen Son Akşam Yemeği ya da İsa'nın Çarmıhtan İndirilişi, gotik dönemden, Barok döneme kadar farklı ressamların hayal gücünden fresco veya tuvale yansımıştır. Edebiyat, görsel imgeler sunmak açısından son derece önemli bir kaynak olurken, edebi eserlerin aydınlık dünyası kadar karanlık taraflarını yansıtmak ise ayrı bir meziyet isteyen durum olacaktır. Henri Fuseli, Francisco De Goya, William Blake, Franz Von Stuck, Odilon Redon ve Arnold Böcklin gibi önemli ressamlar yarattıkları karanlık evrenlerle sanatta öncü olmuşlardır. Kadim kitaplar, şiirler, edebi eserler cehennem atmosferi için önemli bir kaynak olmuştur. Goethe, Hoffmann ve E. A. Poe gibi yazarlar; Delacroix, Gustave Doré, Arnold Böcklin ve Ön-Raffaelist ressamlar, akıl dışı çağların sona ermesinden bu yana kafeslere kapatılmış olan sfenkslerin, hortlakların ve deniz perilerinin; yeraltı zindanına zincirlenen iblislerin kilitlerini açanlardı (Jullian, 1974, s.19). Hieronymus Bosch'un alegorik sahnelerinden, William Blake'in resimlerindeki transandantal

niteliklere kadar birçok sanatçının eserlerinde fantastik unsurlar belirgin şekilde yer alır (Elizabeth, 2023, s.7). Kutsal Kitapların yanı sıra Dante Alighieri'nin *İlahi Komedya* gibi şiirleri de ünlü ressamların hayal gücünden kâğıda yansımıştır. Dante'nin yansıtmak istediği kaotik atmosfer ressamların hayal gücü süzgecinden geçerek izleyici için ölümsüz imgeler haline gelmiştir. Dante gibi Edgar Allan Poe şiirleri; Edouard Manet ve Gustave Doré gibi ressamlar; Goethe'nin *Faust* eseri gibi ölümsüz eserler, başta Rembrandt, Eugene Delacroix ve Salvador Dali, gibi farklı sanatsal akıma mensup, dönemin sanatsal tarzına yakın bir sanatsal dille resmedilmiştir. Fantastik dünyaları resmeden sanatçılar, büyüleyici, doğaüstü, karanlık kurgusal dünyaları sanatsal biçimde canlandırmışlardır. Efsaneler, masallar, fantastik öykülerde yer alan, tiksindirici canavarlar, iblisler; ejderha gibi devasa yaratıklara kadar pek çok hayali varlık, bu eserler sayesinde ölümsüz birer imaja dönüşmüşlerdir. John Milton'un *Kayıp Cennet* örneğinde olduğu gibi, edebi eserlerin birçoğu, popülerliğini, William Blake, Gustave Doré, Henry Fuseli, John Martin, J. M. W. Turner ve diğer sanatçılar tarafından yapılan illüstrasyonlara borçlu olduğu bir gerçektir (Brown, 2015, s.13). Dante'nin *İlahi Komedya*'sını Botticelli, William Blake, Salvador Dalí ve Robert Rauschenberg gibi farklı dönemlerden farklı tarzlarda ressamlar ölümsüz bir imgeye dönüştürmüştür.

Sözü ve yazıyı ölümsüz birer imaja dönüştüren en önemli ressamlar arasında Gustave Doré yer alır. Doré, bir şair değildir; fakat büyük şairlerin kanatlarıyla yükselip, yüce¹ olana ulaşmaya çalışan dekadın harekete ait olacak bir figür değilse de, bu akıma uygun güçlü imgeler sunan bir sanatçı olmuştur. Doré'un, Edgar Allan Poe'nun ünlü şiiri, *Kuzgun (The Raven)*; Dante'nin *İlahi Komedya* eseri için yaptığı illüstrasyonlar ve baskılar, görsel sanatçılar kadar şairlere de ilham vermiştir (Jullian, 1974, s.169). Eserlerini daha çok edebiyat, kutsal kitaplar ve masallardan esinlenerek resmeden Fransız baskı ve illüstrasyon sanatçısı Louis-Auguste Gustave Doré, diğer sanatçılardan farklı bir konumda yer alır. Louis-Auguste Gustave Doré, 6 Ocak 1832'de Fransa'nın doğusunda Alsace bölgesinin başkenti Strasbourg'da dünyaya gelmiştir. Doré'un kaydedilmiş erken çizimleri beş yaşına ait olup, bu çizimler şimdiden onun yaşına kıyasla çok daha yüksek bir beceri ve olgunluk düzeyi göstermekteydi (Moen, 2013, s.19). Sokak manzaralarını ve insanları mükemmel bir görsel hafızayla hatırlayabilen Doré, küçük yaşlardan itibaren çizmeye başlamıştır. Doré'un profesyonel bir sanatçı olarak kariyeri, on bir yaşında başlamıştır. Yerel manzaralar ve olaylarla ilgili yaptığı bazı çizimler, yaşadığı kasabadaki matbaacıları etkilemiş ve bu çizimler litografi olarak yayımlanmaya başlanmıştır. Doré, 17 yaşına geldiğinde Fransa'nın en yüksek maaşlı karikatüristi ve çizeri olacaktır (Moen, 2013, s.21). Gustave Doré'un ilk resimli romanı *Herkül'ün On İki İşi*, 1847 yılında, Doré henüz on beş yaşındayken, Aubert Yayınevi'nde yayımlanmıştır. 46 sayfadan oluşan *Herkül'ün On İki İşi* adlı kitap, ünlü Yunan miti olan Herkül'ün kutsal görevlerini 104 illüstrasyonla tasvir ediyordu ve bu resimler, şimdiden Doré'un kendine özgü

¹ Yüce, edebiyat gibi sanat dalların süblime olarak adlandırılır.

yaratıcılığını ve tarzını yansıtıyordu. Paul Lacroix, Alphonse Brot ve İngiliz şair Lord Byron eserleri Doré tarafından illüstre edilmeye başlanan ilk önemli çalışmalardan bazıları olacaktır. 1854'te yayımlanan ve Doré'un 100'den fazla çiziminin yer aldığı Rabelais'nin *Gargantua ve Pantagruel* adlı eserindeki çizimleri sayesinde illüstratör daha da tanınır hale gelmeye başlamıştır. 1855'te yayımlanan Balzac'ın *Komik Hikâyeler* (*Droll Stories*) ve Doré'un çizimlerinin yer aldığı 1856'da yayımlanan *Serseri Yahudi Efsanesi* (*The legend of the Wandering Jew*) adlı eserler için yaptığı çizimler, Doré'u yalnızca Fransa'da değil, tüm Avrupa'da, henüz 22 yaşında, yirmili yaşlarının başında dönemin en önde gelen edebi illüstratörlerinden biri olarak tanınır hale gelmesini sağladı (Moen, 2013, s.94). Ancak; Dante'nin *İlahi Komedya* eseri için yaptığı baskılar, onu, gerçek üne kavuşturacak çalışma olacaktır. Bu eser için yaptığı gravürleri, günümüzde hâlâ büyük popüleriteye sahiptir. Doré, *İlahi Komedya*'ya ilk kez yirmi üç yaşındayken ilgi duymaya başlamıştır. 1861'de Doré, *İnferno* (*L'Enfer*) baskılarını yayımlamıştır, 1864-1866 yılları arasında *Araf* (*Limbo/Purgatorio*) ve *Cennet* (*Paradiso*) basılmıştır. Dante baskıları, üç yıllık bir çalışma ve araştırmanın ürünüdür. Doré, Dante'nin *İlahi Komedya* eseri dışında ayrıca, Balzac, Montaigne, Cervantes, La Fontaine, Ariosto, Milton Rabelais Poe ve diğer yazarların Batı kanonuna ait edebi başyapıtları için yaptığı illüstrasyonlarla tanınır (Ciabattini, 2022, s.3). Sanatçının en bilindik ve çarpıcı eserleri, Cervantes'in *Don Kişot* (*Don Quixote*/1866) ve Tennyson'un *Idylls of the King* (1867-68) için yaptığı çizim ve baskılardır. Doré, ayrıca, İncil'i, ve masalları da görselleştirmiştir. Ancak kardeşi Émile Doré'e göre, Dante çalışmaları, Doré'un başyapıtı ve en sevdiği projesidir (Lansing, 2000, s.318). Doré, bu çalışmayı o kadar çok sevmiştir ki, *İlahi Komedya*'nın bölümlerini, yağlıboya, suluboya, mürekkep ve guaj gibi farklı malzemelerle üretmiştir. Gustave Doré'un canlı anlatımıyla hayat bulan gravürleri ile Dante Alighieri'nin öbür dünya tahayyülü öylesine iç içe geçmiştir ki, günümüzde bile Dante'nin, Cehennem, Araf ve Cennet yolculuğunun her bir aşaması, zihinlerimizden kopamaz, ayrılmaz ölümsüz birer ruhsal deneyim olarak yer edinmiştir. Bu alegorik ruhsal yolculuk sahneleri: *İnferno*'da, günahla yoğrulan çıplak figürler; ölümcül günaha uygun birbirini yiyen günahkârlar, cehennemin korkunç manzaraları olarak popüler kültür öğeleri biçiminde temsile kavuşmuştur. Doré'un *İlahi Komedya*'nın Cennet bölümündeyse, meleklerle çevrili, aziz ruhların dansı gibi sahneler olağanüstü teknik ustalıklı işlenmiş ve hayranlık uyandıran bir ihtişamla sunulmuştur (Elizabeth, 2023, s.141). Özellikle Cehennem için kasvetli, kayalık manzaralar ve devasa mekânlar yaratır; bu sahneleri metindeki ateş unsuru ya da kendi sembolik ışık patlamalarıyla vurgular. Doré'un vizyoner betimlemelerinde, romantik yücelik, gizemli bir görkeme dönüşecektir. Bir Romantik olarak Gustave Doré, izleyicide doğanın muazzam güçleri karşısında hayranlık uyandırmayı amaçlar. Özellikle *İnferno* için karanlık, kayalık manzaralar ve geniş alanlar yaratır; bunları metinsel unsurlar olan ateş veya kendi sembolik ışık patlamalarıyla vurgular. Onun vizyoner tasvirlerinde, Romantik, yüce kavramı gizemli bir ihtişama dönüşür. Konularını en etkileyici anlardan seçer: Bertran de Born'un kesik başıyla konuşması, Geryon'un sırtından inşi, Ulysses'in bir

alev içinden konuşması, hırsızların sürüngenine dönüşmeleri gibi. Teknik açıdan bakılmadıkça, Doré'un Purgatorio (Araf) ve Paradiso (Cennet) için yaptığı illüstrasyonlar, Inferno'ya kıyasla daha az çarpıcıdır. Purgatorio için olağanüstü, neredeyse peri masalı gibi bir atmosfer hâkimdir (örneğin, 1. kantodaki Melek Pilot ya da 28. kantodaki kadim orman). Ancak bu atmosfer, yalnızca kefaretin görselleştirildiği yerlerde kesintiye uğrar (örneğin, 12. kantodaki gururlular veya 24. kantodaki oburlar). Paradiso'yu tasvir ederken Doré, Dante'nin gittikçe artan aydınlanışını yeniden üretmeye çalışır ve bunda ışık ve ihtişamın ustaca, ancak tekrarlayıcı bir şekilde kullanımına başvurur (örneğin, 16. kantodaki Cacciaguida veya 27. kantodaki Cennet Ordusu). Ancak, bu çaba, başarısından ziyade gösterdiği emekle daha çok takdir edilmektedir (Lansing, 2000, s.283).

Bir eleştirmen şöyle yazmıştır: "Dante ile Gustave Doré'un aynı kaynaktan beslendiklerine, tasarımın ve yorumun oradan geldiğine inanma eğilimindeyiz; sanki bu cehennemin sırlarını ruhlarıyla kazıyan, onu her yönüyle dolaşan ve keşfeden Dante ile Doré, gizemli ve ciddi konuşmalarla birbirleriyle iletişim kuruyorlarmış gibiler" (Ciabattone, 2022, s.4).

Hayali dünyaların, canavarların yanı sıra, toplumun gerçek kesitlerini sunmak da sanat için son derece elzem bir durumdur. 19. yüzyılda sanat akımı olarak ortaya çıkan ve egemen olan Realizm (Gerçekçilik) ile beraber sanatçılar, halkın, alt sınıftaki emekçi, işçi insanların yaşamındaki kesitleri olabildiğince gerçekçi bir dille yansıtmaya başlar. 19. Yüzyılda, Charles Dickens'ın *Oliver Twist*, Victor Hugo'nun *Sefiller* (*Les Misérables*) ve Blanchard Jerrold'ın *London: A Pilgrimage* (*Londra: Bir Hac Yolculuğu*) örneklerinde olduğu gibi, halkın sefil yaşamının anlatıları edebiyatın konusu olacaktır. Bu dönemde edebiyat ve resim sanatı sıkı sıkıya birbiriyle ilişki içerisinde. Örneğin, *Oliver Twist* öyküsü için ana karakter fikrini veren, Eugène Delacroix'in *Halka Yol Gösteren Özgürlük* tablosudur. Géricault 1821'de, James Mahony 1840'ta ve Gustave Doré 1872'de yoksul, perişan ve aç insanların betimlendiği çeşitli illüstrasyonlar çizmişlerdir. Blanchard Jerrold tarafından yazılan ve Gustave Doré'un illüstrasyonlarını yaptığı 1872 yılında yayımlanan *London, a Pilgrimage* edebi eseri, İngiltere'nin kasvetli, hatta neredeyse uğursuz bir şehir yaşantısını görsel bir dille aktarır. Doré, adeta, dışarıdan birisinin girmeye korktuğu Londra'nın gizemli köşelerini, keşfetme ve ziyaret etme arzusuyla oluşturduğu hayali vizyonlarını, belge niteliği taşıyan çizimlerini oluşturmuştur. Gustave Doré'un halkın sefil yaşamına dair yaptığı illüstrasyonlar, üst sınıfın zevk ve sefasıyla çarpıcı bir tezat oluşturur. Doré'un kuşbakışı perspektifle yaptığı betimlemeler, sanatçının diğer baskılarından farklı olarak, izleyen gözü, detaydan genele doğru yolculuğa çıkacak bir biçimde sunar: Ön planda yer alan bireyler, farklı yüz hatları, duruşlar ve giysilerle seçilebilirken, uzaklaştıkça insan kitlesi ayırt edilemez, homojen bir kalabalığa dönüşür. Sadece insan başlarının seçilebildiği kalabalık kitle çizgisel bir denize dönüşür. Dalga metaforunda insan kalabalığı, seli, mürekkep gibi akar. Ön planda hareketsiz ve karanlık duran kalabalık resme derinlemesine bakıldığında bir anda erir, sıvılaşır; gözün takip edemeyeceği kadar genişleyerek tribünün önünde

yeniden şekil kazanır (Gurney, 2016, s.130). *London, a Pilgrimage* için Doré'un, yaptığı *The Bull's Eye*² adlı illüstrasyonu oldukça önemlidir. İç içe geçmiş, zayıf düşmüş insanlar, bir Londra polisinin elindeki fenerin keskin ışığı altında yaralı hayvanlar gibi tepki verir. Otorite ve ezilen toplum arasındaki çatışma, ışık-gölge gibi tezatlıklarla da desteklenmiştir. Hareketsizlik, devinim, otomatlaşma bu çalışmalarda oldukça iyi gözlemlenen öğelerdir. Evsizlerin, sokakta yaşadığı yerden edilmesi, oluşan acı ve sıkıntıyı gözler önüne serer. Bu tür imgeler, izleyiciyi de bir tür röntgenciye dönüştürür. Bu noktada, Doré'un illüstrasyonlarına bakmak, gerek alt sınıf, gerek reform yanlıları, gerekse otoriteye farkında olmadan yukarıdan, tarafsız bakmak anlamına gelir. Doré, bu çizimlerinde gözlemediği sahnelerle kendisi arasında bir estetik mesafe yaratır ve bu mesafeyi okuyucuya/izleyiciye de sunar.

Blanchard Jerrold'a göre bu çizim, Doré'un kişisel bir gözlemiyle tetiklenmiştir: "Bir sabah, köprünün taş oturma yerlerinde uyuyan yoksul kadınlar ve çocuklardan oluşan gruplar Doré üzerinde derin bir etki bırakmıştı" (Christ, 1995, s.274).

Modern tarihçiler, Doré'un çizimlerinde betimlediği yoksul figürlerin abartılı olmadığını ileri sürer. Ancak konu "gerçek" olsun ya da olmasın, 1870'lerde şehir, sosyal sorunların ve patolojilerin incelendiği bir laboratuvar hâline geldiği için, gazeteciler, sanatçılar ve diğer gözlemciler bu meseleleri gitgide daha derinlemesine ele almıştır (Gurney, 2016, s.131). Edebiyat kadar masallar da Doré'un ilgisini çeken bir diğer mecra olmuştur. Örneğin, Rudolf Erich Raspe'nin 1785'de kaleme aldığı, *Baron Munchausen'in Olağanüstü Seyahatleri ve Rusya'daki Seferleri Üzerine Anlatısı*, yalnızca edebiyat dünyasını değil, sinema ve tiyatro sahnelerini de etkileyerek çok sayıda çalışmaya esin kaynağı olmuştur. Baron'un bu gerçekdışı ve eğlenceli hikâyeleri birçok sanatçı tarafından görselleştirilmiştir. Bu isimlerden biri de hiç şüphesiz ki Doré olmuştur. Bugün bile hafızalara kazınmış ikonik tasvirlerinden Baron imgesini şekillendiren sanatçı olmuştur (Elizabeth, 2023, s.178). Doré kariyeri boyunca, 90'dan fazla kitap için 10.000'den fazla illüstrasyon üretmiştir (10.026 baskı). Leblanc'a göre, kitaplar ve dergiler için 9.850'den fazla çizim yapmıştır ve bu çizimler, 160'tan fazla gravürcü tarafından çoğaltılmıştır. Yaklaşık 2.000 yağlı boya, sulu boya ve karışık teknikle yapılan resmin yanı sıra, Doré yaklaşık 30 heykel de üretmiştir (Paré, 2023, s.8). Edebî illüstrasyonları, kolektif bilinçaltımızın bir parçası haline gelmiş ve sinema, animasyon, grafik romanlar ve reklamcılıkla hala etkisini sürdürmektedir.

Bu çalışmada, ele alınan kitap illüstrasyonları ve filmler, sanatçının yaratıcı gücünün ne kadar geniş olduğunu ve farklı disiplinleri nasıl etkilediğini göstermek için seçilmiştir. Doré'un çalışmalarının etkilediği filmler, özellikle seçilmiş olup,

² Bull's Eye, İngilizce, tam on ikiden, tam isabet ve boğanın gözü gibi mecazi ve gerçek anlamlarıyla kullanılabilir.

sanatçının yaratıcılığının gücünün anlaşılması açısından geniş bir zaman dilimi ve geniş bir sanatsal alan bu çalışmanın temelini oluşturmuştur.

Gustave Doré'un Sanatsal Gücü

Doré, hem özgün ve çok yönlü bir tasarımcı; hem de ileri bir betimleme gücü olan son derece üretken bir illüstratördür. Doré'un doğa tasvirleri, gizemli ve görkemli olup, anatomi bilgisi ve anıtsal ölçekte düşünme yeteneği sayesinde, onun, geniş kitlelerce beğenilmesinde büyük rol oynamıştır. Doré, Dante illüstrasyonlarına başlamadan Michelangelo ve Raphael'in eserlerine ait gravürleri ve aynı şekilde Hollandalı sanatçı Rembrandt'ın eserlerini de incelemiştir. Sanatçı, Delacroix, Michelangelo ve 19. yüzyıl Alman peyzaj ressamlarını da araştırmıştır. Doré, Henry Fuseli (1741-1825) ve Théodore Géricault (1791-1824) gibi çağdaşlarının çalışmalarından da haberdardı (Ciabattini, 2022, s.3). Doré, kendi kendini yetiştirmiş bir sanatçıdır ve eserleri, birçok stilin ve etkinin birleşimini yansıtır. Sanatçının sanatsal hayal gücü ve yaratıcılığının yanında düşüncelerini görsel bir biçimde ifade etme konusunda çarpıcı yeteneğiyle birlikte Doré'un sahip olduğu bir diğer önemli yetenek ise fotografik hafızasının olmasıydı. Fotografik hafızaya sahip olmanın yanı sıra, hafızası sayesinde bir sahneyi daha küçük parçalara ayırarak, her bir detayı doğru bir şekilde bulabilecek şekilde zihinsel olarak organize etmek Doré'un en spesifik özelliklerindendir (Zafran, 2007, s.9). Doré, kaşif yönü veya reformcu düşünme yetisi ile önemli bir illüstratör sanatçısıdır. Işık ve gölge yaratma, perspektif yaratma ve özellikle kalabalık insan sahneleri oluşturma gibi toplu kompozisyonlar konusunda büyük bir ustalığa sahiptir. Doğuştan bir ölçek sezgisine sahiptir. Eser içinde eser temsili ruhunu sürdüren genç bir sanatçı olan Doré'un on binlerce eseri arasında, heybetli manzaraların panoramik tasvirleri ve daha yakın kadrajlı sahneler de yer alır (Smolderen, 2014, s.56-57). Çizimlerinde hem aşağıdan, hem yukarıdan bakışı aynı anda kullanarak, binalara, dağlara ve benzeri yapılara muazzam bir yükseklik ve heybet hissi kazandırmayı başarır (Elizabeth, 2023, s.176). Doré'a özgü olarak sınıflandırılacak dış mekân, manzara özellikleri sanatçının imza niteliğinde bir özgünlüktedir. Dalgalı denizleri, yalçın kayalıkları, karanlık ormanları, merdivenleri, Dante'nin *İnferno*'sunu ölümsüzleştiren günahkarları başta resim sanatı olmak üzere sinema yönetmenlerini etkilemiştir. Milton'un *Kayıp Cennet* şiirinde, Havva ve Adem'in Eden'deki cennetten kovulmaları, şeytan tasvirleri, cehennem tahayyülleri daha önce görülmemiş bir dünya yaratmaktadır. Doré'un *İlahi Komedi* ve *Kayıp Cennet* için yaptığı baskılar, edebiyat ve mitolojinin son derece zengin bir şiirsel kataloğudur (Doré, 1997, s.5). Gözlem gücünden oldukça faydalanan ressam gerçekleştirdiği gezilerdeki notlarından faydalanan edebi atmosferler yaratır. Örneğin, Gustave Doré, otuz bir yaşındayken *Don Kişot* romanını resimlemek için on yıl boyunca çalışmıştı. Doré'un *Don Kişot* illüstrasyonları, büyük ölçüde İspanya'daki kendi seyahatlerinden ilham alarak yapılmıştı (Doré, 1982, s.3). Kimi zaman ise sanatçının çizimleri eserin bile üstüne çıkmış, imgeler sözcüklerden önemli konuma yükselmiştir.

Örneğin, Gautier, Doré illüstrasyonlarını bir tür gösteri olarak geniş bir anlamda ele almış ve şunları yazmıştı: "Dekorlar, numaralar, dönüşümler, kostümler, danslar, mucizeler, apoteozlar en önemli şeydir. Masalın illüstrasyonu, masalın kendisinden üstün gelir." Ressam Camille Roqueplan da 1866'da Cendrillon (Külkedisi) oyunu için benzer ifadeleri kullanır (Moen, 2013, s.30).

Doré, illüstre ettiği dünyalar sayesinde sinema sanatını ve yönetmenleri de derinden etkilemiştir. Modern sinema yönetmenleri, filmlerindeki bazı sahneleri Doré'un bu tür sahneleri nasıl tasvir ettiğine dayanarak oluşturmuşlardır.

Doré İmgelerinin Sinemasal Aktarımları

William Hogarth'tan itibaren, zaman zaman resimli hikâye anlatımıyla deneyler yapan Cruikshank, Töpffer, Thackeray gibi illüstratörler, yalnızca çizgi anlatının değil, aynı zamanda eksantrik romanın da tarihsel gelişiminde önemli bir rol oynamışlardır. Fransa'da, sayfa boyunca yayılan tematik ve altyazılı illüstrasyonları sunan sanatçılar arasında Cham, Daumier, Doré ve sonrasında Rabier gibi isimler yer alır (Grove, 2010, s.111). Sanatlarında baskın biçimde görülen en önemli şey, çok-üsluplu bir mizah anlayışıydı. Bu durum da, 20. yüzyıl başlarında ortaya çıkan çizgi romanın, aslında görsel ve işitsel teknolojilere yöneltilen ironik bir bakıştan türediğini göstermektedir (Smolderen, 2014, s.51). Üstelik bu sanatçılar, 19. yüzyılın başlarında hızla gelişen resimli basının doğuşuna aktif biçimde katkıda bulunmuş, dönemin, fotoğraf, kronofotografi³, sinema gibi yükselen medya biçimleri için de referans oluşturacak işler üretmişlerdir.

Sinemanın öncüsü sayılabilecek büyülü fener⁴ adı verilen, slayt projektörlerinin ilkel versiyonlarında, hikâye anlatımı yapan illüstratörlerin çalışmaları gösterilirdi. Hareketli görsellerin bir mekanizma sayesinde dönüp hareket izlenimi verilen bu seri çizimler, halk tarafından büyük bir ilgiyle takip edilmekteydi. Bu seri çizimler arasında özellikle Doré'un çalışmaları büyük bir ilgi görmüştür. Doré'un İncil için hazırladığı 230 renkli slaytlık set ve İlahi Komedi için 76 slaytlık set, büyülü fener kataloglarının değişmeyen parçalarıydı. Doré'un resimlediği ilk İncil baskısı 1866 yılında Fransa'da yayımlandı ve kısa sürede İngilizce ve Almanca çevirileri yapıldı. 1867'de, New York'taki McAllister fener slayt şirketi, Doré ve Martin'in çizimlerinden doğrudan alınan 50 slaytlık *Kayıp Cennet (Paradise Lost)* setini piyasaya sundu. Bu slaytlar, şiirin kısaltılmış bir versiyonundan okuma eşliğinde, eserin tamamını kapsıyordu (Brown, 2015, s.133). *Kayıp Cennet (Paradise Lost)* çalışmalarıyla sinemaya en çok etki edenler, John Martin ve Gustave Doré olmuştur. Bu iki illüstratörün eserleri, sinema öncesi görsel sunumlar kapsamında geniş ölçüde dolaşıma girmiştir. Büyülü fener eğlencelerinde bu görsellerin renklendirilmesi ve mekanik olarak canlandırılması, sadece estetik bir dönüşüm değil, aynı zamanda Milton'ın dünyasının sahnede canlandırılmasına duyulan arzunun da göstergesidir. Bu etki 20. yüzyıla kadar sürer. Örneğin: Çığır açan *Paradise Lost* uyarlaması olan

³ Hareketli fotoğraf

⁴ Magic lantern

Luigi Maggi'nin *Satana* (1912) filmi materyallerinde Doré'un çizimlerinden serbestçe yararlanılmıştır.

Doré'un orijinal görüntüleri genellikle çok karanlıktı ve projeksiyonla iyi okunmuyordu; bu nedenle boyanarak aydınlatılmış ve yeniden yorumlanmışlardır. Nitekim Doré'un İncil illüstrasyonları, büyülu fener gösterilerinde popülerliğini daha da arttırmıştır. İncil görsellerini içeren gösteriler, dini çevrelerce oldukça beğenilen işler olmuştur. Aslında, daha 1880'li yıllarda bile Doré'un İncil illüstrasyonları, büyülu fener gösterisi gibi sinema öncesi teknolojiler tarafından benimsenmişti. Bu tür görseller, aynı zamanda İngiltere'deki işçi sınıfı ailelere de evlerinde gösterilirdi; bu da Doré'un imgelerinin Britanya popüler kültürüne ne ölçüde nüfuz ettiğini gösterir. Ayrıca, İngiltere'de Doré'a zaman zaman "vaiz-ressam" denmiştir. Onun çizimlerine dayalı vaazlar verilmiş, yayınevi Cassell, bu İncil illüstrasyonlarını *Daily Devotion for the Household* adlı günlük dua kitabında yayımlamıştır (Lansing, 2000, s.503).

Erken dönemde sinema sanatı; diğer sanat dalları, resim, edebiyat, heykel, dans, tiyatro ve opera gibi alanlardaki antik dünyanın kanonik statüsüyle etkileşim kurarak, kültürel olarak meşruiyet kazanmaya çalışmıştır. Resim, edebiyat gibi sanat eserlerine ait kaynaklara atıfta bulunmak, nitelik göstergesi haline gelmiş ve ticari açıdan akıllıca bir uygulama sayılmaya başlanmıştır. Klasik tablolar ve heykeller; sahne sanatları ve müzikhol aracılığıyla sinemaya taşınmaya başlanmıştır (Richards, 2008, s.35). Örneğin, 1903 yapımı olan, Percy Stow ve Cecil Hepworth'un yönetmenliğini yaptığı *Alice Harikalar Diyarında* filmi, John Tenniel'in illüstrasyonlarına dayanır; Charles Dickens'ın *A Christmas Carol* kitabının sinema uyarlamaları, John Leech'in gravürlerinden esinlenerek çekilmiştir. Bryony Dixon'ın da belirttiği gibi, Grimm Kardeşler ya da Charles Perrault'un masallarının kitap resimlemelerine dayanan sayısız uyarlamada olduğu gibi, erken dönem film uyarlamaları da çoğu zaman metinlerinden ziyade bu edebi eserlerin illüstrasyonlarından esinlenilerek oluşturulmuştur (Slugan, 2022, s.55). Bu illüstrasyonlar, edebi içeriği sadeleştirmiş, görsele dönüştürmüştür. Erken dönem sinemasında, film sahneleri oluştururken yönetmenler, bu tasarımlardan ilham almış, ekran adeta birer canlı tabloya dönüşmüştür. Bu durumu, erken dönem peri masalı tarzı filmlerinin orta-uzun planla çekilen sahnelerinde, hareket eden ve büyüyen nesnelerin görüntülerinin görsel olarak merkezi önem taşıdığı yerlerde görürüz. Georges Méliès, bu tarzın en büyük usta yönetmenlerinden biri olmuştur. Kısa filmlerinde, özel efektlerle oluşturulan bir tür yakın plan sunarak, fark edilmeyebilecek bir şeye yeni bir bakış açısı getirir. Büyütölmüş nesnenin görüntüsü algımızı sarsar. Bu açıdan bakıldığında, peri masallarının görsel kültüründeki önemli temsilcisi olan Gustave Doré'un klasik peri masalları için yaptığı illüstrasyonları, *Ay'a Seyahat* (1902), *Cinderella* (1899) ve *Bluebeard* (1901) gibi filmleri görsel olarak beslemiştir. Doré'un illüstrasyonları ile Méliès'in filmleri arasındaki bağlantılar yalnızca benzer üslup ve ikonografiyle sınırlı değildir; aynı zamanda nesnelerin ve

belirsizlik anlarının hikâyeye görsel olarak vurgu yapmak için kullanılma biçimlerinde de kendini gösterir.

Tıpkı Doré'un illüstrasyonları arasında, etkileyici manzaraların panoramik görüntüleri ve önemli durumların sahneleri yer alırken, bazılarında daha yakın kadrallar kullanılmıştır. Bu illüstrasyonları ilham olarak alan yönetmen, benzer kullanımları, kompozisyonları ve çekimlere sıklıkla filmlerinde yer verir (Moen, 2013, s.62). Rüya ve hayali anımsatan sahneler için de Doré'un baskıları referans olmuştur. Örneğin Jean Cocteau, Doré'un baskılarını yansıtacak şekilde içsel gerçekliği bir rüyanın doğasına benzetse de, bir rüyanın gerçek dışılığını doğru bir şekilde aktarmak ister. Örneğin Jean Cocteau yönetmenliğindeki *Güzel ve Çirkin (la Belle et la Bête)* (1946) filminde, bazen açıkça rüyaya özgü olan gerçekçi unsurlar bulunur. Örneğin, güzelin (Belle), ilk kez kaleye girdiğinde, uzun bir koridordan geçtiğinde dalgalanan perdelerle sıralanmış pencerelerin olduğu sahne ve fırtınalı ormandaki yolculuğun olduğu gibi sahneler, Perrault'nun masallarındaki Gustave Doré'un ünlü illüstrasyonlarından esinlenilmiştir.

Doré'un baskılarının etkisiyle beyazperdeye taşınan fantastik evrenlere bir diğer örnek ise Merian C. Cooper ve Ernest B. Schoedsack'un *King Kong* (1933) filmidir. Cooper, *King Kong* filminde ormanın gerçeküstü ama inandırıcı görünmesini istiyordu. Her şey yaratılışın şafağı hissini vermeliydi. Bu yüzden filmin özel efektleri ve stop-motion çekimlerinde sorumlu olan Willis O'Brien ve ekibinden, Doré'un gravürlerini doğrudan taklit etmelerini istedi. Cooper, filmdeki ışıklandırmayı, ormanı, bitki örtüsünü "Doré'den doğrudan alıntı" olarak tanımlar. Özellikle hava çekimleri, Dante'nin Cennet Bahçesi'nin tasvirlerinden esinlenmiştir: Orman setleri üç büyük masa üzerine kurulmuştu. Bu masalarda Mario Larrinaga ve Byron Crabbe, orman ve gökyüzü bölümlerini çizdi; tümü, Doré'un çizimlerinden doğrudan kopyalanmıştı (Richards, 2008, s.51).

Dante'nin fantastik evreni de sinema için çok önemli bir edebi ve görsel kaynak olmuştur. Dante'nin tasarımları, erken dönem sinema için referans olurken başta İtalyan sineması örnekleri, önemli bir yere sahip olacaktır. Francesco Bertolini ve Adolfo Padovan tarafından, Giuseppe di Liguoro'nun da katkılarıyla yönetilen 1911 tarihli *L'Inferno (Cehennem)* film sahnelerinde, Gustave Doré'un *İnferno* illüstrasyonlarına öylesine ayrıntılı biçimde sadık kalınmıştır ki, ekran, neredeyse "canlanan bir illüstrasyon" hâline gelmiştir (Slugan, 2022, s.55). Film, bilinçli olarak yüksek kültüre hitap etmeyi amaçlamıştır. Teknik açıdan oldukça gelişmiş olan filmde, Gustave Doré'un gravürlerinden ilhamla, el boyaması sahneler yapılmıştır. Işık kullanımı da Doré'a göndermeler içerir. 1911 baharında Napoli'deki Regio Teatro Mercadante'de gösterime giren filmin galasına katılanlar arasında, oyun yazarı Roberto Bracco, roman yazarı Matilde Serao ve filozof Benedetto Croce de vardı.

Matilde Serao, filminden etkilendiğini kabul eder ve filmin ikonografik tipolojisi hakkında şu yorumu yapar: "Eğer Gustave Doré, İlahi Komedi'ye en iyi grafik

yorumu çizerin kalemıyla yaptıysa, bu film de Doré'un eserini yeniden hayata döndürmüştür" (Lannucci, 2004, s.38).

Bu alıntı, filmin Doré'un Dante illüstrasyonlarını ne kadar sadakatle canlandırdığını ve dönemin kültürel elitleri tarafından nasıl bir saygınlıkla karşılandığını açıkça göstermektedir. Son yıllarda İtalyan film akademisyenleri, eleştirmenler, Dante'nin *L'Inferno* (1911) filmine önemli ölçüde ilgi göstermiştir. Örneğin, Aldo Bernardini, "*Inferno Filmi*" başlıklı eleştirisinde filmin en belirgin üslup ve teknik özelliklerini analiz etmiştir. Filmin orijinal versiyonu üç bölüm ve elli dört sahneden oluşur; bu sahneler, Gustave Doré'un popülerleştirdiği ikonografik çerçevede şiirin başlıca karakterlerini görselleştirir. Film anlatısı, karanlık ormanda başlar ve yıldızlara yönelen zorunlu dönüş vizyonu ile sona erer. Anlatı çizgisel bir yapı izler; ton ise ciddidir. Karakterler çoğunlukla hitabet havasında, teatral ve ağırbaşlı pozlarla sunulur (Lannucci, 2004, s.40). Bir diğer İlahi Komedi uyarlaması, 1924 tarihli *Dante's Inferno* filmiyse Henry Otto tarafından yönetilmiştir. Bu film, Amerikan sessiz sineması içinde benzersiz bir konuma sahiptir, çünkü Doré'un illüstrasyonlarına dayanarak Dante'nin Cehennem'ini sahnelemeye çalışan öncü bir yapımdır. Ancak; filmde yer alan sahneler, filmin asıl kaygısını ortaya koyar: Ahlak. Bu ahlaki anlatının yanı sıra, film şüphesiz ki geniş halk ilgisini Dante'nin metninin çağrıştırdığı çarpıcı görsel efektlere de borçludur. Filmi özel kılan unsurun, Doré'un gravür estetiği ile 20. yüzyılın başındaki sinematografik hayal gücünün buluşması olduğunu söyleyebiliriz (Lannucci, 2004, s.6). Hikâye çağdaştır. Gustave Doré, *İlahi Komedi* için çizgilerle en iyi görsel yorumu oluşturduysa, bu film onun eserlerini yeniden canlandırmıştır. (Lannucci, 2004, s.38). Milano Films'in *Inferno* uyarlamasındaki birçok dekor, ikonografik tasarımını Gustave Doré'un illüstrasyonlarına borçludur ve bu illüstrasyonlar, kendi tarzlarında sinemayı öngörüyor gibidir. Bu bağlamda film, izleyiciye cehenneme dair bir bakış sunar. Edebi bir göndermeye kıyasla, doğrudan sinematik kaynaktan bir parçanın kullanılması, izleyiciye çok daha doğrudan ve duygusal bir deneyim sunar (Lannucci, 2004, s.138). Sessiz Sinemanın İlk Döneminde *Inferno* (Cehennem) adını taşıyan üç erken dönem filmi, Doré'un Dante illüstrasyonlarından esinlenmiştir. Çok sayıda *Inferno* filmi çekilse de, en başarılı sinema girişimi, Francesco Bertolini, Giuseppe de Liguoro ve Adolfo Padovan tarafından yönetilen 1911 yapımı sessiz film *L'Inferno* olmuştur.

D. W. Griffith, 1926 yapımı *The Sorrows of Satan* (*Şeytanın Kederleri*) filminde Doré'un gravürlerini model olarak almıştır. D.W. Griffith'in 1926 tarihli *The Sorrows of Satan* (*Şeytan'ın Hüznü*) filmi de Doré'un çalışmalarını referans alır. Filmde, Milton'a yapılan gönderme en baştan, yani açılıшта belirgindir. Film, *Doré'un Kayıp Cennet* (*Paradise Lost*) için çizdiği ünlü şeytan figürlerinden biriyle açılır. Ancak, bu çizim, Milton'un doğrudan tasvir etmediği bir anı sahneye koyar: Yalnız başına göğe bakan, mağlup olmuş ama hâlâ öfke ve kararlılık dolu bir Şeytan, çenesine yaslanmış, düşünceli bir pozda şehir manzarası üzerinde kederle oturmaktadır. Filmdeki bu sahne, Doré'un bu betimi, *Kayıp Cennet* için yaptığı, şeytanın ilk yenilgisini aldığı

çalışmasıyla benzerlik taşır. Karanlık ve kötülüğü kaynağı artık cehennem değil, Londra'nın alt sınıf mahalleleridir, cehennem dünyevidir. Filmdeki anlatının ana fikri de buradan gelir. İnsanlık zaten düşmüştür. Baştan çıkarılmaya direnebilecek tek bir ruh bile kalmamıştır. Filmde Griffith'in Şeytan tiptemesi, fazlasıyla cazibeli, neredeyse mağdur edici bir figürdür (Brown, 2015, s.181). Tüm bu şaşırtıcı imgeler, sadece görsel kapsamda değil, filmin biçimsel yapısında da *Kayıp Cennet'in* etkisini taşır. Griffith bu filmde bahsederken, filme Miltonvari bir vizyon yüklediğini itiraf eder (Brown, 2015, s.180).

Fantastik yapımların yanı sıra erken dönem dini temalı filmleri için de illüstrasyonlar, önemli birer referanstır. Erken dönem sinemasındaki dini filmlerdeki tasvirlerin yer aldığı sahneler, çoğunlukla, İncil illüstrasyonlarına dayandırıyordu. Örneğin, Alice Guy tarafından yönetilen, *İsa'nın Hayatı (Life of Christ)* filmidir; filmdeki sahneler doğrudan James Tissot ve Doré'un İncil illüstrasyonlarından alınmıştır (Slugan, 2022, s.57). Charles Kent ve J. Stuart Blackton'un yönettiği *Musa'nın Yaşamı (The Life of Moses/1909)* filminin tanıtımında, görsel esin kaynakları arasında Tissot, Gerôme, Gustave Doré, Edwin Austin Abbey, Briton Reviere, Sir Lawrence Alma-Tadema, R.A., Joseph Israel ve Benjamin Constant gibi isimlerin yer aldığı bilinmekteydi (Richards, 2008, s.5). Erken dönemde yönetmenler, din temalı filmlerdeki kostüm tasarımları ve mekânlardaki gerçekçilik için, Doré'un prestijinden yararlanmış hem de onun görsel üslubuna yönelik bu göndermelerle filmlerini zenginleştirmişlerdir. Doré etkisi ve ilgisi, özellikle Charles Pathé'in *İsa'nın Yaşamı ve Tutkusu (1902-1905)* filminde açıkça görülür; birçok sahnede Doré'un işlerinden alınmış ikonografik unsurlar göze çarpar. Bu durum örneğin İsa'nın vaaz verdiği sahnede belirgindir (Shepherd, 2016, s.40). Film, İsa'nın hikâyesini betimleyen Gustave Doré gibi sanatçılara ait resim ve illüstrasyonlarla olan ikonografik ilişkisini yansıtır. Pathé, kameranın belirli bir teatral temsili ile sabit bir bakış açısıyla filmi daha da pitoresk bir hale getirir (Shepherd, 2016, s.165). Resim sanatının etkisini görmek adına, Kudüs'e Giriş ve Satıcıların Tapınaktan Kovulması sahnelerinin ufuk çizgilerini, Doré'un Çocukları Kutsayan İsa gravürüyle karşılaştırmak yeterlidir. "Son Akşam Yemeği" gibi bir tablo, Doré'un doğrudan reddettiği bir sahne düzeni olan ön cepheye dönük simetrik sahnelemeyi yeniden üretse de, misafirlerin düzenlenişi, iyonik sütunlar ve süslemeli avize gibi öğeler bakımından Doré'un İncil gravürleriyle biçimsel benzerlikler taşır. Elbette Pathé yapımcılarının Doré'dan doğrudan alıntı yapmak yerine, Doré'un illüstrasyonları, D. W. Griffith'in *Intolerance (Hoşgörüsüzlük/1916)* ve Cecil B. DeMille'in 1923 ve 1956 tarihli aynı ismi taşıyan *On Emir (The Ten Commandments)* filmindeki İncil sahnelerinde de göze çarpar. Elliott'un Viktorya dönemi romanı için öne sürdüğü bir görüş burada da geçerlidir: "Kitap illüstrasyonları film sanatını biçimlendirmiştir ve film montajının görsel öncülleri" olarak değerlendirilebilir (Richards, 2008, s.177). Ancak Doré'un temsil biçimiyle *On Emir* filmindeki sahne arasında bazı farklılıklar da göze çarpar. Örneğin filmde genç havari, İsa'nın sol yanında yer alırken; Yahuda (Judas), masanın diğer ucunda, stratejik olarak ayrılmış şekilde, tek başına oturur. Bu tür bir düzenleme, erken

Rönesans dönemindeki tasvirlerde de görülür. Film hem bu eski geleneğe bağlı kalıyor olabilir hem de sahnenin görsel olarak daha açık ve anlaşılır olması ihtiyacından kaynaklıdır. Bu değişiklik, yeni bir anlatı aracı olan sinemanın sunduğu olanaklarla, yani zaman içinde gelişen sahnelerle daha kolay anlaşılır hale getirilebilir (Richards, 2008, s.179).

Cecil B. De Mille, D.W. Griffith'ten çok şey öğrenmiş olmasına rağmen onunla aynı akıbeti paylaşmadı; sesli sinemaya geçiş sürecini başarıyla atlattı ve kariyerini, 1956 yapımı *The Ten Commandments (On Emir)* adlı gişe rekorları kıran filmiyle taçlandırdı. Bu filmde, kariyerinin ilk büyük başarılarından birinin konusuna geri dönmüştü. De Mille, dindar bir Episkopalyen ailede büyümüştü; babası evde sık sık İncil'i yüksek sesle okurdu. Bu sayede İncil'e ve özellikle de Gustave Doré'un İncil için yaptığı illüstrasyonlara çok küçük yaşlardan itibaren aşina oldu. Bu görseller, onun için sürekli bir ilham kaynağı hâline geldi (Richards, 2008, s.32). Doré'un gravürü, bu sahnede zeytin ağaçları arasında geçen mekân düzenlemesi ve İsa'ya görünen meleğin tasviri açısından da bir ilham kaynağı işlevi görmüş olabilir; ancak bu benzerlikler, Son Akşam Yemeği sahnesindekiler kadar çarpıcı değildir. De Mille, Gustave Doré, Rubens ve Michelangelo sanatsal mirasını görsel ilham kaynakları olarak gösteriyordu (Richards, 2008, s.97). *On Emir* filminde, Eski ustaların resimleri, özellikle Çarmıha Geriliş sahnesi için, Rubens gibi sanatçılar, titizlikle incelenmiş olsa da, film genel olarak Doré'un estetiğiyle yoğrulmuştur. Kompozisyon, ışıklandırma ve sahne tasarımı açısından birçok sahne Doré'un illüstrasyonlarının doğrudan sinematografik yeniden üretimi gibidir. Doré'un İncil illüstrasyonları, Musa'nın *On Emir*'i alması sahnesini etkilerken, John Martin'in apokaliptik tabloları da de güçlü biçimde hissedilir (Richards, 2008, s.110). Cecil B. DeMille'in *On Emir (The Ten Commandments/1956)* filmi için hazırlanan sinema afişi, doğrudan Gustave Doré'un "*Musa'nın Emir Tabletlerini Kırması*" başlıklı illüstrasyonunu model alır. Musa'nın gökyüzünü işaret eden parmakla yukarıya kaldırılmış kol hareketi, *Tutku Oyunu (Passion Play/2010)* filmindeki "poz verilmiş" sahnelerde tekrar eden bir jesttir ve bu jest, Doré'un İncil'inde İsa'nın ilk kez doktorlarla konuştuğu sahneden itibaren çoğu betimlemesinde görülür. Doré'un chiaroscuro (ışık-gölge) tekniği, film afişine başarıyla aktarılmıştır; bir yıldırım, Musa'yı Tanrı'nın doğrudan temsilcisi olarak görsel biçimde kutsar (Teukolsky, 2020, s.184). Bu epik görsellik, dini ulusların yükseliş ve çöküşünü anlatan bir popüler kültür dili haline geldi. Bu formül, günümüzde sekülerleşmiş durumda; modern aksiyon filmlerinde hâlâ çoğunlukla erkek kahramanlara odaklanan bir yapı sürmektedir (Teukolsky, 2020, s.185).

Sonuç

Doré'un baskıları ve çizimlerindeki semboller, imajlar başta, Walt Disney, Georges Melies, D. W. Griffith, Tod Browning, James Whale, Carl Theodor Dreyer, Fritz Lang, Robert Wise, Jean Cocteau, F. W. Murnau, Roger Corman, Alfred Hitchcock ve Tim Burton gibi yönetmenleri etkilemiştir. Doré, sırf çağdaşlarını değil sonraki yıllarda sinema ve fotoğrafçılık gibi sanat dallarında eserler üreten sanatçıları

derinden etkilemiştir. karikatür, savaş alanlarından raporları anımsatan illüstreleri, masallar, şiirler ve romanlar, alegorik resimler ve manzaralar yapmak gibi pek çok alanda eserler üretmiştir. Komik karikatürler, ciddi imgeler, destansı vizyonlar ve derinlemesine düşünceli görüşler üretmiştir; gerçekliği gözlemlemiş ancak aynı zamanda fantezinin de bir virtüözü olmuştur. Sanatsal çalışmalarında model kullanmayan sanatçı hayatı boyunca eğitim almamış sadece gözlem gücünden faydalanmıştır. Doré'un dramatik ve fantastik sahneleri tasvir etme konusundaki olağanüstü yeteneği, illüstre ettiği her edebi klasikte kendini göstermektedir. Gravürlerinin muazzam ihtişamı, sanatseverleri her alanda etkilemeye devam etmektedir. Üretim süreci sırasında zaten var olan metinlerarasılık özellikleri özellikle görsel söylem açısından dikkate değerdi. Farklı mecralarda çalışan sanatçılar, Doré'un Cehennem için yaptığı çizimlerden alınan öğeleri iskambil kartları, CD ve albüm kapakları, video oyunları (EA Games, Dante's Inferno/2010), çizgi filmler, animeler (Dante's Inferno/2010) Video klipler (*Rattle That Lock*/David Gilmour/2015), pop-up kitaplar, tarot kartları ve kibrit kutuları gibi ürünlerde kullanmışlardır. Doré büyük ölçekli manzaralar ve başka konuları resmetmeye başladığında, edebi klasiklerin illüstratörü olmanın ötesinde bir sanatçı olarak tanınma çabaları daha az coşkuyla karşılanmıştır.

Gustave Doré, muhtemelen 19. yüzyılın en önemli kitap illüstratörü olarak kabul edilmesine rağmen, ilk büyük müze sergisine ancak 2014 yılında kavuşmuştur. Gustave Doré, hiçbir zaman sanat statüsüne başarılı bir geçiş yapamadı. Strasbourg'daki Modern ve Çağdaş Sanat Galerisi'nde (2004) ve Musée d'Orsay ile Kanada Ulusal Galerisi'nde (2014) açılan sergiler, Doré'un çok yönlü üretimine yönelik yeniden değerlendirmeye katkıda bulunmuş ve sanatçının yüksek kültür ile popüler kültür arasında kurduğu başarılı köprüyü gözler önüne sermiştir.

Ironik olarak, Dante illüstrasyonlarının geniş kitlelere hitap etmesi, sonraki dönemlerde de kalıcılığını sağlayan unsur olmuştur. Bu illüstrasyonların farklı mecralara aktarılmasıyla birlikte, Doré'un izleyici kitlesi binlerden milyonlara ulaşmıştır (Ciabattone, 2022, s.12). Hayatının ikinci yarısında Doré, acı dolu ve hayal kırıklığına uğramış bir adamdı. Çünkü bir illüstratör olarak elde ettiği şöhretle yetinmeyip, ressam ve heykeltıraş olarak da kendini kanıtlamak için umutsuzca çabaladı. Ancak eleştirmenler onu sürekli alay konusu etti ve akademilerden takdir görmesini reddettiler. Bu küçümseme Doré üzerinde derin bir etki bıraktı; öyle ki, öldüğünde kendini bir ressam olarak başarısız, ama illüstratör olarak başarılı biri olarak hissetmekteydi (Simon, 2011, s.239).

Bir bütün olarak bakıldığında, Doré'un üretimi, ona miras kalan, sadece hayali yolculukları görünür kılmakta son derece başarılı bir illüstratör olarak tanınan ve Hollywood'un en büyük gösteri ve korku filmlerini öngören imajından çok daha geniş ve çelişkili bir yelpazeye sahiptir.

Olağanüstü bir hayal gücüne sahip olan sanatçı, düşsel yoğunlukla yoğrulmuş sahneler yaratarak gerçek ile hayalin iç içe geçtiği etkileyici kompozisyonlara imza

atmıştır. Ressam olarak istediği üne kavuşamayan sanatçı, yarattığı kurgusal tasarımlarıyla ölümsüz bir sanatçı mertebesine ulaşabilmiştir. Doré'un göz kamaştırıcı imgeleri, günümüzde hayranlıkla izlediğimiz fantastik yapımların (film, dizi vb.) temellerini atan önemli bir miras bırakmıştır.

Sonuç olarak, kelimelerin, cümlelerin yerini alacak olan Doré'un oluşturduğu özgün ve çarpıcı ölümsüz imgelerin; sinema sektöründe yer alan film sahneleri üzerindeki etkisi sahne sahne gözler önüne serilmiştir. Bu çalışma göstermiştir ki, edebiyat, sinema ve resim gibi farklı disiplinler, her ne kadar yöntemleri, uygulamaları farklı olsa bile, birbirinden kopmaz bir bütündür. Bu çalışmada, sinema, resim ilişkisini inceleyecek diğer araştırmacılara fayda sağlanması amaçlanmıştır.

KAYNAKÇA

- Brown, E. C., (2015) *Milton on Film* (Medieval & Renaissance Literary Studies), Penn State University PressMoen.
- Christ, C. T.,(1995), *Victorian Literature and the Victorian Visual Imagination*, University of California Press.
- Ciabattone, F. (2022), *Dante Alive: Essays on a Cultural Icon* (Routledge Studies in Renaissance Literature and Culture), RoutledgeThe dante enc.
- Doré, G. (1997), *The Dore Gallery: His 120 Greatest Illustrations*, Dover Pictorial Archives).
- Elizabeth, S., (2023), *The Art of Fantasy: A Visual Sourcebook of All That is Unreal (Art in the Margins)*, Frances Lincoln.
- Gurney, K., (2016), *The Art of Public Space: Curating and Re-imagining the Ephemeral City*, Palgrave Macmillan.
- Jullian, P., (1974), *Dreamers of Decadence: Symbolist Painters of the 1890s*, Henry Holt Companyart of fantasy.
- Lannucci, A., (2004), *Dante, Cinema, And Television*, University of Toronto Press; 2nd ed. edition.
- Lansing, R. (2000), *Dante Encyclopedia*, Routledge.
- Moen, K. (2013), *Film and Fairy Tales The Birth of Modern Fantasy*, I.B. Tauris.
- Paré, A. (2023), *The Fantastic Gustave Doré*, Prestel.
- Richards, J., (2008), *Hollywood's Ancient Worlds Hardcover*, Bloomsbury Academic.
- Shepherd, D., (2016), *The Silents of Jesus in the Cinema (1897-1927)* (Routledge Studies in Religion and Film), Routledge.
- Simon, H., (2011), *500 Years of Illustration: From Albrecht Dürer to Rockwell Kent* (Dover Fine Art, History of Art), Dover Publications.
- Slugan, M., (2022), *New Perspectives on Early Cinema History: Concepts, Approaches*, Bloomsbury Academic.

GUSTAVE DORÉ İLLUSTRASYONLARININ SİNEMASAL İMGELERİ

- Smolderen, T., (2014), *The Origins of Comics: From William Hogarth to Winsor*, University Press of Mississippi. The art illustration.
- Teukolsky, R., (2020), *Picture World: Image, Aesthetics, and Victorian New Media Illustrated Edition*, Oxford University Press.
- Zafran, E. (2007), *Fantasy and Faith The Art of Gustave Doré*, Yale University Press; First Edition.



ARKEOLOJİK BELLEKTEN TUVALE: GEÇ HITİT SANATININ İHSAN ÇAKICI'NIN YAPITLARINDAKİ İZDÜŞÜMÜ

Sinan ÇİNAR, Ali Ertuğrul KÜPELİ**, Meliha YILMAZ****

Özet

Anadolu topraklarında binlerce yıllık medeniyetlerin bıraktığı izler, günümüz sanatçılarının kültürel belleğini beslemeye devam etmektedir. Bu çalışmada, Geç Hitit Dönemi'ne ait arkeolojik eserlerin, çağdaş Türk ressamlarından İhsan Çakıcı'nın sanatındaki yansımaları incelenmiştir. Sanatçının, tarihsel kabartmalar, yazıtlar ve geometrik motifleri çağdaş plastik dil içerisinde yeniden kurguladığı eserleri; geçmişle bugün arasında kurulan estetik bir köprü niteliğindedir. Çakıcı ile yapılan görüşmede, sanatçının ilk dönem çalışmalarında Anadolu bozkırlarının etkisinde kaldığı, ancak 1980'li yıllardan itibaren arkeolojik unsurların, kaya kabartmalarının ve kilim motiflerinin resimlerinde yoğunluk kazandığı görülmektedir. Malzeme olarak ponza taşı, tutkallar ve pleksiglas gibi farklı yüzeyleri kullanarak hem gravür estetiğine hem de pentür geleneğine özgü bir yüzey dili geliştiren sanatçı, zaman içinde Geç Hitit eserlerine yönelik kişisel bir ikonografi oluşturmuştur. Bu bağlamda araştırmada, sanatçının altı özgün eseri Geç Hitit dönemine ait kabartmalarla karşılaştırmalı olarak incelenmiş; biçimsel çözümlemelere sanatçının görüşlerinden elde edilen veriler de dahil edilmiştir. Alanyazın taramasında, Hitit sanatına dair stilistik değişimlerin çağdaş yorumlara nasıl zemin oluşturduğu ele alınmış; özellikle Aramlaşmış Geç Hitit üslubunun biçim dili ile sanatçının resimsel yorumu arasında görsel süreklilik olduğu tespit edilmiştir. Çalışma sonucunda; İhsan Çakıcı'nın eserlerinde, Anadolu'nun tarihsel birikiminin sadece bir estetik unsur değil, aynı zamanda çağdaş sanatta kimlik ve anlatı üretimine olan katkısı görünür hale getirilmiştir.

Anahtar kelimeler: Geç Hitit Sanatı, Çağdaş Türk Resmi, Kültürel Bellek, İhsan Çakıcı, Arkeolojik Etki, Sanatsal Yorum, Anadolu Uygarıları

* Doktora Öğrencisi, Sinan ÇİNAR, MEB, Talim ve Terbiye Kurulu Bşk. ORCID: 0009-0008-8430-105X, sinancinar777@gmail.com

** Doç. Dr. Ali Ertuğrul KÜPELİ, Gazi Üniversitesi, Resim-İş Eğitimi A.B.D, ORCID: 0000-0003-3485-8489, aliertugrulkupeli@gmail.com

*** Prof. Dr. Meliha YILMAZ, Gazi Üniversitesi, Resim-İş Eğitimi A.B.D, ORCID 0000-0002-7732-2660, mel.yilmaz0637@gmail.com

FROM ARCHAEOLOGICAL MEMORY TO CANVAS: THE PROJECTION OF
LATE HITTITE ART IN İHSAN ÇAKICI'S WORKS

Abstract

The traces of civilizations that have flourished over thousands of years in Anatolia continue to nourish the cultural memory of contemporary artists. This study examines the reflections of Late Hittite period archaeological artifacts in the paintings of contemporary Turkish artist İhsan Çakıcı. His artworks reinterpret historical reliefs, inscriptions, and geometric motifs within a contemporary plastic language, forming an aesthetic bridge between past and present. In an in-depth interview with the artist, it was revealed that Çakıcı's early works were influenced by the barren Anatolian steppe landscapes, yet since the 1980s, archaeological elements such as stone reliefs and kilim patterns have increasingly shaped his visual vocabulary. By using diverse materials including pumice, adhesives, and plexiglass, Çakıcı has created a unique surface language that merges the aesthetics of engraving with the traditions of painting. Over time, he has developed a personal iconography centered on the Late Hittite cultural legacy. Within the scope of the study, six of Çakıcı's works are analyzed in comparison with selected Late Hittite reliefs. The formal analyses are enriched by insights gathered from the artist himself. The literature review highlights how stylistic transformations in Hittite art provide a conceptual and visual foundation for contemporary reinterpretations. Particularly, a visual continuity is observed between the Aramaized Late Hittite style and the artist's modern visual expressions. As a result, the study reveals that İhsan Çakıcı's paintings present Anatolia's historical heritage not merely as an aesthetic reference but as a dynamic source for contemporary artistic identity and narrative construction.

Keywords: Late Hittite Art, Contemporary Turkish Painting, Cultural Memory, İhsan Çakıcı, Archaeological Influence, Artistic Interpretation, Anatolian Civilizations

Giriş

İnsanlık tarihinin en eski yerleşimlerinden biri olan Anadolu, stratejik konumu, verimli toprakları ve su kaynaklarına yakınlığı sayesinde tarih boyunca pek çok uygarlığın doğuşuna, gelişimine ve birbirleriyle etkileşimine zemin hazırlar. Bu topraklar yalnızca bir yerleşim alanı değil; aynı zamanda kültürlerin, inançların ve sanatın iç içe geçtiği medeniyetler coğrafyasıdır (Bryce, 2005; Ergeç, 2012; Hawkins, 2000). Orta ve Doğu Anadolu'da gün yüzüne çıkarılan arkeolojik buluntular, özellikle Hititler, Urartular, Geç Hitit Beylikleri, Frigler ve Lidyalılar gibi uygarlıkların izlerini taşır ve bu kültürel zenginliği belgelemek açısından büyük önem arz eder (Mazzoni, 2009).

Anadolu uygarlıkları arasındaki etkileşim yalnızca siyasal ya da ekonomik düzeyde değil, sanatsal üretim biçimleri ve estetik anlayışlarda da kendini gösterir. Bu etkileşimler sonucunda ortaya çıkan güneş kursları, altın kupalar, küçük heykelcikler, dini ve gündelik nesneler, yazıtlar ve kaya kabartmaları gibi eserler yalnızca ait oldukları dönemin yaşam biçimlerini değil; inanç sistemlerini, toplumsal yapıyı, savaş ve barış döngülerini de yansıtan simgesel göstergelerdir (Akurgal, 2003; Mielke, 2011).

ARKEOLOJİK BELLEKTEN TUVALE: GEÇ HİTİT SANATININ İHSAN ÇAKICI'NIN YAPITLARINDAKİ İZDÜŞÜMÜ

Bu bağlamda, geçmişin kültürel mirası yalnızca tarihsel bir veri değil, aynı zamanda çağdaş sanatçılar için önemli bir ilham kaynağıdır. Özellikle Anadolu'nun kadim uygarlıklarına ait izleri çağdaş estetik yaklaşımlarla yeniden ele alan sanatçılar, tarih ile günümüz arasında sanatsal bir köprü kurmaktadır. Bu çalışmada, söz konusu sanatçılardan biri olan İhsan Çakıcı'nın, Geç Hitit dönemine ait arkeolojik eserleri çağdaş bir resim diliyle nasıl yorumladığı incelenmekte ve geçmişten beslenen bir sanat anlayışının günümüzdeki karşılığı tartışılmaktadır (Güneş & Ayrancıoğlu, 2021; Özsezgin, 1998).

Araştırmanın Amacı: Anadolu uygarlıklarının Geç Hitit döneminin çağdaş Türk ressamlarından İhsan Çakıcı'nın resimlerine ne şekilde yansıdığı bu çalışmanın amacını oluşturmaktadır.

Araştırmanın Önemi: Anadolu uygarlıklarına ait eserlerin çağdaş Türk ressamlarından İhsan Çakıcı'nın resimlerine yansımaları ve sanatçısının eserlerinde kullandığı kültürlere ait öğelerin anlamlarının tespit edilmesi, üzerinde yaşadığımız zengin Anadolu coğrafyasının kültürel, sanatsal ve tarihi anlamda daha iyi tanınıp gelecek nesillere farklı bir bakış açısıyla aktarılmış olması önem arz etmektedir.

Araştırmanın Kapsamı ve Sınırlılığı: Bu araştırma, Geç Hitit dönemi eserlerinin çağdaş Türk ressamı İhsan Çakıcı'nın resimlerindeki yansımalarını ele almakta olup, sanatçının Anadolu uygarlıklarının etkilerini eserlerinde ilk kez görünür kıldığı 1982 yılından günümüze kadar olan süreci kapsamaktadır.

Çalışma, İhsan Çakıcı'ya ait altı (6) seçili resim ile sınırlandırılmış olup, analiz yöntemi olarak karşılaştırmalı eser çözümlemesi esas alınmıştır.

Geç Hitit Uygarlığı ve Sanatı

Hitit İmparatorluğu'nun başkenti Hattuşa'nın M.Ö. 1200 dolaylarında deniz kavimlerinin saldırıları ve içsel çöküşüyle yıkılması, merkezi Hitit otoritesinin sona erdiği kabul edilen dönemin başlangıcıdır. Ancak Hitit kültürü etkisi, özellikle Güneydoğu Anadolu ve Kuzey Suriye coğrafyasında farklı bir biçimde yaşamaya devam etmiştir. Bu yeni dönemde, merkezi bir krallık yapısından çok yerel beyliklerin egemen olduğu siyasi bir yapılanma ortaya çıkmıştır. Bu beylikler, tarihsel süreç içerisinde "Geç Hitit Beylikleri" olarak tanımlanmış ve arkeolojik kaynaklarda Neo-Hitit Devletçikleri şeklinde adlandırılmıştır (Hawkins, 2000).

Geç Hitit dönemi, M.Ö. 12. yüzyıldan başlayarak yaklaşık M.Ö. 7. yüzyılın sonlarına kadar süren ve Hitit kültürel mirasının yerel krallıklar aracılığıyla yeniden şekillendiği bir dönemdir. Bu beylikler arasında Kargamış, Zincirli (Sam'al), Malatya (Melid), Karatepe, Maraş (Gurgum), Sakçagözü ve İvriz gibi merkezler dikkat çeker (Bryce, 2005). Siyasi bakımdan bağımsız olsalar da bu beylikler ortak bir kültürel dilin taşıyıcısı olarak, sanat, mimari ve yazılı belge üretiminde Hitit estetik ve sembolizmini devam ettirmişlerdir.

ARKEOLOJİK BELLEKTEN TUVALE: GEÇ HİTİT SANATININ İHSAN ÇAKICI'NIN YAPITLARINDAKİ İZDÜŞÜMÜ

Sanat tarihi açısından Geç Hitit dönemi, dört (4) temel üslup kategorisi altında incelenmiştir (Akurgal, 2003):

1. **Geleneksel Geç Hitit Stili:** Klasik Hitit sanatının stilistik özelliklerini sürdüren ve figüratif anlatımlarda simetri, frontalite ve hiyerarşik orantıyı koruyan biçim.
2. **Asurlaşmış Geç Hitit Stili:** Yeni Asur sanatının etkilerinin belirgin şekilde hissedildiği; özellikle savaş sahneleri, kral betimlemeleri ve kompozisyonlarda dikey düzenlemelerin öne çıktığı stil.
3. **Aramlaşmış Geç Hitit Stili:** Arami toplulukların etkisiyle ortaya çıkan ve özellikle figürlerin saç, sakal, giysi ve başlıklarında stilistik farklılıklar gösteren üslup.
4. **Aramlaşmış-Asurlaşmış-Fenikeleşmiş Geç Hitit Stili:** Çok kültürlü etkileşimin bir sonucu olarak ortaya çıkan bu karma stil; görsel dili, simgeleri ve yazıyı çok katmanlı bir biçimde birleştirerek dönemin kozmopolit yapısını yansıtır (Akurgal, 2003, s. 195).

Bu dönem eserlerinde, özellikle kabartma sanatı öne çıkar. Zincirli, Karatepe, Maraş ve Sakçagözü gibi merkezlerde görülen rölyeflerde Arami etkili kıyafetler, dikey ve diyagonal kıvrımlar, belirgin başlık ve sakal betimlemeleri dikkat çeker. Özellikle Zincirli'de ortaya çıkarılan kabartmalar, Arami kralların görsel temsilleri açısından önemli örnekler sunar. Bu kabartmalarda yalnızca figüratif tasvirler değil, aynı zamanda Fenike ve Luwi dillerinde yazıtlar da yer almakta; bu da dönemin çok dilli ve çok kültürlü yapısının bir yansıması olarak değerlendirilmektedir (Winter, 2002; Mazzoni, 2009).



Görsel 1. Sam'al Kralı Barrakib ve Yazman Rölyefi

ARKEOLOJİK BELLEKTEN TUVALE: GEÇ HİTİT SANATININ İHSAN ÇAKICI'NIN YAPITLARINDAKİ İZDÜŞÜMÜ

Barrakib rölyefi, Zincirli Höyük'teki Hilani IV yapısının girişinde, özgün konumunda bulunur ve M.Ö. 730 yıllarına tarihlendirilir. Bazalt ortostat 1.13 metre yüksekliğinde ve 1.15 metre genişliğindedir. Kompozisyonda Sam'al kralı Barrakib tahtında oturur; önünde yer alan figür, yazı levhasıyla birlikte betimlendiği için yazman olarak yorumlanır. Aramice yazıtta, "Ben Panamuwa'nın oğlu Barrakib" ve "Efendim, Harran'ın tanrısı Baal" ifadeleri yer alır.

"Zincirli Höyük kazılarında ortaya çıkarılan Barrakib rölyefi, figüratif tasvir ile yazılı kültürün birleştiği nadir örneklerden biridir. 1888 yılında Carl Humann başkanlığında gerçekleştirilen Alman kazı heyeti tarafından ortaya çıkarılan bu eser, bugün Berlin'deki Vorderasiatisches Museum'da sergilenmektedir" (Yıldırım, 2024, s. 99).

Bu rölyeflerde yer alan sahneler kralın tanrılara sunu sunması, ziyafet sahneleri ya da atlı savaşçı temaları yalnızca siyasi meşruiyetin göstergeleri değil, aynı zamanda dini ritüel anlatımlarının ve toplumsal yapıların görsel temsilidir. Bu yönüyle Geç Hitit kabartmaları, hem estetik hem de ikonografik olarak zengin bir anlatı sunar. Dönemin sanat üretimi, yalnızca temsili değil, aynı zamanda kültürel belleğin taşıyıcısı ve görsel bir arşiv işlevi görür (Mielke, 2011).

Günümüzde Geç Hitit sanatı, birçok çağdaş sanatçı için önemli bir referans alanı olarak yeniden yorumlanmaktadır. Arkeolojik semboller, yazıtlar ve figüratif anlatımlar; çağdaş estetik anlayışla birleşerek, geçmişin yeniden yazımı ve sanat aracılığıyla güncel bir belleğin inşası için kullanılmaktadır. Bu bağlamda, çalışmanın odak noktası, sanatçı İhsan Çakıcı'nın Geç Hitit kültürel mirasını nasıl çağdaş bir plastik dile dönüştürdüğünü ortaya koymaktır.

İhsan Çakıcı

1944 yılında Akşehir'de doğan İhsan Çakıcı, ilk ve orta öğrenimini tamamladıktan sonra 1969 yılında Gazi Eğitim Enstitüsü Resim-İş Eğitimi Bölümünden mezun olur. 1972 yılında Milli Eğitim Bakanlığı'nın açtığı sınavı geçerek aynı bölümde asistanlık görevine başlar; 1985'te sanatta yeterlik, 1987'de ise yardımcı doçent unvanı alır. 1999 yılında Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi'nden emekli olur.

Anadolu'nun kültürel zenginliğinden beslenen sanatçı, çalışmalarında özellikle Hitit, Urartu, Frig gibi eski Anadolu uygarlıklarının estetik değerlerini çağdaş bir bakış açısıyla yorumlamaktadır (Şenyapılı, 1990). Sanatının ilk dönemlerinde Ankara ve İç Anadolu'nun bozkır doğası belirgin bir atmosfer oluştururken, zamanla bu coğrafyadan uzaklaşıp antik dönem kalıntılarına, kaya kabartmalarına ve yazıtlara yönelir. Bu yönelme, sanatçının görsel belleğinde bir tür tarihsel hafızanın yeniden inşasına zemin hazırlar (Günel, 1997).

İhsan Çakıcı'nın resimlerinde ilk bakışta bir baskı etkisi algılanmakta, ancak yakından bakıldığında boya katmanları ve yüzey dokularının geleneksel pentür estetiğiyle oluşturulduğu görülmektedir. Bu durum, sanatçının malzeme ile kurduğu

ARKEOLOJİK BELLEKTEN TUVALE: GEÇ HİTİT SANATININ İHSAN ÇAKICI'NIN YAPITLARINDAKİ İZDÜŞÜMÜ

yaratıcı ilişkiyi göstermesi açısından dikkat çekicidir (Milliyet Sanat, 1984). Kompozisyonlarında figüratif düzenlemeler ile geometrik soyutlamalar yan yana gelir; bu da sanatçının Anadolu kültürüne özgü simgesel unsurları modern bir biçim diline dönüştürdüğünü göstermektedir (Binzet, 1995).

Sanatçının resimlerinde antik motifler ile çağdaş estetik kavrayışın iç içe geçtiği görülür. Anadolu kilim motifleri, figüratif rölyefler, stilize yazıtlar ve semboller tuval yüzeyinde parçalı bir bütünlük içinde yer alır (Özener, 2004, s. 117). Bu bağlamda, İhsan Çakıcı'nın çalışmaları yalnızca estetik değil, aynı zamanda kültürel bir arkeoloji niteliği taşır. Özellikle kil tabletler, kaya anıtları, antik yerleşim planları ve hiyeroglif benzeri görsel düzenler sanatçının temel esin kaynakları arasında yer alır (Köken, 2014).

Özsezgin'in (1998) belirttiği gibi, Çakıcı'nın resimlerinde çağdaş bir arkaizm arayışı sezilir. Her ne kadar soyut bir form dili benimsemiş olsa da, bu soyutluk yaşamın somut katmanlarından, özellikle de ilkçağ kültürlerinin simgesel dünyasından beslenir. Sanatçı, gravür estetiğini pentürle buluştururken izleyicide hem tarihsel hem de estetik bir yankı uyandırmayı başarır (Özsezgin, 2000, s. 3).

Bu bağlamda değerlendirildiğinde, İhsan Çakıcı'nın sanatında göstergelerarasılık (intertextuality) önemli bir üretim stratejisi olarak öne çıkar. Arkeolojik formların çağdaş sanat pratiklerine aktarımı, kültürel sürekliliğin ve hafıza üretiminin görsel anlatımları haline gelir (Güneş & Ayrancıoğlu, 2021). Sanatçı, tuval üzerinde oluşturduğu görsel dil aracılığıyla geçmişle bugün arasında estetik bir bağ kurarken; aynı zamanda Anadolu'nun kadim uygarlıklarını sanat aracılığıyla yeniden görünür kılar (Özsezgin, 1988).

Sonuç olarak, İhsan Çakıcı'nın resim pratiği, yalnızca bir nostalji üretimi değil; aksine geçmişin simgelerini güncel estetikle buluşturarak onları yaşayan ve dönüşen imgeler haline getirmeyi hedefleyen bir belleksel sanat biçimi olarak değerlendirilebilir. Ayrıca, sanatçının kendi ifadeleriyle de bu yönelimi desteklediği görülmektedir. Çakıcı, "taş kabartmaların ve yazıtların zamanla yıpranmış görüntüsünün, benim oluşturduğum yüzey diliyle çok uyumlu olduğunu düşündüğüm için ilk çağ uygarlıklarına yöneldim" diyerek bu tercihin bilinçli bir yönelime dayandığını vurgular (Çakıcı, kişisel iletişim, 26 Ekim 2022).

Buna ek olarak, sanatçının kullandığı ponza taşı, pleksiglas ve doğal pigment bazlı renklerle elde ettiği yüzeysel katmanlaşma, yalnızca estetik değil; aynı zamanda dokunsal ve tarihsel bir çağrışıma da olanak tanır. Bu katmanlar, izleyicinin yalnızca görsel değil; zihinsel bir kazı süreci yaşamasına imkân tanır.

İhsan Çakıcı'nın Sanatında Geç Hitit Rölyeflerinin Yorumlanması

İhsan Çakıcı, Anadolu'nun tarihsel ve kültürel birikimini çağdaş sanat diliyle yeniden inşa eden sanatçılar arasında yer alır. Sanatçı, Geç Hitit dönemine ait kabartmaları yalnızca görsel bir referans olarak değil; aynı zamanda kültürel belleğin taşıyıcıları olarak ele alır. Özellikle Sam'al ve Kargamış gibi merkezlerde ortaya

ARKEOLOJİK BELLEKTEN TUVALE: GEÇ HİTİT SANATININ İHSAN ÇAKICI'NIN YAPITLARINDAKİ İZDÜŞÜMÜ

çıkarılan rölyeflerden esinlenen Çakıcı, bu tarihsel görselleri kendi sanatında soyutlayarak dönüştürür (Güneş & Ayrancıoğlu, 2021, s. 73).

Çakıcı'nın üretimlerinde, Hitit ve Geç Hitit sanatına ait ikonografik öğeler doğrudan alıntılanmaz; bunun yerine, yüzeyde yeniden kurgulanarak çağdaş plastik dilin parçası hâline gelir. Kaya kabartmalarında karşılaşılan figüratif düzenlemeler, yazı alanları ve ritmik simgeler; sanatçının tuvallerinde baskı resim estetiğini andıran dokular ve kabartma etkisi yaratan katmanlarla yeniden hayat bulur (Bozok & Tekin Karagöz, 2022, s. 1175; Özsezgin, 2000, s. 3). Bu biçimsel dönüşüm, sanatçının yüzey kurgusuna yönelik titiz yaklaşımı ile birleşerek, izleyiciyi geçmişten günümüze uzanan bir anlatının içine çeker.

Sanatçının, ilkçağ kültürlerine duyduğu ilginin, eserlerindeki formların arkeolojik referanslara yönelmesini sağladığı görülür. Özellikle Aramlaşmış Geç Hitit rölyeflerinde yer alan figürlerin başlıkları, duruş biçimleri ve yazı kuşakları gibi öğeler, Çakıcı'nın soyut figür kompozisyonlarında yeniden yorumlanır (Güneş & Ayrancıoğlu, 2021, s. 74; Mazzoni, 2009, s. 102). Bu yaklaşım, Çakıcı'nın yalnızca geçmişte temsil etmekle yetinmediğini, aynı zamanda onu dönüştürerek bugünün sanat anlayışına entegre ettiğini gösterir.

Çakıcı, figüratif rölyeflerin yeniden işlenmesinde biçimsel olduğu kadar kavramsal bir yaklaşım da benimser. Bazı resimlerinde Aramice veya Luwice yazıtları anımsatan semboller yer almakta, bu da sanatçının geçmişe ait yazınsal kültürü güncel estetik bağlamda yeniden üretme çabasını gösterir (Winter, 2002, s. 189; Hawkins, 2000, s. 131). Sanatçının kişisel beyanlarında da bu yaklaşım desteklenmektedir. Yaptığı bir görüşmede, "Hitit harflerini resimlerime tek tek biçim olarak ele aldığım oldu. Bazen yüzeye kazı planları da yerleştirdim. Bu imgeler benim yüzey anlayışına çok uygun düşüyor" ifadelerini kullanarak tarihî yazınla yüzey estetiği arasındaki bağa dikkat çeker (Çakıcı, kişisel iletişim, 26 Ekim 2022).

Sanatçı, Geç Hitit rölyeflerinden esinlenerek geliştirdiği bazı çalışmalarında, tuvalin belli bir bölgesine yerleştirdiği soyut yazıt dizileriyle hem yüzeyde görsel yoğunluk yaratır hem de tarihsel göndermeyi sürdürür. Örneğin Kargamış'taki "Kral Araras ve oğlu Kamanas" sahnesi, sanatçının soyutlayıcı yorumlarıyla dokusal ve kavramsal bir yeniden kurguya dönüşür (Bozok & Tekin Karagöz, 2022, s. 1177). Bu tür sahnelerde, tarihsel temsiller güncel estetik ve anlatı biçimleriyle birleşerek hem zamansal hem de mekânsal bir geçiş sunar.

İhsan Çakıcı'nın bu yaklaşımı, göstergelerarasılık kuramı çerçevesinde de değerlendirilebilir. Sanatçı, geçmişe ait görsel kodları çağdaş estetik içinde yeniden üretirken, kültürel mirası yalnızca hatırlatmakla kalmaz; aynı zamanda izleyiciyle duygusal, tarihsel ve estetik bir bağ kurar. Bu yönüyle eserler, hem tarihsel hafızanın sanat yoluyla aktarımı hem de çağdaş sanatın bellekle kurduğu ilişki açısından özgün örnekler sunar (Güneş & Ayrancıoğlu, 2021, s. 75; Köken, 2014, s. 42).

ARKEOLOJİK BELLEKTEN TUVALE: GEÇ HİTİT SANATININ İHSAN ÇAKICI'NIN YAPITLARINDAKİ İZDÜŞÜMÜ

Sanatçıyla yapılan görüşmelerde de ifade edildiği üzere, Geç Hitit dönemine ait kabartmalardaki aşınmışlık, yıpranmışlık ve zamanın etkisiyle değişime uğramış yüzey dokusu, onun resim anlayışının önemli bir referans noktasını oluşturmaktadır. Sanatçının, “Taş kabartmalarda gördüğüm o yıpranmışlık hissi, ponza taşı ve tutkalla oluşturduğum yüzeylerde adeta yeniden canlanıyor. Bu teknik, zamanın bıraktığı izleri çağdaş estetikte yeniden üretmenin bir yolu hâline geldi benim için” sözleri, geçmişin izini bilinçli bir biçimde sürerek bunu güncel estetik anlayışla buluşturma arzusunu açıkça ortaya koymaktadır (Çakıcı, kişisel iletişim, 26 Ekim 2022).

Sonuç olarak, Çakıcı'nın sanatında şekillenen bu tarihsel estetik, yalnızca geçmişin izini sürmek değil; aynı zamanda o geçmişi yeniden düşünmek ve anlamlandırmak için güçlü bir araç hâline gelir.

Yöntem

Bu çalışma, nitel araştırma yöntemleri çerçevesinde yürütülmektedir. Araştırmada temel olarak doküman analizi, sanat eseri çözümlemesi ve yarı yapılandırılmış görüşme teknikleri kullanılmıştır. Sanatçı İhsan Çakıcı'nın üretimlerine dair yapılan analizler, hem görsel veriler üzerinden hem de sanatçıyla doğrudan gerçekleştirilen görüşmeye dayalı olarak yürütülmüştür. Bu kapsamda, sanatçıyla 26 Ekim 2022 tarihinde Ankara'daki kişisel atölyesinde görüşme yapılmış; görüşmeden elde edilen bilgiler araştırma verileri arasında yerini almıştır.

Araştırmanın veri kaynakları, sanatçının eserlerinin yüksek çözünürlüklü fotoğrafları, sanatçı ile yapılan birebir görüşme notları, sanatçı hakkında önceden yayımlanmış akademik ve eleştirel metinler ile sanatçının kendi beyanlarına dayanan açıklamalardır. Yarı yapılandırılmış görüşme formu aracılığıyla toplanan nitel veriler, içerik analizi yöntemiyle değerlendirilmiş; tematik başlıklar altında anlamlandırılmıştır (Yıldırım & Şimşek, 2022).

Ayrıca literatür taraması kapsamında, Geç Hitit dönemine ilişkin sanat tarihi ve arkeoloji literatüründen yararlanılmış; İhsan Çakıcı'nın sanatındaki yansımaları değerlendirirken Bozok ve Tekin Karagöz (2022), Güneş ve Ayrancıoğlu (2021), Köken (2014), Özsezgin (2000), Özener (2004) gibi çeşitli kaynaklar ışığında yorumlama yapılmıştır. Bu çok kaynaklı ve çok katmanlı yaklaşım, araştırmanın hem tarihsel hem de çağdaş sanat bağlamındaki geçerliliğini güçlendirmeyi amaçlamaktadır.

Bulgular ve Yorum



Görsel 2. Karatepe. Kral Asitavata'ya içki, yemek ve müzik sunanlar. Aramlaşmış, Geç Hitit Akımı. M.Ö. 700 sıralarında.



Görsel 3. T.Ü. Karışık Teknik 50x50 cm

Çakıcı, Görsel 3'de yer alan çalışmasında, Aramlaşmış Geç Hitit dönemine ait, özellikle Karatepe Aslantaş'ta yer alan "Kral Asitavata'ya içki, yemek ve müzik sunanlar" rölyefinden esinlenir. Sanatçı bu rölyefin belirli bir bölümünü, herhangi bir değişikliğe gitmeden, kompozisyonunun merkezine yerleştirerek görsel bir odak oluşturur. Gerçekçi üslubun öne çıktığı bu bölüm, izleyicinin tarihsel referansı doğrudan algılamasını sağlar.

Tuvalin zemini diyagonal olarak bölünmüştür. Bu bölünme sonucunda ortaya çıkan geometrik biçimler, sanatçının sıklıkla kullandığı ve Anadolu kilimlerinden soyutladığı motiflerle ilişkilidir. Tuval yüzeyindeki bu geometrik yapılanma, görsel bir ritim oluşturmakla kalmaz, aynı zamanda geçmiş ile günümüz arasındaki estetik köprüyü de temsil eder. Bu yönüyle, biçimsel kurgu, yalnızca dekoratif bir işlev görmekle kalmaz; kültürel belleğin yeniden inşasında aktif bir rol üstlenir (Özener, 2004, s. 117).

Renk kullanımı açısından çalışmada nötr tonlara ağırlık verilmiştir. Bu tercih, sanatçının tarihsel temsilleri yansıtmaya amacına paralel bir görsel atmosfer yaratır. Yüzeyin merkezinde yer alan kare form, Çakıcı'nın bazı dönem çalışmalarında da görülen yaldızlı bir katmanla vurgulanmıştır. Bu yaldız, yalnızca renk ve parlaklık anlamında değil, aynı zamanda kültürel değer ve kutsallık göndermesi açısından da anlam kazanır (Çakıcı, kişisel iletişim, 26 Ekim 2022).

Görsel kompozisyondaki bu merkezî yapı, hem biçimsel hem de kavramsal olarak bir odak noktası oluşturur. Kare biçimin çevresinde kullanılan daha açık tonlar ile figüratif bölüm arasında oluşan kontrast, izleyicinin dikkatini tarihsel temsile yönlendirir. Sanatçının ifadesiyle, "Bazı yüzeylerde yaldızla oluşturduğum parlaklık, taş kabartmaların zamanla aşınmış ama yine de dikkat çeken izlerini anımsatıyor" (Çakıcı, kişisel iletişim, 26 Ekim 2022). Bu yaklaşım, hem teknik hem de estetik

ARKEOLOJİK BELLEKTEN TUVALE: GEÇ HİTİT SANATININ İHSAN ÇAKICI'NIN YAPITLARINDAKİ İZDÜŞÜMÜ

anlamda Geç Hitit rölyeflerinin çağdaş bir biçimde yeniden yorumlandığını göstermektedir.

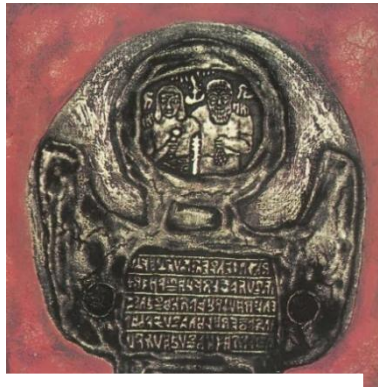
Ayrıca, çalışmadaki diyagonal düzenleme, yalnızca görsel bir çeşitlilik sunmaz; aynı zamanda zaman ve mekân arasında bir geçiş alanı kurar. Bu düzenleme, rölyefin tarihsel referans olarak konumlanmasını desteklerken, geometrik soyutlamalarla birlikte sanatçının çağdaş yaklaşımını görünür kılar. Bu çerçevede, Çakıcı'nın eserinde geçmişin imgeleriyle bugünün sanat dili arasında diyalojik bir ilişki kurduğu söylenebilir (Güneş & Ayrancıoğlu, 2021, s. 75).

Benzer biçimde, Görsel 1'de de sanatçının Geç Hitit dönemine ait ikonografik bir rölyef olan Zincirli Sam'al'daki "Kral Barrakib ve Yazman" sahnesine gönderme yaptığı görülür. Bu çalışmada figüratif düzenlemelerin daha yalın ve simgesel bir anlatımla aktarıldığı; yazıt etkisini veren soyut biçimlerin yüzeyde ritmik bir doku oluşturduğu dikkati çeker. Kompozisyonun yatay düzlemde kurulmuş olması, geleneksel rölyef dizilimlerine gönderme yaparken, sanatçının çağdaş biçimsel anlayışı ile yorumlandığını gösterir. Resimde kullanılan taş grisi tonlar ve ara ara vurgulanan bronz tonlamalar, hem malzemenin tarihsel çağrışımını güçlendirir hem de yaldızlı detaylarla birlikte dönemin kutsal anlatılarına estetik bir gönderme yapar (Bozok & Tekin Karagöz, 2022, s. 1175).

Sonuç olarak, Görsel 2 ve Görsel 3 örneklerinde olduğu gibi, Çakıcı'nın eserlerinde tarihsel rölyefler yalnızca ikonografik bir unsur olarak değil; yüzeysel kurgu, renk ve teknik tercihler yoluyla bütüncül bir anlatının parçası hâline gelir. Bu bütünlük, sanatçının hem tarihsel derinlik hem de çağdaş estetik perspektif bağlamında ürettiği özgün sanat anlayışının somut bir yansımasıdır.



Görsel 4. Maraş. Karıkoca gömütaş. Aramlaşmış Geç Hitit Stili. M.Ö. 8. yy. sonu, 7. yy. başı.



Görsel 5. Mix Baskı 33x33 cm



Görsel 6. Urartu kazan eklentisi, halka stili, M.Ö. 8. yy.



Görsel 7. Karışık Teknik 50x60 cm (detay)

ARKEOLOJİK BELLEKTEN TUVALE: GEÇ HİTİT SANATININ İHSAN ÇAKICI'NIN YAPITLARINDAKİ İZDÜŞÜMÜ

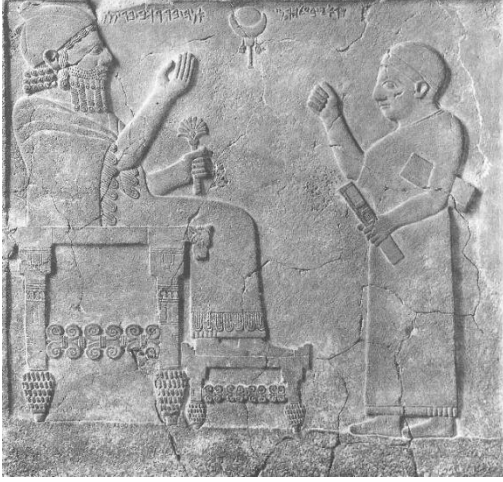
Sanatçının, Görsel 5'te yer alan eserine bakıldığında Anadolu Uygarlıkları'ndaki öğelerin uyumlu bir şekilde kompoze edildiği görülmektedir. Karışık teknikle yaptığı resmin arkaik bir doku ile resmin merkezine kaya kabartmalarının kütsel ve ağır hissi izleyiciyi karşılamakta; esere detaylı bakıldığında Anadolu uygarlıklarından birkaç farklı plastik ve yazılı unsurun ustaca harmanlandığı fark edilmektedir. Bu unsurları dıştan içe doğru ele alarak ilerlediğimizde bütünsel bakışla, kaya etkisinin olduğu dairesel alanın Anadolu uygarlıklarında yer alan idol başlarından etkilenildiği görülür. Bu baş bölümünün alt sağ ve sol yanlarında idol göz betimlemeleri yer almakta ve bu iki göz arasında ise sanatçının bazı resimlerinde de zaman zaman kullandığı yazı yer almış ve resmin dairesel üst bölümü ile kontrast bir denge oluşturmuştur.

Resmin yazılı bölümünden yukarı doğru çıkıldıkça güneş kursu sembolünün genel hatları ile dış strüktür konumlandırılmıştır. Bu aynı zamanda resmin alt kısmı ile bağlantı kurarak arkaik görüntünün genel çerçevesi içerisinde ellerini yukarı kaldırmış bir insan figürü izlenimi de oluşturmaktadır. Resmin orta üst merkezine varıldığında dairesel alanın içerisinde sanatçının, ana temasını Görsel 4'ten (Aramlaşmış Geç Hitit Stilindeki "Karı Koca Gömü Taşı") aldığı kabartma görülmektedir. Bu tarihi eserdeki figürler büsbütün olduğu gibi alınmadan bazı değişiklikler yapılarak resmedilmiştir. Eserin orijinalinde yer alan karı koca betimlemesi, resimde sağ-sol yönde ters çevrilerek aktarılmış; kadın figürünün baş kısmı değiştirilerek başka bir Anadolu medeniyeti olan Urartuların kazan kulpu (Görsel 7) tasvirinden alınarak yeniden yorumlamaya gidilmiştir.

Bu resmin esinlendiği rölyefte rastlamadığımız semboller de arka planda serpiştirilerek kullanılmıştır. İhsan Çakıcı, renk olarak yine çok fazla çeşit kullanmadığı eserinde toprak tonlarının yanı sıra arka planda resmin hâkim rengi olarak kırmızı ve tonlarına yer vermekte ve bu renk ile resim dikkat çekici hale gelmektedir. Böyle bir renk kullanımıyla sanatçının eskimişliği çağrıştıran demir oksit renklere gönderme yaptığı düşünülmektedir.

Sonuç olarak, Görsel 2, 3, ve 5 örneklerinde olduğu gibi, Çakıcı'nın eserlerinde tarihsel rölyefler yalnızca ikonografik bir unsur olarak değil; yüzeysel kurgu, renk ve teknik tercihler yoluyla bütüncül bir anlatının parçası hâline gelir. Bu bütünlük, sanatçının hem tarihsel derinlik hem de çağdaş estetik perspektif bağlamında ürettiği özgün sanat anlayışının somut bir yansımasıdır.

**ARKEOLOJİK BELLEKTEN TUVALE: GEÇ HİTİT SANATININ İHSAN ÇAKICI'NIN
YAPITLARINDAKİ İZDÜŞÜMÜ**



Görsel 8. Zincirli. Kral Barrakab. Bazalt. Aramlaşmış Geç Hitit Akımı II. M.Ö. 730 sıraları. Das Vorderasiatische Museum, Berlin.



Görsel 9. T.Ü. Karışık Teknik 60x60 cm

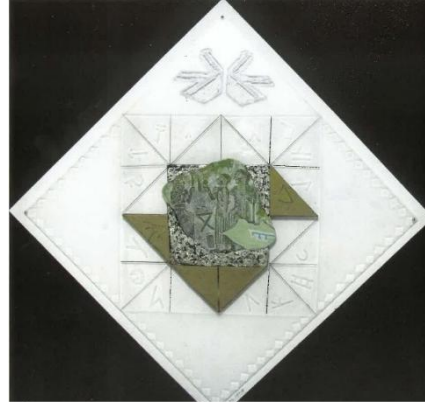
Sanatçının, Görsel 9'da yine katmanlı bir yapıda kurguladığı çalışmasının arka planını resmin geneline nazaran daha sönük bir etki ile yatay, dikey ve diyagonal olarak yer verdiği çizgisel hatlar oluşturmaktadır. Bu çizgisel hatlar bir taraftan da Hitit Güneş Kursunun orta gövde yapısını çağrıştırmaktadır. Resmin esas vurgu unsuru olarak öne çıkan kısmında sanatçı, Görsel 8'de Aramlaşmış Geç Hitit stilindeki "Kral Barrakab" kabartmasından yola çıkarak tuval üzerine karışık teknik ile kaya etkisi verdiği sahneyi oturtmuştur. Bu noktada sanatçı eserin tamamını olmasa da önemli bir bölümünü değişikliğe gitmeden gerçekçi bir üslupla yansıtmaya çalışmış, oluşturduğu plastik unsurun dış hatlarını doğal geçişlerle vererek çalışmayı eskimiş ve yıpranmış bir kaya görüntüsüne benzetmiştir.

Eserin ara katmanında konumlandırılan ek kare bölüm, ön plandaki sahneyi arka plandaki benzer renk tonlarından ayırarak vurgu işlevi görmektedir. Bu ara alanda kullanılan açık tonlu renkler, resmin genelindeki daha koyu tonlarla belirgin bir tezat oluşturur. Sanatçı, önceki çalışmalarında da görülen parçalı-lekesel biçimdeki altın yaldız uygulamasını kare zemin üzerinde yinelemiş; bunu izleyen çapraz kareyi düz çizgilerle üçgenlere bölerek resmin sağ kanadında yer alan stilize kuş figürünün temellendiği Anadolu kilim motifleriyle görsel bir ilişki kurmuştur. Kaya kabartmasında (Görsel 8) orta üst kısımda yer alan ve nar tasviri olduğu düşünülen form, sanatçının yorumunda kırmızı renkle betimlenen stilize bir insan figürü şeklinde yeniden düzenlenmiştir.

ARKEOLOJİK BELLEKTEN TUVALE: GEÇ HİTİT SANATININ İHSAN ÇAKICI'NIN YAPITLARINDAKİ İZDÜŞÜMÜ



Görsel 10. Maraş. Gümü taşı. Ölen adam arkalıklı iskemlede oturuyor. Karşısındaki iskemlede oturan karısı ve ayakta duran kızı saygı sunuyorlar. Aramlaşmış Geç Hitit ürünü. M.Ö. 7. yüzyıl başı.



Görsel 11. T.Ü. Karışık Teknik - Pleksiglas, Kontrplak 107x107 cm



Görsel 11'den detay

Sanatçının, Görsel 11'de gerçekleştirdiği kompozisyon, onun yıllar içinde geliştirdiği sanat üslubunun biçimsel ve teknik bir olgunluğa eriştiğini gösterir. Bu çalışmada, İhsan Çakıcı'nın ilkçağ Anadolu kültürlerinden edindiği görsel hafıza, yalnızca simgesel bir anlatıya dönüşmekle kalmaz, aynı zamanda teknik bir yenilikle de desteklenir. Sanatçının bu eserde ilk kez kullandığı pleksiglas malzeme, tuvalin geleneksel düzlemini aşan üç boyutlu bir etki oluşturarak tarihsel derinliği mekânsal olarak da vurgular (Çakıcı, kişisel iletişim, 26 Ekim 2022).

Eserde, Görsel 9'da yer alan ve Aramlaşmış Geç Hitit stiline ait olan "Gümü Taşı" sahnesinden esinlenilmiş, bu figüratif anlatı Çakıcı'nın tipik parçalı yorum biçimiyle tuvale aktarılmıştır. Ancak bu kez, sanatçı şeffaf pleksiglas katmanları aracılığıyla hem derinlik hissi yaratmış hem de tarihsel hafızanın geçirgenliğini metaforik olarak ifade etmiştir (Bozok & Tekin Karagöz, 2022, s. 1177).

Merkezde yer alan sahne, "ölen adam ve ona saygı sunan karısı ile kızı" betimlemesinden alınmış ve parçalı bir yapı içinde, doğrudan rölyef etkisi veren doğal konturlarla kurgulanmıştır. Bu sahne, sanatçının ifadesiyle, "zamanla yıpranmış ve yosun tutmuş taş yüzeylerin verdiği duyguyu tuvale taşımayı" hedefler (Çakıcı, kişisel iletişim, 26 Ekim 2022). Bu bağlamda kullanılan demir oksit kırmızısı, yeşil ve toprak tonları, yalnızca görsel birer renk değil, aynı zamanda tarihsel eskimişliği ve doğal etkileşimi çağrıştıran göstergelerdir (Özener, 2004, s. 117; Köken, 2014, s. 42).

Arka planda yer alan iç içe geçmiş kare formlar, sanatçının sıklıkla kullandığı kilim motiflerinden yola çıkılarak tasarlanmış; bu formlar arasında yer alan stilize kuş figürleri ve örgü izlenimi yaratan geometrik desenler, Anadolu kültürünün dekoratif

ARKEOLOJİK BELLEKTEN TUVALE: GEÇ HİTİT SANATININ İHSAN ÇAKICI'NIN YAPITLARINDAKİ İZDÜŞÜMÜ

belleğini çağdaş bir anlatım düzeyinde görselleştirir (Özsezgin, 2000, s. 3). Ayrıca, eserin orta katmanındaki üçgen formlar içine yerleştirilen ve Hitit yazıtlarından soyutlanmış harf biçimleri, göstergelerarasılık kuramı çerçevesinde kültürel aktarımın bir uzantısı olarak okunabilir (Güneş & Ayrancıoğlu, 2021, s. 75).

Sonuç olarak, Görsel 11; İhsan Çakıcı'nın tarihsel bir sahneyi hem biçimsel olarak dönüştürdüğü hem de malzeme kullanımında deneysel bir yaklaşımla zenginleştirdiği örneklerden biri olarak öne çıkar. Sanatçı, bu eserinde yalnızca geçmişe göndermede bulunmaz; aynı zamanda tarihsel belleği çağdaş sanatın olanaklarıyla yeniden yapılandırır.



Görsel 12. Maraş. Gömütaşı. Oturan kadın ve kucağında ayakta duran oğlu. Kireç taşı. Y. 55 cm. Aramlaşmış Geç Hitit ürünü. M.Ö. 7. yüzyıl başı. Paris, Louvre Müzesi.



Görsel 13. T.Ü. Karışık Teknik - Pleksiglas, Kontrplak 31x56 cm



Görsel 13'ten detay

Görsel 13, İhsan Çakıcı'nın hem biçimsel hem de kavramsal olarak arayış içinde olduğu dönem işlerinden biri olarak dikkat çeker. Sanatçı bu çalışmasında, Görsel 12'de esinlendiği Aramlaşmış Geç Hitit stiline ait "kucağında oğlunu tutan kadın" kabartmalı gömü taşına göndermede bulunur. Ancak bu kez, figüratif sahne tuvalin merkezinde değil, üst kısmına taşınarak kompozisyonun dikey hiyerarşisine yeni bir denge kazandırılmıştır. Bu konumlandırma, tarihsel anlatının doğrudan temsilinden ziyade, onu üst bilinç düzeyinde konumlayan bir yaklaşım olarak okunabilir (Güneş & Ayrancıoğlu, 2021, s. 74).

ARKEOLOJİK BELLEKTEN TUVALE: GEÇ HİTİT SANATININ İHSAN ÇAKICI'NIN YAPITLARINDAKİ İZDÜŞÜMÜ

Sanatçı, arkaik kaya dokusunu daha önceki eserlerinde olduğu gibi burada da parçalı yüzeylerle ve doğal renk geçişleriyle oluşturarak görsel belleği pekiştirir. Kırık alanlara yerleştirilen renkli stilize kilim motifleri, Anadolu'nun geleneksel desen kültürünü çağdaş bağlamda resme taşır. Bu motiflerin, tarihsel dokunun kırıldığı ya da eksildiği noktalarda kullanılması, kültürel sürekliliğin simgesel bir tamamlayıcısı olarak değerlendirilebilir (Özener, 2004, s. 117; Köken, 2014, s. 42).

Arka planda yer alan diyagonal bölümlerin çapraz köşelere dengeli şekilde yerleştirilmiş olması, sanatçının kompozisyon dengesine verdiği önemi yansıtır. Ancak bu kez, daha önceki resimlerinde görmeye alışık olduğumuz yoğun yüzey dokusunun yerini, modernist bir yalınlıkla oluşturulmuş şeffaflık ve geçirgenlik hissi alır. Bu durum, pleksiglas gibi çağdaş malzemelerin etkisiyle sanatçının biçim dilinde gözlemlenen bir dönüşümün işaretidir (Çakıcı, kişisel iletişim, 26 Ekim 2022).

Resmin alt bölümlerine doğru ilerledikçe, arka plandaki derinlik etkisi yerini çizgisel geometrik formlara bırakır. Üçgen ve dikdörtgen biçimlerde yapılandırılmış bu formlar, sağ üstten sol alta doğru yönelerek bir akış hissi yaratmakta ve böylece üst bölümdeki figüratif yoğunlukla çizgisel alan arasında kontrast bir denge oluşturmaktadır. Bu görsel düzenleme, Çakıcı'nın soyut formlar aracılığıyla kurduğu estetik ritmin bir göstergesidir (Özsezgin, 2000, s. 3).

Geometrik alanların içine ve çevresine uyumlu bir dizilimle yerleştirilen Hitit dönemi yazıt unsurları, büyütülerek neredeyse sembolik ikonlara dönüştürülmüştür. Bu semboller, sanatçının tarihsel yazıyı yalnızca metinsel değil, görsel ve biçimsel bir unsur olarak da değerlendirdiğini göstermektedir. Özellikle bu yazıtların yüzeyde soyut görsel bir imgeye dönüşmesi, sanatçının göstergelerarasılık yaklaşımının bir başka örneğidir (Güneş & Ayrancıoğlu, 2021, s. 75; Winter, 2002, s. 189).

Resmin genelinde öne çıkan şeffaflık, pleksiglas malzemenin sağladığı geçirgen yüzeyle desteklenmiştir. Buna karşın, sanatçının diğer eserlerinde de sıkça kullandığı orta katmanlı çapraz kare zemini, burada sönükleşmiş altın yaldızla geri planda bırakılmış; böylece tarihsel göndermeden çok, biçimsel bütünlük ve geçiş vurgusu ön plana çıkarılmıştır. Bu yaklaşım, sanatçının zamanla daha soyut ve geçirgen bir görsel hafıza dili geliştirdiğini göstermektedir.

ARKEOLOJİK BELLEKTEN TUVALE: GEÇ HİTİT SANATININ İHSAN ÇAKICI'NIN YAPITLARINDAKİ İZDÜŞÜMÜ



Görsel 14. Zincirli. Yemek sahnesi. Bazalt.
Aramlaşmış Geç Hitit Akımı II. M.Ö. 730
sıraları. Das Vorderasiatische Museum, Berlin



Görsel 15. T.Ü. Karışık Teknik-Pleksiglas,
Kontrplak, Metal 56x56 cm

Görsel 15, İhsan Çakıcı'nın Aramlaşmış Geç Hitit dönemine ait "Yemek Sahnesi" konulu rölyeften (Görsel 14) esinlenerek oluşturduğu ve kendi üslup dönüşümünü yansıttığı önemli bir çalışmadır. Sanatçı, rölyefin figüratif öğelerini resmin ön planında geleneksel yaklaşımla, yani kırık ve doğal kaya görünümünde tasvir ederken; arka plan kurgusunda ise yeni biçimsel denemelere yönelmiştir.

Bu çalışmada, sanatçının klasik dönem eserlerine özgü olan merkezde yer alan ağır kütleli arkaik formun hacimsel etkisinin, arka plan düzenlemelerindeki yoğunluk nedeniyle baskılandığı gözlemlenir. Tuvalin gerisine doğru uzanan çapraz ve düz konumlu kare formlar, sanatçının özgün görsel dilinin sürekliliğini korumakla birlikte, parçalı-lekesel yaldızdan uzaklaşılarak bütüncül bir altın yaldız tonuyla resmedilmiştir. Bu yaldız kullanımındaki değişim, sanatçının ifade ettiği gibi, "taşın yüzeyindeki yıpranmış ama dikkat çeken parlaklığın" artık daha sistematik ve dominant biçimde kullanılmaya başlandığını gösterir (Çakıcı, kişisel iletişim, 26 Ekim 2022).

Son katmanda, diyagonal çizgilerle bölünmüş çapraz kare form, üçgenlere ayrılmış yeni bir düzlem yaratır. Bu üçgenlerde kullanılan pleksiglas malzemenin sağladığı şeffaflık ve dalgalı çizgiler, çalışmaya hem derinlik hem de hareket hissi kazandırır. Böylelikle, görsel enerji kompozisyonun merkezinden dış katmanlara doğru aktarılırken, figüratif odaktan uzaklaşan ama estetik bir bütünlük yaratan modernist bir yapı kurulmuştur (Bozok & Tekin Karagöz, 2022, s. 1177).

Sanatçının bu çalışmasında da geleneksel dokuyu çağdaş yorumla birleştirdiği kilim motifleri dikkat çeker. Sağ kırık yüzeyde konumlandırılan kırmızı 'Y' biçimli motif ile sol çaprazdaki yeşil geometrik motif, hem renk hem de biçim olarak birbirini

dengeleyici unsurlar olarak yerleştirilmiştir. Ayrıca, dört köşeye eşit aralıklarla dağıtılan büyütülmüş stilize kilim motifleri, cam benzeri bir kırılma estetiğiyle sunulurken hem Anadolu'nun dokuma geleneğine hem de modern sanat malzemelerinin görsel imkânlarına göndermede bulunur. Bu tür bir yüzey kurgusu, sanatçının yorumlayıcı belleği ile çağdaş teknik arasında kurduğu köprünün bir örneğidir (Özsezgin, 2000, s. 3; Köken, 2014, s. 42).

SONUÇ VE TARTIŞMA

Bu çalışma, İhsan Çakıcı'nın Geç Hitit dönemi rölyeflerinden esinlenerek ürettiği eserlerde, tarihsel bellek ile çağdaş sanat dili arasında kurduğu özgün ilişkiyi açığa çıkarmıştır. Araştırma sonucunda ulaşılan başlıca bulgular ve değerlendirmeler şu şekilde özetlenebilir:

1. Görsel Belleğin Yeniden İnşası: İhsan Çakıcı, Geç Hitit dönemine ait kaya kabartmalarını birebir kopyalamak yerine, onları parçalayarak, biçimsel olarak dönüştürerek ve soyutlayarak yeni bir estetik bağlama taşımakta; böylece geçmişe ait görsel kodları günümüz sanatında yeniden üretmektedir (Güneş & Ayrancıoğlu, 2021, s. 75). Bu yönüyle sanatçının çalışmaları, kültürel belleğin aktif biçimde yeniden kurgulandığı sanatsal üretimlerdir.
2. Göstergelerarasılık ve Motif Sentezi: Sanatçı, figüratif rölyef sahnelerini Anadolu kilim motifleri, Hitit hiyeroglifleri ve geometrik yapılarla bütünleştirerek göstergelerarasılık kuramına uygun şekilde çok katmanlı anlam alanları yaratmaktadır. Söz konusu motifler, dekoratif unsurlar olmaktan çıkarak tarihsel, kültürel ve estetik bağlamda yeni okumalara olanak tanımaktadır (Özsezgin, 2000, s. 3).
3. Malzeme ve Teknikte Yaratıcı Deneyimler: Çakıcı, klasik tuval çalışmalarının yanı sıra pleksiglas, yaldız, ponza taşı gibi malzemelerle yüzeyde hacim, katman ve ışık oyunları yaratmakta; rölyef etkisini resimsel mekâna taşımaktadır. Bu bağlamda, sanatçının üretim sürecinde plastik anlatımın sınırlarını genişlettiği ve modern malzeme kullanımını geleneksel temsillerle harmanladığı gözlemlenmiştir.
4. Estetik Olarak Yorumlanan Arkeoloji: Sanatçının eserleri, yalnızca sanat tarihsel değil, aynı zamanda arkeolojik bağlamda da okunabilir. Rölyef sahneleri; zaman, yıpranma, eksilme gibi doğal süreçlerin estetik öğelere dönüştürülmesiyle bir arkeolojik imge estetiği yaratmaktadır. Bu yönüyle eserler, izleyiciyi yalnızca görsel düzeyde değil, aynı zamanda tarihsel bir farkındalık düzeyinde de etkilemektedir.
5. Kültürel Mirasın Güncellenmesi: Çakıcı'nın resimlerinde, Anadolu uygarlıklarına ait rölyefler, modern sanatın diliyle yeniden yorumlanmakta; böylece unutulmaya yüz tutmuş görsel ve yazınsal öğeler, çağdaş estetik içerisinde görünür kılınmaktadır. Sanatçı, bu yönüyle gelenekselin güncellenmesi ve

ARKEOLOJİK BELLEKTEN TUVALE: GEÇ HİTİT SANATININ İHSAN ÇAKICI'NIN YAPITLARINDAKİ İZDÜŞÜMÜ

kültürel mirasın çağdaş sanat yoluyla aktarılması konusunda örnek bir model sunmaktadır.

6. Sanatsal Tekrarın Aşılması ve Tematik Sadakatin Korunması: Araştırmada ortaya konulan bir diğer önemli bulgu, sanatçının aynı temaya sadık kalmasına rağmen biçimsel olarak kendini tekrar etmeyişiştir. Çakıcı, arayışa ve denemeye dayalı üretim süreci sayesinde yaratıcı çeşitlilik sunmakta, böylece sürekli yenilenen ama tematik sürekliliği koruyan bir estetik dil kurmaktadır.

Genel olarak değerlendirildiğinde, İhsan Çakıcı'nın sanatı, yalnızca geçmişin estetik mirasını aktaran bir "gelenek koruyuculuğu" değil, aynı zamanda bu mirası dönüştürerek günümüz izleyicisine ulaştıran yaratıcı bir tarihsel bağ kurma pratiğidir. Bu sanat anlayışı, Anadolu uygarlıklarının estetik mirasını hem ulusal hem de uluslararası düzeyde görünür ve anlamlı kılacak potansiyele sahiptir. Ayrıca, sanatçının üretimleri, görsel sanatlar eğitimi açısından da değerlidir. Tarihsel temsillerin çağdaş biçimlerle yorumlandığı bu örnekler, sanat eğitimi ortamlarında kültürel miras bilincinin gelişmesine katkı sağlayacak güçlü araçlar sunmaktadır. Çakıcı'nın yaklaşımı aynı zamanda sanat ile arkeoloji arasında kavramsal bir köprü kurarak, arkeolojik verilerin estetik düzlemde yeniden okunabileceği düşünsel bir alan açmaktadır. Bu yönüyle sanatçının eserleri, yalnızca görsel hafızayı değil, kültürel ve disiplinlerarası bir diyalogu da yeniden yapılandırmaktadır.

KAYNAKÇA

- Akurgal, E. (2003). *Anadolu Uygarlıkları* (11. basım). Ankara: TÜBİTAK Yayınları.
- Binzet, F. (1995). *İhsan Çakıcı'nın Resimlerinde Anadolu ve Bellek*. Ankara: Gazi Üniversitesi Yayınları.
- Binzet, F. (2018). *Anadolu'nun Renkleri: Bellekten Tuvale*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Bozok, N., & Tekin Karagöz, M. (2022). Geçmişin İmgesiyle Günümüzü Kurgulamak: Çağdaş Türk Resminde Arkeolojik Yorumlar. *Art-E Sanat Dergisi*, 14(28), 1167-1181. <https://doi.org/10.21602/are.1134109>
- Bryce, T. (2005). *The Kingdom of the Hittites* (2nd ed.). Oxford: Oxford University Press.
- Çakıcı, İ. (2022, 26 Ekim). Kişisel iletişim [Sanatçı görüşmesi, Ankara].
- Ergeç, R. (2012). *Hitit Sanatı ve Arkeolojisi*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Güneş, G., & Ayrancıoğlu, E. (2021). Bellek ve Arkeoloji: Çağdaş Türk Resim Sanatında Anadolu Uygarlıklarının İzleri. *Akademik Sanat Dergisi*, 17(34), 65-78. <https://doi.org/10.29135/akademiksanat.1234567>
- Günel, S. (1997). Modern Sanatta Anadolu Esinleri. *Sanat Dünyamız*, (65), 42-47.
- Hawkins, J. D. (2000). *Corpus of Hieroglyphic Luwian Inscriptions, Volume I: Inscriptions of the Iron Age*. Berlin: De Gruyter.

ARKEOLOJİK BELLEKTEN TUVALE: GEÇ HİTİT SANATININ İHSAN ÇAKICI'NIN YAPITLARINDAKİ İZDÜŞÜMÜ

- Köken, A. (2014). Geleneksel Anadolu Motiflerinin Çağdaş Sanat Uygulamalarına Etkisi. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 5(2), 39-46.
- Mazzoni, S. (2009). Neo-Hittite Monuments as Media of Cultural Expression. In W. Orthmann, G. Mazzoni, & P. Matthiae (Eds.), *Image and Identity: The Art of the Ancient Near East* (pp. 93-108). Münster: Ugarit-Verlag.
- Mielke, D. P. (2011). Hitit Sanatı: İmparatorluk Çağında Politik ve Dini İkonografi. *Anatolia Antiqua*, 19, 27-42.
- Milliyet Sanat. (1984, Mart). Resimlerinde Arkeolojiyle Yüzleşen Bir Sanatçı: İhsan Çakıcı. *Milliyet Sanat Dergisi*, (152), 18-21.
- Orthmann, W. (1971). *Untersuchungen zur späthethitischen Kunst* (Saarbrücker Beiträge zur Altertumskunde 8). Bonn: Habelt Verlag.
- Özener, A. (2004). Çağdaş Türk Resminde Motif Kullanımı: Gelenek ve Yorum. *Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, 13, 111-122.
- Özsezgin, K. (1988). Çağdaş Türk Resminde Arkaizm Arayışı. *Sanat Çevresi Dergisi*, (32), 15-19.
- Özsezgin, K. (1998). *Çağdaş Türk Plastik Sanatında Dönüşümler*. İstanbul: Cem Yayınları.
- Özsezgin, K. (2000). Yüzeydeki Tarih: İhsan Çakıcı'nın Resimlerinde Bellek Katmanları. *Milliyet Sanat Dergisi*, (244), 2-5.
- Şenyapılı, Ö. (1990). Anadolu'dan Görsel Belleğe: İhsan Çakıcı'nın Sanatında Kimlik Arayışı. *Ankara Üniversitesi Sanat Tarihi Dergisi*, 4(1), 51-60.
- Winter, I. (2002). Art in Empire: The Royal Image and the Visual Dimensions of Assyrian Ideology. In M. Heinz & M. H. Feldman (Eds.), *Representations of Political Power: Case Histories from Times of Change and Dissolving Order in the Ancient Near East* (pp. 83-110). Winona Lake, IN: Eisenbrauns.
- Yıldırım, A. (2024). *Geç Hitit Kabartmalarında Figüratif Anlatımın Evrimi ve Güncel Sanattaki Yansımaları*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2022). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri* (13. basım). Ankara: Seçkin Yayıncılık.

GÖRSEL KAYNAKÇA

1. Akkurgal, E. (2003). *Anadolu kültür tarihi*. Ankara: TÜBİTAK Popüler Bilim Kitapları.
→ Görsel 1: Sam'al Kralı Barrakib ve Yazman (Aramlaşmış Geç Hitit Stili).
2. Akkurgal, E. (2003). *Anadolu kültür tarihi*.
→ Görsel 2: Karatepe. Kral Asitavata'ya içki, yemek ve müzik sunanlar. (Aramlaşmış Geç Hitit Stili).
3. Çakıcı, İ. (2022). *Sanatçı arşivi*. Ankara.
→ Görsel 3: İhsan Çakıcı'ya ait çağdaş yorum (Kral Asitavata'ya içki, yemek ve müzik sunanlar esinli).
4. Akkurgal, E. (2003). *Anadolu kültür tarihi*.
→ Görsel 4: Karı-koca gömütaşı (detaylı kompozisyon - Aramlaşmış Geç Hitit).

ARKEOLOJİK BELLEKTEN TUVALE: GEÇ HİTİT SANATININ İHSAN ÇAKICI'NIN YAPITLARINDAKİ İZDÜŞÜMÜ

5. Çakıcı, İ. (2022). *Sanatçı arşivi*.
→ Görsel 5: Hitit ve Urartu etkili karma kompozisyon.
6. Akkurgal, E. (2003). *Anadolu kültür tarihi*.
→ Görsel 6: Urartu kazan eklentisi (stilize kadın başı formu).
7. Çakıcı, İ. (2022). *Sanatçı arşivi*.
→ Görsel 7: İhsan Çakıcı'ya ait çağdaş yorum (Urartu kazan eklentisi esinli).
8. Akkurgal, E. (2003). *Anadolu kültür tarihi*.
→ Görsel 8: Zincirli – Kral Barrakab rölyefi.
9. Çakıcı, İ. (2022). *Sanatçı arşivi*.
→ Görsel 9: Barrakab rölyefi esinli çağdaş soyutlama.
10. Akkurgal, E. (2003). *Anadolu kültür tarihi*.
→ Görsel 10: Gömü sahnesi – Ölen adam, karısı ve kızı.
11. Çakıcı, İ. (2022). *Sanatçı arşivi*.
→ Görsel 11: Pleksiglas teknikli eser – Gömü sahnesi yorumu.
12. Akkurgal, E. (2003). *Anadolu kültür tarihi*.
→ Görsel 12: Zincirli – Barrakab ve oturan kadın rölyefleri.
13. Çakıcı, İ. (2022). *Sanatçı arşivi*.
→ Görsel 13: Üst bölüme yerleştirilmiş figüratif anlatım – Modern yüzey dili.
14. Akkurgal, E. (2003). *Anadolu kültür tarihi*.
→ Görsel 14: Yemek sahnesi – Aramlaşmış Geç Hitit rölyefi.
15. Çakıcı, İ. (2022). *Sanatçı arşivi*.
→ Görsel 15: Yemek sahnesi yorumlaması – Altın yaldızlı modern kompozisyon.



KORKU TÜRÜ VIDEO OYUNLARDA TEKİNSİZ ESTETİĞİ

*Engin ÜMER**

Özet

Oyun fikri insanın kendisine hayali bir alan açması olarak başkası gibi olmasıdır. Başka hayatlar meydana getirmek, bu hayatı yaşamak oyun deneyiminin esasıdır. Kültür tarihi boyunca oyun deneyimi, insanlara gerçekliği öğrenmek için bir imkân sunduğu gibi estetik olarak da bir deneyim alanı açmıştır. Yakın dönemden itibaren kültürel bir olgu olarak video oyunları yeni deneyim alanları olarak düşünülmektedir. Bu çalışma, video oyunlarının meydana getirdiği duygusal ve duygusal deneyimleri estetik deneyim olarak karşılamaktadır. Çalışma bu deneyimin kahe psamli olarak ele alma amacıyla değildir. Çalışma video oyunlarını tekinsizlik kavramı üzerinden düşünme amaçındadır. Tekinsiz, Sigmund Freud ve psikanaliz ile kavramsallaştırılmış bir kelimedir. Kelime, insan soyuna ait bilinçaltı edilmiş sahne ve durumların gün yüzüne çıkmasına işaret etmektedir. Freud'a göre bastırılanın geri dönüşü olarak tekinsiz, insanda dehşet ve kaygı uyandırmaktadır. Sinemadan korku edebiyatına kadar tekinsiz sanatçılarca kullanılan, eserlerinin estetik deneyimini meydana getirdikleri bir durum ve kavram olarak görülmektedir. Bununla kastedilen ise tekinsizin estetize edilmesidir. Yani sanat eserleri kaygı, korku ve dehşet benzeri bir duyguyu üretmektedir. Ancak bu duygular gerçek değil, yapaydırlar. Video oyunları açısından da bu tarz bir deneyimin olabileceği düşüncesi çalışmanın ana ilgisini oluşturmaktadır. Bu kapsamda korku türünde önemli yenilikler getirmiş olan üç oyun incelenmek üzere seçilmiştir. Bunlar Resident Evil, Outlast ve Silent Hill serisidir. Bu oyunlar tekinsiz açısından estetik olarak düşünülürken, anlatı, form, oyuncu deneyimini anlama konusunda iç/dış ve etkileşim ile ontolojik ilişkilerine bakılmıştır. Çalışma literatürde tekinsiz üzerine yapılmış çalışmalar ve Freud odağında tekinsiz kelimesinin kategorilerine bakmaktadır. Çalışmada ortaya çıkan sonuçlar şunlardır: Video oyunları duygular üretme konusunda estetik özelliktedirler. Bundan başka korku türü oyunların anlatsal olarak izleyenin arka planında olanlara hitap etmektedir. Korku oyunlarındaki form, izleyenin tekinsiz estetiği yaşamasında etkili olmaktadır.

Anahtar kelimeler: Tekinsiz, Video Oyunları, Korku, Estetik Deneyim.

*Doç., Ordu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, ORCID: 0000-0001-9685-3531, umerengin@gmail.com

THE UNCANNY AESTHETICS IN HORROR VIDEO GAMES

Abstract

The idea of the game is that a person opens up an imaginary space for himself and becomes like someone else. Creating other lives and living this life is the essence of the game experience. Throughout cultural history, the game experience has provided people with the opportunity to learn reality and has also opened up an aesthetic experience area. Since recent times, video games have been considered as a cultural phenomenon and new areas of experience. This study meets the sensory and emotional experiences created by video games as aesthetic experiences. The study does not aim to treat this experience in a perverse manner. The study aims to think about video games through the concept of uncanny. The uncanny is a word conceptualized by Sigmund Freud and psychoanalysis. The word refers to the emergence of subconscious scenes and situations belonging to the human race. According to Freud, the uncanny, as the return of the repressed, arouses terror and anxiety in people. From cinema to horror literature, the uncanny is seen as a situation and concept used by artists, whose works create an aesthetic experience. What is meant by this is the aestheticization of the uncanny. In other words, works of art produce a feeling similar to anxiety, fear and horror. However, these feelings are not real, they are artificial. The idea that such an experience can also be experienced in terms of video games constitutes the main interest of the study. In this context, three games that have brought important innovations to the horror genre have been selected for examination. These are Resident Evil, Outlast and Silent Hill series. While these games are considered aesthetically in terms of the uncanny, their ontological relationships with internal/external and interaction in terms of understanding the narrative, form, player experience have been examined. The study examines the studies on the uncanny in the literature and the categories of the word uncanny in terms of Freud. The results of the study are as follows: Video games have aesthetic features in terms of producing emotions. Furthermore, horror games appeal to those in the background of the viewer in terms of narrative. The form in horror games is effective in the viewer experiencing the uncanny aesthetic.

Keywords: Uncanny, Video Games, Horror, Aesthetic Experience.

Giriş

Çağdaş kültürde sanat, deneyim ve kültürel alışkanlıklar açısından hızlı değişimler, yeni düşünme konuları meydana getirmektedirler. Yirminci yüzyıl boyunca kültürel formların değişimi, geçmiş kültürlerin birikmişliği üzerine gelen kitle kültürünün yenileyici ve yıkıcı tutumu, günümüzde alışkın olunan kültürü meydana getirmiştir. Kitle kültürü veya popüler kültür, küresel ölçekte etki ve güce sahiptir. Çağdaş kültürün bu özelliği deneyim olanakları ve alanlarının da genişlemesi demektir. Bu genişleme çok çeşitli boyutlarda ele alınabilir. Bunlardan bir tanesi medyalardır. Medyalar açısından geçen yüzyıldan günümüze fotoğraf makinesi ve film makinesiyle başlayan süreç radyo, telefon, televizyon ve nihayetinde bilgisayarlarla son noktasına gelmiştir. Medyalar art zamanlı düşünülebileceği gibi eş zamanlı olarak da yenilenmekte, farklı formlar

almaktadırlar. Telefonların cep telefonlarına dönüşmesi, dijital kültürde akıllı telefonlar halini alması buna örnektir.

Bu değişimin çok yönlülüğü içinde video oyunları, ilgi çeken fenomenlerdendir. Video oyunları ilk başlarda daha bireysel görülebilirken yakın dönemde çevrimiçi (online) olarak kitlesel hale gelmişlerdir. Böylelikle akıllı telefonlardan bilgisayarlara ve oyun konsollarına kadar geniş bir oyun ağı içinde kitleler, oyuncu rollerine daha kolay bürünebilmektedirler. Burada teknolojik değişim gibi oyun fenomeni de önem kazanmaktadır.

Johan Huizinga, “Homo Ludens”te çağdaş dünyada oyun üzerine düşünmüştür. Huizinga eserinde sporun teknikleşmesiyle ilgilenmiştir. O’na göre sporun etki gücü karşısında teknikleşmesi içerdiği duyguyu da etkilemektedir (Huizinga, 2018: 264). Oyunun bu tarz yorumunda modern kültür ve öncesi arasında kopuşun önemli olduğu görülmektedir. Huizinga’nın yaklaşımını video oyunları için de geçerli sayılabilir. Video oyunu sektörü olarak dünya genelinde büyük bir pazara sahiptir. Dolayısıyla da oyuna özgü serbestlikler, iletişimin organikliği, oyuncular buluşturan başka alan olma hali endüstri içerisinde kontrol edilen alan fikrini akla getirmektedir. Oyun dünyasında geçerli görülebilecek tüketim ideolojisi, trendlerin belirleyici olması veya bunun gibi durumlar ne anlama gelirse gelsin oyuna özgü unsurların yok olduğu iddia edilemez.

Video oyunları kurgusal dünyalar sunan, küresel ölçekte oyuncuları bir araya getiren sosyal ağ konumundadırlar. Aynı zamanda spor müsabakaları gibi oyuncuların katılımcı olduğu etkinliklerdir. Çevrimiçi kimi oyunların takımlar halinde oynanması, bunların müsabakalarının olması bile spor sayılmaları için yeterlidir. Video oyunlarında, oyuncu sadece mekanik düzeyde oyunun kendisinden istediği ve beklediğini yapmakla kalmaz, oyuna duygusal değerler de yükleyebilir. Tüm bu ilişkisellik oyundan zevk almayı oyun deneyimiyle derinleştirmektedir. Hikâyeye katılma, problem çözme, role bürünme gibi özellikleriyle video oyunları deneyim olarak kurgu alanına katılımın güçlü olduğu izlenimini vermektedir.

Bu çalışma video oyunlarını deneyim açısından ele alırken, deneyimin en güçlü ifadesi olan tedirginlik ve dehşete düşmek olarak özetlenebilecek tekinsiz kavramını konu edecektir. Çalışmada tekinsiz, sanat açısından estetik ilgiler meydana getirmesiyle düşünülecektir. Yine de tekinsiz, Sigmund Freud’un aynı isimli makalesiyle anılacaktır. Freud için tekinsiz, bir duygu durumu olarak anlam bulmaktadır. Estetik açısından tekinsiz, türsel olarak sanatta korku ile ilişkilendirilmektedir. Freud’un ettiği hoş olmayan anıların özneyi bulması, bastırılmış olanın geri dönüşü olarak gördüğü tekinsiz, sanat felsefesinde de konu edilmektedir (Ümer, 2019). Bir eserin tekinsizliği, elbette gerçek hayatta yaşanan tekinsiz durumla aynı değildir. Ona benzerdir. Estetik türden tekinsiz deneyim, olağan deneyimin dışında, eser ile olan empati ve sempati ilişkilerini dönüştüren güce sahip olmasıyla önemlidir.

Video oyunları günümüz kültürünün önemli fenomenlerindendir. Öyle ki sanat olma halleri üzerine bile düşünülmektedir. Sinema ve fotoğrafın, aygıtın meydana getirdiği gerçeğin kopyası olma durumu sebebiyle sanatsallıkları sorunlaştırılmıştır. Günümüz kültüründe ise Henry Jenkins video oyunlarının, popüler sanat biçimi olduğunu savunmaktadır. Jenkins için video oyunları yaşayan sanatlardandır (Nielsen, Smith ve Tosca, 2020: 45). Bu yaklaşım ve benzerleri tekinsiz ve estetik deneyim açısından video oyunları ilişkisinin kurulmasında yardımcı olmaktadır.

Buraya kadar açıklananlardan hareketle tekinsiz açısından video oyunlarının incelenmesinde a) anlatı ve b) form odak noktası olacaktır. Seçilen oyunların bu kapsamda incelenmesinde formun göstergesel düzeyde tekinsiz işaretleriyle ilişkisi kurulacaktır. Bu kapsamda oyunlardaki figürlerin formel incelenmesi ile tekinsizdeki beden bütünlüğü, parçalı beden, groteskleştirme ilişkileri önemli görülecektir. Bundan başka mekân ve ses kapsamında seçilen oyunların yine tekinsiz ile ilgileri kurulacaktır. Seçilen oyunlar anlatısal açıdan özellikle formun yorumlanmasında yardımcı unsur olarak çalışmaya dahil edilecektir. Burada anlatıya verilen önem, formun yorumunda tek boyutlu değil, anlatı açısından özelliklerine değinilebilecek olmasıdır. Bu kapsamda da seçilen oyunlar korku türü olmaktadır. Korku türü açısından anlatı düzeni başka evrenler, mekanlar, ortamlarda geçen hikayelerin fantastik öğeyi nitelikli bir şekilde kurgulama özelliğine sahip görünmektedir. Konu edilen oyunların seçiminde ise oyun dünyasında değişimler yaratan, yenilikçi olmaları esas görülmüştür. Bu kapsamda üç oyun seçilmiştir. Bunlardan ilki Resident Evil'dır. Bu oyun serisi, tür olarak oyun dünyasına yenilikler getirmiş, kitlesel ilgiyle karşılanmış ve sadece oyun olarak değil sinema filmleri çizgi romanlara da sahiptir. Bir diğer oyun Silent Hill serisidir. Silent Hill da Resident Evil gibi türe yenilikler getirmiştir. Silent Hill da oyuncu kitleden başka sinema filmiyle de tanınmaktadır. İki oyunda on milyonu aşkın satış oranı yakalamıştır. Bu iki oyun 2000 yılı sonrası oyun dünyasının klasikleşmiş denilebilecek oyunlarıdır. Bu iki oyuna ek olarak üçüncü bir oyun Outlast seçilmiştir. Outlast, iki oyuna göre yeni sayılsa da özellikle oynanış deneyimi videolarıyla meydana getirdiği reklam üzerine oyuncular tarafından da ilgiyle karşılanmıştır. Çalışma kapsamında seçilen oyunların incelenmesine tekinsiz kavramı içerisinde görülen temalar ve tanımlar esas alınmıştır. Bu kapsamda Resident Evil içerdiği zombi ve canavar tasarımları estetik açıdan grotesk ve fantastik olmalarıyla, insan biçiminin bozulması açısından tekinsizle ilişki kurulacaktır. Outlast, sesin tekinsizliği açısından, Silent Hill ise mekânın tekinsizliği konusunda çalışmada incelenecektir.

Tekinsiz Üzerine

Sigmund Freud'un "Tekinsiz" (1919) makalesi ve makalede şerhler koyduğu Ernst Jentsch'in "Tekinsiz Üzerine" (1906) çalışması tekinsiz kavramı için kaynak görülmektedir. Kelime hakkında sonrasında sosyal bilimlerde ve özellikle sanat alanında dikkat çekmiş pek çok eser yayınlanmıştır. Nicholas Royle'un "Tekinsiz"

(2003) eseri kelimenin felsefe ve kültürde örneklerini, kullanımlarını konu almaktadır (Royle, 2003). David Ellison, “Avrupa Modern Edebiyatında Etik ve Estetik” (2001) adlı çalışmasında tekinsizin edebiyatta nasıl kullanıldığını araştırmaktadır. Ellison, uzun bir düşünce ve edebiyat geçmişini izlerken tekinsizi estetik açıdan düşünmektedir (Ellison, 2001). Freud’un tekinsiz konusunda yazdıklarını diğer bazı metinleriyle ele alan Diane Jonte-Pace, “Freud’un Kültürel Metinlerinde Tekinsiz Anne, Din ve Kadın Düşmanlığı” (2001) adlı eserinde tekinsizi Freud’un metinleri ve görüşlerini kat ederek anlatmaktadır (Pace, 2001).

Freud, “Tekinsiz” makalesinde kelimeyi detaylı olarak ele almaktadır. Freud, geç dönem romantik yazar Hoffmann’ın “Kum Adam” öyküsünü analiz etmektedir. Öykü, Nathanael isimli gencin hayatına giren Kum Adam isimli bir varlığın genç adamda yarattığı korkuyu anlatmaktadır (Hoffmann, 2008). Freud bunu yorumlar ve korku ile kaygı arasında karakterin kaygılı olduğunu ifade eder. İki duygu durumu da birbirinden farklıdır:

Kaygı bir bellektir. Korkunç ve saçma tehditlerin ağırlığı altında ezilen bireysel tarihimizin tortulu ama her zaman yeniden etkin olabilen belleğidir. Kaygı yok olmak (anéantissement) tehdidinin duygulanımıdır. Kaygının temeli budur....kaygı semptom ya da savunma olarak bireyin öyküsünden söz ederken korku olaydan, olgudan söz eder (Parman, 2004:68).

Psikanalitik açıdan bu tanımlama kaygı nedenlerinin belirsiz güçlerinin insan soyuna ait olduğunu söylemektedir. Kaygı açısından tekinsiz hal, insanın her an yaşayabileceği içsel bir duygudur. Sanat, estetik olarak bunu taklit edebilir. İnsanları tetikleyen eserler, insanlarda tekinsiz ve dehşet duygusunun bir benzerini oluşturabilirler. Bunlar estetik olarak güçlü duygular olsalar da gerçekte içten gelen kaygı halinden farklıdırlar. Ancak kimi sanat eserleri izleyicilerin içindeki kaygılı halleri tetikleme güçlerine sahip de olabilir. Korku sinemasında kimi örneklerin estetik açıdan gerçekçi deneyim yaşatması buna örnek verilebilir. Bu gibi eserlere izleyicilerin hissettikleri duygular, onların kendilerine zarar vermesine sebep olamaz. Bazı eserlerin tekinsiz benzeri duygular uyandırması onlardaki kimi temalarla, onların etkili sunumuyla gerçekleşmektedir. Bunun için Freud’un tekinsiz üzerine öne sürdüğü temalara bakmak gerekmektedir.

Tekinsiz temalardan bir tanesi canlı ve cansız ayrımının kalmamasıdır. ‘Kum Adam’ öyküsünde Olympia isimli otomat buna örnektir. Öykede otomat olan genç kadın, öykünün karakteri Nathanael için gerçek bir kadın olarak kabul edilmiştir. Nathanael onun bir otomat olduğunu anladığında ise dehşete düşer. Olympia otomatının yarattığı duygu, cansızın canlanması, düzenin değişmesi demektir. Cansız olanın canlı görünmesinin huzursuz edici etkisi onda canlılık adına eksik bir şeylerin olmasında saklıdır (Freud, 1999: 340). Video oyunları veya genel olarak dijital teknolojilerin meydana getirdiği gerçekçi insan simülasyonları bu duygunun deneyimlenmesine diğer bir örnektir (Ümer, 2024). Robot teknolojisinin meydana getirdiği insan benzeri robotların insan üzerinde tekinsiz etki meydana getirebileceği

öncesinden de araştırma konusu olmuştur. 1970 yılında Masahiro Mori'nin "Tekinsiz Vadi" düşüncesi bunu açıklamaktadır. Teknoloji insan benzeri robotlar yaptığında cansız canlandırmış olmakta bu da Mori için tekinsiz duygusunu uyandırmaktadır (İnce, 2012).

Freud'un konu aldığı diğer bir tema ise göz kaybıdır. Öykü boyunca Kum Adam, Nathanael'in gözlerini ele geçirmek istemektedir. Gerçek anlamda dehşet uyandırabilecek bu sahne Freud için iğdiş edilmeyi sembolize etmektedir. "Düşlerin, düşlemlerin ve mitlerin incelenmesi, bize insanın gözüne ilişkin kaygısının yeterince sık olarak iğdiş edilme korkusunun bir yerine-geçeni olduğunu öğretmiştir" (Freud, 1999: 337). Bu tema öznenin görmesinin engellenmesi ve dünyayla da bağının kopması demektir. Görmenin engellenmesi, bilme imkanlarının da engellenmesidir. İnsan gözlem yoluyla çevresini bilmek için ilk adımını atmaktadır. Diğer duylara göre daha asıl olan bu duyu, göz kaybının meydana getirdiği travmayla dünya ile ilişkinin kopulduğu anlamına gelmektedir.

İkiz teması diğer bir tekinsiz temadır. 'Kum Adam' öyküsünde Nathanael içinde bir başkası olduğunu düşünmektedir. Öykünün bu sahnelerinde Nathanael içinden yükselen şeytani sesi keşfetmektedir. Kötücül ikiz, tekinsiz etki meydana getirmektedir. Antropolojik açıdan ikiz, eski toplumlar da "sihirli, korkunç yansımalar, gölgeler, tabular, korkunç rüyalar ve ruhun kendini taşıması" anlamına gelmektedir (Zivkoviç, 2000: 123). Sanatta ikiz teması, kahramanın hayatında giren onun negatif ikizi olan yabancı olarak izleyen karşısına çıkmaktadır. İkiz, sanat eserlerinde, şeytani güç olarak kahramanın benliğini ele geçirmek isteyebilir, kahramanın yolundan sapması için karşısına çıkabilir de.

Freud, ilksel anıların her insanda ortaklık gösterdiğini düşünmektedir. Bu yüzden bastırılmış olanın geri dönüşü olarak tekinsiz duygusu kültür farkı kabul etmemektedir. İnsanlık her zaman bu duyguyu yaşayabilir. Tekinsizin dehşet vericiliği her zaman insanın zihninde saklıdır. Bu kapsamda video oyunları deneyimlerinin de etki güçlerini artırma konusunda insanda varlık bulan bu duyguları tetiklemesini beklemek olağan görülmektedir. Ancak bu tetikleme sanat eserinde olduğu gibi oyunun kurgusal, hayali dünyasının bariyeri ile dengelenmektedir.

Video Oyunu Deneyimi

Oyun, sanatın kökeni olarak görülmekte, oyun deneyiminde estetik boyut ağır basmaktadır. Çünkü oyun, oyuncunun girdiği rolle bütünleşerek hayatın gerçekliğini askıya almaktır. Oyun olgusu, insanın gerçekliğin içinde kendisine hayali bir yer açarak gerçekliğin meydana getirdiği etkilerin azaltılmasını sağlamaktadır. Oyunun hayali olan ile ilgisi, sanat ile oyunu akraba kılmaya sebep olmaktadır. Literatürde Johan Huizinga'nın "Homo Ludens"i oyun ve kültür konusunda güncel çerçeveyi belirleyen, şekillendiren eserlerdendir. Huizinga'nın oyun görüşü, oyunun kültür öncesi evresine işaret etmektedir (And, 2022: 27). Oyun, kültür dünyasında

oyuncunun toplumsal rollerini bıraktığı alandır. Bu konuda Mihail Bahtin'in Orta Çağ karnavalları üzerine araştırması fikir vericidir. Bahtin için karnavallar, toplumsal işaretlerin tersyüz olduğu, halkın istediği kılığa girebildiği, kutsalla sıradanın birbirine karıştığı etkinliklerdir (Bahtin, 2019: 31,32). Bahtin'in çalışması toplumdaki alt sınıfların otorite tarafından kontrol edilmesinin, sadece kurumlar düzeyinde ve karmaşık söylem pratikleriyle olmadığını, haz düzeyinde de gerçekleştiği fikrini içermektedir. Orta Çağ gibi kilise otoritesinin insan varoluşunu sardığı, onun bilinçsiz edimlerinin bile değerlendirdiği, tüm bedensel arzularını düzenlediği düşünülürse karnavalların bu yönde yorumlanmasının yanlış olmadığı söylenebilir. Bahtin'in çalışmasının modern kültürde değerlendirilmesi, kültür endüstrisinde her şeyin kontrol edildiği görüşüyle ilgilidir. Frankfurt Okulu'nun kitle kültürü üzerine düşünceleri sanayi kapitalizminin kültürel alanı üretme konusunda onu kontrol ettiğini öne sürmektedir (Adorno, 2011). Eğlence, endüstrinin bir parçası halini almıştır. Günümüzde alışkın olunan bu durum, Theodor Adorno için endüstri halini almış olan kültürün her yönüyle planlanmış ve programlanmış olması anlamına gelmektedir. Bahtin'in Orta Çağ karnavallarını akla getiren pek çok olgu güncel kültürde de görülmektedir. Müzik festivalleri, festivale katılan izleyicilerin farklı kostümlerle geldiği modern karnavallar olarak görülebilir. Yine çizgi roman veya video oyun fuarlarında insanların sevdiği karakterlerin kılığına girmeleri karnaval estetiğindeki rol değişimini akla getirmektedir. Bunlar oyun için alan açma, gerçekliğin içerisinde oyunun imgesel dünyasını yaşama deneyimleri olarak görülebilirler.

Modern kültürle birlikte teknikleşme, gündelik deneyimi değiştirmiştir. Teknikleşme, Martin Heidegger veya Theodor Adorno gibi isimlerin eserlerinde modernite olgusunun geldiği nokta olarak olumsuz ele alınmaktadır. Heidegger, doğa ile insan ilişkisinin onu araç haline getirmesiyle uzaklaşmaya neden olduğunu düşünmektedir (Zimmerman, 2011). Her ne kadar teknikleşme, otantik deneyimin krize girdiği fikrini kabul ettirse de yeni deneyim alanları açmasıyla da değerlendirilmektedir. Görsel kültür ve medya çalışmaları bu konuda geçen yüzyıl boyunca yeni teknolojik üretimlerin olumsuz olduğu kadar yeni deneyimler meydana getirdiğini göstermiştir. TV'den bilgisayar teknolojisiye değişen imaj üretimi yeni deneyimler anlamına gelmektedir. Video oyunları da günümüzün önemli medyalarındandır.

Video oyunları kendi tarihinde kültürün tartışmalı olguları da olmuşlardır. 1990'larda Mortal Kombat, Lethal Enforces, Night Trap gibi sinematik gerçekliğe sahip oyunların şiddete eğilim meydana getirebilecekleri düşünülmüştür. Süreç 1994 yılıyla ESBR olarak bilinen oyunları yaş sınırlamalarıyla piyasaya süren kurulun kurulmasıyla devam etmiştir (Church, 2023: 171). GTA gibi oyunların içerdiği şiddetin oyuncuları etkilediği, oyun oynama saatlerinin artıkça oyuncuların masa başında asosyal bir yaşam sürdürdüğü yargıları güncelliklerini hala korumaktadırlar. Buna karşılık video oyunları yeni deneyimler anlamına da gelmektedir. Bu deneyimin kaynağını anlamak için video oyunlarının yapısına bakılmalıdır.

Robin Hunicke, Marc LeBlanc ve Robert Zubek video oyunlarının üç özelliğine vurgu yapmaktadırlar: Oyunun mekaniği, dinamiği ve estetiği. Mekanik, oyunun üzerinde yükseldiği kod dilidir. Dinamik, kod dilinin meydana getirdiği deneyime işaret etmektedir. Bir oyunda silah deneyiminin gerçekliğe yakınlığı gibi. Estetik için ise yazarlar, oyuncunun olumlu duygular yaşaması olduğunu söylemektedirler. Oyuncunun yaşayacağı duygular birkaç başlıkla düşünülmektedir:

1. Duygu (duyu-zevk olarak oyun)
2. Fantezi (hayal ürünü oyun)
3. Anlatı (drama olarak oyun)
4. Mücadele (engelli parkur olarak oyun)
5. Kardeşlik (sosyal çerçeve olarak oyun)
6. Keşif (keşfedilmemiş bölge olarak oyun)
7. İfade (kendini keşfetme olarak oyun)
8. Teslimiyet (eğlence olarak oyun) (Nielsen, Smith ve Tosca, 2020: 53).

Bu kategoriler oyuncuda oyunun uyandırdığı duyguların meydana gelmesinde önemli görülmelidir. Bir oyun bilmeceyi çözmek, parçaları tamamlamak değil, hikâyeyi de yaşamaktır. Oyun türleri ve amaçladıkları duygusal deneyim aynı zamanda oyunun görsel ve anlatı dilini meydana getirmekte bunlar oyuncunun video oyununa odaklanmasını sağlamaktadırlar. Oyuncu sadece oyundaki aksiyona odaklanmış ve karakterinin gelişimiyle ilgilenmiyorsa veya hikâyeyi göz ardı ederek oyunu oynuyorsa oyun deneyiminde eksiklik görülecektir. Oyunlar sadece teknik ilgiyle (gerçekçi grafikler gibi) sınırlı kaldığında da eksiklik hissedilecektir. Çünkü video oyunları, oyuncuların katılımcılığıyla bütün hale gelmektedirler (Kirkpatrick, 2015: 159).

Video oyunları tarihine bakıldığında her oyunun bütün bir gelişme göstermediği görülebilir. Tetris gibi bir fenomenin konusunun olmaması gibi mesela. Tetris oyununda sadece blokları indirmek, onların bir araya gelmesiyle yıkımlar meydana getirmek oyunun sürekli tekrar eden düzenidir. Oyuncu için tekrar eden görevin kendisi için bir anlamı olabilir. Yıkım, bazı oyuncular için Tetris'i anlamının imkânı ve belki de oyunu oynamasındaki temel motivasyon olmaktadır. Belki de oyuncuların aklından yıkım bile geçmemekte, sadece blokları bir araya getirme düşüncesi esas olmaktadır. Bu duygusal eklemeler aynı zamanda oyundan zevk almak için oyuncunun üretici yönünün göstergeleridirler. Tetris'in sonsuza kadar sürecek, oyunun bitmeyecek olması, tamamlanma fikrinin olmaması oyunu oynamak için neden oluşturmaktadır (Plank, 2023: 269). Super Mario, meydana getirdiği dinamik ve deneyimle oyuncuda duygusal etki meydana getirmektedir. Mario'nun ilk versiyonlarında sürekli tekrar eden sahneler, aynı düşman tiplerini nihayetinde son bölüm karakteri/kötüsü (boss) vb. özelliklerin hepsi düzenli tekrarlardan oluşsa bile oyuncu farklı ilgiler kurarak, onlara bir değer yüklemektedir. Oyundaki kimi

aşamaların zor, kimilerinin kolay, bazı sahnelerin eğlenceli, bazılarınınsa sıradan olması buna sebep olmaktadır.

Video oyunları, oyuncuların kalp atışlarını artırabilmekte, ruh halini etkileyebilmektedir (Krapp, 2023: 435). Mesela oyuncunun oyunu kaybetme (karakterin gücünün bitmesi, ölmesi gibi) riski bu gibi duyguları artırmaya sebeptir. Kimi oyunlar kaybedildiğinde oyunun o an ki aşamasının başına dönülebilmekte, bazı oyunlarda da tek ya da birkaç kez oyunu kaydetme imkânı verilmekte dolayısıyla da oyuna ayrı bir heyecan gelmektedir. Oyunların labirent düzeni ve oyun aşamalarında oyuncunun yön bulma çabası, karşısına çıkan bulmacalar, en sonunda oyun sonunda karşısına çıkan olan varlık ('boss' karakter) bu heyecanı tetikleyen diğer unsurlardır (Perron, 2023: 150). Bunlar oyunun formları olarak görülebilse de buna anlamını veren oyundaki anlatılan konu, konunun anlatı düzenidir. Oyuncu oyun esnasında oyun mekaniğinin kendisine sunduğu imkânın heyecanını yaşarken oyunun konusuyla ilgisi dolaylı görüldüğünde konu ve anlatım devreye girmekte ilgi yeniden yoğunlaşmaktadır. Burada iki durum belirginleşmektedir. Birisi form. Yani oyunda deneyimlenen görsel dünyadaki her şey. Diğeri ise anlatıdır.

Video oyunları konusunda anlatı üzerine çalışanlar ile oyun üzerine çalışanlar (ludologlar) bir ayrım meydana getirmektedirler. İlk grup video oyunlarını edebi eserlere benzeterek ele almayı önermektedir. Oyunlar buna göre edebi metinler gibi düşünülebilir, inceleme yapılırken de edebi metin incelemelerindeki bakış açıları ve yöntemler kullanılabilir. İkinci grup ise video oyunlarındaki anlatıyı oyun deneyimi açısından düşünmektedir. Bu yaklaşım oyunu edebi metin gibi düşünmeden oyuncu deneyiminde şekillenen bir anlatı durumu önermektedir (Vasilikaris, 2021: 31). Video oyunlarının dünyası ile anlatının ilişkisi konusunda başka yaklaşımlar da önerilmektedir. Bunlardan bir tanesi edebiyat araştırmacısı ve eleştirmen Marie-Laure Ryan'ın zıtlık ilişkisiyle kurduğu düşüncesidir.

Ryan, içsel/dışsal ve keşfedici/ontolojik etkileşim olmak üzere ikili bir düşünce önermektedir. Dışsal keşifsel etkileşim, oyuncunun zihninde anlatının meydana gelmesidir. Ryan bununla anlatı konusunda hali hazırda zihnimizde olan yapısal ilişkilere işaret etmektedir. Yani anlatılanlar oyuncunun zihnindeki birikimle buluşmaktadır. Mesela "Silent Hill 2" oyun karakterlerinden olan Piramit Kafa (Pyramid Head), oyuncuda korku uyandırmaktadır. Tasarımı sinema ve popüler kültür diğer üretimlerinden kaynaklanan cüsseli, dev bıçaklı ve kaslı orta çağ ikonografisine özgü bir karakteri akla getirmektedir (Nay, 2017: 157). Oyuncular bu görsel hazır tipolojiyle oyundaki karaktere de hazır olmaktadır. Bundan başka arketip düşüncesi, insanlık tarihinde görülen tüm anlatıların içerdiği karakter ve olay örgüsünü zaten insanın zihinsel sürecine özgü olduğunu önermektedir. Bunun en bilinen örneği her kültürün mitlerinde insanlığın Tanrılarca bir nedenden dolayı (Tanrılara karşı gelmeleri gibi) yok edilmesinin görülmesidir. Günümüzde de kitlesel sanatlarda bu anlatı kalıpları sürdürülmektedir. Ryan'ın önerdiği iç keşifsel etkileşim,

video oyuncusunun bedensel imgesini video oyununun dünyasına götürmesine işaret etmektedir. Oyuncu, oyundaki avatarını kontrol etmektedir. Anlatıya müdahalesi söz konusu değildir. Dış ontolojik etkileşim olan üçüncü özellikte, oyuncular oyunun dışında olduğunu bilmektedir. Ama oyundaki hikâyenin olay örgüsüne müdahale edebileceğini de bilmektedirler. İç ontolojik etkileşimde ise oyuncu anlatının parçasıdır. Oyunun sanal mekânında serbest hareket imkânı, hikâyeye dalma ve hatta ondan uzaklaşma gibi olanaklar bu kategorideki oyuncu varlığını tanımlamaktadır (Vasilikaris, 2021: 31,32). Bu kategorilerin anlatı dereceleri açısından oyunları incelemeyi sağlaması değerli görülmektedir.

Video oyunlarında form, oyuncunun deneyimlediği oyunun, gerçeklikteki gibi bir benzeri veya yapay bir tetikleyici halini alarak deneyimlemesine atıf yapmaktadır. Oyun deneyiminin önceliği gerçeğin benzerini meydana getirmektir. Video oyunları bu konuyu gündeminde tutmaktadır. Tetris örneğindeki gibi video oyunları salt illüzyonik özellikle açıklanamaz. Basitçe oyunların, oyuncular için duygusal bir yönünün olması gerekli görülmektedir. GTA gibi nostalji estetiğine önem veren ve bir dönemin ruhunu canlandıran oyunların oyun satışlarındaki başarısı da bunu örneklemektedir.

Video oyunların tarihine içkin bir amaç olarak oyunların gerçeği taklit edebilme becerilerinin giderek güçlenmesi form fikrini bu kapsamla sınırlandırmaktadır. Bu estetik anlamda değerlidir. Çok gerçekçi bir video oyunu oyuncuyu illüzyonik anlamda etkileyebilmektedir. Teknik gelişmişlik karşısında oyuncu heyecanlanabilir. Bundan başka kendisine has bir estetiği olan bir oyun oyuncu da duygusal tepkimeye sebep verebilecektir. Formların salt estetik deneyimle sınırlı kalması da hatalı olacaktır. Video oyunları, oyunun esası olan katılımcılık ve role bürünme ile formları gerçekmiş gibi deneyimleme imkânı sunmaktadır. Oyuncuların, oyun ekranıyla birlikte menü seçeneklerinde yaptığı seçimler belli belirsiz imgesel yüklemeler içermektedir. Oyuncunun menüden seçtiği silahlar, ekipmanlar, karakter seçimleri, karakter tasarlama ekranları buna sebep olmaktadır (Rouse III, 2023:158). Bu yüzden video oyunlarını tek tek formlarıyla düşünmek doğru olmayacaktır. Form deneyimi, oyunun tümünün meydana getirdiği etkidir.

Video Oyunlarında Tekinsizlik

Video oyunlarındaki taklit, oyuncu tarafından duygusal deneyimlerin gerçekleşmesini sağlamaktır. Bu video oyunlarının estetik açıdan başarısıdır. Bu kısımda da bu etkileri meydana getiren oyunlardan bazılarını tekinsiz açısından ele alınacaktır. Tekinsizin sanatsal türler arasında doğrudan ilgi kurulabilecek türü korku türü olmaktadır. Edebiyattan sinemaya bu tür, tekinsizin estetiğinin meydana gelmesinde önemlidir. Bundan başka video oyunları evreninde tekinsiz etki meydana getirebilecek başka durumlar da bulunmaktadır. Mesela oyunlardaki gerçekliğin çok güçlü olması, VR (virtual reality/sanal gerçeklik) deneyiminin oyuncunun gerçek olduğu izlenimini verecek imajları deneyimlemesi bunlardandır. Oyuncuların oyunlarda gizli bilgiler (easter egg) için oyun alanında dolaşırken hissettikleri yalnız

kalma duygusu da bunlara eklenebilir. Bunlar oyuncu deneyimiyle ilgilidir. Tekinsiz etkinin anlaşılmasında bir önceki bölümden elde edilen çıkarımlar önemli görülecektir. Bunlar şöyle özetlenebilir:

1-Form açısından inceleme. Odaklanılacak olanlar a) oyunun görsel her şeyi, b) oyunun meydana getirdiği her türlü deneyimin kaynağı.

2-Anlatı açısından inceleme. Oyunun metinsel düzeni. Video oyunlarını anlatı açısından düşünenler için, oyunun metinsel özelliği öncesi oyuncuda hazır bulunuşluluk olarak düşünülebilecek zihinsel kalıplar önemlidir.

3-Ryan'ın düşünceleri açısından meydana gelen inceleme düzeyleri. A) Video oyuncusunun bedensel imgesini video oyununun dünyasına götürmesi demek olan iç keşifsel etkileşim. B) Oyuncu anlatının parçası olduğu, sanal mekânda serbest hareket imkânı, hikâyeye dahil olma ve uzaklaşma olanaklarına odaklanan iç ontolojik etkileşim. C) Oyuncunun zihninde anlatının meydana gelmesi olan dış keşifsel yaklaşım. 2. Maddede geçen oyun öncesi oyuncudaki hazır bulunmanın bilinçdışı yönü. D) Oyuncunun oyunun dışında olduğunu, aynı zamanda oyuna hikâye düzeyinde müdahale edebileceği bildiği dış ontolojik etkileşim. İç ve dış ifadeleri burada Ryan'ın kullandığı anlama ek olarak düz anlamda oyuna dahil olma oyunun dışında olma olarak da tekinsiz etkinin bariyeri veya kurgusallığın görünürlüğünü anlatmak adına da kullanılacaktır.

Resident Evil ve Oyun Kültüründe Yaşayan Ölüler

Resident Evil, hayatta kalma korku (survival horror) türündedir. Bu tür, oyuncunun karakteri yönlendirdiği, karakterin psikolojik derinliğini onunla özdeşleşerek deneyimlediği özelliklere sahiptir. Bu tür üçüncü şahıs bakış açısı kullanmakta, korku filmleri anlatıları ve estetiğinden faydalanmakta ve aksiyon özellikleri göstermektedir (Perron, 2018: 57). Resident Evil serisinin tekinsiz temalarından birisi insan, hayvan karışımı yaratıklar ve zombilerdir. Bu temada tekinsizlik, ontolojik anlamda insan ve diğer canlı türlerin bedensel bütünlüğünün bozulmasıyla düşünülmektedir.

Anlatı olarak Resident Evil, bir virüsün insanları ve canlıları ele geçirmesi mutasyona uğramalarına sebep olmalarını anlatmaktadır. Bu popüler sinemanın da sevdiği konulardandır. 1980'lerden Alien ve The Thing gibi filmler, dünya dışı varlıkların insan bedenine girmesi, bedenin içerisinden dışarı çıkmalarını veya insanları dönüştürmelerini konu almaktadırlar. Resident Evil oyununda da virüsün meydana getirdiği değişim, oyuncunun tekinsiz bir ortamda kendisini bulmasına sebep olmaktadır. Resident Evil oyun serisi atmosferiyle korku ve gerilim öğeleri içerse de macera ve kimi etaplarında bulmacaları olan bir oyundur. Böylelikle oyuncunun anlatıya dahil edilmesi güçlendirilmiş olmaktadır. Parçalı oyun dünyası ile açık dünya fikrinin uyandıran oyun, tekrar eden kimi sahneleri ve anlarıyla da tekrar estetiğini kullanmaktadır (Nae, 2022: 61-64). İçsel ontolojik anlamda oyun oyuncuyu bu özellikleriyle oyunun içine almaktadır. Bundan başka Resident Evil

kimi serilerinde farklı sonlarıyla da dış ontolojik keşif yaşatmakta, oyuncu alternatif sonlarla oyunu bitirebilmektedir. Oyundaki kamera kullanımı, oyuncuya tehlikeli bir ortamda olduğu duygusunu vermekte, kamera dışında kalan zombiler, aniden oyuncunun önüne çıkma olasılığına sahip olmalarıyla gerilim özelliğini artırmaktadırlar. Bu iç keşifsel özelliğiyle oyun oyuncuyu içeri dahil etmektedir. Böylelikle sonuca gidilen bir süreç, duygusal ve estetik açıdan güçlü bağlaya sahip olmaktadır.

Resident Evil, serisinde yaratıklar ve zombiler görsellik açısından önemli bir yeri işgal etmektedir. Süreç içinde oyundaki bu karakterler tipolojileri açısından grafiksel çarpıcılıklara sahiptirler. Genel olarak bu çarpıcılık hibrit form, grotesk abartılı biçimlenmeler, parçalı bedenselleşme şeklinde özetlenebilir. Bu bağlamda Resident Evil serisinin tekinsiz estetiği, canavar ve zombi figürlerinin form yönüyle ele alınacaktır.



Görsel 1. Tyrant (T-002 Model).

Oyunun Tyrant karakteri, insan parçalarından oluşan ve bilimin yoldan çıktığına işaret eden Frankenstein (esasinda doktorun adı Frankenstein'dir ama canavar bu isimle anılmaktadır) canavarının devamı gibidir. Marry Shelley'in eseri, canavarın içinde kalan son insaniliği gösterme ve onu yaşatma arzusunu anlatmaktayken onunla akraba görülebilecek Tyrant, böyle bir sempati ilgisine sahip değildir. Resident Evil ve benzeri hayatta kalma oyunlarında canavar, yıkımın karşılığıdır. Amaçsız ve güçlü, haşmetli ve korkutucudur. Genel olarak ana karakterlerden daha büyük olan canavarlar gibi Tyrant da insan ölçülerinin iki katından fazladır. Büyük dişleri, kollarında büyük pençeleri bulunmaktadır.



Görse 2. RE2'den G-Birkin, (1998).

Resident Evil serisi bilimin yoldan çıkmasını sıklıkla işlemektedir. Oyundaki Dr. William Birkin karakteri içine giren virüs nedeniyle dönüşüm geçirmiş, iki başlı, orantısız bir canavar halini almıştır (Görse 2). Yine Resident Evil 2 (RE2) final karakteri ilk oyundaki Tyrant'ın geliştirilmiş hali olan Super Tyrant'tır (Görse 3). Bilimin aklın yolundan şaşan ve dengeleri bozan özelliği, aklın kötü ikizinin ürünü olan şeytaniliği akla getirmektedir. Bu anlatsal açıdan modern kültürde görülen bilimin yoldan çıkması temasının tekrarıdır. Böylelikle popüler kültürün tekrar ettirdiği bilimin yoldan çıkması oyuncuların Resident Evil serisine duygusal anlamda dahil olmasını olanaklı kılan hazır kalıpları sunmaktadır.



Görse 3. RE2'den Super Tyrant, (1998).

Bilimin yoldan çıkarak meydana getirdiği kötülük, insan varlığını zayıf görürken, G-Birkin ve Super Tyrant gibi varlıklarla bu 'kusurun' giderebileceğine inanmaktır. Ancak sonuçta bu karakterler grotesk biçimlenmeleriyle insan biçimini aşırılaştırarak canavar imgesini insan bütünlüğünü bozmakla elde etmektedirler.



Görsel 4. RE3'den Nemesis, (1999).



Görsel 5. RE4'den Osmund Saddler, (2005).

Resident Evil serisinin bazı canavarları ekranı kaplayan büyüklüktedirler (Görsel 4). Bu orantı farkı canavarın bedeninin insan varlığını aşan gücünü göstermek idealdir. Oyuncu böyle bir farkla peşinde olan canavardan kaçarken heyecanlanmaktadır. Resident Evil canavarları, oyuncuyu yakalamak için peşinden koşarken kaçmak ve yakalanma korkusu, yakalandığında da vahşi ölüm anı oyuncu için duygusal tetiklemelere sebep olmaktadır. Form açısından oyuncu ile canavar arasındaki güçlü orantı farkı oyun alanındaki genişliği daraltan bir zıtlık etkisiyle oyuncu için heyecan verici bir deneyim yaşamasına sebep olmaktadır. Bu duygusal bağlanma ile grotesk form, estetik ilgi kazanmaktadır.

Resident Evil canavarlarının tasarımındaki hibrit özellik, örümcek benzeri canlılar ile insanları birleştirmektedir (Görsel 5). Oyundaki Osmund Sandler karakterinin büyücü gibi örümcek benzeri bir canavara dönüşmesi başkalaşmanın diğer örneklerindendir. Başkalaşım, insanlık tarihi boyunca çeşitli öğretilerde de görülmektedir. İnsanın başkalaşımı yukarıya, yüce olana dönüktür. Bedeni aşan bir ruh olma isteğidir. Ama canavar bedeni, tersine dönüştür. Aşağıya maddeselliğedir. Bu yukarı/aşağı zıtlık ilgisi kültür tarihinde toplulukların meydana getirdiği sembolik evrenlerinin asıl özelliklerindendir. Yukarının, gökyüzünün sonsuzluğu aşağının toprağın karanlık olması gibi anlamlar zaman boyunca sürekli tekrar etmiştir.



Görsel 6. RE5'ten Albert Wesker, (2009).

Oyuncu için serinin heyecan verici canavar biçimlerinin öncesinden kültürel hazır bulunuşlulukla ilişkili olmasına benzer bir başka ilgi Ustanak karakterinde görülmektedir. Dev ile insanın çatışmasına (Davud ve Golyat akla gelebilir) örnek olan Ustanak sahnesinde (Görsel 7) oyuncu kaçarak canını kurtarmakta, hızlı

davranarak devi etkisiz hale getirmektedir. Bunlar anlatısal açıdan oyuncudaki hazır bulunuşlulukla oyun ilişkisini kurmak konusunda önemli göstergelerdir.



Görsel 7. RE6'den Ustanak, (2016).

Resident Evil'in son dönem oyunlarında görülen kadın canavarları ilginç bir temayı tekrar etmektedir. Bu kadının doğaya ait, büyü ile ilgi içinde olduğunu düşünen eski geleneklerden kalma cadı kadın imgesidir (Ümer, 2021). Camille Paglia, "Nefertiti'den Emily Dickinson'a Sanat ve Çöküş" adlı eserinde kadının doğaya özgü olduğunu kadının, doğanın karanlık ve gizemli yönlerini taşıdığını yazmaktadır (Paglia, 2014).



Görsel 8. RE7'den Eveline, (2017).

Oyundaki Eveline (Görsel 8) ve Mother Miranda (Görsel 9) karakterleri buna örnekler. Eveline, baş karakter tarafından iğneyle etkisiz hale getirildiğinde bedeni eriyerek toprağa karışır. Toprağa karışan Eveline sarmaşık ve ağaç köklerine benzer bir varlığa dönüşür. Mother Miranda, cadı gibi kara büyü yaparken, ağaç benzeri devasa bir varlığa dönüşür. İki karakterde kadını cadı ve şeytani olan ile göstermektedir. Bu temalar kültür tarihi kadar insan bilinçaltında insanın şeytani olan ikizini akla getirmektedir. Ruhun şeytana satılması, kötülüğün tarafını seçme gibi evrensel anlatıların bir benzeri bu karakterlerle farklı da olsa oyuncuların karşısına çıkartılmaktadır.



Görsel 9. RE8'den Mother Miranda, (2021).

Korku oyunlarının tekinsiz temalarından birisi cansızın canlanmasıdır. Bu tema bilincin kontrolden çıktığı dehşet verici bir âna işaret etmektedir. Cansız bir şeyin canlanması insanın çevresinde bildiği dünyanın ellerinden kaymasıdır. Bu konuda zombi ilginç bir fenomendir. Zombilere, ötekilik açısından bakılabileceği gibi modern kültürün meydana getirdiği sorunların metaforlarından birisi olarak da görülebilmektedirler. Mesela Richard Brock'un Afrika'da geçen Resident Evil 5'i de konu ettiği makalesinde Afrika'nın Batı'nın ötekisi olarak başta AIDS ve çeşitli hastalıklarla ilişkilendirildiğini yazmaktadır (Shavıro, 2017:5). Brock için, Batı Afrika'da geçen oyunun hikayesinde zombi figürü, Batı aydınlanması ve bilimin ötekisi olarak gelişmemiş Afrika'yı temsil etmektedir. Zombilerin ötekiliği, insan varlığının ölümle buluşmuş ancak arada kalmış haline örnektir. Bu ötekilik ne insan ne de ruh halidir. Ortada kalmış, mezarından çıkmış canlı bir ceset söz konusudur. Zombinin tekinsizliği, doğru düzgün bir cenazesinin olmamasıdır. Zizek'in Lacancı terminolojisiyle söylediği şekliyle zombi, imgesel ile sembolik arasında sıkışmış olandır. Ölülerin geri dönme sebebi usulünce gömülmemeleridir (Zizek, 2005: 40). Zombi, sinema tarihinde George Romero'nun filmleriyle popüler olmuştur. Romero'nun zombileri, bu karakterlerin davranış kalıplarını da belirlemiştir. Yürüyüşlerindeki aksaklık ve yavaşlık, saldırgan olmama hali, güçlü görünmemeleri zombilerin estetiğini belirlemiştir. "Bu yürüyen cesetler ne görkemli ve ürkütücü ne de tam olarak hüznü ve acınası"dır (Shavıro, 2017: 8). Ancak tekinsizlikleri yaşayan ölü olmalarıdır. Ne ölü ne de canlıdırlar.

Resident Evil oyun serisinde zombiler, bilimin meydana getirdiği hatanın ürünüdürler. İnsanın hırsının ve bilme tutkusunun geldiği son nokta olarak zombiler, oyunda da ters yüz edilmiş dünyanın figürleridirler. Zombiler yakaladıkları insanları yemek, onları parçalamak duygusuzca farkında olmadan eziyet etme görevindedirler. Oyundaki ve filmdeki zombilerin bu görevi insan bedeninin bütün imgesini tehlikeye atması sebebiyle tekinsiz estetiğinin başka örnekleridirler.

Outlast ve Sesin Tekinsizliği

Korku oyunlarının oyuncuya gerçekçi hissettirilmesi oyun deneyimini güçlendirmekte, hazzı erteleyen korkma duygusunu esas alan bir deneyim sunmaktadır. Outlast, kameraya fırlayan korkunç yaratıkları ve aklını yitirmiş karakterleriyle ilk çıktığında oyuncu reaksiyonlarında ilgi çekici bir yere oturmuştur. Bu özelliğiyle oyun oyuncu için gerçek hayat ile oyun gerçeği arasında sınırın nasıl silindiğini göstermektedir.

Oyunun dünyası, genel olarak karanlıktır. Oyunda zombi haline gelmiş, aklını yitirmiş karakterlerden kaçmak, oyunun geçtiği mekânda ilerlemek, gidilecek yolu bulmak, bunlar için talimatlara uymak ve en önemlisi bunları yaparken de pil bulmak gerekmektedir. Oyun deneyiminde oyuncuyu heyecanlandıran pilin bitme olasılığının yüksek olmasıdır. Bu açıdan pil ömrü oyundaki zaman deneyiminin güçlü göstergesidir. Oyuncunun gerçek zamanı ile oyun zamanı arasında fark düşünüldüğünde, pilin bitmesi ve karanlıkta kalma tehlikesi oyuncu için asıl olmaktadır. Bu da oyunun bir diğer sunduğu gerçeklik etkisidir. Karanlıkta kalma oyuncunun hareket imkanını kısıtlamaktadır. Loş ve karanlık belirsizlik ve yutulma endişesini akla getirmektedir. Tüm bu özellikleriyle Outlast oyunu, ruhsal tetiklemeleriyle iç keşifselliğinin asıllık gösterdiği iddia edilebilir. Oyuncu, sanal mekânda bedensel varlığını birinci şahıs bakış açısıyla bu göstegelerle daha da güçlendirmektedir.



Görsel 10. Outlast, (2013).

Oyunda baş karakter olan gazetecinin aldığı bir bilgiyle gittiği terk edilmiş hastane ana mekandır. Oyun buradan çıkış yolunun aranması üzerine kuruludur. Hikâye boyunca gazeteci bulduğu bilgilerle oyuncunun olaylar hakkında bilgilenmesini sağlamakta, bulunan dosyalardaki yazı ve fotoğraflar hastanenin gizemli geçmişini öğrenmeye yardımcı olmaktadır. Gerilimi artıran mekandaki hareket ve yön bulmaya karşılık bu bilgiler oyundaki anlatısal düzeni kurmaya yarayan parçalar olarak bir tür söz konusu gerilimi azaltan görevdedir. Oyuncu bu bilgilerle deneyimini birleştirmekte iç ontolojik bir deneyimle oyundaki hareket imkanını genişletmektedir. Sadece yön bulma olarak değil bilgisel açıdan bunu meydana getirmektedir.

Oyunda hareket imkanının kısıtlı olması ve kimi zaman korku duygusunun tekrar eden sahnelerle sıradanlaşabileceği gerçeği yanında oyuncunun bulduğu bilgiler merak unsurunu artırma görevi görmektedir. Oyun gizemli deneylerin değiştirdiği, birer canavara veya katile dönüştürüldüğü sinema ve edebiyat anlatılarını akla getirmektedir. Bu yüzden oyuncu hazır bulunuşluluğa sahiptir. Bu tarz korku hikayelerini seven, bunlara alışkın olan oyuncular Outlast'i oynarken kendisini bekleyen heyecanı da kabul etmektedir.



Görsel 11. Outlast, (2013).

Oyunda ses unsuru oldukça önemlidir. Çalan müzik, tehlike anında değişmektedir. Kalp ritminin hızlanması, objelerin sesleri, ayak sesleri ve karakterlerden çıkan sesler görsel gerçekliği daha da güçlendirmektedir. Aklını yitirmiş hale gelen hastaların çıkardığı sesler anlaşılmalıdır. Dilin anlam düzeni bozulmuş halin yerini alan sesin insan dışılığı, oyuncuyu estetik dehşete düşürmektedir. Çığlıklar ve bağırtılar oyuncu için sanki başka bir varlık ile karşılaşmış izlenimi vermektedir.

Sesin tanınması, kime ait olduğunun bilinmesinden önce sesin içerdiği anlamı kavramak ile ilgilidir. Konuşma ediminde söze dönüşmüş ses, dinleyene iletişimsel bir alan açmaktadır. Anlam ile beliren bu alanda konuşmacıyı dinleyen taraf kiminle olduğunu bilmese bile karşısındakinin ne olduğunu bilmektedir. Ancak tersi bir durum, sözün kaybedilmesi, yerini bilinmez bir sesin alması veya sessizliğin oluşması kişide huzursuz edici bir duygu uyandırabilmektedir. Gerçek hayatta anlık da olsa bu duygu insanda dünyada olduğu andan yabancılışmaya sanki başka bir alanda olma duygusu uyandırmaktadır. Esasında zihinsel bir süreç içerisinde meydana gelen bu duygu öznenin kendi güvencesinin anlık zedelenmesidir. Tekinsiz bir an olarak bu durum özne ile çevresi arasında karşılıklı ilgilerin azalması demektir.

Outlast gibi korku oyunlarında ses etkisi grafik görsellikten belki de daha önemli görünmektedir. Oyundaki konu, grafik gerçeklik, oyundaki fiziksel mekân deneyiminin gerçeklik hissi ses etkisi olmadan anlamlı değildir. Çünkü ses, mantıksal olarak anlatıdaki tehlikenin yaklaştığını, oyuncunun yöneldiği rotanın doğru olabileceğini akla getirmektedir. Belli, anlam katılabilir sesler ile belirsiz ve anlamsız sesler arasında oyuncunun oyun deneyimi bütünleşmektedir.

Silent Hill ve Tekinsiz Mekanlar

1999 yılında piyasaya çıkmış olan Silent Hill türün önemli oyunlarından. Oyun, Harry Mason isimli bir adamın evlatlık kayıp kızını ararken Silent Hill kasabasına yolu düşmesini konu almaktadır. Video oyunlarında oyun deneyimi yoğun olmaktadır. Hikâyeye giren oyuncu Hikâyeye kendisini bulmakta ve önüne çıkan engelleri aşmaya çalışmaktadır. Oyunun bitimi hikâyenin bitimidir. Çoğu oyun olay örgüsüne göre mekân deneyimine izin vermektedir. Silent Hill de mekân deneyimi açısından akıllarda kalıcı atmosferiyle ilgi görmektedir. Devam eden oyunları benzer atmosferi sürdürmüş, korku türünün diğer örnekleri de bunu izlemiştir. İçerdiği yaratıklar ve oyuncuya yaşattıkları gerilim ve heyecandan başka Silent Hill, mekân deneyimiyle bu etkiyi sağlamaktadır. Karakterin yolunu bulmak için çözdüğü bilmeceler, kendisine açtığı yol ile mekân deneyimi, yoğun yaşanmaktadır.

Mekân ve tekinsiz duygusu arasında ilgi tanıdık olanın yabancılık göstermesiyle birden mekâna yabancı kalmak, o mekandaki hakimiyeti kaybetmekle gerçekleşmektedir. Evine yabancılaşma, bulunulan bir mekânda içten gelen tedirginlik, sanki bir yerden bir şeyler çıkacakmış gibi olması bu duygunun estetik görselleştirmesinin tipik örnekleridir. Terk edilmiş mekanlar, harabeler, bir zamanlar kullanılan ancak amacını yitirmiş olan yerler, anıları olan mekanlar içlerinde hayalet ve benzeri yaratıkların gezindiği yerler olarak görülmüştür. Geçen yüzyıldan bu yana korku sineması ve edebiyatının tekinsiz mekanları daha çok Avrupalı hayalet imajlarıyla dolu olsa da tekinsiz ve mekân ilgisi her kültürde görülebilir.

Steam platformunda Endonezya toplumunun gündelik hayatında geçen korku oyunu şeklinde duyurusu yapılan “Pamali: Indonesian Folklore Horror” (2018) için ülkenin mitini, tabu ve kültürünün oyuncu seçimlerinde belirleyici olduğu belirtilmektedir. Oyuncular Pamali’de Endonezya kültürüne özgü eşyalarla etkileşime girmekte, her eylem oyundaki gizemli varlığın nasıl davranabileceğini belirlemektedir. Canavarı uyandırmak, harekete geçirmek şeklinde özetlenebilecek tabulara zarar verme, saygısızlık etme veya yanlış bir hareket yapma oyundaki mantıktır. Dolayısıyla karar alma noktasında oyuncu kültürel yönünü kullanmak zorunda hissetmekte ya da belirsiz şekilde bunu devreye sokmaktadır (Loban, 2024: 136). Pamali’de, Amnesia, Visage, Anatomy, Devotion gibi kapalı mekânda karakterin yolunu bulmaya çalıştığı oyunlardandır. Bu oyunlar konu olarak karakterin bir nedenle gizemli bir yerde kendisinin bulması ve burada topladığı notlar ve benzeri ipuçlarıyla hikâyeyi tamamlamasını içermektedir.

Bu türün içinde Silent Hill, özel bir yer tutmaktadır. Oyuncuların içinde dolaştığı oyunun dünyası çeşitlilik göstermektedir. Ancak sürekli tekrar eden bir mantığı da bulunmaktadır. Benzer mekanlar, benzer nesneler ve bilmeceler bunu düşündürmektedir. Buna karşılık video oyunları tekrar eden mekanlarla oyunculardaki duygusal katılımı daha da derinleştirmeyi amaçlamaktadır. Aynı zamanda bütünün parçaları olmaktadır. Silent Hill gibi oyunlar oyuncunun oyunu

okumasını değil, parçaları tamamlamasını istemektedir. Silent Hill oyununu neo-barok estetiği olarak görülmesinin sebebi de bu olmaktadır. Buna göre oyuncunun deliller toplayarak oyunu sürdürmesi, oyunun dünyasını deneyimlemesi söz konusudur. Böylelikle oyun düz ve çizgisel tekdüzeliğini, okumaya açık kolaylığını yitirmekte sınırları genişleyen bir özellik kazanmaktadır (Kirkpatrick, 2011: 169).

Silent Hill dünyası video oyunlardaki ikna ediciliğe nitelikli bir örnektir. Bu ikna edicilik grafiksel gerçeklikle sınırlı kalmayarak 'dünyasallık' özelliğinden gelmektedir (Kirkpatrick, 2011: 164). Buna göre video oyunları birer dünya gibi kendi iç işleyişine ve meydana getirdiği deneyim alanının tetiklediği duygulara sahiptir. Oyunun başlangıcındaki müzikten, karakterlerin ruh hallerine, karşılaşılan yaratıklar ve hepsinin toplandığı dünya ile oyuncu, kendisini içinde bulduğu başka bir dünya hissine sahip olmaktadır.



Görsel 12. Phantasmagoria, (1995).

1990'ların korku oyunlarından Phantasmagoria, neo barok özellikli ilk oyunlardandır ve Silent Hill gibi mekân içinde delilleri toplarken hayatta kalan bir karakteri anlatmaktadır. Phantasmagoria, bilmece ve ilerleme tekniğiyle mekânda yalnız kalan karakterin ortamdaki rahatsız olmasını nitelikli şekilde işlemektedir (Ndalianis, 2004: 110). Phantasmagoria'dan dört yıl sonra Silent Hill, oyun dünyasına sinematik etkileri güçlü olan bir oyun önermiş olmaktadır. Oyunun açılışında hikâyeye giren oyuncu, karakter Harry Mason ile kendisinin rüyada olduğunu öğrenir ve karakteriyle birlikte rüyadan uyanır. Bu giriş oyuncunun gündelik gerçeğinden kopartan güçlü bir geçiş, iç keşifsel etkileşimdir.

Kızının peşinden gitmeye çalışan Mason, gördüğü kanlı mekanlarla oyuncuyla kasabayı buluşturmaktadır. Ancak buraya kadar olanların rüya olması oyunu ilk oynayanlar için şaşırtıcı olmuştur denilebilir. Çünkü oyun yeniden başlar, silah ve bulunduğu haritayla Mason/oyuncu aynı sahneleri bu sefer rüyada olmadığını bilerek geçer. Böylelikle aynı sahneler tekrar edilerek yeniden oynatılır. Oyuncu ilk oynanışta tedirginlik ve merakla öğrenmeyi, ikinci tekrarla birlikte macera deneyimini yaşamış olmaktadır.



Görsel 13. Silent Hill 1, (1999).

Grafiksel olarak soğuk, kasvetli ve hiç bitmeden yağan kar kasabanın sanki 'yok yer' duygusunda olduğunu vermektedir. Bu duygunun oyuncuda uyandıracığı tedirginlik ve gerilim, oyundaki haritalar ile dengelenmektedir. Haritalar sayesinde oyuncu yolunu bulmakta, görevleri tamamlamaktadır. Mason/oyuncu gezindiği her yerde envanterlerini oluşturmak zorundadır. Yaratıkların saldırısı karşısında sağlık kiti ve benzeri iyileşme ilaçları, kısıtlı kurşun oyundaki mekanları keşfetme sebebi olmaktadır. Güncel açık dünya oyunlarına karşılık Silent Hill, oyun gereği mekân ile etkileşime izin veren oyunlardandır. Böylelikle oyuncu iç ontolojik etkileşimini yaşamaktadır.

Sürekli tekrar eden mekân tasarımlarına sahip olan oyun, renkler, ortam ve atmosfer ile tekrar duygusunu hissettirmektedir. Ayak sesleri, ara videolardaki müzikler, Mason/oyuncu'nun karşısına çıkan yaratıklar ve bilmeceler bu tekrar etmeyi oyuncu için önemli kılmamaktadır. Mason/oyuncu'nun gezindiği mekanlar, geçmişte kullanım özelliklerini yitirmiştir. Okul artık okul değildir. Terkedilmiştir. İnsanlar ortada yoktur. Sadece duvarda ve yerlerdeki kan izleri, karanlık koridorları, içindeki yaratıklarıyla tedirgin edicidirler. Böyle bir mekân tanınmaz hale gelmiştir. Bu biçimsel olarak değil, sembolik olarak böyledir. Oyunda da mekân oyuna dahil olma sebebidir. Resident Evil'in yaratık formlarına karşılık Silent Hill'de mekân esastır denilebilir.

Sonuç

Tekinsiz, Freud'un metinlerinde insan ruhsallığının bir parçası olan kaygılı bekleyiş, tedirgin ruh haline işaret etmektedir. Estetik olarak bu duygunun taklit edilmesi korku türü veya belirsizliklerin egemen olduğu sanat eserlerinde görülmektedir. Sanat eseri deneyimi, deneyimin nesnesinin meydana getirdiği tetiklemelerin izleyende uyandırdığı duygu ve düşüncelerle gerçekleşmektedir. Soyut veya soyutlaması daha karmaşık olan eserlerden anlatısal açıklıklara sahip olan eserlere kadar deneyimin duygusal boyutu bilişsel olan ile birlikte izleyende deneyiminin oluşmasını sağlamaktadır. Video oyunları da benzer şekilde bilişsel olduğu kadar estetik deneyimler sunmaktadır. Hatta video oyunlarının estetik açıdan deneyimlerinin gündelik olandan özel deneyim türlerinin bir arada olması şeklinde düşünülebileceği önerilebilir. Yani video oyunları özel bir duygu türü kadar sıradan uygu durumlarını da meydana getirecek tetiklemelere sebep olmaktadır önerisinde

bulunabilir. Bu kapsamda tekinsiz etki, video oyunları için uygun görülebilecek başlıklardan bir tanesidir. Bu çalışma kapsamında video oyunlarının tekinsiz estetiği, özellikle korku türü oyunlarla birlikte düşünülmüştür.

Oyunun ontolojik anlamda sınırlılığı, kurgu ile gerçek arasında her anlamda netlikler göstermesidir. Oyuncu iç ve dış ilişkilerle yani oyunun kendisine kendisinin de oyuna sunabileceği deneyim, bilgi ve ruh haliyle oyun alanına giriş yapmaktadır. Yani oyunun alanı kendi başına sınırlılığıyla değil, oyuncudan gelen birikimle de anlam kazanmaktadır. Bu kapsamda tekinsiz, estetik açıdan korku türü oyunların oyunculardaki birikim ve imajlarla ile oyundaki ortamın etkileşiminden meydana gelmektedir. Çalışma kapsamında Silent Hill gibi mekânın tedirgin edici gücü, atmosfer ve yalnız olma duygusunu güdüleyen oyunlar, form ve anlatısal açıdan korku edebiyatı ve sinemasından gelen arka planıyla oyuncuya sunulmakta, oyuncu bu alışkanlığıyla oyunun sanal dünyasına giriş yapmaktadır. Yine Resident Evil oyunundaki grotesk bedenleşmeler, Outlast oyunundaki ses ve karanlık etkileri ve diğer benzerlerinde oyuncu deneyiminin tekinsiz duygusu, estetik deneyim açısından haz verici düzeylere sahiptir. Bunun nedeni oyuncunun kendisinden getirdiği bilgi ve imaj ile oyunun sundukları arasındaki uyumda aranabilir.

Video oyunları gerçeklik ve atmosfer etkileriyle ne kadar güçlü olsa da oyuncunun hakimiyetini kaybetmesine izin vermemektedir. Video oyunlarının estetik açıdan tekinsiz deneyimini taklit edebilmesi Freud'un sözünü ettiği temalar açısından gerçekleşmektedir. Parçalanmış beden fikriyle benliğini tehlikede hisseden birey, video oyunlarında onun kurgusal ve abartılı görünümleriyle estetik düzeyde tekinsiz deneyim yaşamaktadır. Yine oyunlardaki sesin gizemi ve tedirgin ediciliği, oyuncunun motive olmasını sağlamaktadır. Oyundaki mekanların gizem içermesi de benliğin mekâna hakimiyetinin sonu olarak oyuncuya haz vermektedir. Çalışma kapsamında incelenen oyunların kitlesel ilgi görmesinde bu özelliklerin önem göstermesi bu açıdan dikkat edilmesi gereken bir veridir.

Estetik deneyimin meydana getirdiği haz ve duyguların yapaylığı, nesnelerinin yapay olmasından kaynaklanmaktadır. Video oyunlarının tekinsiz estetiği yapaydır. Çünkü olgusu olan oyun, oyuna özgü olarak gerçekliğini kendi kurgusal varlığında kurmaktadır. Bu kurgusal ortamın oyuncuyu tetiklemesi, bedensel tepkimeler veya görünür tepkiler meydana getirmesi ise gerçekliktir. Oyuncu bilmeye başladıkça (başına dönüp oynamak, aynı mekânı tekrar etmek, aynı veya benzer görevleri yapmak), oyunu tekrar oynadıkça (burada bilgi düzeyinin daha da arttığı varsayılmalıdır) gerçek anlamda tekinsiz estetiği azalacaktır. Ancak bu aynı zamanda estetik hazzında tekrarın meydana getirdiği sıradanlıkta aranmalıdır. Video oyunları kurgu dünyasının anlatısal ve form özellikleriyle gerçekleştirilmiş ikna edicilikleri yüksek olabilen üretimlerdir. Artan heyecan, gerilim kurgusal dünyanın tetiklemelerinin ürünüdürler. Bu da video oyunlarının, tıpkı sanat eserleri gibi, güçlü deneyimler meydana getirdiğini göstermektedir.

Sanat eserleri ile fark olarak eserlerin çözülerek açılma özellikleri kesin olarak görülmemektedir. Eserler izleyenin deneyiminin ürünü olan yorumlara bağlı olabilirler. Video oyunları, bilgisel düzeyde açılmaya, oyuncunun bitirmesiyle bir bilmeceyi, problemi çözmesine bağlıdır. Yeniden oynanabilirlik açısından oyunların estetiği burada ayrıca önem kazanmaktadır. Video oyunlarının tekrar eden oynanabilirliği, estetik düzeyde güçlü olmasıyla artış gösterebilmektedir. Bu kapsamda oyunların görsel gerçekliği, içerdiği atmosfer, zorluk düzeyleri ve yaşattığı heyecan, anlatıların macera özelliğinden başka tekinsiz estetiği, özellikle korku oyunlarının içerdiği anlamıyla oyunların tekrar oynanabilmesinin sebeplerinden görülebilir.

Tekinsiz edebiyat, sinema ve görsel sanatlarda konu edilmiş ve farklı eserler bu kavram açısından incelenmiştir. Bu çalışma video oyunları gibi bilişsel düzeyde çözümler üretebilme ve başarabilme gibi zevkler ile eğlence estetiği olarak önerilebilecek bir estetiğin içine tekinsiz ile video oyunlarını düşünme amacındadır. Bu kapsam sanat teorisi ve sanat felsefesi açısından video oyunlarının günlük deneyim ile esere özgü deneyim farkı açısından düşünülmesi ve tekinsiz kavramının video oyunlarında nasıl düşünülebileceği, çalışmanın alana katkısı olarak önerilmektedir. Konuyla ilgili devam eden araştırmaların tür incelemelerini genişleterek, belirli tür oyunların oyuncudaki deneyim ve duygusal değişimleri nasıl farklılaştırdığı şeklinde araştırmalar yapılabilir. Mesela kimi oyunların oyuncuya macera vaad ederken anlatısında tekinsiz temalar ve özellikler göstererek oyuncuya farklı deneyim yaşatması gibi. Bu kapsam korku türünün her alanda kendisine özgü özelliği olan tekinsizin başka tür oyunlarda varlık bulduğu düşüncesiyle yeni odaklanmalar meydana getirebilir. Yine bu çalışma kapsamında değinilen, oyuncunun arka planda kendisinde getirdiği bilinçaltı imajlar, arketipler gibi zihinsel birikimin oyun deneyiminde etkisi üzerine çalışmaların video oyunu estetiği ve tekinsiz konusunda ayrıca anlamlı çalışmalar olabileceği önerilebilir.

KAYNAKÇA

- Adorno, T. (2011). *Kültür Endüstrisi*. (N. Ülner, M. Tüzel, E. Gen, Çev.). İletişim Yayınları.
- And, M. (2022). *Oyun ve Bugü*. YKY.
- Bahtin, M. (2019). *Rabelais ve Dünyası*. (Ç. Öztekin, Çev.). YKY.
- Church, D. (2023). *Mortal Kombat (1992)*. (Bernard Perron, Kelly Boudreau, Mark J.P. Wolf ve Dominic Arsenault (Edt.). *Fifty Key Video Games* (ss. 166-172). Routledge.
- David Ellison, D. (2001). "Ethics and Aesthetics in European Modernist Literature: From the Sublime to the Uncanny. Cambridge University Press.
- Hoffmann, E. T. A. (2008). *Kum Adam Seçme Masalları*. (İ. Kantemir, Çev.). Türkiye İş Bankası Yayınları.
- Huizinga, (2018). *Homo Ludens*. (M. A. Kılıçbay, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- İnce, G. (2012). Tekinsiz Vadi. *Açık Bilim*. <http://www.acikbilim.com/2011/12/dosyalar/tekinsiz-vadi.html>.

- Kirkpatrick, G. (2015). *Aesthetic Theory And The Video Game*. Manchester University Press.
- Krapp, P. (2023). Violence. (M. J.P. Wolf and B. Perron, Edt.). *The Routledge Companion to Video Game Studies* (ss. 432-439). Routledge.
- Linderroth, J. (2005). Animated game pieces. Avatars as roles, tools and props. <https://www.aestheticsofplay.org/linderroth.php>
- Loban, R. (2024). *Embedding Culture into Video Games and Game Design*. CRC Press.
- Moretti, F. (2006). *Mucizevi Göstergeler*. (Z. Altok, Çev.). Metis Yayınları.
- Nae, A. (2022). *Immersion, Narrative, and Gender Crisis in Survival Horror Video Games*. Routledge.
- Nay, J. (2017). Pyramid Head. (J. Banks, R. Mejia, A. Adams, Edt.). *100 Greatest Video Game Characters*, (ss. 157-158). Rowman & Littlefield.
- Ndalianis, A. (2004). *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*. MIT.
- Nielsen S. E., Smith, J. H., Tosca, S.,P. (2024). *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. Routledge.
- Pace, D. J. (2001). *Speaking the Unspeakable: Religion, Misogyny, and the Uncanny Mother in Freud's Cultural Texts*. University of California Press.
- Paglia, C. (2014). *Cinsel Kimlikler Nefertiti'den Emily Dickinson'a Sanat ve Çöküş*. Epos Yayınları.
- Parman, T. (2004). Fobi, Korku, Kaygı, Tekinsiz ve Ergenlik. *Psikanaliz Yazıları*. İlkbahar. Sayı: 8. (ss. 63-73). Bağlam Yayınları.
- Perron, B. (2018). *The World of Scary Video Games A Study in Videoludic Horror*. Bloomsbury Academic.
- Perron, B. (2023). Conventions. (M. J.P. Wolf ve B. Perron, Edt.). *The Routledge Companion To Video Game Studies* (ss. 145-154). Routledge.
- Plank, D. (2023). Tetris (1989). (B. Perron, K. Boudreau, M. J.P. Wolf ve D. Arsenault, Edt.). *Fifty Key Video Games* (ss. 268-274). Routledge.
- Rouse III, R. (2023). Game Design. (M. J.P. Wolf ve B. Perron, Edt.). *The Routledge Companion To Video Game Studies* (ss. 145-154). Routledge.
- Royle, N. (2003). *The Uncanny*. Manchester University Press.
- Shavıro, S. (2017). Contagious Allegories: George Romero. (S. J. L., Edt.). *Zombie Theory* (ss. 7-20). University of Minnesota Press.
- Ümer, E. (2019). *Tekinsiz ve Temsil*. Pales Yayınları.
- Ümer, E. (2021). Canavarın Bedeni: Görsel Sanatlarda Canavar İmgesinin Görselleştirilmesi. *Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Yazıları*, Sayı: 4 ss. 661-684. https://www.researchgate.net/publication/357517409_Canavarin_Bedeni_Gorsel_Sanatlarda_Canav
- Ümer, E. (2024). Dijital İmajın Estetiği Olarak Tekinsiz. *Yedi (Sanatta Dijitalizm Özel Sayısı)*, ss. 241-252. <https://doi.org/10.17484/yedi.1502841>

Vasilikaris, George (2021). Storytelling in the Age of Video Games: The Fall of Traditional Storytelling and the Rise of Multidimensionality. (D. Denizel, D. Eyüce Şansal, T. Tetik, Edt.). *Multidisciplinary Perspectives on Narrative Aesthetics in Video Games*, (ss. 21-51). Peter Lang.

Zimmerman, M. (2011). *Heidegger Moderniteyle Hesaplaşma Teknoloji, Politika, Sanat*. (H. Arslan, Çev.). Paradigma Yayınları.

Zizek, S. (2005). *Yamuk Bakmak*. (T. Birkan, Çev.). Metis Yayınları.

Zivkoviç, M. (2000). The Double as The "Unseen" of Culture: Toward a Definition of Doppelgänger. (N. Bogdanovic, Edt). *Linguistic and Literature*. Vol. 2. No. 7. s.121-128. University of Nis.

GÖRSEL KAYNAKÇA

Görsel 1. [https://residentevil.fandom.com/wiki/Tyrant_\(T-002_Model\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/Tyrant_(T-002_Model))

Görsel 2., [https://villains.fandom.com/wiki/William_Birkin_\(Resident_Evil\)](https://villains.fandom.com/wiki/William_Birkin_(Resident_Evil))

Görsel 3. <https://www.therookies.co/entries/4545>

Görsel4. https://platform.polygon.com/wpcontent/uploads/sites/2/chorus/uploads/chorus_asset/file/19862656/Resident_Evil_3_Final_Nemesis_Nicholai_1.jpg?quality=90&strip=all&crop=0,0,100,100

Görsel5. <https://static.wikia.nocookie.net/residentevil/images/d/d1/Saddlerdw.jpg/revison/latest?cb=20210919125407>

Görsel 6. <https://i.ytimg.com/vi/i55kYDj4iLw/maxresdefault.jpg>

Görsel 7. <https://www.deviantart.com/raphivania/art/Resident-Evil-6-06-Jake-vs-Ustanak-368817870>

Görsel 8. https://platform.polygon.com/wp-content/uploads/sites/2/chorus/uploads/chorus_asset/file/7896145/0060_Resident_Evil_7_biohazard.jpg

Görsel9. <https://static1.thegamerimages.com/wordpress/wpcontent/uploads/2021/05/Miranda-3.png>

Görsel 10. https://shared.fastly.steamstatic.com/store_item_assets/steam/apps/238320/ss_1b8e6a3a5e06f29ef028946d1d2c6d74574cbb1f.1920x1080.jpg?t=1666817106

Görsel 11. <https://store.epicgames.com/tr/p/outlast>

Görsel12. <https://www.imdb.com/title/tt0131537/>

Görsel 13. https://www.silenthillmemories.net/sh1/screens_en.htm



CEMAL BİNGÖL'ÜN ÜÇ GÜZELLER ESERİ İLE PİCASSO'NUN AVİGNONLU KIZLAR ESERİ İLE ÜSLUPSAL KARŞILAŞTIRMA¹

Nihat LEVENT, Fahrettin GEÇEN***

Özet

Cemal Bingöl'ün "Üç Güzeller" ile Picasso'nun "Avignonlu Kızları", sanat tarihinde figüratif anlatımın nasıl farklı yollar izleyebileceğine dair çarpıcı örnekler sunar. Bu iki eser, biçimsel ve düşünsel açılardan ilginç bir kesişim noktası oluşturur. Bu iki sanatçının kendilerine özgü üsluplarını, yaşadıkları dönemin etkilerini ve sanata yaklaşımlarını derinlemesine inceler. Özellikle Cemal Bingöl'ün sanatında hissedilen Batı etkisinin, nasıl özgün bir yoruma dönüştüğü gözler önüne serilir. Figürlerin çizimi, bozulma anlayışı, eserin düzenlenişi ve taşıdığı sembolik anlamlar karşılaştırılır. Bu özellikler, sanatçıların yaşadıkları toplum ve kültürle nasıl bir bağ kurduğunu da analiz eder. Picasso'nun "Avignonlu Kızları" ile Cemal Bingöl'ün "Üç Güzeller" eseri, farklı coğrafyalarda yer alsa da sanat hafızasında ortak bir zemin yaratır. Bu araştırma, nitel araştırma yöntemi ile hazırlanmış literatür taraması yapılarak verilere ulaşılmaya çalışılmış ve ayrıca araştırmada eserlerin biçimsel özelliklerinden, taşıdığı anlama kadar pek çok yönü de incelenmiştir. Ortaya çıkan sonuçlara göre, sanatçının özgün üslubu ile kültürel kimliği arasındaki güçlü bir ilişkinin olduğunu öne sermektedir. Türk resim sanatındaki modernleşme çabasının ve Batı sanatıyla kurulan etkileşimin önemi de araştırmada görülmüştür.

Anahtar kelimeler: Cemal Bingöl, Pablo Picasso, Üç Güzeller, Avignonlu Kızlar.

A STYLISTIC COMPARISON BETWEEN CEMAL BİNGÖL'S THREE BEAUTIES AND PICASSO'S GIRLS FROM AVIGNON

Abstract

Cemal Bingöl's "Three Beauties" and Picasso's "Girls from Avignon" provide striking examples of how figurative expression can follow different paths in art history. These two works form an interesting intersection point from a formal and intellectual point of view. It examines in

¹ Bu makale, Nihat Levent tarafından İnönü Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü'nde Prof. Dr. Fahrettin Geçen danışmanlığında hazırlanan "Doğa Konusu Üzerine Görsel Algılama Biçimleri Bağlamında Sembolik İmge Yorumlamaları" başlıklı yayımlanmamış yüksek lisans tezinden türetilmiştir

* İnönü Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Resim Ana Sanat Dalı, ORCID ID: 0000 0001 6005 3292, nihatlaevent@gmail.com

** Prof. Dr., İnönü Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Resim Ana Sanat Dalı, ORCID ID: 0000-0002-0787-7505, fahrettin.gecen@inonu.edu.tr

depth the unique styles of these two artists, the influences of the period in which they lived and their approach to art. In particular, it shows how the Western influence felt in Cemal Bingöl's art has turned into an original interpretation. The drawing of the figures, the understanding of distortion, the arrangement of the work and the symbolic meanings it carries are compared. These characteristics also analyze how artists connect with the society and culture they live in. Although Picasso's "Girls from Avignon" and Cemal Bingöl's "Three Beauties" are located in different geographies, they create a common ground in art memory. This research has tried to reach the data by conducting a literature review prepared using the qualitative research method, and in addition, many aspects of the works have been examined in the research, from the formal characteristics to the meaning they carry. According to the results obtained, it suggests that there is a strong relationship between the artist's original style and his cultural identity. Dec. The importance of the modernization effort in Turkish painting and the interaction established with Western art was also seen in the research

Keywords: Cemal Bingöl, Pablo Picasso, The Three Beauties, Girls from Avignon.

Giriş

Sanat tarihinde figüratif anlatımlar, estetik bir ifade olmanın ötesinde kültürel, ideolojik ve bireysel temsillerin taşıyıcısıdır. Figür hem bedensel hem de düşünsel varoluşun bir dışavurumu olup, içinde bulunduğu çağın sanatsal anlayışını görünür kılar. Bu bağlamda bakıldığında, Cemal Bingöl ve Pablo Picasso'nun eserleri, farklı kültürlerde ve dönemlerde ortaya çıkmalarına rağmen benzer tematik ve biçimsel eğilimler sergilediği anlaşılmaktadır. Kadın figürünün temsili, deformasyon teknikleri ve kompozisyon anlayışları, sanatın evrensel konularının yerel bağlamda nasıl yorumlandığını anlamamızı sağlar. İncelenen eserlerin karşılaştırmalı çözümlemesi, Cemal Bingöl'ün "Üç Güzeller" ve Picasso'nun "Avignonlu Kızlar" adlı yapıtları üzerinden yapılır. Renk tercihleri, figürlerin yerleşimi, perspektif kullanımı ve sembolik yapı gibi unsurlar üzerinden yapılan bu karşılaştırma, yalnızca biçimsel benzerlikleri değil, aynı zamanda ait oldukları kültürel ortamların izlerini de ortaya koymayı amaçlamaktadır. Özellikle Cemal Bingöl'ün eserindeki mitolojik göndermeler ile Picasso'nun modernist anlatım biçimi arasındaki örtüşme, sanatın kültürler arası etkileşimi açısından değerli bir bakış açısı sunar.

Araştırmanın Amacı

Bu karşılaştırmalı inceleme, Cemal Bingöl ve Picasso'nun figüratif anlatım benzerliklerini ele alarak, sanatçıların güncel sanat anlayışına katkılarını ve kadın figürüne yaklaşımlarını değerlendirmeyi amaçlar. Çalışmanın temel hedefi, Bingöl'ün "Üç Güzeller" adlı eserini Picasso'nun "Avignonlu Kızlar" eserinden aldığı ilhamla vücuda getirip getirmediğini ortaya çıkarmak ve bu etkileşimin sanatsal önemini, eserlerin dönemsel yansımalarıyla birlikte aydınlatmaktır. Ayrıca, incelenen bu iki eserin ait oldukları dönemin toplumsal ve kültürel özellikleri de eserler hakkında ipucu verecektir.

Araştırmanın Önemi

Bu araştırma, Cemal Bingöl'ün kendi sanatsal üslubunu arayışında, Pablo Picasso'nun çığır açan "Avignonlu Kızlar" adlı eserin etkili olup olmadığının, etkiliye yaratacağı etkinin ortaya çıkarılması açısından önem taşımaktadır. Araştırma, Türk kökenli bir sanatçının evrensel bir eserden aldığı sanatsal ilhamı, kendi kültürü ve sanat anlayışıyla nasıl özgün bir yoruma dönüştürdüğünün anlaşılması açısından da ayrıca önem taşımaktadır.

Araştırmanın Sınırlılıkları

Bu araştırma, Cemal Bingöl'ün "Üç Güzeller" eseri ile Pablo Picasso'nun "Avignonlu Kızlar" adlı çığır açan iki eseri ile sınırlıdır. Bu eserler, kapsamlı bir inceleme ve karşılaştırma yapmak amacıyla seçilmiştir. Diğer sanatçılar veya dönemler ise araştırma kapsamı dışında tutulmuştur. Yapılan yorumlarla, sanatın evrensel dili ve kültürel farklılıklar üzerindeki etkisi tartışılmıştır.

Araştırmanın Sayıltıları

Kaynaklar güvenilir kabul edilmiş, eserlerin sanatçıların özgün üsluplarını yansıttığı varsayılmıştır. Ayrıca, figüratif anlatım açısından eserlerin karşılaştırılabilir olduğu kabul edilmiş ve yorumların nesnelliği çok sayıda kaynakla desteklenmiştir.

Araştırmanın Yöntemi

Bu karşılaştırmalı inceleme, Cemal Bingöl'ün "Üç Güzeller" eseri ile Pablo Picasso'nun "Avignonlu Kızları" yapıtını; figüratif anlatım, biçimsel özellikler ve kültürel bağlamlar açısından derinlemesine analiz etmeyi amaçlamaktadır. Araştırma, tamamen literatür taramasına dayanarak yürütülmüş, eserlerin görsel unsurları ve taşıdıkları anlam katmanları titizlikle incelenmiştir. Nitel araştırma yöntemiyle yapılan bu çalışmada, resim analizlerinde literatür araştırmasından elde edilen veriler ve betimsel analiz metodu kullanılmıştır. Araştırmanın sınırlılığını Picasso ve Cemal Bingöl'ün birer eseri oluştururken, örneklemini "Üç Güzeller" ve "Avignonlu Kızlar" adlı eserler teşkil etmektedir.

Sanatçıların Dönemleri ve Eserleri

Cemal Bingöl ve Modern Türk Resmi Dönemi

Cemal Bingöl'ün resim sanatı boyunca gelişim gösterdiği dönem, bulunduğu coğrafi bölgenin kültürel yapısının çeşitli şekillerde kendini göstermeye başladığı bir zaman dilimine denk gelir. 1950 sonrası hızla değişen modernleşme süreci, sadece toplumsal yapıyı değil, sanat alanındaki kararları da doğrudan etkilemiştir. 20. yüzyılın ikinci yarısında Türk resminde geleneksel anlatım biçimlerinin yerini modern yaklaşımlar almaya başlarken, sanatçılar özgün soyutlamalarla eserlerine yön vermeye başlamışlardır. 21. yüzyıl başlarına yaklaştıkça bu eğilim daha belirgin hale gelmiş ve sanatçılar, kendi tecrübeleriyle sosyolojik ve toplumsal hafızayı sanatsal üslup üzerinden birleştirmeye özen göstermişlerdir (Karaalioğlu, 2017: 782-789).

Cemal Bingöl'ün özgün eserleri, modern Türk resminin genel eğilimleriyle benzerlik gösterirken, mitolojik anlamları ve figüratif kompozisyonlarıyla dikkat çeker. Özellikle "Üç Güzeller" gibi yapıtlarında kadın figürünü mitolojik göndermelerle birleştirmesi, Batı merkezli biçimsel dili yerel bir anlayışla yorumladığını ortaya koyar. Sanatçının kompozisyonlarında tercih ettiği stilizasyon, deformasyon ve figüratif kurgu, dönemin resim anlayışıyla bütünlük oluşturur. Anadolu'nun sözlü kültüründen ve görsel geleneğinden beslenen bu anlatım biçimi, sadece biçimsel bir tercih değil, aynı zamanda bireysel duyarlılığın sanat aracılığıyla görünür kılındığı bir alana dönüşmüştür (Şener, 2010: 106-107). Teknik açıdan da döneminde önemli bir yerde duran Bingöl'ün çalışmaları, 1980 sonrası Türk resmindeki figüratif dönüşümle birlikte değerlendirilmelidir. Bu yıllarda figür temelli yaklaşımlar yeniden değer kazanmış ve modernist teknikler yerel motiflerle bir araya getirilmiştir. Sanatçının yapıtlarında, kübist, ekspresyonist ve sembolist yaklaşımların Anadolu mitolojisiyle iç içe geçtiği bir yapı dikkat çeker. Kadın figürüne odaklanan temsilleri hem estetik hem de toplumsal göndermelerle yüklüdür. Kadın imgeleri sadece görsel bir unsur olmanın ötesinde, döneminin sosyokültürel meselelerini tartışmaya açan bir yapının parçası olarak belirir. Bu çok katmanlı dil, Cemal Bingöl'ü dönemindeki diğer sanatçılardan ayıran temel unsurlardan biridir (Toprak, 2019: 53-56).

Cemal Bingöl ve Modern Türk Resmi Dönemi Sanat Anlayışı

1950'li yıllardan itibaren Türk resmindeki biçimsel yönelimler, sanatçılara yeni anlatım yolları açmıştır. Bu yıllarda Batı'dan gelen etkilerle birlikte bireysellik, soyutlama ve simgesel anlatım sanatta ön plana çıkmıştır. Cemal Bingöl'ün sanatsal kimliği de bu gelişmelerin ortasında şekillenmiş ve sanatçı dönemin ifade biçimlerini kendi yorumuyla yeniden düzenlemiştir. Özellikle kadın figürü üzerinden geliştirdiği imgeler, sanatçının biçimsel dilini özgün kılan unsurlardandır (Küçüktepepınar, 2023: 92). Cemal Bingöl'ün figüratif anlatımı, 1980'li yıllarda bireysel temsillerin öne çıktığı dönemle örtüşür. Bu yıllarda sanatçılar, toplumsal anlatıların ötesine geçerek kişisel anlam katmanlarına yönelmişlerdir. Cemal Bingöl'ün eserleri sadece bireysel bir anlatı değil, aynı zamanda kültürel belleği sorgulayan bir bakış açısı sunar (Küçüktepepınar, 2023: 93-96). "Üç Güzeller" adlı yapıtı, sanatçının bu yaklaşımını somutlaştıran en belirgin örneklerden biridir. Geleneksel bir mitolojik figürü modern bir teknikle yeniden yorumlayan sanatçı, biçim ve içerik açısından Batı sanatının etkilerini yerel birikimle harmanlamıştır. Sanatçının üretim sürecinde özellikle Pablo Picasso'nun "Avignonlu Kızlar" adlı eserinin biçimsel etkisi belirgin düzeydedir. Picasso'nun figüratif deformasyonlarını kendi resimlerinde yeniden yapılandıran Cemal Bingöl, bu biçimsel dili Anadolu kadın figürüyle birleştirerek yeni bir anlatım biçimi oluşturmuştur (Toprak, 2019: 49-52).

Bu etkileşim, sadece teknik bir benzerliğin ötesinde, düşünsel bir değişimi de yansıtır. Picasso'nun figürleri gibi, Cemal Bingöl'ün kadın imgeleri de sadece beden

çiziminden öte anlamlar taşır, eserler tarihi ve kültürel bir anlatım aracı haline gelirler. 1980'li yıllarda sanatçının eserlerinde semboller belirginleşir. Anadolu kadını temsil eden figürler, kişisel ve kültürel anlatının kesişiminde yer alır. Mitos göndermeleri ve simgesel yapı, sanatçının düşünce dünyasını açığa çıkarır. Cemal Bingöl'ün biçimsel dili, modernizmin geometrik yalınlığını geleneksel anlatılarla birleştirir (Karaalioğlu, 2017: 781). Bu durum, sanatçının eserlerine estetik bir değer kazandırırken, tarihsel bir bağlam da sunar. Cemal Bingöl'ün sanatı, yerel ile evrensel arasındaki ilişkiyi sanat diliyle kurar. Özellikle figüratif yapı üzerinden inşa edilen bu anlatım biçimi, Anadolu mitlerinin güncel bir yorumu olmasının yanı sıra, modern sanatta geleneksel değerlerin nasıl yeniden işlenebileceğini gösterir. "Üç Güzeller" tablosunda kullanılan renk tonları ve figür yerleşimleri, sanatçının kadın temsiline dair ideolojik ve estetik yaklaşımını yansıtır (Kaplanoğlu, 2009: 181).

Cemal Bingöl'ün eserlerinde Batı sanatına özgü biçimsel öğelerin yerel simgelerle birleşimi dikkat çeker. Bu durum, sanatçının evrensel ve kültürel bir zeminde üretim yaptığını gösterir. Figüratif çözümlemeleri, Batı'nın biçimsel etkilerini Anadolu mitolojisinin anlatı derinliğiyle harmanlar. Ortaya çıkan eserler, Cemal Bingöl'ün kişisel üslubunun oluşumunda sadece biçimsel değil, tarihsel ve kültürel birikimin de etkili olduğunu ortaya koyar. Özellikle "Üç Güzeller" gibi çalışmalarında, mitolojik bir tema çağdaş bir teknikle yeniden şekillendirilir. Sanatçının bu yaklaşımı, yerel kültüre bağlılığını ve bu kültürü günümüz anlatım biçimleriyle ifade etme isteğini yansıtır (Toprak, 2019: 52).

Yapılan karşılaştırmalı analizler ışığında, Cemal Bingöl'ün sanatsal yaklaşımının dönemin toplumsal ve kültürel yapısına dair özgün bir yorum sunduğunu ortaya koymaktadır. Modern Türk resminde figüratif anlatımın yeniden öne çıktığı bir dönemde, sanatçının biçimsel ve düşünsel açıdan yenilikçi bir dil oluşturduğu görülür.

Cemal Bingöl'ün "Üç Güzeller" İsimli Eserinin Analizi



Görsel 1. Cemal Bingöl, "Üç Güzeller". TüYB, 70 x 55 cm, 1956, İstanbul.

Cemal Bingöl'ün "Üç Güzeller" adlı eseri, Antik Yunan mitolojisinden ilham alan "Güzeller" temasını, kendine özgü bir figüratif kompozisyonla sunar. Bu eser, modern bir üslupla stilize edilmiş figürler ve renklerle soyutlama çabasını gözler önüne serer. Eserdeki renk doygunluğu ve yumuşak hatlar, pastoral bir anlatım oluştururken, aynı zamanda sembolik bir yaklaşımla güzelliği ruhsal bir boyutta ele alır. Figürlerin içe dönük bakışları, derin bir içsel diyaloga işaret ederken, duruşları güçlü kadın imgeleri olarak belirir. Türk resminde mitolojik öğelerin modern bir yorumu olarak öne çıkan "Üç Güzeller", geleneksel imgeleri yenilikçi bir yaklaşımla dönüştürmüştür. Bingöl, mitolojik temayı çağdaş bir bakış açısıyla harmanlayarak eserine güncel bir anlam katmayı başarmıştır. Cemal Bingöl'ün "Üç Güzeller" eseri, klasik motifleri modern bir üslupla yeniden ele alırken, figürler estetik uyumu ve sembolik anlamı bir arada barındırarak zengin bir değer kazanmıştır. Soğuk renklerle oluşturulan çarpıcı bir kompozisyon, eserin sembolik anlatımını destekleyici niteliktedir. Figürlerin detaysız yüzleri ve her birinin farklı yönleri bakıyor olması, bireysel kişiliklerin varlığını vurgular. Bu eser, Antik Yunan mitolojisinden esinlenmesine rağmen, eski temaları modern bir bakış açısıyla bir araya getirerek zamandan bağımsız bir derinlik sunar. Kadın figürleri sadece görsel bir güzellik sunmakla kalmaz, aynı zamanda iç dünyalarını da yansıtır. Kullanılan renk ve yumuşak çizgiler resme sakin, huzurlu bir atmosfer katarken, yüzlerdeki ifadesizlikler ise eski hikâyelerden gelen anıların bilinçaltımızdaki deneyimlerle birleşerek izleyiciye ulaşmasını sağlar. Mekânın tam olarak neresi olduğunun belirsizliği, izleyiciyi adeta bir hayal dünyasına sürükler. Cemal Bingöl'ün bu eseri, modern Türk resminde insan figürünü ele alış biçiminin dikkat çekici bir örneğidir. Figürlerin birbirine yakın duruşu, aralarındaki duygusal bağ ve eserin ana temasını güçlendirirken, sanatçının özgün çizim tarzı anlatıya farklı bir hava katar. Az sayıda renk kullanılması, dikkati doğrudan figürlerin iletmediği mesajı odaklar. Eserde, modern sanat akımlarının etkileşimi ile Bingöl'ün kişisel tarzıyla bu etkileri nasıl ustaca birleştirdiği açıkça görülür. Sanatçının üslubu, yerel sanat anlayışımızla dünya sanat akımları arasında güçlü bir köprü kurmaktadır (Kaplanoğlu, 2009: 181).

Sanatçının eserine bakıldığında, figürlerin stilize edildiği, stilize biçimin ise geometrik biçim özellikleri gösterdiği anlaşılmaktadır. Resimdeki geometrik biçimsel özellikler kübistik nitelik gösterirken içinin lokal ve tek renk olması boyutlandırıcı ton ya da çizginin olmayışı da minimalist etkileri de vermektedir. Figürlerdeki stilize etkilerle soyutlamaya gidilmiştir. Kısacası Bingöl batı etkisini resimlerine biçimsel ve ifadesel açıdan uygulamıştır.

Pablo Picasso ve Kübizm Dönemi

Pablo Picasso'nun sanat serüveni, 20. yüzyılın ilk yarısında Avrupa'nın savaş, ekonomik kriz ve toplumsal çöküşle sınındığı çalkantılı bir döneme denk gelir. Bu ortamda sanatçılar, klasik anlayışın dışına çıkarak savaşın yıkıcı etkilerini, bireyin içsel yalnızlığını ve toplumsal çözümleri eserlerinde daha açık bir biçimde

yansıtmaya başlamıştır (Kalpak, 2019: 62-64). Picasso, bu kırılğan tarihsel zeminde yalnızca bir sanatçı değil, aynı zamanda sanatsal devrimin öncüsüdür. Kübizm akımının kurucusu olarak biçimsel geleneklere karşı güçlü bir duruş sergilemiş, Batı sanatının kurumsallaşmış perspektif anlayışını temelden sarsmıştır (Kaplanoğlu, 2009: 181). Picasso, özellikle figür betimlemelerinde eserlerine kendi sanatsal üslubunu yansıtmıştır. Resim, heykel ve seramik alanlarında çok sayıda eser üretmiş bir sanatçıdır. Pablo Picasso'nun resimlerine bakıldığında, kübizm akımında yaptığı çalışmalarda biçimsel olarak geometrik formlar kullanma, iki boyutlu yüzeyde üç boyutlu resimsel ifade biçimi oluşturma ve aynı düzlem üzerinde görünmeyen kısmı göstererek eş zamanlı ifade formu verme gibi özellikler görülmektedir (Geçen, 2019: 362).

Pablo Picasso, 1907 yılında tamamladığı “Avignonlu Kızlar” adlı yapıtıyla sanat tarihinde radikal bir yönelim başlatmıştır. Bu eserle, Batı sanatında temsilin doğrudan gözlem üzerinden değil, parçalanmış formlarla yeni bir anlatım biçimiyle kurulduğu görülmüştür. Bu değişim, sadece teknik bir deney değil, Batı dışı kültürel etkilere açık yeni bir estetik arayışının da yansımasıdır. Picasso'nun Afrika kabile maskelerinden esinlenerek yaptığı biçimsel düzenleme, Batı sanatının kendi dışındaki görsel dünyalara açıldığı bir evreyi temsil eder (Dağlı, 2021: 2812). Bu dönemde ortaya koyduğu eserlerde figürlerin bilinçli şekilde bozulduğu, farklı bakış açılarının aynı yüzeyde bir araya getirildiği ve yüzeyin düzlemsel yapısının yeniden düzenlendiği dikkat çeker. Bu yaklaşım, klasik temsilden uzaklaşarak izleyiciyi yüzeydeki parçalanmış gerçekliğe dahil eder. Modernist estetik anlayış, sadece biçimsel değil, aynı zamanda algısal bir dönüşüm de yaratır. Picasso'nun “Avignonlu Kızlar” adlı eseri, geleneksel kadın temsiliinin Batı sanatındaki yerleşik ideal formunun parçalanarak sorgulandığı bir yapıt olarak kabul edilir. Picasso'nun bu eserle oluşturduğu yüzeysel deformasyon, yalnızca biçimin yıkımı değil, aynı zamanda kültürel kodların yeniden yazımı anlamına gelir. Bu radikal çözülme, izleyiciyi görsel bir rahatsızlıkla karşı karşıya getirir. Geleneksel perspektiften uzak durarak bakışın sürekliliğini kıran kompozisyon, izleyiciyi parçalanmış bir gerçeklikle yüzleştirir (Kaplanoğlu, 2009: 184).

Pablo Picasso ve Cemal Bingöl'ün Sanat Anlayışı

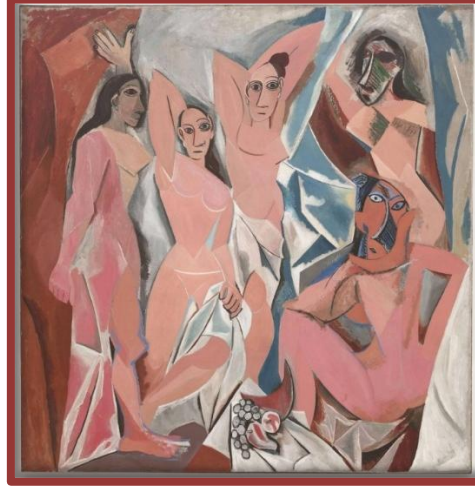
Picasso'nun adını duyduğumuzda, onun modern sanatın öncülerinden biri olduğunu hemen anlarız. Ancak Pablo Picasso, sadece bir sanatçı olmakla kalmaz aynı zamanda döneminin kurallarına ve biçimsel normlarına karşı çıkan, her şeyin yeniden düşünülmesini savunan bir figürde olur. Kübizm akımıyla, sanatta perspektifin ve üç boyutlu şekillerin tamamen parçalanması gerektiğini ileri sürmüş, böylece modern sanatı derinden etkilemiştir. Picasso'nun bu yenilikçi deneyleri, o dönemin teknolojik ve toplumsal değişimleriyle yakından ilişkilidir (Kalpak, 2019: 62-64). Picasso'nun eserleri, sanatın yalnızca görünenin bir yansıması olmadığını, aynı zamanda derin düşünsel bir alan olduğunu göstermiştir. Sanatçının bu döneme ait yapıtları, biçimsel bir kopuşun ötesine geçer. Bu eserler, savaşın bireyde açtığı

ruhsal yaraları, toplumsal yabancılaşmayı ve ahlaki çöküşleri sorgulayan eleştirel bir dil taşır. Özellikle İspanya İç Savaşı'nı konu alan "Guernica", bu açıdan sadece estetik değil, aynı zamanda siyasal bir manifestoya dönüşmüştür (Dağlı, 2021: 2814). Picasso'nun biçimsel deformasyonu, eserlerin içeriğiyle birleştğinde bir protesto aracına dönüşerek izleyiciyi toplumsal bilinçle yüzleştirir.

Öte yandan, Türkiye'de 1980 sonrası sanat yaşamına katılan Cemal Bingöl, biçimsel olarak modern sanattan ilham almıştır. Ancak içerikte geleneksel ve mitolojik unsurları öne çıkaran kendine has bir yaklaşım benimsemiştir. Modernizmin dışarıdan gelen biçimlerini olduğu gibi uygulamak yerine, yerel anlatılarla birleştirerek yeni bir ifade dili oluşturmayı amaçlamıştır. Bingöl'ün eserlerinde Batı'dan alınan form anlayışı, Anadolu kültürü ve mitolojik imgelerle yeniden biçimlenmiştir. Picasso'nun sanat anlayışı biçimsel düzeyde bir devrim yaratırken, Bingöl'ün yapıtları bu dönüşümün yerel bir yansıması olarak değerlendirilebilir. Batı'da ortaya çıkan modern sanat genellikle evrensel anlatım biçimlerine dayanırken, Türkiye'deki modernleşme süreci geleneksel motiflere ve kültürel belleğe sıkı bir şekilde bağlı kalmıştır. Bu çerçevede Bingöl'ün sanatında geçmişle bugün arasında kurulmaya çalışılan bağ, modernizmin yerel bir yorumunu temsil eder (Şener, 2010: 106-107).

Cemal Bingöl'ün eserlerinde Batı sanatına ait biçimsel yaklaşımların yerel simgelerle kaynaşması dikkat çeker. Bu durum, sanatçının evrensel ve kültürel bir düzlemde üretim yaptığını gösterir. Figüratif incelemeleri, Batı'nın biçimsel etkilerini Anadolu mitolojisinin derin anlatılarıyla bir araya getirir. Ortaya çıkan eserler, Cemal Bingöl'ün özgün üslubunun oluşumunda sadece biçimsel tercihlerin değil, tarihsel ve kültürel mirasın da belirleyici bir rol oynadığını gösterir. Özellikle "Üç Güzeller" gibi yapıtlarında mitolojik bir konu, güncel bir teknikle yeniden yorumlanır. Sanatçının bu tavrı, yerel kültürene olan bağlılığını ve bu kültürü çağdaş ifade biçimleriyle aktarma arzusunu yansıtır (Kaplanoglu, 2009: 186).

Picasso'nun "Avignonlu Kızlar" Eser Analizi



Görsel 2. Pablo Picasso, "Avignonlu Kızlar", TüYB, 243x233 cm, Modern Sanatlar Müzesi New York, 1907.

Pablo Picasso'nun 1907 tarihli, büyük boyutlu tuval çalışması "Avignonlu Kızlar", sanat dünyasına beş çarpıcı kadın figürüyle kompoze edilmiş bir meydan okuma sunar. Eserin ilk bakışta dikkat çeken yanı, figürlerin keskin hatları, parçalı formları ve doğrudan izleyiciye yönelen, neredeyse meydan okurcasına bakışlarıdır. Resmin genelinde egemen olan sıcak tonlar ve belirgin geometrik şekiller, figürler ile arka planın adeta birbiri içinde erimesine yol açar. Sağ taraftaki iki figürün yüzleri, belirgin Afrika maskesi özelliklerini taşır. Stilize burunlar, badem şeklindeki gözler ve keskin hatlı çeneler, bu figürlere ilkel bir güç ve gizem katar. Özellikle önde oturan figürün bedeni, sanki farklı açılardan aynı anda gösterilmiş gibi parçalanmıştır, bu da dönemin sanat anlayışına radikal bir müdahaledir. Orta kısımdaki figürlerin yüzleri daha klasik bir üslupla resmedilmiş olsa bile, vücutlarındaki keskinlik ve stilizasyon devam ederek eser geneline yayılan deneysel ruhu pekiştirir. Sol tarafta ayakta duran figürün yüzü ise diğerlerinden farklı olarak daha yandan bir açıyla verilmiş, yukarı doğru hareket halindeki eliyle kompozisyona dinamizm katılmıştır. Tüm figürlerin ten renkleri pembe ve kahverengi tonlarında değişirken, üzerlerindeki örtüler ve arka plan, mavi, beyaz ve toprak tonlarının geometrik şekiller halinde kullanımıyla soyut, düşsel bir zemin oluşturur. Resmin alt kısmında yer alan natürlük benzeri düzenleme, meyveler ve kıvrımlı bir kumaş parçasıyla kompozisyona sessiz bir denge sağlar. Işık ve gölge oyunları belirgin olmasa da yüzeydeki farklı renk tonları ve keskin hatlar figürlere hacim hissi katma gayesindedir. "Avignonlu Kızlar", geleneksel temsil anlayışından cesurca uzaklaşan, deneysel, kışkırtıcı ve sanatın sınırlarını zorlayan bir görsel dünya sunar. Bu eser, sadece bir resim olmanın ötesinde, modernizmin kapılarını ardına kadar açan, algıyı dönüştüren ve gelecekteki sanat akımlarına ilham veren bir manifesto niteliği taşır.

İki Dönem Arasındaki İlişki ve Farklılıklar

Cemal Bingöl'ün 1980 sonrası figüratif resim anlayışı ile Pablo Picasso'nun 20. yüzyıl başındaki modernist sanat yaklaşımı, farklı zaman dilimlerinde ve kültürel

bağlamlarda ortaya çıkmalarına rağmen, figürün temsilinde ortak bir devrimci yönelim sergiler. Bu benzerliklerin yanı sıra, her iki sanatçının eserlerindeki estetik tercihler ve dönemin şartları arasındaki farklar oldukça belirgindir. Picasso'nun sanatsal süreci, sanayi devrimi sonrası Avrupa'da geleneksel sanat anlayışının sorgulandığı bir döneme denk gelir. Modernizmin yükseldiği bu evrede, sanatçılar klasik Batı sanat formlarından sıyrılarak, soyut ve deneysel bir yaklaşımı benimsemişlerdir. Kübizm, bu değişimin belirgin bir örneği olarak, gerçekliği farklı açılardan parçalayarak yeniden yapılandırmayı amaçlamıştır (Dağlı, 2021: 2820-2824). "Avignonlu Kızlar" eseri de Picasso'nun bu estetik arayışının ve biçimsel çözülmenin en çarpıcı örneklerinden biridir.

Bingöl'ün sanatsal üretimi ise, 1980 sonrası Türkiye'deki kültürel dönüşümle şekillenen bir sanat anlayışını yansıtır. Bu dönemde sanatçılar, modernist geleneği sürdürerek figüratif anlatımı kişisel ve mitolojik kaynaklarla birleştirip özgün biçimlerde sunmuşlardır (Küçüktepepınar, 2023: 97-102). Bingöl'ün "Üç Güzeller" adlı eseri, bu dönemin tipik bir örneğidir, mitolojik bir temayı çağdaş bir estetikle yeniden yorumlama çabası barındırır.

Picasso'nun figüratif yapıya yaklaşımı, formu parçalayarak izleyicinin algısını dönüştürmeyi hedeflerken, Bingöl figürü tanınabilir bırakıp, sembolizm ve mitolojiyle zenginleştirerek anlamını derinleştirmeye çalışmıştır. Bu fark, Picasso'nun formu bozan yaklaşımının modernist bir eleştiri içerdiğini, Bingöl'ün ise figürü koruyarak içeriği dönüştürdüğü post modern bir yeniden yazım anlayışı sergilediğini ortaya koyar (Karaca, 2014: 21). Her iki sanatçının ortak noktası, dönemlerinin ötesindeki etkileri eserlerine dahil etme biçimlerinden kaynaklanır. Picasso, Afrika maskları ve İber sanatından etkilenerek Batı dışı imgeleri resmine yansıtırken, Bingöl ise Anadolu mitolojisi ve evrensel klasik temaları çağdaş bir bakış açısıyla birleştirerek kültürel sürekliliği güçlendirmiştir. Bu yönüyle her iki sanatçı da figüratif bir stratejiyle kültürel belleğe müdahale etmektedir (Haşlakoğlu, 2015: 108-119).

Toplanan verilerin analizleri sonucunda, Picasso'nun biçimsel çözülmesi ile Bingöl'ün içeriksel dönüşümü, figür üzerinde farklı yöntemlerle gerçekleştirilen dönüşümlerdir. Ancak, her iki sanatçının da figürü bir ifade aracı olarak kullanması ve dönemin toplumsal, kültürel ve estetik atmosferine duydukları tepkiyle geliştirdikleri özgün yaklaşımlar, onların eserlerini hem kendi dönemlerinin hem de evrensel sanat tarihinin önemli bir parçası yapmaktadır. Cemal Bingöl ve Pablo Picasso, farklı zaman dilimlerinde yaşamış olmalarına rağmen, sanat anlayışlarında bazı benzerlikler barındırır. Her iki sanatçı da kendi dönemlerinin sanat anlayışına yenilik getirmiş ve özgün eserler ortaya koymuştur.

Picasso, Kübizm akımının öncüsü olarak sanatta devrim niteliğinde bir değişim yaratırken, Bingöl de Batı sanatından aldığı etkileri kendi kültürel bağlamında birleştirerek benzersiz bir sentez oluşturmuştur (Toprak, 2019: 57-61). Bu sentez,

Bingöl'ün eserlerinde modern sanatın evrensel estetik ilkeleriyle Türk kültürünün sembollerini harmanlamasını sağlamıştır.

Ancak, bu iki sanatçı arasındaki en belirgin fark, kültürel bağlamlarında yer almaktadır. Picasso'nun 1907 yılında ürettiği "Avignonlu Kızlar" eseri, Avrupa'daki endüstriyel ve kültürel dönüşüm sürecinin etkisiyle klasik sanata karşı bir meydan okuma olarak değerlendirilirken, Bingöl'ün "Üç Güzeller" adlı eseri, Türkiye'nin 2000'li yıllardaki sanat ortamında mitolojik ve yerel temalara modern bir form kazandırmak amacıyla ortaya çıkmıştır. Picasso, Batı'nın avangard akımlarından etkilenirken, Bingöl ise Anadolu kültürünün zengin mirasını sanatına yansıtmıştır (Karaca, 2014: 21). Bu bağlamda, Picasso'nun eserleri biçimsel bir devrim niteliği taşıırken, Bingöl'ün yapıtı bu devrimin yerel bir yansıması olarak değerlendirilebilir. Batı modernizmi ile Türk modernizmi arasındaki fark, ilham kaynaklarının evrensel olmaktan ziyade geleneksel ve mitolojik temalara dayanmasıyla daha da belirginleşir (Haşlakoğlu, 2015: 108-119). Bu durum, aynı zamanda Türk sanatçıların modernleşme sürecinde kültürel kimliklerini koruma ve yeniden yorumlama çabalarını da yansıtmaktadır.

Eserlerin Yorumlarının Karşılaştırılması

Picasso'nun "Avignonlu Kızlar" Eserinin Yorumları ve Analizi

Picasso'nun "Avignonlu Kızlar" adlı eseri, 1907 yılında tamamlandığında sanat dünyasında büyük yankı uyandırmış, hatta geniş çaplı tartışmalara neden olmuştur. Bu ikonik yapıt, Kübizm akımının bilinen ilk örneklerinden biri olarak kabul edilmekle kalmayıp, çoğu sanat tarihçisi tarafından modern sanatın başlangıcı olarak nitelendirilir. Sanat eleştirmenleri ve tarihçiler, bu devrimci eseri farklı açılardan detaylıca yorumlamışlardır. Bazı eleştirmenler, eserin kendi dönemi için olağanüstü derecede radikal ve şaşırtıcı olduğunu vurgulamış; bu durumun, eserin sadece biçimsel bir yenilik sunmadığını, aynı zamanda dönemin yerleşik ahlaki değerlerine ve geleneksel güzellik anlayışına da açıkça bir meydan okuma olduğunu belirtmişlerdir. Diğerleri ise bu eseri, Picasso'nun sanat anlayışında temel bir dönüm noktası olarak görmüş ve sanatçının sonraki birçok önemli eserine zemin hazırlayan bir başlangıç noktası olarak ifade etmişlerdir. Gerçekten de "Avignonlu Kızlar", sadece Picasso'nun kendi sanat kariyerinde yeni bir dönemin kapılarını aralamakla kalmamış, aynı zamanda tüm Batı sanatı için de çığır açıcı bir dönüm noktası haline gelmiştir (Dağlı, 2021: 2824). Eserin kendine özgü kompozisyonu, figürlerin sıra dışı betimlenişi ve cesur renk kullanımı, Picasso'nun benzersiz ve özgün bir sanatçı olarak konumlandırılmasını sağlamaktadır. "Avignonlu Kızlar", bu özellikleriyle sadece Picasso'nun kariyerindeki mihenk taşlarından biri olmakla kalmaz; aynı zamanda sanat tarihinde de eşsiz bir yere sahiptir ve Kübizm akımının adeta bir manifestosu olarak kabul edilebilir (Karataş, 2017: 55-67).

Cemal Bingöl'ün "Üç Güzeller" Eserinin Yorumları ve Analizi

Cemal Bingöl'ün "Üç Güzeller" eseri, sanat eleştirmenleri ve sanat tarihçileri tarafından çeşitli şekillerde yorumlanmıştır. Bazı eleştirmenler, eserdeki kadın figürlerinin Anadolu'nun kırsal kesimindeki kadınlarını yansıttığını ve bu durumun esere özgün bir kimlik kazandırdığını belirtmişlerdir. Bu yorum, Bingöl'ün eserinde Anadolu kadınlarının gücünü, direncini ve güzelliğini vurguladığını ortaya koymaktadır. Diğerleri ise Bingöl'ün Picasso'nun "Avignonlu Kızları" eserinden etkilendiğini ve bu etkiyi kendi yorumuyla yeniden şekillendirdiğini ifade etmişlerdir (Özdemir, 2023: 73-89). Bu etkileşim, Bingöl'ün eserinin sadece bir taklit olmadığını, aksine Picasso'nun sanat anlayışını kendi kültürel bağlamında yeniden yorumladığını gösterir. Genel olarak, Bingöl'ün bu eserde Batı sanatına olan hakimiyetini ve kendi kültürel mirasına olan bağlılığını başarılı bir şekilde bir araya getirdiği kabul edilmektedir. Eserin renk kullanımı, kompozisyonu ve figürlerin betimlenmesi, Bingöl'ün özgün bir sanatçı olarak değerlendirilmesini sağlamaktadır. Bu bağlamda, "Üç Güzeller" eseri, Türk resim sanatında önemli bir yere sahiptir ve Bingöl'ün sanat kariyerinde bir dönüm noktası olarak kabul edilebilir. Özellikle eserin sembolik anlatımı ve mitolojik göndermeleri, Bingöl'ün eserine derinlik ve anlam katmaktadır.

İki Eserin Yorumlarının Karşılaştırmalı Analizi

Cemal Bingöl'ün "Üç Güzeller" eseri ile Pablo Picasso'nun "Avignonlu Kızları" eseri arasındaki ilişki, sanat eleştirmenleri ve sanat tarihçileri tarafından farklı şekillerde değerlendirilmiştir. Her iki eser de kendi dönemlerinin sanat anlayışına yeni bir soluk getirmiş ve özgün yorumlar sunmuştur. Cemal Bingöl, Picasso'nun eserinden ilham alarak kendi kültürel bağlamında özgün bir eser ortaya koyarken, Picasso da Kübizm akımının öncüsü olarak resimde devrim niteliğinde bir yenilik yapmıştır. İki eser arasındaki en önemli fark, kültürel bağlamlarıdır (Gürkan, 2018: 88-102). Cemal Bingöl, Anadolu kültürünün motiflerini eserine yansıtırken, Picasso Batı sanatının avangart akımlarından etkilenmiştir. Ancak, her iki sanatçı da figürleri farklı bir bakış açısıyla ele alarak kendi özgün resimsel dillerini yaratmışlardır (Karaca, 2014: 21). Bu durum, sanatın evrensel bir dil olduğunu ve farklı kültürlerden sanatçıların birbirlerinden ilham alarak yeni eserler ortaya koyabileceğini göstermektedir. Bu bağlamda, Cemal Bingöl'ün "Üç Güzeller" adlı eserinin mitolojiden çağdaş sanata dönüşümü, figüratif resmin 1980 sonrası Türk resmi üzerinden dönüşümü, modern Türk resminde temsil sorunu ve biçimsel arayışlar, ayrıca Türk resminde üslup olarak kırılmalar ve sanatçı bireyselliği gibi konular incelenmiştir. Bu çalışmalar, Cemal Bingöl ve Picasso'nun eserlerinin sadece estetik birer obje olmadığını, aynı zamanda kendi dönemlerinin toplumsal, kültürel ve politik sorunlarına da değindiğini göstermektedir.

Cemal Bingöl'ün "Üç Güzeller" eseri, renk ve form kullanımıyla figürleri modern bir şekilde stilize ederek klasik güzellik anlayışına farklı bir yaklaşım sunar. Picasso'nun "Avignonlu Kızlar" adlı eseri ise, kadın figürlerine yönelik toplumsal ve

kültürel bir eleştiri içerir. Her iki eserde de kadın figürlerinin güçlü bir şekilde vurgulanması, sanatçıların kadınlar üzerinden toplumdaki rol ve kimlikleri sorgulamalarına olanak tanımaktadır. Bu eserlerdeki kadın figürleri hem estetik hem de toplumsal anlamda güçlü bir mesaj iletmekte ve sanatçıların dönemin sosyal yapısını yansıtmaktadır.

İki Eserin Üslupsal Karşılaştırması

Her iki eserde de figüratif bir düzenleme dikkati çeker. Ancak Cemal Bingöl'ün çalışmasında daha yumuşak, gelenekle bağlantılı ve simgesel bir anlatım ön plana çıkarken, Picasso'nun yapıtında daha sert, rahatsız edici ve düşündürücü bir tavır hissedilir. Cemal Bingöl'ün figüratif dili aracılığıyla duygu yüklü ve sembollerle zenginleşmiş bir atmosfer kurduğunu belirtmektedir. Diğer yandan Picasso'nun figürleri aracılığıyla izleyiciyi sarsmayı ve kalıplaşmış değerleri sorgulatmayı hedeflediğini ifade eder. Bu fark, sanatçıların figürü nasıl ele aldıklarıyla ilgilidir. Cemal Bingöl, çizdiği figürlerle izleyiciyle duygusal bir bağ kurmayı ve kültürel anlatımı öne çıkarmayı seçmiştir. Buna karşılık, Picasso'nun figürleri toplumsal karmaşaya ve bireyin yalnızlığına ışık tutar (Şener, 2010: 106-107).

Karşılaştırmalı analizler kapsamında incelendiğinde, Cemal Bingöl'ün eserlerinde yumuşatılmış konturlar ve sıcak renklerle oluşturulan dingin bir atmosfer göze çarpar. Bu akıcı biçim anlayışı, sanatçının temayı daha duygusal bir ifadeyle aktarmasına olanak tanır. Buna karşın Picasso, figürleri parçalayarak ve çizgilerdeki deformasyonlarla modern bireyin içsel çelişkilerini açığa çıkarmayı hedefler. Bu yaklaşım, dönemin sanat algısı içinde biçimsel bir yenilik olarak değerlendirilebilir. Her iki sanatçının ele aldığı konular ortaklık gösterse de kadın figürü, güzellik, bireysel duruş, anlatım yöntemleri ve estetik tercihleri belirgin farklılıklar sergiler. Cemal Bingöl'ün çalışmalarında bireyselleşmiş ancak kültürel köklerinden kopmamış bir tutum izlenirken, bu özellikler Türk modernizmine özgü bir nitelik taşır. Öte yandan Picasso, Batı sanatındaki temel karşıtlıkları kendi ifadesiyle görünür kılar; bu çatışmalar özellikle kadın figürü üzerinden derinlemesine işlenmiştir. Bu iki farklı yaklaşımın sadece teknik unsurlardan değil, düşünce sistemlerinden de kaynaklandığı söylenebilir. Sanatçıların ait oldukları kültürel bağlamlar ve yaşadıkları dönemler, çalışmalarının biçimini ve anlamını doğrudan etkilemiştir. Her iki sanatçı da kadını merkezi bir unsur olarak ele alıp figüratif bir anlatım geliştirir.

Ancak Cemal Bingöl'ün figürleri daha bütünlüklü bir kompozisyon içinde konumlanıp yerel simgelerle estetik bir duyarlılık taşırken, Picasso'nun yaklaşımı biçimi ayırıştırarak figürü neredeyse soyut bir noktaya ulaştırır. Bu nedenle Cemal Bingöl'ün yorumları daha temsili ve duygusal bir düzlemde ilerlerken, Picasso'nun anlatımı biçimsel cesaret ve doğrudanlık sergiler. Kadın figürü aracılığıyla her iki sanatçının da dönemin değişimlerine verdiği yanıtlar belirginleşir. Cemal Bingöl'ün "Üç Güzeller" tablosu daha içsel, pastoral ve manevi bir anlatım içerirken, Picasso'nun "Avignonlu Kızlar"ı daha kentsel, tensel ve doğrudan bir yorum sunar. Bu iki farklı üslup, figüratif anlatımın evrensel dili içinde sanatçıların kendi kültürel

birikimleriyle nasıl özgünleştğini gösterir. Her iki sanatçı da bu yolla modern sanatın tanımını kendilerine özgü biçimde yeniden inşa etmiştir.

Sonuç

Cemal Bingöl'ün "Üç Güzeller" eseri ile Pablo Picasso'nun "Avignonlu Kızlar" yapıtı, modern sanatın farklı coğrafyalarda nasıl özgün yorumlara kavuştuğunu çarpıcı biçimde gözler önüne sermektedir. Bingöl, geleneksel mitolojik imgeleri çağdaş bir bakış açısıyla yeniden ele alırken, Picasso modern sanatın sınırlarını zorlayarak zamana karşı güçlü bir eser bırakmıştır (Karaca, 2014: 21). "Üç Güzeller" in "Avignonlu Kızlar"dan ilham almış olması, yerel sanatın evrensel akımlarla nasıl etkileşim kurduğunu ve bu etkileşimden yepyeni bir üslubun nasıl doğduğunu göstermesi açısından önemli olduğu düşünülmektedir. Eserde belirginleşen biçimsel ve tematik benzerlikler, özellikle deformasyon, çoklu bakış açısı ve figüratif soyutlamalar, Bingöl'ün Picasso'nun sanatsal yaklaşımından etkilendiği izlenimini uyandırmaktadır. Ancak Bingöl'ün yapıtı, yerel motifleri de bünyesine katarak evrensel modernist dili kendine özgü bir şekilde birleştirmiştir. Picasso'nun "Avignonlu Kızlar"ı Batı modernizminin sembolik bir ifadesiyken, Bingöl'ün eseri Türkiye'de geleneksel figür anlayışıyla modern anlatımın kesişim noktasını temsil eder. Bu durum, Bingöl'ün eserinin bir tekrar olmanın yanı sıra Picasso'nun sanatını kendi kültürel bağlamında yeniden yorumladığını yapılan incelemeler ışığında göstermektedir.

Bu inceleme, figüratif anlatının gelişim sürecinde yerel ve evrensel üslupların nasıl iç içe geçtiğine dair özgün bir bakış sunarken, Türk resim sanatında Batı etkilerinin nasıl yeniden yorumlandığına dair somut bir örnek sunmaktadır. Aynı zamanda, modernlikle geleneksel ikonografinin bir arada var olabileceği yeni bir sanatsal ifade alanına işaret etmektedir. Pablo Picasso ve Cemal Bingöl'ün eserleri, ortaya çıktıkları dönemin sosyokültürel atmosferinden esinlenmiş olmalarına rağmen, yapısal ve kuramsal benzerliklerinin olması modern sanat anlayışında anlamlı bir etkileşim içinde değerlendirilebilir. Bu bağlamda resim sanatının farklı kültürlerde geçirdiği değişimin nasıl zengin bir anlam kazandığının anlaşılmasına yardımcı olur.

Cemal Bingöl'ün "Üç Güzeller" adlı eserinde görülen soyutlamalar, iki boyutlu bir kompozisyon etkisi sunarken, Pablo Picasso'nun "Avignonlu Kızlar" eserinde yapılan etüt sayesinde figürler üç boyutlu bir değer kazanır. Her iki eserde geometrik figür görünimleri bulunsa da "Avignonlu Kızlar"daki figürler kübik bir algı yaratırken, "Üç Güzeller"deki figürler daha şematik görünmektedir. "Üç Güzeller" adlı eserde boşluk alanlar daha belirginken, "Avignonlu Kızlar" eserinde figür ve mekân doluluğu öne çıkar. "Avignonlu Kızlar" daha pastel ve monokrom etkiler taşıırken, "Üç Güzeller" in canlı ve kontrast renklerle oluşturulduğu anlaşılmaktadır. İki eserde de simetrik bir kompozisyon söz konusudur. Eserlere bakıldığında, sağ ve solda eşit ve aynı yönde figürler yer alırken, resmin ortasında dengeleyici figürlerin bulunduğu görülmektedir. Bingöl'ün eseri simgesel bir anlatım tarzı uygularken,

Picasso bilimsel gelişmelerin ışığında yeni sanatsal bir tavırla kübist bir yaklaşım sergiler. Her iki sanatçının incelenen eserlerinde benzerlik ve farklılık unsurları görülmekle birlikte, Bingöl'ün daha sonraki dönemlerde yaşamış olması gerçeği göz önünde bulundurulduğunda, Picasso'nun eserine benzer bir figür uygulama tarzı içerisine kısmen girdiği söylenebilir.

KAYNAKÇA

- Dağlı, Ş., (2021). Sanatsal Gelişim Sürecinde Pablo Ruiz Picasso ve Kübizm. İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi, 10(3), 2812-2831.
- Geçen, F., & Çelikbağ, T., (2019). Pablo Picasso'nun Resimlerindeki Figür Anlayışının Seramik Çalışmalarına Yansıması. Journal Of Turkish Studies , vol.14, no.Volume 14 Issue 1, 359-370.
- Gürkan, Z., (2018). Figüratif Resmin Dönüşümü: 1980 Sonrası Türk Resmi Üzerine. Güzel Sanatlar Akademik Araştırmalar Dergisi, 5(2), 88-102.
- Haşlakoğlu, O., (2015). Picasso ve sanatsal eylem: kübizm'in doğuşu. Mavi Atlas, (4), 108-119.
- Kalpak, F. Ç., (2019). Çağdaş resim sanatında kadın bedeni kullanımı ve günümüz resim sanatına yansımaları (Yüksek lisans tezi). Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. 62-64.
- Kaplanoglu, L., (2009). Picasso'nun "Avignon'lu Kızlar" Adlı Eserinde Biçim - İçerik İlişkisi. Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi, 23, 179-195.
- Karaalioglu, O., (2017). Sürrealizmin Modern Türk Resim Sanatına Etkileri. Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi, 5(12), 781-793.
- Karaca, H., (2014). 20. yüzyıl sanatında öz, töz ve model olarak kadın imgesi (Yüksek Lisans Tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü Resim Ana Sanat Dalı, 21.
- Karataş, F., (2017). Mitolojiden Çağdaş Sanata: Üç Güzeller İmgesinin Dönüşümü. Uluslararası Sanat ve Estetik Araştırmaları Dergisi, 9(3), 55-67.
- Küçüktepepınar, C., (2023). 20. Yüzyıl Modern Yaşamından Günümüze Dünyanın Sanatsal İmgeleri Üzerine Özel Değerlendirmeler, 11(2). 92-102.
- Olgun, Ç., (2023). Çağdaş sanat eleştirisi kuramlarının Türk resim sanatına yansımaları. (Yayımlanmamış Doktora Tezi), Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat Tarihi Ana Bilim Dalı Sanat Tarihi Doktora Programı, 1950-2000.
- Özdemir, B., (2023). Yeni Figürasyon Akımı Bağlamında Türk Resmindeki Değişim. Estetik Kuramlar Dergisi, 11(2), 73-89.

CEMAL BİNGÖL'ÜN ÜÇ GÜZELLER ESERİ İLE PİCASSO'NUN AVİGNONLU KIZLAR
ESERİ İLE ÜSLUPSAL KARŞILAŞTIRMA

Şener, Ş., (2010). 20. yüzyıl soyutlama sürecinde geometrik biçimlemenin Türk resim sanatına yansıması (Yayımlanmamış Yüksek lisans tezi), Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 106-107.

Toprak, A., (2019). Ressam Cemal Bingöl ve eserleri (1912-1993) (Yayımlanmamış Yüksek lisans tezi). Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. 49-61.

GÖRSEL KAYNAKLAR

Görsel 1. <https://tr.ee/7g2FTd> , (Erişim tarihi: 22.06.2025).

Görsel 2. <https://tr.ee/jbi6rW> , (Erişim tarihi: 06.05.2025).



YENİ İLETİŞİM TEKNOLOJİLERİ İLE KIRILMIŞ ZAMAN VE MEKÂN UZAMINDA BENLİĞİN SUNUMU

*Aytekin ÇELİK**

Özet

Yeni iletişim araçları geliştikçe, insanların toplumsal etkileşim ve kendilerini ifade etme biçimleri değişime uğramıştır. Araçsal teknolojiadaki gelişmeler ve dünden bugüne iletişim prosesindeki temel bileşenlerin değişimi, yüz yüze iletişimi “dijital yüz yüze iletişim” biçiminde yeni bir forma sokmuştur. Teknoloji temelli iletişimin ağırlığı arttıkça bireylerin pasif izlerlikle içindeki konumu, aktif içerik üretici tarafına kaymıştır. Yeni iletişim platformlarındaki görsel, işitsel varlık gösterme olanağı, benlik/kimlik oluşturma, oluşturabilme imkânı bu mecraları belirli bir sorunsalın temeline sokmaktadır. Çünkü klasik dönemde insanlar arasındaki etkileşim, zaman ve mekâna rabt edilmiş biçimde olmuştur. Yeni teknolojik iletişim de ise zamanın hikâye edici ve sürem tesis edici etkisi ile mekânın norm oluşturma tesiri yok olmaya yüz tutmuştur. Bu çalışma ile yeni iletişim proseslerinde zaman ve mekân kaybının nelere sebep olduğu sorun edinilmiştir. Odak noktasını insanın onto-epistemik varlığı ve benlik teşkil etmektedir. Araştırma literatür tarama yöntemi ile gerçekleştirilmiş olup üç ana başlık altında toplanmıştır. Elde edilen bulgular sonucunda benliğin, sanal olan tipi ile gerçek olan tipi arasında belirgin farklar olduğu saptanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Zaman, Toplumsal etkileşim, Yeni iletişim araçları, Benlik

PRESENTATION OF THE SELF IN A SPACE OF TIME AND SPACE BROKEN BY NEW COMMUNICATION TECHNOLOGIES

Abstract

As new communication tools develop, the ways in which people engage in social interaction and express themselves undergo transformation. Advances in instrumental technology and changes in the fundamental components of the communication process over time have reshaped face-to-face communication into a new form called “digital face-to-face communication.” As technology-based communication gains prominence, individuals shift from being passive audiences to active content creators. The ability to establish a visual and auditory presence on new communication platforms, along with the opportunity to construct and shape identity, places these platforms at the center of a specific issue. In the classical era, human interactions were bound by time and space. However, in new technological communication, the narrative-forming and duration-establishing effects of time, as well as the norm-setting influence of space, have begun to fade. This study explores the consequences of the loss of time and space in new communication processes. Its main focus is on the ontological and epistemic existence of humans and the formation of selfhood. The research has been conducted using a literature review method and is structured under three main headings. The findings indicate significant differences between the virtual self and the real self.

*Arş. Grv. Dr. Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Radyo Televizyon Sinema Bölümü, ORCID: 0000-0001-7335-2224, aytekincelik@yyu.edu.tr

YENİ İLETİŞİM TEKNOLOJİLERİ İLE KIRILMIŞ ZAMAN VE MEKÂN UZAMINDA BENLİĞİN SUNUMU

Keywords: Time, Social interaction, New communication tools, Self

“Hiçbir şey bilmiyorlar ve her şeyi biliyorlar”
H. Arendt

Giriş

İnsanın kendini ifade etmesi için öncelikle inşa etmesi gerekmektedir. İnşa süreci de bir kültürlenme ve yapılanma süreci olarak insanın, insan ve doğa ile girdiği etkileşimin sonucu ortaya çıkmaktadır. Kişinin kendi oluşum süreci veya buna Heidegger’in perspektifi ile “yolda olmak” dersek, belirli bir zaman akışı içerisinde ve senkronize biçimde mekân dolayımında oluşmaktadır. İnsan içine atılmış olduğu kozmik sistemde hem oluşan hem oluşuma müdahale eden ve dolayısıyla her an değişim ile gelişen dönüşen şartlarda karakter kazanarak ilerlemektedir. Ancak çoğunlukla bilinç dışı bilincin önüne geçer ve kimlik, kişilik, benlik olgusunu etkilemektedir.

Kişinin “öz” yapısı diyebileceğimiz benlik, dış dünyadan gelen datanın ve içteki özelliklerin harmanı olarak tasavvur edilebilir (Türk vd., 2022 s. 317). Sosyal bir olgu olarak sosyolojik etkileşimin bir ürünü biçiminde oluşur, gelişir ve devam eder. Her ne kadar kişilikle karıştırılsa ve onun yerine kullanılsa da benlik, kişilikten ayrı bir şeydir. Daha ziyade bireyin kendisini ne şekilde gördüğü ve bunun üzerinden aldığı değeri ifade eden bir nosyondur. Kişilik ise bireyin öteki bireyden ayrıştığı tutum ve davranışlar kompozisyonunu temsil eder. Simgesel etkileşimci teoriye göre bireyin toplumsal deneyimleri bilincini şekillendirir ve her bir deneyim kendilik algısını dönüştürür.

Rabindranath Tagore, benlik tanımı yaparken şöyle bir cümle kurmaktadır: “Varlığımın bir yanıyla ben, ağaç dallarıyla ve taşlarla birim. Orada evrensel yasanın kurallarına tabiyim. Burası varoluşumun derinlemesine temellendiği yerdir” (2001, s. 57). Tagore’un kendi varlık süremini bir kozmik mekâna bağlaması, zamanı, mekâna içkin bir mefhum olduğu için mekân bağlamında ele alınmasından ileri gelmektedir. “Evrensel yasanın kuraları” dediği akış, klasik varlık anlayışının kozmik zaman-mekân birlikteliğinde açıklanmasına işaret etmektedir. Buradan hareketle modern teknoloji çağında siber uzamdaki mekansızlık, zamansal bir dağılmaya da sebep olmaktadır demek doğru olacaktır.

Zaman ve mekânın, akışı belirlemesi olgusu, modern dönem sonrası dijitalleşme ile birlikte daha fazla buharlaşmaya başlamıştır. Bunu zaman açısından ele alan Byung-Chul Han, modern teknoloji çağında mikronize olmuş, dağılmış zamanın “belirleme yetisini” yitirdiğini savunmaktadır. Aynı şekilde Alman teorisyen Carl Schmitt’in üzerinde durduğu “mekânın norm oluşturma ve sürdürme kabiliyeti” (2020, s.68) zayıflamaya başlamıştır. Böylelikle simgesel uzamda anlamın anlamsızlığa mahkûm edildiği bir “yeni normal” ortaya çıkmıştır. Her eylemin

YENİ İLETİŞİM TEKNOLOJİLERİ İLE KIRILMIŞ ZAMAN VE MEKÂN UZAMINDA BENLİĞİN SUNUMU

halden uzak bir söylem (zaman ve mekândan kopuk anlatı veya akış) içerisinde paketlenip sunulduğu bu yeni simgesel uzamın simgesel bir dejenerasyon olduğunu düşünen Zizek ise “Simgeselleştirmenin kendisinin bizatihi simgesel cinayetle aynı kapıya çıktığını söylemek adet haline gelmiştir: Bir şeyden bahsederken, onun gerçekliğini askıya alır, parantez içine koyarız” (2022, s.43) demektedir. Bilincin dayandığı bu iki ana unsurun zayıflaması, insanı köksüz-bağısız, yüzer-gezer bir kimliklenme sürecine mahkûm etmiştir. Kimliklenme sürecine etkisi benliği ve benlik sunumunu değişime uğratmıştır.

Zaman artık eskisi gibi mitik ve linear akmadığı için tin, zapping içinde akıştan akışa sürüklenmektedir. Epizodik yeni gündelik, tek parmak hareketi ile başka bir bilişsel akışa geçişi, hayatın kognitif temeline yerleştirmiştir. Öte yandan insanlar indirgemeci bir yaklaşımla zamansal kırılmayı, salt bir hızlanma olarak algılamaktadırlar. Ancak zamanın düzenleyici ritmi yitirilmiştir. “Yaşam bir sürem tesis eden düzenleyici yapılarda veya koordinatlarda yerleşik değil artık. İnsanların özdeşleştiği şeyler de devamsız ve geçicidir. Dolayısıyla radikal bir kalımsızlıktan muzdarip(tir)” (Byung, 2021 s. 9). Atomize yaşam koşulları, mikronize kimlikler inşa etmekte ve bu kimlikler de gündelik hayatta sunulmaktadır. Benlik sunumu tam da çağın mikronize kimliklerin görünümünü arz etmektedir. Bireyci yaşam olarak algılsa da gerçeklik bunun ötesine taşmıştır. “Diskroni” ile birlikte varoluştaki yaşanan radikal değişim, insanın ontik tutunma anlamlarını seyreletmekte ve anlamsızlığı yaymaktadır. Oysa Heidegger, ontikliği “bir anlama minvali içerisinde var olmak!” biçiminde formüle etmiştir (2023, s. 34).

Kavramsal olarak zaman ve mekân, anlam sahibi değildirler. İçlerinde taşıdıkları veya içinde yer aldıkları toplumsal anlam ufkundan beslenmektedirler. Bundan dolayı yeniden ve yeniden kurgulanabilirler (Yırtıcı, 2009 s. 67). Geleneksel toplum yapılarında herhangi bir olay, zamanı mekâna bağlı düşünülerek kavranılabilir. Dolayısıyla toplumsal olay ve olguların tanımı, zaman-mekân biraradalığında sabittir. Geleneksel toplumlarda zaman-mekân bağlamı, modern toplumlarda olduğundan daha müspet olduğu için bulunma hali üst düzeydedir. Böylelikle toplumsal ilişki, ötekinin çok büyük oranda fiziksel olarak hazır bulunduğu bir düzlemde seyretmektedir. Toplumsal etkileşim ve iletişim açısından fiziksel varlığın artmasının ya da azalmasının beraberinde getirdiği en önemli unsur, tutum ve eylemdeki etik sorumluluk oranının değişimidir. Konu bağlamında, Heidegger'in “zamana atılmışlık” (geworfenheit) dediği “bulunma hali”, bu etik sorumluluk oranı açısından önem arz etmektedir. Birey, eyleme aşamasında bulunma hali oranında etik sorumluluk ve dolayısıyla benlik arzı ile var olmaktadır. Bu durum, beşerlikten (dasein) insanlığa (otantiklik) geçişteki anlam içeriği oranındadır.

Goffman'dan hareketle benlik sunumu, yaşanan evrenin bir tiyatro sahnesi olarak algılanıp yaşamın da sahnedeki belirli roller biçiminde performe edilmesidir. Bunun için sahnenin önü ve arkası takılacak maskeyi belirleyen ana etmen olarak kabul etmek ve görünen-görünmeyen ben, diye ikiye ayırmak gerekmektedir.

YENİ İLETİŞİM TEKNOLOJİLERİ İLE KIRILMIŞ ZAMAN VE MEKÂN UZAMINDA BENLİĞİN SUNUMU

Bundan mütevellit zamanı ve mekânı profanlaştıran yeni iletişim teknolojilerinin sahne önünün/arkasının benlik sunumuna nasıl etki edeceği önemli bir soru işareti olarak karşımıza çıkar. Hem etik sorumluluğun azalması hem de kimliklenme süreçlerinin imitatif ve mimetik etki altında oluşu, sorunu başka boyutlara taşımaktadır.

Bu çalışma ile modern iletişim teknolojilerinin doğası gereği bulunma haline ket vurması neticesinde oluşan “yeni normal”in, bireylerin benlik sunumuna etkileri analiz edilmiştir.

Diskroni ve Tarihsel Sistematik Sebepleri

Literatürde asıl olarak “diskonometri” olarak bilinen diskroni, bireyin akan zamanın oranına dair doğru bir farkındalığının olmayışını ifade eden nöral bir bozukluktur. Bu serebellar disfonksiyonlu bireyin mekânsal farkındalığı zayıf, hafıza ve takip süresi kısadır. Söz gelimi birden yirmiye kadar sayması istenen diskronik birey, saymaya başladıktan kısa bir süre sonra raydan çıkarak farkında olmadan başka bir işe yönelmektedir. Buradaki temel sorun, odağın sabitlenememesidir. Zaman algısındaki fonksiyon bozukluğu, bireyin içinde başlayan biyolojik döngünün çevre ile uyumlanmasında problemler yaşatmaktadır. Diskronik birey, görevini ifa ederken yaşanan kopmalardan dolayı sirkadiyen döngü (biyolojik döngü) 24 saatlik süre içinde çevre ile uyumlu ritmik koordinasyon zedelenmektedir. Dolayısıyla onun için “süremi tesis eden düzenleyici yapılar ve koordinatlar yerleşik değildir. Özdeşleştiği şeyler devamsız olduğu için de radikal bir kalımsızlıktan muzdariptir” (Byung, 2021 s. 9).

Güney Kore kökenli Alman kültür kuramcısı Byung-Chul Han, diskroni kavramını içinde bulunduğumuz bozuk zamanı imlemek için kullanmıştır. Byung’da diskroni, klasik zaman nosyonunun karşıtı bir kavramdır. Diskronik zaman, başı sonu olmayan, bozuk, dağınık, biçimsiz, bitimsiz, amaçsız ve aynı zamanda anlatı yoksunudur. Klasik zaman, içinde anlatısı olan başı-sonu belli ve her şeyden önemlisi belli bir yörüngededir. Byung-Chul Han, 2009 yılında kaleme aldığı “*Zamanın Kokusu: Bulunma Sanatı Üzerine*” isimli eserle zamanın insan üstündeki epistemolojik ve ontolojik etkisi üzerine tarihsel ve sistematik bir inceleme yapmaktadır. Klasik epistemolojik ve ontolojik zaman anlayışına ağıt niteliğindeki çalışmayla Byung, insanın zaman ile mekâna bağlı oluşunun önemine değinmektedir. Buna göre tarihin bir yerinde bir hata, tüm süremi zedelemiştir ve artık zaman anakronik olmanın ötesinde dağılmış, atomize olmuştur. Elbette bu, bir dizi tarihsel ve toplumsal kırılma sonucu meydana gelmiştir. Bunların başında da doğadan uzaklaşma gelmektedir.

Ahmet Hamdi Tanpınar, *Saatleri Ayarlama Enstitüsü*'nde, zamanın kırılmasını başlangıcını şöyle anlatmaktadır: “Terakki saatin takamülüyle başlar. İnsanlar saatlerini ceplerinde gezdirdikleri, onu güneşten ayırdıkları zaman medeniyetin en büyük adımını attı. Tabiattan koptu. Müstakil bir zaman saymağa başladı” (2024, s. 251). Tanpınar'a göre diskroninin asıl başlangıç noktası, doğadan kopuştur. Buna

YENİ İLETİŞİM TEKNOLOJİLERİ İLE KIRILMIŞ ZAMAN VE MEKÂN UZAMINDA BENLİĞİN SUNUMU

göre insan, biyo-kozmik döngünün dışına çıktığı anda sürem zedelenir. Zira “akıl, zamanın, çevresinin, bilgisinin tutsağıdır” (Şebüsteri, 2015 s. 31). Tüm sürem rayından çıktığı için zamanında ve yerinde yaşam da rayından çıkmıştır. Makinenin de işin içine girdiği modern dünyada insan, bioritmin elverdiği hızın ötesine geçmek durumunda kalmıştır. Hem tinsel hem de fizyolojik olarak hayatı yakalamak için hızlanmak mecburiyetinde kalmıştır.

Modern toplumun ulaşım ve iletişim imkanlarının artması, toplumu mekândan ve zamandan uzak yeni bir duruma sokmuştur (Giddens, 2004 s. 91) Fakat öncesi dönemde, insan daha evvelden fırlatılmış (geworfenheit) olduğu yörüngede ilerleyen gök cisimleri gibidir. Verili durumun kabulü ve müesses nizamın devamına yönelik onam, içinde oluşma ve tekrarın varlığıdır. Teo-ontolojik anlatsal sınırlara uyum içerisinde hedefe yönelik nizami bir yürüyüş içerisinde. Ancak modernite, verili şartların oluşsalından çıkartan bir “özgürlüğün” çağıdır. Dolayısıyla nizami yürüyüş, zora düşmektedir. Mekânsal bulunma hali, “burada” yahut “orada” bulunma arasındaki fark kalktığı için belirsiz ve düzensiz bir yürüyüşe dönüşmüştür. Modern dönemde yaşamın topolojisi, tamamlanmamış insanın oluşum sürecinden koparılıp çölde rotasız koşmaya (özgürlüğe) yollandığı bir süreçtir.

Başlangıç noktası olarak modernitenin başı kabul edilen yeni insan, teleolojik eksik insan olarak karşımıza çıkmaktadır. Diskroni süreci, bu kırılma ve “yeni insanla” başlamıştır. Zira hedef yoksunu avare, yine Bauman’ın da savıyla bu kırılmadan sonra ortaya çıkmıştır. O mantıkla bakıldığı vakit, aylıklık ya da avarelik (flaneure) modernliğin ve postmodernliğin özgül mahiyetini sergilemektedir. Ancak Bauman’ın “avare”sinde bir rahatlık hali varken bugünkü avarede de tam tersi kaygı, huzursuzluk, dağınıklık ve sınırlı bir hal vardır. Tam da bu oluşumun bozulduğu hal, modern insanda tutukluk yaratmaktadır. Çünkü kendini var etme (daseinin otantiklik yolunda) sürecinden; daha doğrusu ontolojik süreçlerin gereği olan tedricilikten dışarı çıkmıştır.

Diskroninin tarihsel toplumsal nedenlerinden bir başkası olarak insanın analitik düşünme yeteneğini elinden alan formel yaygın eğitim, insanı doğadan kopararak kekemeleştirmektedir. Minsoo Kang, (2015, s. 14) yaygın eğitimin insanı ele geçirerek onu otomata dönüştürdüğünü savunmuştur. Minsoo’ya göre Batı Medeniyeti, yaygın eğitimle ve 18. yüzyıl sanayi devrimiyle ürettiği makineler, yine batılı toplum insanını belirlemiştir. Bu belirlenim, öyle bir hal almıştır ki Batı kültür ve sanat hayatında derin izleri görülmeye başlanmıştır. Minsoo’nun aktardığı şu cümleler batılı muhayyilenin makineyi olumlamasına örnek verilebilir: “Makineyi olumlayan örneklerle değinecek olursak; Arthur Conan Doyle’un ‘*Bohemya’da Skandal*’ (1891) adlı öyküsünde Dr. Watson, Sherlock Holmes’u ‘dünyanın gördüğü en kusursuz akıl ve gözlem makinesi’ diye betimler. Keza T.H. Huxley’in ‘*A Liberal Education; And Where To Find It*’ adlı denemesinde iyi eğitim almış insanı, bedenini sıkı kontrol altına alabilen ve makine gibi sıkı çalışabilen, berrak, serinkanlı ve mantıklı bir motor’ diye tanımlar” (2015, s. 14). İstenilen meziyetlere sahip insanın

YENİ İLETİŞİM TEKNOLOJİLERİ İLE KIRILMIŞ ZAMAN VE MEKÂN UZAMINDA BENLİĞİN SUNUMU

makine üzerinden yüceltilmesi olgusal olarak insanın kendi yarattığı karşısında ikincil plana düşmesidir.

Ivan Illich, “Okulsuz Toplum” adlı eserinde yaygın eğitimin insanda beklenilenin aksine faydadan ziyade zarar ürettiğini dile getirmektedir. O’na göre, “Öğren(i)ci, öğrenmeyi öğretmekle, not almayı eğitimle, yetkinliği diplomayla ve akılcılığı yeni bir şey söyleyebilme yeteneği ile karıştırmak için eğitiliyor. Öğrencinin hayal gücü gerçek değer için değil, memuriyeti (hizmeti) kabul etmek için ‘eğitilmiştir’. Tıbbi tedavi sağlık hizmetiyle, sosyal çalışma toplum yaşamının iyileştirilmesiyle, polis koruması emniyetle, ulusal güvenlik askeri yaklaşımla ve keşmekeş içinde bir hayat yarışı üretken bir işle karıştırılmaktadır” (2023, s. 7). Yaratıcı akılcı etkinlikler, performans odaklı kaynak harcamaya dönüşmüştür. Akılcılığın dolayısıyla aklın paradoksal olarak akıldan uzaklaştırıcı etkisine en bariz örneklerdir. Tabuları yıkmak adına yola çıktıktan sonra tabu üreten pozitivist düşünce, özgürlükçü düşüncenin putkırıcılığıyla karşı karşıya kalmıştır.

Modern düşüncüyü ve paradoksal süreçlerini inceleyen putkırıcılardan bir başkası olan Paul Karl Feyerabend, tek tip bir dünya yaratırken kendini akıl ve nesnellik kavramları ile meşruiyet sahasında tutmaya çalışan Batı Pozitivizminin, kültürel alanda ekolojik çeşitliliği yok ettiğini savunmaktadır. Batı, bunu yaparken belki masum bir amaçla yola çıkmış olabilir ancak geçen süre içerisinde yaratılan örüntü ve üretilen teorik normlar, ilk baştaki masum amacı saptırmıştır. Feyerabend’a göre modern bilim, insanı doğa ve insanın bir parçası olmaktan çıkarmıştır ve bu, ayrıştırıcı “bir entelektüel tiranlıktır” (2020, s. 32). Teoriye mahkûm edilmiş bilim, insanın realite ile bağını koparmaktadır. Çünkü hiçbir bilimsel araç, sınırlarının ötesine geçemez. Buna karşın bilimin sınırlarından söz etmek mümkün değildir. “Daha fazlasını yapmaya niyetlenen bir bilgi teorisi gerçeklikle temasını kaybeder. Önerilen kuralların bilim insanları tarafından kullanılmayacak olması bir yana, muhtemelen istense bile hiçbir mümkün şart altında kullanılamayacaklardır da; tıpkı klasik bale adımlarıyla Everest’e tırmanmanın imkânsız olması gibi” (Feyerabend, 2020 s. 363). Feyerabend, mezkûr eserinde, insanoğlunu bilim üzere harekete sevk eden çerçevelerin bilimsel olmadığını, akılcı olmayı vaaz eden motivasyon türlerinin akılcı olmadığını sert bir biçimde ifade etmektedir. Akılcılığın dininin kurulduğu aydınlanma çağından ve saf aklın doğada bulunamayacağını dile getiren Rousseau ve Hume benzeri teorisyenlere rağmen kırılmamış birçok bilim ve akıl putu kalmıştır (Aktay 2024). Aklın bir eylem biçiminden farklı olarak bir sembole dönüştüğü düşün dünyasında, bilim yapmak belirli ritüelleri olan bir dinin benzeri olmak durumundadır. Akletmek, bir fiil olarak insanlığın eylemlerine mantığın rehberliğine referans vermektedir. Oysa pozitivist dünyada belirli kültler ve aidiyetler vardır. Bununla inanç dışı olduğu varsayılan bilimsel ve teorik inançlarla bilim dini tamamlanmaya çalışılır. Bunun dışında durmayı kesinlikle kabul etmeyen pozitivist din, bilim pratiğine katılmayı yeterli bulmamakta ancak teoriler yoluyla bilim yapmayı şart koşmaktadır (Feyerabend, 2020 s. 366). Sonuç olarak bilimin dinsel bir ulviyete kavuşturulduğu pozitivist dönemde, kimin neyi, ne kadar düşüneceği ve

öğrenip kullanacağı dayatılmıştır. Dolayısıyla epistemik ve ontolojik süreçlerin, insanları yakan yok eden evrensellik iddiasındaki Engizisyonun yaptıklarından bir farkı yoktur.

Foucaultyen bir tabirle söylenecek olursa bir epistemik ihlal durumu, tüm insanlık için hayatın realitesinden saptırılmazdır. Epistemik Şiddet (epistemic violation) kavramını Foucault'dan alıp başka bir boyuta taşıyan, ama aynı zamanda yazdığı meşhur eseri "*Madun Konuşabilir Mi?*"de Foucault'nun kendisini "şeffaf entelektüel" olmakla suçlayan Spivak, Batı normlarının yerleşik olduğu entelektüel aktivitenin bir epistemik ihlal olduğunu savunmaktadır. Spivak düşüncesinde, "formel yaygın eğitim sistemi bir bilinç işgal sistemidir. Aynı zamanda toplumsal eşitsizliklerin temelinde de yine o vardır" (2016 s. 65,66). Bilinç işgali, Heidegger'in daseininin otantiklik yolunu kapatan en önemli tarihsel ve toplumsal sorun alanlarından biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Zihnen sömürge edilmiş bir toplum ya da bireyin kendi olması ve kendi için yaşaması mümkün değildir. Zira Hegel'in işaret ettiği "özbilinç" sahibi olmak sorunu yaşamaktadır (2004, s. 127). Dolayısıyla kendine, doğasına ve evrene yabancılaşmaktadır. Yabancılaşma, evren ile bağın kopmasına sebebiyet verdiği için Byung-Chul Han'dan ve Baudrillard'dan söylemiş olduğumuz zamansal akışın sürem tesis edici kıstas noktaları ortadan kaybolmaktadır. Bu durumdaki modern insan, Rabindranath Tagore'un da dediği gibi: "içsel perspektifini kaybeder ve büyüklüğünü, sonsuzla arasındaki yaşamsal bağla değil de kendi cüssesi (sahip olduğu metasal durum) ile ölçer; faaliyetini kusursuz bir uyum -yıldızlı semada, yaratılışın akıcı, ritmik dansında bulunan uyum-yerine kendi hareketlerine göre değerlendirir" (2021, s. 19). Tagore'un sözlerinden de anlaşılacağı üzere modern insanının yegâne sorunu, kozmik bir yabancılaşma değildir. Kozmik yabancılaşmanın getirdiği en derin problem olan kendi tinsel varlığına uzaklaşmaktır. O'na göre "insan, başkalarını itip kakarken kendini yükseltmeye ve diğerlerinden daha fazlasına sahip olduğu iddiasıyla ayrıcalık elde etmeye çalışıyorsa orada Ruh'a yabancılaşma vardır" (2021, s. 22). Yine Foucaultyen tabirle bu, bir kendilik problemidir.

Üçüncü olarak da "kurumsallaşma", insanoğlunun yaratılıştan gelen otantikliğini şarta bağlayan önemli bir başka unsurdur. İnsan ihtiyaçlarını gidermek üzere oluşturduğu biradallıklara kurum denmektedir. Hukuka konu olmuş veya olmamış olmak üzere iki gruba ayrılan kurum, belirli yapılar bağlamında insan eliyle oluşturulduğu halde insanı belirleyebilmektedir. Yapısalcı açıdan bakılacak olursa kurum, insan eylemini ve bilişsel akışı epistemik ihlal gibi şarta bağlamaktadır. Konumuz bağlamında ikincil bir öneme sahip olduğu için kurum konusunu daha fazla ele alınmayacaktır.

Hız ve Anlam İlkesinin Yitimi

Kendisi de Tagore gibi bir Hint olan Gayatri Chakravorty Spivak, onto-epistemik açıdan insanı tanımlarken; "ruhu, kısıp ateşte demlenmesi gereken bir şey" diye anlatır (2016, s. 32). Modern dönemde hız, evrensel genel bir kanun mesabesine

YENİ İLETİŞİM TEKNOLOJİLERİ İLE KIRILMIŞ ZAMAN VE MEKÂN UZAMINDA BENLİĞİN SUNUMU

çıkıştır. Tersine, yavaşlık ise ölümle eşdeğer tutulmaktadır. Hız; siyasi, iktisadi, sosyal ve kentsel tüm alanları abluka altına alan bir mantık biçiminde karşımıza çıkmaktadır (Virilio, 1998 s. 69). Olgusal olarak akışın hızlanması, kozmik bir mesele değildir. Zira yapılan jeolojik ve başka bilimsel çalışmalar, içinde yaşadığımız dünyanın biz var olmadan önce kurulmuş olan yapısı, saat zamanı açısından değişmeden gelmiştir. Buna karşın insanın bilincinin kozmik şartlarında yaşanan rezonans değişimi ise insanın içinde bulunduğu psiko-sosyal şartlardan çok etkilendiğini göstermektedir. Bilincin içinde olduğu durumun insan yaşamındaki rezonansı etkilediğini iddia eden Oliver Sacks, basit motor becerilerle bilinçli edimlerin birbirinden ayrı olduğunu savunmaktadır. O'na göre insanın beyni, iki düzeyde işlemektedir: Biri otomatik işlerken öteki, yani bilinç düzeyi, sıkıştırılabilen veya genişletilebilen zamansal bir yapıya sahiptir. Belirli bir zaman kesitinde algılayabildiğimiz olay sayısı, bizim zaman algımızı yansıtmaktadır. Buna tesir eden en önemli unsur ise bizim dış etkenlere verdiğimiz tepkide yatmaktadır (2021, s. 31-32).

Bir önceki bölümde Ahmet Hamdi'nin zamanın akışı üzerinden dikkatleri çekmeye çalıştığı modern dünya, insan algısının yetenekleri bağlamında ele alınmalıdır. Zira bilincin belirli bir zaman periyodunda kayıt edilebildiği olay sayısı, insanın hızına dair ipuçları vermektedir. Modern dünyada kaydedilebilen olay sayısı bir hayli artmıştır. Bu anlamda, kırsalda boy atan bir bitkinin seyir hızını kaydeden bellek ile fırlatıldıktan birkaç saniye sonra gözden kaybolan bir roketin seyir hızını kaydeden belleğin hız algısı bir olmayacaktır. Bu, aynı zamanda varlığın psikolojik durumuna da bağlı bir olgudur. Oliver Sacks'ın William James'ten aktardığı şu pasajda insanın zaman algısına ve yaratılıştan gelen vasatına dair ipuçları yer almaktadır:

Yaratıkların içsel olarak hissettikleri süreler ve bu süreleri dolduran olayların miktarı bakımından birbirlerinden büyük ölçüde farklı olabilecekleri düşünmek için her türlü nedenimiz var. Von Bear böyle farkların doğanın çehresini değiştiren etkileriyle ilgili kimi hesaplamalar yaptı. Varsayalım ki bir saniyede, şimdi olduğunun aksine sadece on değil on bin farklı olay kaydedebiliyoruz; eğer hayatımız o zaman da şimdikiyle eşit sayıda izlenim içerecek olsaydı, ömrümüz bunun binde biri uzunluğunda olurdu. Bir aydan daha kısa bir süre yaşar, mevsim değişimlerinden bihaber olurduk. Kışın doğmuşsak, Karbonifer çağının sıcakları şimdi bizim için neyse yaz mevsimi de o olurdu. Organik varlıkların hareketleri duyularımızla algılanmayacak kadar yavaş olurdu. Hareket ettiklerini ancak çıkarsayabilir, ama göremezdik. Güneş gökyüzünde kımıldasız durur, Ay neredeyse hiç değişmezdi. Fakat şimdi varsayımı tersine çevirelim ve bir varlığın bizim belirli sürede kaydettiğimiz algıların ancak binde birini kaydettiğini ve dolayısıyla bizden bin kat daha uzun yaşadığını düşünelim. Kışlar ve yazlar ona çeyrek saatler gibi gelecektir. Mantarlar ve hızlı büyüyen bitkiler yoktan öyle hızlı var olacaktır ki anlık yaratılar gibi görüneceklerdir; yılda bir kez açan çalılar, hiç durmadan kaynayan su pınarları gibi topraktan fışkıracak ve yine toprağa düşecektir; hayvanların hareketleri uçan memeliler ve güllerinki gibi görünmez olacaktır; güneş, ardında alevden bir kuyruk bırakarak gökyüzünde bir meteor gibi ilerleyecektir vs.

YENİ İLETİŞİM TEKNOLOJİLERİ İLE KIRILMIŞ ZAMAN VE MEKÂN UZAMINDA BENLİĞİN SUNUMU

Böyle hayali durumların (insanüstüne özgü uzun ömrünü saymazsak) hayvanlar aleminin bir yerlerinde gerçeğe dönüşebileceği fikrini inkâr etmek düşüncesizlik olurdu (Sacks, 2021 s. 29).

William James'in modellemesinde sinematografik akışa benzer bir örgü verilmiştir. Sinematografik akışta, hayatın hızını, akışın içerisindeki unsur sayısı belirlemektedir. Gözün ve beynin işleme prosesi ortalamasına uygun kabul edilen 24 kare yerine daha hızlı ya da daha yavaş akması mümkündür. Benzer biçimde sıkılan insan için geçmek bilmeyen saatler, dakikalar ve hatta saniyeler, kendini bir işe kaptırdığı vakit, hızla akıp gitmektedir. Demek oluyor ki meşgul zihnin faaliyet hızı artmakta ve zaman genişlemektedir. "Beyin faaliyetinin bir düzeyi otomatik olarak işlerken bir diğeri, yani bilinç düzeyi, sıkıştırılabilen veya genişletilebilen esnek bir zaman algısını biçimlendirmektedir" (Sacks, 2021 s. 32). Bunlardan hareketle akış hızını belirleyen ana etmen; idrakimiz, algı hızımız ve verili süre içinde ne kadar olay duyumsadığımıza bağlıdır demek, doğru bir yaklaşım olacaktır.

Byung-Chul Han'a (2021 s. 31) göre duysal bir uzaklaşma, insanı eşya karşısında büyütmemektedir; duysal uzaklaşma ancak fiziksel uzaklaşma sonucunda ortaya çıkmıştır. İnsanı büyüten eşyayı ise uzak ve küçük kılan fiziksel uzaklaşma, yabancılaşmayı getirmektedir. Tıpkı Ahmet Hamdi'nin doğadan uzaklaşan insanın zamanının hızlandığı savına benzer biçimde bir uzamdan kopuştur. Zaman içinde durmak, "zemin üzerinde durmakla" (gerçeklik) paralel işlemektedir. Varlığımızın zamanda ve zeminde ilerlemesi, belirli bir özgül ağırlığa sahiptir ki bu kütlenin hız yoluyla azalması, tarihi akışı inceltmektedir. Jean Baudrillard'ın da "özgürleşen kütle" kavramsallaştırması ile değindiği bu durum, teknolojinin "kütle" mizi yerçekiminden ve zamandan çalmasıyla izah edilebilir. Baudrillard imgesi, bize "modern çağda, teknolojiye, olaylarda ve medyadaki hızlanma kadar tüm iktisadi, siyasi ve cinsel mübadele hızlanmasını" (imler). (...) Ezcümle, "gerçekliğin ve tarihin referans alanından uzaklaşmamıza yol açan bir 'kaçış hızına' yerleştirdiğini görmeliyiz" (Baudrillard 1994'ten aktaran, Byung, 2021 s.32).

Hayatın akışının, tarih oluşturmaları için belirli bir yavaşlığa ihtiyacı vardır. "Hızlanan kütle imgesi", tarihsel tükenişin sebebidir Baudrillard'da. Çünkü tarihin tükenişi, anlamın tükenişi ile eşanlamlı kabul edilir. Manayı örüntüleyen şey, hıza kapıldığı vakit yukarıda da zikredildiği gibi tarihsel referans noktalarından savrularak ayrılmaktadır. Sonuç itibarıyla dağılarak anlam ufkunda dolanıp duran enformasyon parçacıkları, uçsuz bucaksız hiperuzamda kaybolur. Öyleyse hızlanma sonucu tarihsel referans noktalarının gravitesinin kaybolmasıyla, anlam yitimi arasında direkt bir ilişki vardır.

Baudrillard, modern epistemolojik durumu analiz ederken anlam yitimini, salt bir epistemik sürecin dejenerasyonu biçiminde ele almaz. En temelde, hakikatin "gerçekliğin" yok oluşuna dair uyarıda bulunur. Buna göre, simulakr gerçeğin yerine oturmakta ve gerçeklik hiper gerçekliğe ulaşmaktadır. Baudrillard'ın hiper gerçeklik kavramsallaştırması bağlamında okuduğu toplum yapısı da tıpkı dönemin mantığına

YENİ İLETİŞİM TEKNOLOJİLERİ İLE KIRILMIŞ ZAMAN VE MEKÂN UZAMINDA BENLİĞİN SUNUMU

benzer biçimde gerçek değildir. Zira gerçekliğin yerini sembolik ve kavramsal benzerleri almıştır. Somutun yerini sembol ve imajların aldığı bir dünyada Zizek'in, hakikatin defin töreni dediği (2022, 43), olgu ile karşı karşıya kalınır. Defin törenlerinde, ölümler simgesel deftere kaydedilirler ve onlara öldükleri halde topluluğun belleğinde yaşadıkları konusunda ritüelli bir teminat verilir. "Hal"ın askıya alınışı bağlamında sembolik ikame yöntemi, sadece bir psikolojik tatmin meselesidir.

Gelinen aşamada teknoloji, hem insan-insan ilişkilerini hem de insanın gerçekliğe dair bağını tahrip edip koparmıştır. Baudrillard okuması yapan Oğuz Adanır, teknolojinin bilinç üzerindeki etkisini şu cümlelerle dile getirmiştir:

Teknoloji, görselleştirilmiş gerçeklik aracılığıyla bireyi gerçek (reel) olduğuna inandığı bir evrene yerleştirir; çünkü birey bu evreni görmektedir, fakat bu evren, bütünüyle kurgusal bir dünyadır, başka bir deyişle imajlar dışında hiçbir şeyi olmayan yerdir. Kurgusaldır çünkü görüntü temelli gerçekler üretilmekte ve tüketilmektedir. Örneğin televizyon, var olan gerçekliği görüntüye yansıttığı haliyle tek etkili gerçeklik yapmakta ve kendisine bakmayı kaçınılmaz kılmaktadır (2011, s. 8).

Görüntü sinematografik hızlanma imkânı verdiği için akış hızı ya da belirli bir süre içerisinde algılanan olay sayısı artmaktadır. Artık hayatın her safhası görselleştirilmiş episodlar halinde akmaktadır. Demek ki belirli anlam üretimi ve değiş tokuşu hem biyolojik zamanın hem de saat zamanının ortak uyumunda mümkün olabilmektedir. İnsan bilincinin verili tarihsel toplumsal vasatı ne çok hızlı ne de çok yavaş olmamak kaydıyla anlam üretir ve o anlamı yeni bir safhada, yeni anlamlar üretmek üzere referans noktası olarak kullanır.

Anlam yitiminin yegâne sorumlusu hızlanma değildir elbette. Hız ile birlikte menzilin karışması, "yörüngelerin iktidarsızlığı, kütleçekiminin ortadan kaybolmasıdır (*da*) zamansal irkilmelere veya dalgalanmalara yol açar. (...) Tarihin bu anlatı yörüngesi tamamen çökerse olaylar ve enformasyonlar da yığılarak kümelenir. O zamanda her şey şimdiki zamana sıkışır" (Byung, 2021, s. 34).

Günümüzde tüm dromoslar hiperkineziden payını almıştır. Ancak hiçbir şey düşünce kadar hassas değildir. Çünkü düşüncenin zaman ile çok özel bir bağı vardır. Pierre Bourdieu, "*Televizyon Üzerine*" adlı çalışmasında modern dönemde kitle iletişim aygıtları ile birlikte düşüncenin hızlanması üzerine bir eleştiri yapmaktadır. Özellikle televizyonun teşvik ettiği hızlı, yönlendirici ve yüzeysel düşüncüyü ele almaktadır. Bourdieu'nun işaret ettiği gibi kültürel tüketim olan televizyon kullanımı, tıpkı beslenme alışkanlığı gibi fast fooda dönüşmüştür. Kolay ve hızlı tüketilebilir ancak derinlikten yoksun, nitelik olarak da çok eksiktir. Çalışmasıyla Bourdieu, hız ile düşünce arasında bir bağ kurarak derinlikli düşünce için gerekli sindirim zamanına ihtiyaç olduğunu belirtmektedir. O'na göre, Platon'un agorada sergilediği performans ile *fast-thinker*'ların medyadaki performansı çok farklıdır. İvedilik içinde düşünme eylemi mümkün değildir. (1997, s. 33). Böylesi bir düşünme eylemi, düşünme olmanın ötesinde entelektüel aktivitenin hem özerkliğini hem de

YENİ İLETİŞİM TEKNOLOJİLERİ İLE KIRILMIŞ ZAMAN VE MEKÂN UZAMINDA BENLİĞİN SUNUMU

derinlikli olmak zorunda olan analiz sürecini tehdit etmektedir. Ek olarak, düşünme eyleminin özerkliğinin aşınması, egemen fikirler açısından tekelleşmeye yol açmaktadır. Zira *fast-thinker*'lar düşünmenin "başarısızlamadığı" ortamda düşünen ve bunu yayan kimseler olarak bir tekel oluşturmaktadırlar.

Bourdieu, "*fast-thinker*"ların düşünme eylemini mahkûm ettiği, "buyur edilmiş fikirler" alanından söz ederken onların ürettiği fikir ve düşüncelerin zaten olmuş bitmiş ve kabul edilmişliğinden dem vurur. Her konuda sisteme uygun hazır bir düşünce sunan bu medya uzmanları, tartışmaya mahal vermeden domine etmektedirler ve elektronik iletişim herhangi bir fikrin üzerine düşünmeye fırsat vermeyecek kadar hızlıdır. Bourdieu'nun Gustav Falubert'ten ödünç aldığı "buyur edilmiş fikirler" kavramı, çağın içi boş günlük hayatını ve ivedilik içindeki bir düşün eylemine mahkûm edilmesini kavramlaştırması açısından son derece yerinde olmuştur. Çünkü çağımız, gelen enformasyonun tartışılmasını önleyen bir tiranlık yaşamaktadır. Bu sistem içerisinde, -yine Bourdieu'nun tabiri ile- "düşünce, bozguncudur" (1997, s. 34) kabul edilemez. Bourdieu'nun televizyon ve fast düşünce tezine ek olarak Paul Virilio da "insanın dünyayı kavramaya dönük algısındaki dönüşümün temelinde görüntü ve resimlerin televizyon içerisinde hızlanması vardır" (Aykutalp, 2017 s. 431) diye düşünmektedir. Düşünme kapasitesinin belirli bir vasatta ve hızla birlikte düşüşü ama akan enformasyonun bu kapasitenin çok üstünde oluşu, yönlendirilmesini kolaylaştırmaktadır. Düşünce ve hız ters orantılıdır. Goebbels'in propaganda çalışmaları, bu ters orantıyı net bir biçimde ortaya koymaktadır. Propaganda ile savaşın yıkıcı etkileri görünmez kılınmış ve toplum tek vücut gibi hareket ettirilmiştir.

Dijital Benlik Sunumu

Benlik sunumu, kimliğin birey tarafındaki yansıması olarak bireyin içine girdiği kitle ve etkileşim içinde bulunduğu insanlar tarafından algılanma, aynı zamanda kendini ifade biçimi; "verdiği ve yaydığı izlenim" dir (Goffman, 2018 s. 16). Burada birey, onu gözlemleyen gözlemci(ler) arasında bir iletişim süreci söz konusudur. İki boyutlu işleyen süreçte kişi, ilk olarak hem söz ile hem de başka kimselerin anlam yüklediği ortak kodlar ile belirli anlamlar iletir. İkincisinde ise onu gözleyen kesim, birey hakkında değerlendirme yapmak amacıyla belirli doneler bulur ve fikir yürütür. İkinci eylem içerir ve karşı tarafın yüklediği anlamlar ön plana çıkar. Ancak "vitrindeki birey", gerek sözle gerek çizdiği imajla, bilerek ya da bilmeyerek kendini farklı takdim edebilir. "İlki aldatma, ikincisi rol yapmadır" (Goffman, 2018 s. 16). Bu sekansta birey, etkileşimin sürdüğü aşamalarda tüm izleyenlerin üreteceği tepkileri denetim altında tutma isteğinde olacaktır. Çünkü izleyen kesimin onun hakkındaki (güven ya da güvensizlik, sevgi veya nefret, ilgi ya da ilgisizlik) karar alma süreçleri, belirli bazı çıkarımlara dayalı olmak durumundadır. Gözlemlenen şahsa duyulacak güven derecesi, o şahsın sunduğu enformasyon biçimine bağlı olsa da çıkarımda bulunmak pek önemlidir. Gözlemcilerin çıkarımları, gözlemlenen kişi açısından baş edilmesi gereken en önemli

YENİ İLETİŞİM TEKNOLOJİLERİ İLE KIRILMIŞ ZAMAN VE MEKÂN UZAMINDA BENLİĞİN SUNUMU

etkendir. Tabi sahnedeki kişinin zihnindeki amaç, asıl belirleyici olandır. “Etkileşimin devam ettirilebilmesi için yeterli uyumu sağlamak, akıl karıştırmak, yanlış yönlendirmek, karşısına almak” isteyebilir (Goffman, 2018 s. 16). Durum veya amaç ne olursa olsun ötekilerin kendine nasıl davranacağını kontrolünü el altında tutmaya gayret edecektir.

Yeni iletişim ortamlarında kişi gerek yaptığı paylaşımlarla gerek kendi ile ilgili oluşturduğu profil kaydıyla self kontrol, bir dijital kimlik yaratmaktadır. Klasik iletişim sürecinde çoğunlukla fiziksel varlığın temellendiği bir kimlik örüntüsü; dijital kimlikte, siber uzamda oluşturulmuş bir avatar vardır. Evvelce kimlik inşasının ve benlik sunumunun yaşam alanı olan ev, okul, sokak, işlik ve benzeri mekânlar, yerini siber ortamlara bırakmıştır. Bu nedenle geleneksel benlik sunumunun da yerini “avatar benlik” sunumuna bırakması gereklidir. Goffman’ın işaret ettiği kontrol arzusu, dijital benlik sunumunda görece kolay olmaktadır. Kişi, ihtiyaç duyduğu güvenin öreceği hikâyeye bağlı olduğunu düşündüğünden ve aynı zamanda yüz-yüze iletişime nazaran zayıf bir etik sorumluluk baskısı hissettiği siber ortamda rahat davranır. Çünkü doğruyu yanlıştan ayırt edecek fiziksel yakınlık yoktur. “Dijital mecralarda kimliğin doğru ve yanlışını belirleyen karar merci, kimliği yaratan bizleriz. Zira hikâye ve kurgudaki kelime ve imajların seçimi bize ait” (Rheingold, 1993 s. 61). Benlik sunumunun temel motivasyonu güven inşası olduğundan asıl ben, her durumda netlik kazanma arzusunda olsa da işin içine izleyicinin zannı dahil olduğu için sorun yaşanabilir.

Modern performans öznesi, siber sahnede canlandırdığı rolü oynarken ciddiye alındığını ve inandırıcı olduğun feedback yoluyla anlamaya çalışır. Bunu yaparken hareketsiz bir toplumsallaşma biçimi ile ve fiziksel varlığını göstermek zorunluluğu olmadan yapmaktadır. Birey, dijital ortamlarda hızlı; kolay biçimde haber ve bilgi edinebilir ayrıca kendine ait paylaşımda bulunabilir iken herhangi mekânsal ve zamansal kısıtın içine girmez. Bu platformların bireye sağladığı olanaklar yoluyla sanal ilişkilene sürecinde birey, olduğundan farklı görünme eğilimindedir. Özellikle profil oluşturma aşamasında sevdiği ve ilgi çeken niteliklerini ön plana çıkarırken istenmeyeceğini düşündüğü özelliklerini gizleme yoluna gider. Bundan ötürü dijital ortamlarda, neyin sahte neyin hakiki olduğu konusu her daim bilinemeyebilir. İstenmeyen niteliğin örtük tutulmasına sebep, yukarıda değindiğimiz gibi kimliğin zarar görme korkusu ve kontrolün elde tutulma isteğidir. Kimlik; inanç, ideoloji ve değerlerle ile ilintili süreçlerde birey, bilişsel çelişki içine girmekten kaçınma eğilimi psikik durumundadır. Leon Festinger, “Bilişsel Çelişki” kuramı ile bu gerçeğe işaret etmektedir. Bunun için “tetikte olma” davranışı içine girilir ki Festinger’e göre eylem ve tutumun tutarlı olmadığı durumda ortaya çıkan stresin tolere edilmesi zordur. Hayatın sürekli bir analizi ve pozitif yönlerini ön plana çıkarılması biçiminde cereyan eden bu süreçte birey, kendinin ne denli iyi, akıllı, takdir edilesi olduğunu göstermek için kendini öteki ile kıyaslama eğilimindedir (Festinger, 1954 s. 119).

YENİ İLETİŞİM TEKNOLOJİLERİ İLE KIRILMIŞ ZAMAN VE MEKÂN UZAMINDA BENLİĞİN SUNUMU

Sanal ortamlarda arı-duru bir hayatın öznesi olduklarını ima ederken hayatın tek boyutlu işlemediği gerçeğini gözden kaçırmaya çalışırlar. Özgür ve istediği her şeyi yapabildiğini ima eden ve bunu yaparken de kendini öteki özne ile kıyaslayan modern “performans öznesi”, mutlaklaştırmayı meslek edinmiş liberal kapitalizmin istediği performansı sergilemektedir. Salt bir yaşamı, çalışmamayı, sınırsız tüketimin olası oluşunu, sağlıklı fit bir bedeni, emeksiz kazanmayı, mutlaklaştırmaktadır (Byung, 2020 s. 12). Oysa hayatta her olgu zıddı ile kaimdir. Her şeyde madalyonun iki yüzü vardır; Byung-Chul Han’ın “modern performans öznesi köle” dediği bu bireyin benlik sunumu insani asaletten pay almamış yalnızca ona biçilen kool kölelik rolünü oynamaktadır. Yine Byung’a göre bu birey, her şeyde madalyonun pozitif yüzünü mutlaklaştırdığı için özü itibarıyla tam bir köledir (2020, s. 12). Hayat madalyonundaki tüm pozitif yüzleri mutlaklaştıran ve bunu salt bir yaşamın üzerine yerleştiren modern birey, benliğini “efendi” olarak takdim etse de Hegel’in “Efendi-Köle Diyalektiği”ndeki efendi değildir. Hegel’in efendisini köleden ayıran şey, aşırılık ve yaşam keyfinin dert edilmesinde ortaya çıkar.

Yukarıda yapılan tüm benlik tanımlarında benliğin inşasını ve sunumunu yapan birey, “fail özne” ön kabulü ile ele alınır. Ancak günümüz öznesi bir “özne (subjekt) değil, kendini sürekli yeniden tasarlayan, yeniden icat eden bir *proje*(proje)t-dir. Öznelikten projeliğe geçişte bir özgürlük duygusu eşlik ediyor” (Byung, 2020 s. 11). Ama projenin kendisinin bir zorlama olduğunu pekâla biliyoruz. Hatta bunun bir boyun eğme ve tabi olma süreci olduğunu da. Birey, benlik sunumu veya gündelik aktivitesinde dışarıdan gelen herhangi bir baskı olmaksızın “ben”ini inşa eder ve sunarken daha güzel bir performans ortaya koymak adına içsel bir zora kendi kendini tabi kılmaktadır. Özgürlüğün kendisinin bir baskı aracına dönüştüğü bambaşka bir dönemden geçmekteyiz. “Yapabilme özgürlüğü, emir ve yasakların dile getirildiği *yapmalısından* daha fazla zorlama üretiyor” (Byung, 2020 s. 11).

Daha çok taklitten beslenen günümüz “özneleri”, Foucault’nun işaret ettiği, “deneyim ile özneleşmiş olanlar” (Gürsoy, 2018, s. 99) değildir. Çünkü hayatları, bilgi, normatiflik ve öznellik arasındaki karşılıklı bağıntıdan yoksun bir tecrübi süreçtir. Performans toplumunda benlik sunumu, imitatif süreçlerde ilerlerlerken ve herkes aynılığın cehenneminde kendini yaratırken otantiklik, ahlaki bir güç gibi elde tutulmaya çalışılıyor. İnsanın kendine sadakati diyebileceğimiz bu tutum, ilk bakışta olumlu bir şey gibi görünse de modern insanın bencil bir ben inşası, kendini bulma ve kendini gerçekleştirme süreçlerini zehirlemektedir. Zira toplumsal anlam ufkundan ve ortak değerler sisteminden beslenememektedir. Benlik sunumunda kendilik çok önem arz etse de bunu her tür isani toplumsal süreçten münezzeh sürdürmek anlamlı bir benlik yaratmaz. Byung-Chul Han, bu sürecin sağlıklı işlemesi için olması gereken durumu, Charles Taylor’dan şu cümlelerle izah etmektedir:

Taylor’a göre kendine has benlik tasarımı bencil olmamalı ve toplumsal bir anlam ufkunun arka planıyla birlikte hareket etmelidir. Bu ona kendiliğin ötesinde bir önem bahsedecektir. Ancak tarihin, doğanın taleplerinin, türdeşlerimin ihtiyaçlarının, yurttaşların yükümlülüklerinin, Tanrı’nın çağrısının veya benzer derecede başka

YENİ İLETİŞİM TEKNOLOJİLERİ İLE KIRILMIŞ ZAMAN VE MEKÂN UZAMINDA BENLİĞİN SUNUMU

herhangi birşeyin sonuçları etkileyen bir rol oynadığı bir dünyada yaşarsam, kendi kimliğimi de ancak o zaman düzensiz olmayan bir biçimde tanımlama imkanına sahip olurum. Otantiklik, kendiliğin ötesindeki alandan gelen taleplerin düşmanı değildir, tam tersine bu talepler onun ön koşuludur (2021, s. 26).

Bu açıdan bakıldığında, benlik arzındaki otantiklik ve toplumsal dinamikler arasında bir dışlama söz konusu değildir. Ona rağmen günümüz performans öznesinin kendine haslık olarak yaratıp sunduğu kimlik/benlik, toplumun muarızı biçimini almıştır. Özellikle sosyal medyada yapılan sosyo-ekonomik olaylara dair fikir beyanlarında görüleceği üzere, kendi dışında kalan tüm toplum ve düşünce iklimlerini “aptal, arkaik, yakışsız” şeklinde sunma gayretinde göze çarpmaktadır bu durum. Hiç kimse bir diğerini makbul olduğunu kabul etmemektedir. Bu narsistik yaklaşım toplumlaşma sürecini en derinden sarsmaktadır. Kendine has, kendi gibi kalma gayreti, “bütün değerleri tuzağa düşüren” kapitalist piyasa değeridir. O sebepten ötürü dijital dünyada amaç, içerik ve biçim ciddi bir uyum sorunu yaşamaktadır. Çağımızda her birey sıradışı ve farklı olmak çabası, Byung’un deyimiyle “otantiklik zorlaması”, asıl olarak aynılığa hizmet etmektedir. Çünkü Taylor’ın işaret ettiği gibi farklılıklardan beslenen ve onlar içinde kimlik bulan bir farklılıktan ziyade, öteki kimliğe koşut olarak doğan bir kendiliktir.

Otantiklik kültü, aynı zamanda kimliği tümelden tekilliğe çekmektedir. Daimi bir biçimde kendilik yaratma gayesi toplumu atomize etmektedir. Birey, toplumun “ekmeği ile” ama toplumdan arı bir hayattan ve toplumun otantikliği yok eden bir düzlem olduğundan şikayetle hareket ediyorsa toplum davranışının değerinin düştüğüne işaret eder. Zorlama bir yönelimle otantik olmaya gayret eden birey, narsist içe bakış ve kendi psikolojisiyle uğraşma tuzağına düşmüştür. 18. yüzyılda sahne ve dekorların fon olarak eşlik ettiği benlik sunumu, peruklar, maskeler ile yapılırken; 19. yüzyılda sahne artık ışıktır teatral temsilleri yerini içsel kültürden klasik görünüme geçer. Sahnede kullanılan kostüm ile sokakta kullanılan birbirinden ayrılır. Tek tip kıyafetler, jeanler her yerdedir. Fantezi moda ve kıyafetten ayrı düşer, renklilik ve çeşitlilik azalır. Ancak günümüzde özgürlük zorlaması ile samimiyet ve üryanlık sistemi devreye girmektedir. Ruhun ve bedenın perdesiz dolaştığı benlik sunum süreçlerinde özel ve mahrem her alan sonuna kadar teşhir edilir. “Otantiklik toplumu, bir samimiyet ve çıplaklık toplumdur. Ruh-çıplaklığı ona pornografik özellikler kazandırmaktadır. Özel alan ve mahremiyet ne denli ifşa ediliyorsa sosyal ilişkiler o denli sahici ve otantik sayılır. Bu durum modaya da yansımıştır. Günümüz modası bariz pornografik özellikler taşımaktadır. *Biçimlerden* ziyade *et* gösterilmektedir” (Byung, 2021 s. 27,28). Benlik sunumu açısından günümüz dünyası jest ve mimiklerin taşındığı ritüeller, yerini sahicilik adı altında “çığlık”, “kabalık” ve “barbarlığa” bırakmıştır.

Egemen kamusal bilinçdışılık, egemen kamusal tartışma alanları, tartışma biçimleri, tartışılan olay ve olgular, genel toplumsal anlam ufkunun düzeyini göstermektedir. Bu cümleden hareketle bireyin benlik arzı o içinden çıktığı toplumun genel yapısına dair izler taşımaktadır. Günümüz toplumu, emeğin ve anlam

YENİ İLETİŞİM TEKNOLOJİLERİ İLE KIRILMIŞ ZAMAN VE MEKÂN UZAMINDA BENLİĞİN SUNUMU

üretiminin arkaik sayıldığı bir toplum olarak ruhun gelişimine yönelik herhangi bir yönelim içerisine girmez. Çiçero, kültür tanımı yaparken “cultura animi” kavramını kullanır. Cultura animi, nefsin terbiyesine ve öteki öznenin sınırlarına riayet etmekte bulur kendini. Daha veciz bir ifade ile söylenecek olursa kültür, insanın zevk ve muhakeme geliştirmiş olma halidir. Nefsin terbiye edilmişliği için kullanılan kavramla insanın gerekli bilgiyi alarak belirli ilkelere göre davranma, hukuk içerisinde kalma, kendine hâkim olma ve en önemlisi kişilik sahibi olmayı içermektedir (Özlem, 2000, s. 142).

Pejoratif dil her tarafı kuşatmış durumda. Özellikle bir takım fenomen tipler ve benzeri içerik üreticileri (bunlar aynı zamanda rol modeldir) sansasyonel paylaşımlar, küçük düşürücü şakalar, ofansif cinsel çıkışlarla ve teşhircilikle “son insanın” benlik sunumu eylemini gerçekleştirmektedirler. Ambulansa yol vermeyen, engelli arabasını tekmeleyen, otobüs durağını ve stadyum koltuklarını parçalayan, yemeği şova dönüştürenlerin ilgi delisi narsistik kişilik özelliklerinin onları bu denli çılgınca şeyler yapmaya zorladığını söylemek için alim olmaya gerek yoktur. Oysa ritüel içi davranış kalıpları ve ona bağlı benlik sunumunda belirli değerler sistemine ve aynı zamanda toplumsala angaje bir duruş söz konusudur. En ciddi eylemi bile oyun düzlemine indirgeyen “homo ludens”, taşkınlığı ve eksantrikliği bir meziyet sanmaktadır. Yapısökümün de ötesinde kültürel bir dejenerasyonla “mekânlar gittikçe daha fazla erozyona uğramaktadır. Kültür profanlaşmakta ve kutsallığı bozulmaktadır” (Byung, 2021 s. 33). Byung-Chul Han bunu izah ederken “kolektif narsizm” kavramını kullanır. O’na göre kolektif narsizm, insanlardaki erosu yani yaratıcı yaşam enerjisini tasfiye etmektedir. Kültürün letafet kaynakları bariz bir şekilde yok olmakta ve bu nedenle toplumun biraradalığı zedelenmektedir. Sonuçta toplumun eros olmadan ulaşacağı yer, büyüsüz ve sınırsız açılmalıdır. Böylesi bir düzen içerisinde sansasyon olmadan görünürlük elde edemeyen birey, her şeyi görünmeye ve görmeye feda etmektedir. Hakeza neoliberalizmin performans emrine itaat, sonsuz bir döngü halinde “duraklama” ve düşünme fasıllarını yok ettiği için yarım kalmışlığın evreninde her fail ve fiil avare kasnak misali dönüp durmaktadır.

Bahse konu benlik sunumunun içerisinde cereyan ettiği en etkili ve özgür ortam, sosyal medyadır. Sosyal medyada insanlar kolaylıkla içerik üretip herhangi bir editoryal elekten geçmeden broadcast edebilmektedir. Bir yönüyle çok özgür ve demokratik olan süreç, bir başka yönüyle çok tehlikeli olmaya başlamıştır. Kültüre edilmeden ve belirli değerler çerçevesinde ıslah edilmeden hayata girmiş teknolojiler, binilen atın süvarisini kaçırıp duvardan duvara çarpmasına benzer bir durum yaratmıştır. Zira her insani yapının toplumsal olana uygun ve anlam üretir bir şekilde kullanılması gerekmektedir. Öte yandan oluşturulmuş her yapı kullanan insanı belirleme gücünü barındırır. Sosyal medya da kullanan insanların düşünme ve eyleme biçimlerini bariz biçimde belirlemektedir.

Sosyal medya, bir takım kendine has koşullar ile içerik üretmeye imkân yaratmaktadır; epizodik olmak gibi. Elektronik ortamda birey, kendisi hakkında data

YENİ İLETİŞİM TEKNOLOJİLERİ İLE KIRILMIŞ ZAMAN VE MEKÂN UZAMINDA BENLİĞİN SUNUMU

üretirken kısa, kesik ve geçici olmak zorundadır. Ondan dolayı onto-epistemik olarak bilinçte yaratılan şey, “balık hafızasıdır”. Oysa bilgi ve değer üretimi için edinilen enformasyonun belli süreçlerden geçirilip kavram(a) aşamasına ulaşması gerekmektedir. Halbuki sosyal medyada üretilen içerik ve içeriği üreten bireyin (fail özne), günün koşulları gereği çok kısa bir ömrü vardır. Bu açıdan unutulmak gibi ontolojik açıdan ölüme eşdeğer bir sonuç ortaya çıkmaktadır. Bilgi, VEBB Piramidi’nin hiyerarşik yapısı gereği, verinin bilgelik yaratması için belirli süreçlerin yaşanması gerekmektedir. Epistemik olarak bilginin bilgelik yaratması, bilgi kırıntısının limbik sistemin üst kısmında kavramsal aşamaya erişmesi ve orada işlenmesi gerekmektedir. Daha önce Boudieu’dan da örneklendirip açıklamaya çalıştığımız gibi hızlı, kısa ve kesik olanın işlenmesi ve kalıcı olması mümkün değildir ki bunun adı, unutulmak zamansız bir ölüme terk olunmaktır. Sosyal medyada içerik üretip paylaşan birçoğu da unutulmak ölümden korktuğu için sansasyon ile ayakta kalmaya çalışmaktadır.

Konumuz bağlamında sosyal medyanın en önemli yönü, “özgürlük” ve “rahatlıktır”. Her insanın içerik üretirken, hiçbir soyut veya somut engele -fiziki olarak/mekansal ve soyut olarak/değersel- takılmadan kendini ifade edebilmesi her şeyini dışa vurması ve hatta bunda aşırıya gitmesidir. Foucault, toplumca ayıpsanan veya değerler sistemi açısından uygun olmadığı düşüncesi ile bastırılmış olan bireysel bilginin (gnoseolojik) insanlar tarafından Hristiyan itiraf pratiği ile dışa vurulduğunu bunun da kendilik mücadelesi olduğunu savunmaktadır. O’na göre cinsellik, akıl hastalığı, hastalık, suça eğilim veya ölüm gibi bireyde saklı olan bilginin/deneyimin kurumsal bir doğruculuk sistemi ve Hristiyanlığın itiraf pratiği ile bireyden çekilip alınarak bireyin kendi oluşu paradoksal biçimde engellenmektedir (Foucault, 2017 s. 196). Hakikat üretim sürecinin ana ritüeli olarak dışavurum, bir başka deyişle itiraf; sosyal medyada, perdenin arkasındaki Peder’e içini dökmekten ve günahlarını aktarmaktan daha kolay bir mecra olmuş durumda. İtiraf pratiği ile insanın özneleşme süreci, -ki sosyal medyadaki benlik arzının en temel motivasyonu “ben varım, buradayım” dır- insan ruhunun söylem ve ifşa üzerinden benlik elde etme sürecidir. Foucault’da günah çıkarma eylemi üzerinden işleyen itiraf pratiği, varoluş ve statü olgusudur (2019, 2019 s. 57). Sosyal medyada sürmekte olan bir dışavurum süreci de kendilik mücadelesi olarak kabul edilmelidir. Çünkü sosyal medyadaki eylem, hem fiziksel dünyada yaşıyormuşçasına toplumun bir üyeliği, aidiyeti eylemi hem de sansüresiz bir kışkırtma söylemidir (Foucault, 2013, s. 25). Sosyal medyanın teknolojik koşulları, sınırlılıkları ve son insanın haleti ruhiyesi, tüm bu eylem ve pratikleri belirli kültürel örüntülerin, sabrın, saygı, hoşgörünün ve ritüelin etkisini yitirmiş olduğu bir uzamda olmaktadır.

Sonuç

19. yüzyıldaki politik ve iktisadi değişim, endüstri ve demokrasinin yükselişi ile olmuştur. Eskiden zayıf olan toplum kesimleri giderek güçlenmiş ve sosyo-politik süreçlere katılmaya ve daha çok talepte bulunmaya başlamıştır. Feodal sistemler

YENİ İLETİŞİM TEKNOLOJİLERİ İLE KIRILMIŞ ZAMAN VE MEKÂN UZAMINDA BENLİĞİN SUNUMU

etrafında kümelenen insan kitleleri şehirler ve ışıkların etrafında yoğunlaşmaya başlamıştır. Bununla beraber mutlakçı yönetimler de zayıflamaya, toplum üzerindeki kahhar etkilerini yitirmeye başlamışlardır. Özellikle 19. yüzyılın ortalarından bu yana orta sınıf, belirgin biçimde hak iddiasıyla ortaya çıkması, işçi dernekleri, siyasi partiler ile örgütlü bir hayat anlayışı beraberinde getirmiştir. Daha evvel dar bir zümreye ait olan siyasi aktörlük ve söz söyleme eylemi, geniş bir toplumsal kesim tarafından kendi lehine kullanılmaya başlanmıştır. Günümüz siyasi aktörlüğün karizmatik hatip tipinin ilk örnekleri o tarihlerde sahnedeki yerini almıştır. Tüm bu süreçler 20. yüzyılın ilk çeyreğinde ve Birinci Dünya Savaşından sonra hızlanarak devam etmiştir. İlk dünya savaşı, nihayete erdirdiği imparatorluklar ve monarşiler yerine halkın egemenliğine dayanan cumhuriyet yönetim şeklini ortaya çıkarmıştır. Tabi bu dönemin modern demokratik dönüşümü kendi yılanını kendi koynunda taşıyarak günümüz sahnesine ulaştırmıştır. İlk defa kitle toplumu veya belirsiz, tanımsız halk yığınları ortaya çıkmıştır. Tanımsız halk yığınları da “son insanı” çıkarmıştır. Ciddiye alınması gereken bu “başıbozuk” tanımı zor halk kitleleri, siyaset sahnesini ele geçirmeye başlamıştır. Freud, 1921 yılında yazdığı *Kitle Psikolojisi ve Benlik Analizi* isimli eseri ile bu tanımı zor halk yığınlarının ve sıradan yurttaşın benlik analizi işine girişmiştir. O’na göre kitle, popülist ve demagojik duyarlılıkları olan aynı zamanda, karizmatik liderin hipnotik çıkarsamalarına dayanan bir şeydir (2023, s. 10). Biz de bu çalışma bağlamında bireyi; bir toplumsallığın, bir klan üyeliğinin, bir kast hiyerarşisinin, bir statünün ve belirli bir süre ve amaç uğruna içinde kaldığı yığının onu nasıl inşa ettiğini ve kitlesel bilinçdışında neler yaşadığını; kendini nasıl tanımlayıp toplum sahnesine ne şekilde çıktığını analiz etmeye çalıştık.

Teknolojinin etki ve imkanları dolayımı içerisinde, psikolojik olarak, kitlenin baskısını aile ve yakın çevrenin etkisinden daha fazla hisseden modern birey, kendini tanımlar ve benliğini arz ederken ciddi bir yanılgı içine düşmüştür. Çünkü özgürlük yanılsamasına kapılmıştır. Zira özgürlük yanılsaması bireyi sanki kozmik sistemdeki veya değerler sistemindeki herhangi bir etki yokmuş gibi davranmasına sebebiyet vermektedir. Onun yerine içsel bir baskı onu, kendini tüketen bir döngünün içine sokmuştur. İnsanların geleneksel klan üyeliğinden ve değerler sisteminden çıkartan bu yeni normal, doğal bağın kopmasından sonra bir takım yeni özel şartlar altında kendini gösteren görüngüleri, değişik sebeplere dayandırarak hareket etmeye başlamıştır. Özel ve çoğunlukla içten gelen güdülerin ve toplumsal dürtülerin harekete geçirdiği birey, kolektif narsist etki ile tüm yaşamını tüketerek ürüntülemeye çalışmaktadır. Paradoksal olsa da insanlar kendilerini var ederken ve sahnede performe ederken artık hiçbir etkinliklerini “sürem tesis eden” zaman ve mekâna dayandırmamaktadır. Kültür ve değerler profanlaşmakta, kolektif narsizm ve haz odaklı tüketim her yanı sarmaktadır. Ritüel ve seremonilerin yaşamı kutsayan, düzenleyen, yaşanılır kılan ve estetiğe bağlayan etkisi yitirilmekte ve kolektif hayat tuzla buz olmaktadır. Buna bağlı olarak birey ve kimlik atomize olmaktadır. Thanatos, erosun önüne geçerek tüm insani eylemlerin fesad içinde zevk veren yüzü

YENİ İLETİŞİM TEKNOLOJİLERİ İLE KIRILMIŞ ZAMAN VE MEKÂN UZAMINDA BENLİĞİN SUNUMU

olmaktadır. Neredeyse ortamın bilimsel haritası çizilirken, “nerede o eski...” diye başlayan cümlelerle nostaljiye kapılmamak imkân sınırlarının dışına çıkabilir.

Gelinen noktada bireyi tanımlamak ve onun kendini arz biçimlerini analiz etmek için başvurduğumuz bilimsel referanslar o denli eksik kalıyor ki, klasik ontolojik bir insan tipolojisi yapmak zorlaşmaktadır. Zira insanın daha evvel yapılmış olan tanımları artık genellikle anlam ifade etmemektedir. Bu noktadan hareketle çalışmamızın odağına yerleştirmiş olduğumuz benlik kavramı için yeni bambaşka tanımlamalar ve çağın ruhuna uygun yaklaşımlar gerekmektedir. Onun için yakın sayılabilecek bilimsel çalışma ve yaklaşımların işin içine dahil edildiği benlik ve self arz tanımları ön plana çıkmıştır. Bu çalışmaların başında ise “benlik sunumu” kavramının babası olan Erving Goffman’ın çalışmaları ve yaklaşımı benimsenmiştir. Goffman’a göre modern dönem insanı bir performans öznesidir ve onun her iş için ayrı bir personası vardır. Dolayısıyla katmanlı kimlik yapısıyla yalın ve anlaşılır olmanın çok ötesine geçmiştir. Aynı zamanda onun hayat tarzı, yeni normal içinde her şeyi ters yüz etmiştir. Söz gelimi daha evvel mevcudiyetinin değer taşıdığı şeyler belirli bir ulviyet içerisinde yapılır, teşhir edilme gereği duyulmaz iken, artık teşhir edilmeden tanımlanması söz konusu bile değildir. Bundan çok uzak olmayan bir tarihte Anadolu’nun herhangi bir yerinde evine bir yiyecek maddesi götüreren insan, “olan var olmayan var” mantığıyla, gösteriştense uzak durmak motivasyonu ile götürürken; şimdi insanlar günün her öğününde yediği yemeği ve kurduğu sofrayı göze sokar gibi teşhir etmektedir. Goffman gibi modern insanı analize soyunmuş bir başka isim olarak Byung Chul Han’ın “*Şeffaflık Toplumu*” tipipijisine uygun biçimde her iş, teşhir ve reklam motivasyonu ile yapılmaktadır. Eskinin gözden uzaklıkla anlam kazanan kült değeri, şimdi teşhir ile göze sokularak, “görünmüyorsa yoktur” biçimine indirgenmiştir. Giz’in yerini sınırsız açıklık almıştır.

Tüm bu değişim dönüşüm, bireyi gösteri dünyasında yaşıyormuş yanılsamasına hapsettiğinden, aşırılığı, “iyi performans” şeklinde algılamaktadır. Oysa “dur”, “düşün” uygunsuzsa “eyleme geç” olması gerekmektedir. İnsan yaratılmış bir varlık olarak kendi vasatına uygun davranmakla bilişsel sükûn bulur. Huzursuz çağın huzursuz insanı, ontolojik şartlardan ötesi varmış gibi davranmakla kendini kandırmaktadır. Yeni bir paradigma yaygın bir hal almakta, performans öznesi cool köle her yerde her an hazır kıta kendi varlığına ve mutlakiyet attettiği canlılık hali için çalışmaktadır.

Bu çalışma ile elde edilen bulgular ışığında denilebilir ki; benlik arzı, onto-epistemik bir süreç olarak zaman ve mekân biraradalığına bağlı ve gelinen aşamada zamanın ve mekânın baskısı ortadan kalkmaya yüz tutmuştur. Yeni insan, bu hal içerisinde, kendi onto-generic realitesine dair bir miyopluk içerisinde. Çünkü bireyler, teknolojik iletişim ortamlarında kimlik ve benlik oluşturma aşamalarında gerçeklikten uzaklaşmaktadırlar. Gerçekle pek bağı olmayan ve çoğunlukla mimetik arzu ürünü bilgiler yoluyla kendilerini sunmaktadırlar. Kendi karakterlerine dair katı tutum ve kendi gerçekliğini temsil etmeyen donelerle, idealize edilmiş benlikler

YENİ İLETİŞİM TEKNOLOJİLERİ İLE KIRILMIŞ ZAMAN VE MEKÂN UZAMINDA BENLİĞİN SUNUMU

biçiminde ortalığa saçılmaktadır. Artık beğenilme, niceliksel bir varoluş sermayesidir. Çünkü idealize edilmiş benlik dış onaya muhtaçtır. Onay almak için tüm görgü ve letafet kurallarını hiçe sayan çıkışlar, çağın ruhunu yansıtan en bariz eylemle

KAYNAKÇA

Adanır, Oğuz, “Teknolojik gelişmeden nesne teknolojisine ya da toplumsal gelişme nasıl durakladı?”, *Özne: Baudrillard Sayısı*, 14. Kitap, 2011, s. 8.

Aktay, Yasin. (2024, 12 Ağustos). Taha Abdurrahman’ın Mutlak kötülüğe karşı fikir nöbeti *Yeni Şafak Gazetesi* <https://www.yenisafak.com/yazarlar/yasin-aktay/taha-abdurrahmanin-mutlak-kotuluge-karsi-fikir-nobeti-4638229> Erişim Tarihi: 16.01.2025.

Aykutalp, Aykut. (2017). *Hız Siyaseti: Paul Virilio’nun Dromoloji kuramı*, *The Jurnal of Academic Social Science*, Number: 61, p. 429-440

Byung, Chul Han. (2020). *Psikopolitika: neoliberalizm ve yeni iktidar teknikleri*, (Çev.: Haluk Barışcan), İstanbul: Metis Yayınları.

Byung, Chul Han. (2021). *Ritüellerin yok oluşuna dair*, (Çev.: Çağlar Tanyeri), İstanbul: İnka Kitap.

Byung, Chul Han (2021). *Zamanın kokusu: bulunma sanatı üzerine bir deneme*, (Çev.: Şeyda Öztürk). İstanbul: Metis Yayınları.

Festinger, Leon. (1954). A Theory of social comparison processes, *SAGE social science collection*, 7(2), 117-140.

Feyerabend, Paul Karl. *Akla veda*, (Çev.: Ertuğrul Başer), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Foucault, Michel, (2013), *Cinselliğin tarihi*, Fransızca’dan Çeviren: Hülya Üğür Tanrıöver, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Foucault, Michel. (2017). *Öznellik ve hakikat*, Collège de France dersleri 1980-1981, Çeviren: Sibel Yardımcı, İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Foucault, Michel, (2019), *Kendini biçimlendirme teknikleri, kendini bilmek içinde*, 26-67. Hazırlayanlar: Luther H. Martin, Huck Gutman, Patrick H. Hutton,

Freud, Sigmund. (2023). *Kitle psikolojisi ve benlik analizi*, (Çev.: Saffet Emrem) İstanbul: Can Sanat Yayınları.

Giddens, Anthony. (2004). *Modernliğin sonuçları* (Çev.: Ersin Kuşdil), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Goffman, Erving. (2018). *Günlük yaşamda benliğin sunumu*, (Çev.: Barış Cezar), İstanbul: Metis Yayınları.

Gürsoy, Özgür. (2018). Siyaset (veya Etik): Foucault’nun “Kendilik ilişkisinin” normatif bağlılığı, *Cogito*, Sayı: 91, 96-112.

Hegel, G. W. F. (2004). *Tinin görüngübilimi*. (Çev.: Aziz Yardımlı), İstanbul: İdea Yayınları.

İllich, İvan. (2023). *Okulsuz toplum* (Çev.: Kübra Öztürk), İstanbul: Şule Yayınları.

YENİ İLETİŞİM TEKNOLOJİLERİ İLE KIRILMIŞ ZAMAN VE MEKÂN UZAMINDA BENLİĞİN SUNUMU

- Minsoo, Kang. (2015). *Avrupa imgeleminde otomatlar: yaşayan makinelerin olağanüstü düşleri*, (Çev.: Orhan Düz), İstanbul: İthaki Yayınları.
- Pierre, Bourdieu. (1997). *Televizyon üzerine* (Çev.: Turhan Ilgaz). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Rheingold, H. (1993). A Slice of life in my virtual community. Linda M. Harasim (Ed.), *Global networks: computers and international communication*. (s. 57-81). Cambridge: MIT Press.
- Schmitt, Carl (2020). *Kara ve deniz*, (Çev.: Gültekin Yıldız) İstanbul: Vakıfbank Kültür Yayınları.
- Şebüsteri, Mahmud-ı (2015). *Gülşen-i Raz*, (Ed. Ali Alkan İnal), (Çev.: Abdülbaki Gölpınarlı) İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Sacks, Oliver (2021). *Bilinç nehri*, (Çev.: Dürrin Tunç), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Spivak, Gayatri Chakravorty. (2016). *Madun konuşabilir mi?* (Çev.: Dilek Hattatoğlu, Gökçen Ertuğrul, Emre Koyuncu), Ankara: Dipnot Yayınları.
- Spivak, Gayatri Chakravorty. *Yapısöküm postkolonyalizm madunluk* (Çev.: Soner Torlak), İstanbul: Zoomkitap
- Özlem, Doğan. (2000). *Kültür bilimleri ve kültür felsefesi*. İstanbul: İnkılap
- Tagore, Rabindranath. (2021). *Sadhana: hayatı anlamak*, (Çev.: Ufuk Coşkun). Ankara: Doğubatı Yayınları.
- Tanpınar, Ahmet Hamdi (2024). *Saatleri ayarlama anstitüsü*, İstanbul: Dergâh Yayınları.
- Türk, Gül Dilek., Bayrakçı, Serkan. & Akçay, Elif. (2022). Metaverse ve benlik sunumu, *The Turkish online journal of design, art and communication- TOJDAC*, 12(2), 316-333.
- Virilio, Paul. (1998). *Hız ve politika* (Çeviren: M.Cansever), İstanbul: Metis Yayınları.
- Yırtıcı, Hakkı (2009) *Çağdaş kapitalizmin mekansal örgütlenmesi*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları
- Zizek, Slavoy (2022). *Yamuk bakmak: popüler kültürden Jacques Lacan'a Giriş*, (Çev.: Tuncay Birkan) İstanbul: Metis Yayınları.



İTERAKTİF IŞIK TASARIMI İLE DUYGUSAL MEKÂNLARIN İNŞASI

*Memet Ali ZEREN**

Özet

Sahne tasarımı, çağdaş performans sanatlarında yalnızca fiziksel yerleşimlerle sınırlı kalmayıp, izleyiciyle kurulan duygusal ve psikolojik etkileşimleri de kapsayan çok katmanlı bir anlatım alanına dönüşmüştür. Bu çalışma, interaktif ışık kullanımının sahne üzerinde yalnızca görsel estetik yaratmakla kalmadığını; aynı zamanda izleyicinin duygusal durumu ve mekânsal algısını yönlendiren temel bir araç haline geldiğini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Günümüzde sahne, sabit bir yapıdan çıkarak izleyiciyle etkileşim kuran, duyarlı ve dinamik bir iletişim yüzeyi olarak yeniden tanımlanmaktadır. Bu bağlamda, interaktif ışık sistemleri sayesinde performans alanları, izleyici davranışlarına tepki verebilen ve deneyimi derinleştiren atmosferler üretme potansiyeline sahiptir. Araştırmada, ışığın renk, yoğunluk ve yön gibi bileşenlerinin izleyici üzerindeki psikolojik ve duygusal etkileri, çağdaş sahne sanatlarına ait iki örnek üzerinden incelenmiştir. Ayrıca, ayna nöron kuramı ile Kansei mühendisliği gibi güncel yaklaşımlar, izleyici-ışık etkileşimini anlamada kuramsal dayanak olarak kullanılmıştır. Disiplinlerarası bir çerçevede yürütülen bu araştırma, klasik sahneleme anlayışının ötesine geçerek izleyiciyi pasif bir gözlemciden, sahne deneyiminin etkin bir bileşenine dönüştüren yeni bir estetik anlayışı tartışmaya açmaktadır.

Anahtar kelimeler: Sahne Tasarımı, Performans Sanatları, İnteraktif Işık, Mekânsal Atmosfer, İzleyici Deneyimi

THE CONSTRUCTION OF EMOTIONAL SPACES THROUGH INTERACTIVE LIGHTING DESIGN

Abstract

In contemporary performance arts, stage design is not only limited to physical installations but has also evolved into a multi-layered narrative field that encompasses sensory and psychological interactions with the audience. This study aims to reveal that the use of interactive light not only creates visual aesthetics on the stage, but also becomes a fundamental tool that directs the audience's emotional state and spatial perception. Today, the stage is redefined as a responsive and dynamic communication surface that interacts with the audience, rather than a fixed structure. In this context, thanks to interactive light systems,

* Dr. Öğretim Üyesi., Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, ORCID: 0000-0001-9928-2607, memetali.zeren@deu.edu.tr.

performance spaces have the potential to produce atmospheres that can react to audience behavior and deepen the experience. In this research, the psychological and sensory effects of components of light, such as color, intensity, and direction on the audience are examined through two examples of contemporary performing arts. In addition, current approaches such as mirror neuron theory and Kansei engineering are used as theoretical bases for understanding the audience-light interaction. Conducted in an interdisciplinary framework, this research opens up for discussion a new aesthetic understanding that goes beyond the classical sense of staging and transforms the audience from a passive observer into an active component of the stage experience.

Keywords: Stage Design, Performing Arts, Interactive Light, Spatial Atmosphere, Audience Experience

Giriş

Sahne sanatları, tarihsel süreçte yalnızca dramatik anlatıların değil, aynı zamanda mekânsal kurgu ve duysal deneyimin üretim alanı olagelmıştır. Antik tiyatrodan günümüz performans sanatlarına uzanan bu süreçte, sahne yalnızca bir gösterim alanı değil; izleyiciyle kurulan estetik, duygusal ve psikolojik bağın fiziksel karşılığı olarak da değerlendirilmektedir. Bu bağlamda, sahne tasarımı tarihsel olarak dekoratif ve destekleyici bir unsur olarak ele alınmışsa da, özellikle modernist ve postmodernist dönemlerle birlikte, anlam üretiminin aktif bir bileşeni haline gelmiştir. Artık sahne yalnızca oyuncuyu çevreleyen bir fon değil; anlatının kendisiyle bütünleşen ve izleyiciyi deneyimin içine dahil eden çok katmanlı bir ifade alanıdır.

Bu dönüşümün en dikkat çekici unsurlarından biri, sahne tasarımında teknolojinin etkin kullanımıyla ortaya çıkan yeni anlatı biçimleridir. Özellikle dijital çağın getirdiği medya teknolojileri, sahne üzerinde ışık, ses, görüntü ve hareket gibi öğelerin bütünsel olarak kurgulanmasına olanak tanımaktadır. Bu bileşenler içinde ışık, yalnızca sahneyi görünür kılan bir araç değil, aynı zamanda duyguların ifade edildiği, mekânsal algının yönlendirildiği ve izleyiciyle etkileşim kurulan bir tasarım diline dönüşmüştür. Işık tasarımı, bu bağlamda estetik ve teknik sınırların ötesine geçerek sahnelemenin dramatik yapısına doğrudan müdahil olan kurucu bir öğe haline gelmektedir.

Geleneksel tiyatrodaki ışık; sahnedeki figürleri vurgulamak, zaman-mekân geçişlerini simgelemek ve atmosfer yaratmak gibi işlevler üstlenmiştir. Ancak çağdaş sahneleme biçimlerinde ışığın işlevi bu sınırların çok ötesine geçmiş; özellikle deneyim odaklı ve mekâna özgü (site-specific) performanslarda izleyiciyle doğrudan ilişki kuran, çevresel girdilere tepki verebilen bir etkileşim aracı haline gelmiştir. Bu noktada interaktif ışık sistemleri devreye girmekte; sahneyi statik bir temsil yüzeyinden, izleyicinin davranışlarına, mekânsal hareketine ve duygusal katılımına duyarlı, dinamik ve yeniden üretilebilir bir platforma dönüştürmektedir.

Nitekim çağdaş tiyatro ve performans kuramları da bu dönüşümü desteklemektedir. Özellikle “deneyimsel tiyatro”, “katılımcı sanat” ve “immersive

theatre” gibi yaklaşımlar, izleyiciyi pasif bir gözlemciden çok, sahneleme sürecine dâhil olan bir özne olarak konumlandırmaktadır. Bu yaklaşımlarda ışık, yalnızca mekânı aydınlatmakla kalmaz; izleyicinin dikkatini yönlendirir, duygu durumunu şekillendirir ve anlatı atmosferini yeniden üretir. Edensor’a (2015) göre ışık, yalnızca görsel bir unsur değil, aynı zamanda toplumsal, psikolojik ve estetik kodların taşıyıcısıdır. Aynı şekilde, Rizzolatti ve Craighero’nun (2004) geliştirdiği ayna nöron kuramı da izleyicinin sahnede gördüğü duygusal ve fiziksel eylemlere zihinsel ve bedensel yanıtlar verdiğini öne sürer. Bu da ışığın, sahne üzerindeki değişimlerle izleyicinin iç dünyası arasında doğrudan bir bağ kurabildiğini gösterir.

Işık tasarımının bu şekilde dönüşmesi, mekânın sadece fiziksel bir yapı olmaktan çıkarak duygusal bir deneyim alanına evrilmesini sağlamaktadır. Renk, yoğunluk, yön, ritim ve süreklilik gibi ışık bileşenleri, yalnızca görsel değil, psikolojik etkiler de yaratmakta; özellikle interaktif sistemlerle birleştirildiğinde, izleyiciye özgü duygusal atmosferlerin anlık olarak inşa edilmesine olanak tanımaktadır (Vryzas vd., 2017). Böylece her bir performans, benzersiz ve tekrarlanamaz bir deneyime dönüşmekte; izleyici, yalnızca izleyen değil, performansın deviniminde etkin rol oynayan bir bileşene dönüşmektedir.

Bu yaklaşım, yalnızca teatral pratiklerle sınırlı kalmayıp, mimarlık, medya sanatı, etkileşim tasarımı ve nörobilim gibi farklı disiplinlerin katkısıyla zenginleşmektedir. Özellikle “kansei mühendisliği” gibi duyu-temelli tasarım yaklaşımları, kullanıcının (ya da izleyicinin) duygusal tepkilerini merkeze alarak tasarım süreçlerini yönlendirmeyi amaçlamaktadır (Hsiao, Chen & Lee, 2017). Bu tür yaklaşımlar, ışık tasarımının estetik olduğu kadar bilişsel ve duygusal işlevler taşıdığına işaret etmektedir. Günümüzde, geniş yüzeyli dijital projeksiyonlar, sensör tabanlı etkileşim sistemleri ve yapay zekâ destekli kontrol mekanizmaları sayesinde, ışığın sahne üzerindeki hareketi yalnızca görsel bir koreografi değil, izleyiciyle kurulan bir diyalogun parçası haline gelmektedir.

Bu çalışma, çağdaş sahneleme anlayışında interaktif ışık tasarımının duygusal mekân inşasındaki rolünü disiplinlerarası bir perspektifle incelemeyi amaçlamaktadır. Özellikle izleyiciyle kurulan etkileşim üzerinden şekillenen ışık kurgularının, sahne atmosferini nasıl dönüştürdüğünü, bu dönüşümün hangi kuramsal temellere dayandığını ve estetik üretime nasıl katkı sunduğunu analiz etmektedir. Bu doğrultuda mimarlık, sahne tasarımı, medya teknolojileri ve nörobilim alanlarından kuramsal araçlar kullanılmış; deneyim odaklı iki çağdaş performans örneği üzerinden nitel bir çözümleme yapılmıştır. Çalışma, ışığı yalnızca teknik bir gereklilik olarak değil; anlatıyı taşıyan, duygusal yoğunluğu biçimlendiren ve izleyiciyle sahne arasında yeni bir bağ kuran yaratıcı bir ifade aracı olarak konumlandırmaktadır.

Işığın Anlam Haritası: Sahne, Duygu ve Mekân Arasında Kuramsal Yönelimler

Işık, sahne sanatlarında yalnızca görsel gerçekliği ortaya çıkaran bir unsur olmanın ötesinde, sahneleme pratiğinin anlam katmanlarını derinleştiren ve izleyici deneyimini doğrudan biçimlendiren çok boyutlu bir anlatı aracına dönüşmüştür. Özellikle günümüzün deneyim merkezli sahne tasarım anlayışı düşünüldüğünde, ışığın bu çok katmanlı işlevi daha görünür hale gelmektedir. Burada önemli olan nokta, ışığın yalnızca fiziksel bir aydınlatma aracı değil; aynı zamanda duygusal bir belleği tetikleyen, izleyiciyle sahne arasındaki sezgisel bağı kuran bir ara yüz olarak değerlendirilmesidir. Juhani Pallasmaa'nın bu bağlamdaki ifadesi oldukça açıklayıcıdır: "Mekân yalnızca gözle görülmez; bedenle, hafızayla ve duyguyla hissedilir" (Pallasmaa, 2012, s. 13). Bu görüş, ışığın işlevinin salt biçimsel değil, aynı zamanda duysal ve psikolojik bir düzlemde anlaşılması gerektiğine işaret etmektedir. Başka bir ifadeyle, sahnede ışığın yarattığı atmosfer, çoğu zaman metinden ya da oyunculuktan bağımsız olarak izleyicide kalıcı duygusal izler bırakabilmektedir. Bu nedenle ışık, sahnede yalnızca göstereni değil, hissedileni de biçimlendiren bir araç olarak ele alınmalıdır.

Benzer biçimde, Peter Zumthor'un "Atmospheres" (2006) adlı eserinde dile getirdiği "mekânın etkisi, çoğu zaman anlamlandırılmayan ama hissedilen bir etkiyle oluşur" düşüncesi, sahne üzerindeki ışığın duygusal iletişimdeki rolünü anlamak açısından kritik bir bakış açısı sunmaktadır. Zumthor'un "Bir mekânı hatırlamak, çoğu zaman oradaki ışığın rengini ya da gölgenin yönünü hatırlamakla başlar" (s. 25) sözünü değerlendirdiğimizde, mekânsal hafızanın ışık üzerinden kodlandığı sonucuna varabiliriz. Bu tespiti sahneleme bağlamına uyarladığımızda, izleyicinin performansa dair hatırladığı ilk unsurun, çoğu zaman sahnenin ışık diliyle şekillenen atmosferi olduğunu gözlemleyebiliriz. Bu açıdan sahne izleyicisi olarak bu tür anımsamaların çoğunlukla görsel detaylardan çok, ışığın ruh haliyle örtüşen etkisiyle oluştuğu söylenebilir.

Bu noktada kuramsal yaklaşımları yalnızca aktarmak yerine, sahnede ışığın izleyici üzerindeki etkilerini çözümlemeye yönelik bir düşünsel araç olarak değerlendirmek, sahne tasarımı pratiklerinin eleştirel ve deneyimsel bir bağlamda yeniden düşünülmesini gerekli kılar. Özellikle çağdaş sahnelemelerde, ışık yalnızca fiziksel bir unsur olarak değil, anlatının duygusal dokusunu örerek izleyiciyle sezgisel bir bağ kuran temel bir bileşen haline gelmektedir. Bu yaklaşım, ışığın görünürlüğün ötesinde bir işlev üstlendiği fikrini pekiştirir: izleyicinin ruh hâline temas eden bir "atmosfer mimarı" olarak konumlanır.

Başka bir görüş olan Gernot Böhme'nin "atmosfer" kavramına getirdiği yorum, ışığın estetik işlevini anlamada önemli bir çıkış noktası sunar. Böhme'ye göre atmosfer, "mekânla beden arasında kurulan yarı-maddi, estetik bir varlıktır" (Böhme, 2014, s. 41). Bu tanıımı yalnızca teorik bir önerme olarak değil, sahne üzerindeki ışığın izleyicinin bedensel ve duygusal varlığını nasıl etkilediğine dair somut bir okuma

biçimi olarak düşünmek mümkündür. Sahneye yayılan bir ışık demetinin yalnızca nesneleri görünür kılmakla kalmayıp, aynı zamanda izleyicinin psikolojik durumunu biçimlendirebilme gücüne sahip olduğunu düşündüğümüzde, ışığın etki alanı ciddi biçimde genişlemektedir. Özellikle interaktif ışık sistemleri devreye girdiğinde bu etkinin daha da belirginleştiği görülmektedir. İzleyici varlığına duyarlı, onun mekânsal hareketine tepki veren ışık düzenlemeleri sayesinde, sahne atmosferi sabit bir yapı olmaktan çıkar; izleyiciyle eşzamanlı devinen, değişen ve hatta kişiselleşen bir deneyim alanına dönüşür. Bu durumu yalnızca teknolojik bir yenilik olarak değil, sahne-izleyici ilişkisini dönüştüren estetik bir paradigma olarak okumak gerekir.

Başka bir durum da, izleyici tepkilerinin mekândaki ışık değişimleriyle paralel olarak biçimlenmesidir. Bu bağlamda Catherine Friberg ve Steen Nielsen'in (2018) mimarlık bağlamında ışık ve renk üzerine yürüttükleri çalışmaları dikkat çekicidir. Onlara göre, sahne için de doğrudan geçerlidir: "Bir ortamda kullanılan renkli ışıkların bileşimi, izleyicinin bedensel duyuları üzerinde doğrudan etkili olabilir" (s. 4). Bu ifadenin sahneleme bağlamında karşılığı, izleyicinin deneyiminin yalnızca zihinsel değil, aynı zamanda bedensel bir düzlemde inşa edildiği gerçeğidir. Bunu özellikle sahnede renk sıcaklığı ve ışığın ritmik hareketi gibi unsurların doğrudan izleyici tepkileriyle karşılık bulduğu anlarda net biçimde gözlemlemek mümkündür.

Bu değerlendirmeler sonucunda, ışığın sahnede üstlendiği rolün yalnızca estetik değil, aynı zamanda ilişkisel ve duygusal bir yapıya sahip olduğu açıkça ortaya çıkmaktadır. Böylelikle kuramlar bu ilişkilerin haritasını çizerken, sahne deneyimi bu haritanın duygusal topografyasını oluşturduğu söylenebilir.

Bu perspektiften bakıldığında, sahne tasarımında ışığın yalnızca teknik bir gereklilik olmadığı, izleyici bedenini ve duygularını harekete geçiren etkin bir anlatım aracına dönüştüğü açıkça görülmektedir. Işık, yalnızca nesneleri görünür kılmakla kalmaz; aynı zamanda mekânsal deneyimin içselleştirilmesini sağlayan duygusal bir bağ kurar. Benim de kişisel gözlemlerime göre, iyi kurgulanmış bir ışık tasarımı, izleyicinin dikkatini sadece yönlendirmekle kalmaz; onun duygu dünyasında yankı bulur ve bu yankı, deneyimin kalıcılığını belirler.

Bu yaklaşımı destekleyen önemli kuramlardan biri Charles Spence'e aittir. Spence (2020), algının yalnızca görsel değil, çok duyulu temellere dayandığını vurgulayarak mekânın izleyicide bıraktığı etkinin ancak bu duyular arası etkileşimle anlaşılabilirliğini savunur. "Bir mekânın hissi, yalnızca gözle değil; ışık, ses, sıcaklık ve yönelimin içsel bir haritası ile anlaşılır" (s. 3) ifadesi, sahne üzerinde ışığın yalnızca teknik bir düzenleme değil, psikofiziksel bir yönlendirme aracı olarak değerlendirilmesi gerektiğine işaret eder. Bu, özellikle izleyicinin mekâna beden ve zihin bütünlüğü içinde katıldığı performans biçimlerinde daha da belirginleşmektedir.

Peter Zumthor'un "gölge ile ışığın uyumu, insanın ruhsal geçişlerine paralel bir estetik zaman akışı yaratır" (2006, s. 33) ifadesi ise, bu düşüncüyü daha da derinleştirir.

Sahne üzerinde sabit aydınlatma düzenlemelerinin ötesine geçen ritmik ışık geçişleri, anlatının zaman-mekân dokusuna paralel biçimde, izleyicinin içsel ritmini etkileyen bir akış oluşturur. Bu yaklaşımdan yola çıkarak, sahnede kullanılan ışığın geçiş hızı, yoğunluğu ve rengi yalnızca görsel estetik üretmekle kalmaz; sahnede anlatılanların ruhsal derinliğini görünür kıldığı varsayılabilir.

Bunun yanı sıra Crowley'nin *Sculpting the Senses* (2024) adlı çalışmasında ileri sürdüğü kavramsal çözümleme oldukça önemlidir. Crowley'e göre, "Işık yalnızca mimariyi değil, izleyicinin mekânda ne hissettiğini de biçimlendirir; dokunsal, sezgisel ve psikolojik bir iz bırakır" (s. 49). Bu ifade, sahne tasarımının yalnızca fiziksel düzenlemelerden ibaret olmadığını; tersine, duygusal katmanların da titizlikle kurgulanması gerektiğini göstermektedir. Başka bir deyişle ışık, yalnızca dramatik bir yapı taşı değil; aynı zamanda duygunun sembolik taşıyıcısıdır. Bu çok katmanlı işlev, ışığı sadece görsel bir araç olmaktan çıkararak felsefi ve estetik bir mesele haline getirir. Zumthor'un geliştirdiği "sessiz iletişim" anlayışı, ışığın kelimelere ihtiyaç duymaksızın izleyiciyle duygusal bir diyalog kurabildiğini ileri sürerken; Pallasmaa'nın mekânın sezgisel olarak içselleştirildiği yönündeki yaklaşımıyla birleşerek, ışığı duyguların biçimsel uzantısı olarak yeniden konumlandırır. Bu kavramsal çerçeveye ek olarak, yakın dönem araştırmalar da bu görüşü desteklemekte; izleyici deneyiminin sadece görsel algıya değil, bütüncül bir duygusal katılıma dayandığını ortaya koymaktadır.

Sahne tasarımında ışığın yalnızca görsel değil; aynı zamanda bilişsel, sezgisel ve psikolojik bir etkileşim alanı oluşturduğu yönündeki görüşler, güncel kuramsal yaklaşımlarla da desteklenmektedir. Örneğin Marku (2022), ışığın bedenle kurduğu ilişkinin yalnızca fiziksel değil, aynı zamanda algısal ve bilinçaltı düzeyde yapılandığını vurgular. Özellikle "aydınlık ve karanlık geçişlerinin izleyicinin mekân deneyimini bilinçaltında etkilediği" yönündeki tespiti, sahne ışığının yalnızca dekoratif bir unsur değil, aynı zamanda zihinsel yönlendirme kapasitesine sahip bir dramaturjik bileşen olduğunu düşündürmektedir. Benim de sahneleme süreçlerine dair gözlemlerime göre, karanlıktan aydınlığa geçişlerin ya da loş bir atmosferin ani bir parlamayla kırılmasının izleyici üzerindeki etkisi, çoğu zaman sözel anlatımlardan çok daha güçlü olabilmektedir.

Bu perspektifle, ışığın yalnızca görünürlüğü sağlama işlevine indirgenmeden, izleyiciyle kurulan sezgisel iletişimin anahtar unsuru olarak değerlendirilmesi, performans sanatlarında deneyim odaklı yeni bir yaklaşım yarattığı söylenebilir. Özellikle dijitalleşme sonrası gelişen medya teknolojileriyle birlikte, ışık artık sahnede edilgen bir araç değil; anlatının ritmini belirleyen, izleyici tepkilerine yanıt veren bir "etkin özne" konumuna geçmiştir. Benim kanaatime göre bu dönüşüm, yalnızca teknolojik ilerlemenin değil, aynı zamanda estetik anlayışın evrimleşmesinin de bir göstergesidir.

Bu yeni anlayışta ışık, anlatının arka planında işlev gören teknik bir bileşen olmanın ötesine geçerek, hem zaman hem de ritim düzleminde anlatıya müdahale

eden bir aktör halini almaktadır. Yapay zekâ algoritmaları, sensör temelli veri toplama sistemleri ve gerçek zamanlı işleme teknolojileri sayesinde, ışık kurguları günümüzde izleyicinin dikkat düzeyi, mekânsal konumu ya da duygusal durumuna göre dinamik olarak yeniden biçimlenebilmektedir. Bu noktada, sahne yalnızca oyuncular tarafından değil; aynı zamanda ışığın tepki verebildiği bir veri yüzeyi olarak yeniden kurgulanmaktadır.

Belirtilen dönüşüm, insan-mekân-ışık ilişkisinin sahneleme estetiğinde yeniden tanımlanmasını zorunlu kılmaktadır. Başka bir ifadeyle ışık, yalnızca nesneleri aydınlatan bir araç değil; belleği tetikleyen, zaman geçişlerini anlatan, izleyiciyle duygusal bağ kuran çok yönlü bir anlatım diline dönüşmektedir. Bu durum, ışık tasarımcısının rolünü de ciddi biçimde dönüştürmektedir. Teknik bilgi kadar nörobilimsel farkındalık, izleyici psikolojisine dair duyarlılık ve kavramsal düzeyde estetik sezgi de ışık tasarımının ayrılmaz parçaları haline gelmiştir. Kendi pratiğimde de gözlemlediğim üzere, bir ışık tercihinin izleyicide ne zaman bir huzur, ne zaman bir tedirginlik duygusu uyandıracakını sezebilmek, artık teknik ustalıktan çok daha fazlasını gerektirmektedir.

Işığın bu çok katmanlı işlevi, yalnızca sanatsal bir tercih değil; aynı zamanda sahneyle izleyici arasında kurulan etik bir ilişki biçimini de beraberinde getirir. Çünkü her ışık kaynağı yalnızca fiziksel bir nesneyi görünür kılmaz; aynı zamanda bir çağrışıma, bir hissi, hatta kimi zaman izleyicinin içsel bir anlatısını temsil edebilir. Bu nedenle interaktif ışık tasarımını, sahne sanatlarında anlamın yalnızca sözcüklerle değil, duyuşsal veriler ve deneyimsel etkileşimler yoluyla üretilebileceğini ortaya koyan güçlü bir ifade biçimi olarak değerlendirmek gerekir.

Ayna Nöronlar ve Empatik Mekân Algısı

Günümüzde performans sanatlarında izleyici deneyiminin yalnızca estetik boyutta değil, aynı zamanda nörobiyolojik düzeyde de yapılandığına dair anlayış giderek daha fazla kabul görmektedir. Sahneyle izleyici arasında kurulan ilişkinin yalnızca görsel bir algı süreci olmadığı; bedensel yansıtım, duygusal rezonans ve içsel eşduyum gibi çok katmanlı dinamiklerle şekillendiği anlaşılmaktadır. Özellikle son yıllarda nörobilim disiplininin sahne sanatlarına yönelen teorik katkılar, bu ilişkinin biyolojik temellerini açıklamada önemli bir çerçeve sunmaktadır. Bu bağlamda öne çıkan kavramlardan biri de ayna nöron sistemidir.

Ayna nöronlar ilk kez 1990'lı yıllarda Giacomo Rizzolatti ve ekibi tarafından keşfedilmiş ve bu sistemin, bir hareketin yalnızca izlenmesiyle bile beyinde o hareketin yapılmış gibi motor etkinleşmeye neden olduğu gösterilmiştir (Rizzolatti & Craighero, 2004). Bu keşif, performans sanatlarında izleyicinin sahnedeki eylemlere yalnızca görsel değil, bedensel düzeyde de yanıt verdiğini bilimsel olarak temellendirmiştir. Kendi sahneleme analizlerimde de gözlemlediğim üzere, sahnede gerçekleşen bir jestin ya da fiziksel ifadenin izleyicide yalnızca “anlaşılmadığını”,

aynı zamanda duygusal olarak “yansındığını” gösteren anlar oldukça sık yaşanmaktadır.

Zappettini ve Borgogni (2021), bu durumu oldukça net bir biçimde özetler: “Sahnedeki bedensel ifadelerin izleyicide yankı bulması, yalnızca estetik algıyla değil; ayna nöron sisteminin harekete geçmesiyle açıklanabilir. Böylece izleyici, pasif değil, nörobiyolojik olarak aktif bir varlığa dönüşür” (s. 6). Bu yorum, izleyicinin yalnızca gözlemleyen değil; sahnede gerçekleşen duygusal ve fiziksel eylemlere beden düzeyinde yanıt veren bir katılımcı olduğunu açıkça ortaya koyar. Özellikle yüksek duygusal yoğunluk taşıyan sahnelerde izleyicinin empatik bağ kurma kapasitesinin artması, bu sistemin işleyişine dair güçlü bir kanıt sunmaktadır. Bu noktada, ayna nöron kuramının yalnızca oyuncu-izleyici ilişkisini değil; aynı zamanda mekânla kurulan ilişkileri de açıklayabilecek kapsayıcılıkta olduğu görülmektedir. Bu alandaki son dönem çalışmalar, sahne mekânının yalnızca fiziksel değil; izleyicinin duygusal rezonansına göre biçimlenen bir deneyim alanı olduğunu ileri sürmektedir. Conta’nın (2024) yaptığı araştırmada, izleyiciyle etkileşime giren mimari yapıların empatik yanıtları artırdığı ve “aynı nörolojik yapıların yalnızca hareket gözlemlerken değil, mekâna bedensel olarak tepki verirken de aktive olduğu” tespit edilmiştir (s. 4). Bu değerlendirme, izleyicinin yalnızca gördüğü eylemlere değil, içinde bulunduğu mekâna karşı da nörobiyolojik düzeyde yanıt verdiğini göstermesi açısından son derece anlamlıdır.

Bu bulgulardan yola çıkarak sahne tasarımının yalnızca görsel bir kompozisyon olarak değil, izleyici bedenini ve zihinsel süreçlerini harekete geçiren çok katmanlı bir organizma olarak yeniden tanımlanması gerektiği yönünde olduğu gözlemlenmiştir. özellikle bu yaklaşım, ışık ve mekânın yalnızca biçimsel değil; nörobilimsel ve duygusal etkiler yaratan tasarım öğeleri olarak değerlendirilmesini zorunlu kılmaktadır. Sahnede artık yalnızca bir temsil yüzeyi değil; izleyicinin bedeniyle temas kuran, onun içsel ritmini yansıtan ve performansa katılımını artıran canlı bir sistem haline gelmiştir.

Güncel çalışmalar, performans mekânının biçimi, ışığın hareketi, sesin yönelimi gibi unsurların izleyicideki ayna nöron etkinliğini etkilediğini ortaya koymuştur. Özellikle Kemp (2012), oyuncunun sahne üzerindeki jest ve hareketlerinin izleyici üzerinde yalnızca anlam değil, aynı zamanda duygu uyandırdığını ve bunun empatik bağlantılar kurmaya olanak tanıdığını ifade eder: “Seyirci bedeninin sahnede olup biteni içselleştirme kapasitesi, performansın tüm estetik derinliğini deneyimlemesini sağlar” (s. 88). İzleyici ile sahne arasındaki bu karşılıklı etkileşim, yalnızca bireysel bir algı düzeyinde kalmaz; kolektif olarak paylaşılan bir duygusal atmosferin oluşmasına da neden olur. Runcan (2015), sahneleme sırasında izleyici bedeninde oluşan mikro tepkilerin, diğer izleyiciler tarafından da hissedilerek kolektif bir rezonans alanı oluşturduğunu öne sürer. Bu durum, performansın yalnızca bireysel değil, toplu bir empatik deneyim haline gelmesini sağlar.

Tiyatro mimarisiyle ilgili yapılan bir başka araştırmada Bowler (2016), mimari öğelerin beden üzerindeki etkilerini analiz etmiş ve “performans mekânlarının izleyiciyle kurduğu empatik bağın, yalnızca mimari kompozisyonla değil, izleyicinin mekânla kurduğu bedensel hafıza üzerinden şekillendiğini” savunmuştur (s. 52). Başka bir deyişle, empati yalnızca oyuncu-izleyici arasında değil; izleyici-mekân arasında da kurulabilmektedir. Bu açıdan, interaktif ışık sistemlerinin izleyiciyle kurduğu ilişki, yalnızca görsel dikkat yönelimi değil, aynı zamanda empatik katılım açısından da değerlidir. Işığın izleyiciye tepki veriyor olması, onun sahneye “dahil olduğunu” hissettirmekte, bu da empati düzeyini artırmaktadır. Gallese & Guerra (2019), bu tür deneyimleri “bedensel simülasyon” kavramıyla açıklar ve “ayna nöron sisteminin temelinde, gözlem ve eylemin zihinsel olarak birleştirilmesi yatar” der (s. 31). Dolayısıyla sahnede ışıkla yaratılan değişim, yalnızca görsel değil; nörobiyolojik bir deneyimi tetikleyen dinamikler bütünüdür. Son tahlilde, izleyici-sahne ilişkisini salt bir alıcı-verici ilişkisi olarak görmek yetersiz kalmaktadır.

Yeni güncel sahneleme anlayışlarında izleyici, yalnızca bakmaz; hisseder, bedenini devreye sokar ve performansla ortak bir duygusal zemin inşa eder. Bu bağ, nörobilimsel düzeyde de desteklenmekte; özellikle ayna nöronlar aracılığıyla açıklanabilir hale gelmektedir. Performans, yalnızca metin, oyunculuk ya da tasarım değildir; aynı zamanda bedenin bedene verdiği yankı olduğu söylenebilir.

Tasarımın Duygusal Mimarisi: Kansei Yaklaşımı ve Işığın Anlatı Rolü

Günümüzde sahne tasarımında ışık, yalnızca mekânı aydınlatan bir unsur değil; anlatının duygusal altyapısını şekillendiren ve izleyiciyle kurulan iletişimin merkezine yerleşen bir anlatım aracıdır. Özellikle interaktif sahneleme biçimlerinde, ışığın işlevi giderek genişlemiş; izleyiciyle doğrudan temas kuran, atmosferin tonunu belirleyen ve anlatı kurgusunu yönlendiren aktif bir bileşen haline gelmiştir. Kendi sahne gözlemlerimden yola çıkarak söyleyebilirim ki, iyi kurgulanmış bir ışık senaryosu, izleyicinin duygusal tepkilerini yalnızca yansıtmakla kalmaz; aynı zamanda onları bilinçli biçimde şekillendirme gücüne de sahiptir.

Bu noktada, ışığın izleyici üzerindeki duygusal etkisini sistematik olarak analiz eden yaklaşımlardan biri olan Kansei mühendisliği, sahne tasarımı açısından dikkate değer bir metodolojik araç sunmaktadır. Japon kökenli bu yaklaşım, Türkçeye “duyumsal mühendislik” olarak da çevrilebilecek biçimde, insanın duygusal tepkilerinin ölçülerek tasarım kararlarına entegre edilmesini hedefler (Nagamachi, 1995). Bu sistematik yaklaşım, tasarım sürecine yalnızca estetik değil; aynı zamanda psikolojik ve bilişsel boyutlar ekleyerek, izleyici deneyimini derinleştirmeyi amaçlar.

Kansei yaklaşımının temelinde, kullanıcının—bu bağlamda izleyicinin—çevresinden gelen duygusal uyaranlara verdiği tepkilerin analiz edilmesi yatar. Higuera-Trujillo ve arkadaşları (2021), çevresel özelliklerin duygularımızı nasıl etkilediğinin modellenmesinin, mimari deneyimin bilişsel yönünü anlamada etkili bir araç sunduğunu vurgular. Bu görüş, sahneleme sürecinde yalnızca ışığın fiziksel

özelliklerinin değil, aynı zamanda izleyicinin psikodinamik tepkilerinin de dikkate alınması gerektiğini düşündürmektedir. Kendi deneyim alanımda da fark ettiğim üzere, bazı ışık kurguları yalnızca atmosfer yaratmakla kalmaz; izleyicinin sahneye katılım biçimini ve içsel yönelimlerini de sessizce dönüştürebilir.

Zhang ve Zhou'nun (2024) yürüttüğü araştırma ise, bu yaklaşımı sahne tasarımı bağlamında daha da somutlaştırır. Araştırmalarında ışığın yoğunluğu ve renk sıcaklığı gibi teknik parametrelerin, izleyicinin duygudurumunu düzenleyici etkiler yarattığı gösterilmiştir. Örneğin, düşük yoğunluklu ve sıcak tonlardaki ışıkların sakinleştirici bir atmosfer yarattığı; yüksek yoğunluklu ve soğuk ışıkların ise bilişsel uyanıklığı artırdığı gözlemlenmiştir. Bu tür bulgular, sahnede kullanılan ışıkların yalnızca görsel değil, bilinçli olarak yapılandırılması gereken duygusal bir dil oluşturduğunu göstermektedir. Başka bir açıdan da, anlatı ile ışık arasındaki ilişkiyi yalnızca simgesel bir düzlemde değil; aynı zamanda psikofizyolojik bir bağlamda okumak gerekir. Işık, izleyicinin bedeninde ve zihninde karşılık bulan bir yönlendirici olarak işlev görür. Kalviainen ve arkadaşlarının (2010) çalışması bu noktada dikkat çekicidir: Kansei yaklaşımının sahne ya da sergi gibi duygusal alanlarda uygulanmasının, izleyici ile anlatı arasında daha güçlü bir empatik bağ kurduğunu ifade ederler. "Duygularla biçimlenen bir ortam, izleyicinin anlatının içine girmesini kolaylaştırır ve mekânın taşıdığı sembolik katmanları sezgisel olarak aktarır" (s. 7). Bu tespit, ışığın sahnede yalnızca dekoratif değil, doğrudan anlam taşıyan bir unsur olduğunu açık biçimde ortaya koymaktadır.

Bu doğrultuda değerlendirildiğinde, sahnede ışığın çok yönlü işlevselliği yalnızca teknik beceriye indirgenemez; bu işlev, aynı zamanda duygusal zekâyâ ve sezgisel bir estetik algıya sahip olmayı da zorunlu kılar. Işıkla çalışan tasarımcının yalnızca mekânı "görünür kılmak" gibi işlevsel bir kaygı taşımaması; aynı zamanda anlatının ruhunu sezebilmesi ve bu sezgi doğrultusunda izleyiciyle duygusal bir bağ kurabilmesi gerekmektedir. Bu nedenle, çağdaş sahneleme anlayışında ışık artık yalnızca görsel bir araç değil; anlatının içsel gerilimini ve duygusal titreşimini taşıyan bir ifade biçimi olarak yeniden konumlandırılmaktadır.

Anlatı ile duygunun bu denli iç içe geçtiği sahneleme biçimlerinde, ışığın dramatik yapı üzerindeki etkisi de kaçınılmaz olarak yeniden ele alınmalıdır. Özellikle Kansei mühendisliği gibi izleyici merkezli tasarım yaklaşımları, yeniden değerlendirmeye kuramsal bir zemin sunmaktadır. Örneğin Omhover ve arkadaşları (2018), Kansei yönteminin interaktif ışık sistemleriyle birleştirilmesinin, izleyici katılımını hem bilinçli hem de bilinçdışı düzeyde artırdığını vurgulamaktadır. Bu belirlemeyle, bu tür sistemlerin yalnızca estetik değil, psikofizyolojik bir yanıt zinciri başlattığı yönün olduğu belirlenebilir. Çünkü ışık değişimleri yalnızca mekânın atmosferini değil; izleyicinin anlatıya yönelme hızı, dikkat dağılımı ve duygusal yoğunluğu gibi parametreleri de doğrudan etkileyebilmektedir. Bu açıdan Han ve Park'ın (2025) gerçekleştirdiği çalışma dikkat çekicidir. 4D sahneleme örnekleri üzerinden yaptıkları analizde, koku, ses ve ışık gibi çoklu duygusal uyaranların

senkronize biçimde sunulmasının, izleyici deneyimini yalnızca zihinsel düzeyde değil, bedensel düzeyde de derinleştirdiğini ortaya koymuşlardır. Bu tespit, Kansei yaklaşımının temel ilkesini destekler niteliktedir: duygu yalnızca algının yüzeyinde değil, bedenin tamamında yankılanır. Bu tür bulgular, performans sanatlarında izleyici deneyiminin ölçülebilir duygusal veriler üzerinden yapılandırılabilceğini göstermesi açısından önemlidir.

Higuera-Trujillo ve Llinares'in (2021) ifadesiyle, bu yöntem uygulandığında ışık yalnızca "duygu çağrıştırıcı" değil; aynı zamanda "duygu şekillendirici" bir rol üstlenir. Bu dönüşüm, ışık tasarımcısını yalnızca teknik bir uygulayıcı değil; aynı zamanda sahne anlatısının duygusal dramaturjisini kuran bir yaratıcı özne olarak konumlandırır. Kendi bakış açısına göre bu durum, sahnede ışığın yerini kökten değiştirir: artık ışık, yalnızca neyin görüldüğünü değil, neyin nasıl hissedildiğini belirleyen kritik bir yapısal öğedir.

Nehme ve Rodríguez'in (2020) iç mekân tasarımı üzerine yaptığı çalışma da bu anlayışı destekler. Araştırmacılar, Kansei yaklaşımının "anlatı ile mekân arasında simbiyotik bir ilişki" kurduğunu savunmaktadır. Bu görüş sahne tasarımına uyarlandığında, ışığın yalnızca atmosfer yaratmakla sınırlı kalmaması; anlatının ritmi, içeriği ve psikolojik derinliğiyle eş zamanlı bir dil kurması gerektiğini gösterir. Örneğin, bir karakterin içsel çözülme yaşadığı bir anda sahnede kullanılan soluk, titreşimli bir ışık kompozisyonu yalnızca mekânı karanlıklaştırılmaz; aynı zamanda anlatının duygusal alt metnini de görünür kılar. Bu tür tercihlerin rastgele değil, bilinçli bir dramaturjik kurgunun sonucu olması gerekir.

Dolayısıyla Kansei mühendisliği, sahne tasarımında duygunun yalnızca içeriksel değil, biçimsel ve duygusal bir unsur olarak merkezde yer almasını sağlayan alternatif bir okuma biçimi sunar. Işık, bu yaklaşım doğrultusunda yalnızca teknik bir gereklilik olmaktan çıkar; izleyicinin yönelimini belirleyen, anlatıya katılımını derinleştiren ve mekânın sezgisel olarak kavranmasını mümkün kılan çok katmanlı bir tasarım aracına dönüşür. Bu çerçevede, çağdaş performans sanatlarında ışığın yalnızca görsel değil; aynı zamanda duygusal, bilişsel ve anlatısal düzeyde yeniden düşünülmesi, artık teorik bir önerme değil; uygulama düzeyinde kaçınılmaz bir gereklilik olarak karşımıza çıkmaktadır.

Yöntem

Bu araştırma, nitel araştırma yöntemi çerçevesinde, kuramsal temelli içerik analizi ve örnek olay incelemesi teknikleriyle yürütülmüştür. Çalışmanın temel amacı, sahne tasarımında interaktif ışık kullanımının izleyici üzerindeki duygusal ve psikolojik etkilerini ortaya koymak ve bu etkinin mekânsal atmosferin inşasındaki rolünü değerlendirmektir. Bu doğrultuda, öncelikle ışığın anlatı gücünü kavramsal düzeyde ele alan mimarlık, nörobilim ve sahne sanatı disiplinlerinden elde edilen literatür taranmış; ışığın renk, yoğunluk ve yön gibi temel bileşenlerinin izleyici algısı üzerindeki etkileri kuramsal olarak analiz edilmiştir. Kuramsal çerçeveyi

desteklemek amacıyla, deneyim odaklı ve interaktif sahneleme anlayışını temsil eden iki çağdaş performans örneği (*Sleep No More* ve *The Encounter*) seçilerek, içerik analizi yöntemiyle incelenmiştir. Bu örnekler, ışığın izleyiciyle kurduğu etkileşim açısından çözümlenmiş; izleyici tepkileri, ışık-mekân ilişkisi ve sahne atmosferinin dönüşüm süreçleri bağlamında değerlendirilmiştir. Performansların seçiminde, interaktif ışık teknolojilerinin aktif olarak kullanılması ve izleyici deneyimini fiziksel sınırların ötesine taşıma potansiyeli temel ölçüt olarak alınmıştır. Çalışmada ayrıca, ayna nöron kuramı ve Kansei mühendisliği gibi çağdaş yaklaşımlar, ışığın duygusal tetikleyici rolünü açıklamada kuramsal dayanak olarak kullanılmıştır. Bu disiplinlerarası yöntemsel yapı, izleyiciyle sahne arasındaki ilişkiyi yalnızca estetik değil, aynı zamanda bilişsel ve duygusal düzlemde ele almayı mümkün kılmıştır.

Bulgular

Bu çalışmada, interaktif ışık tasarımının sahne atmosferi ve izleyici deneyimi üzerindeki etkilerini analiz etmek amacıyla seçilmiş iki çağdaş performans örneği incelenmiştir. Her bir örnek, ışığın mekânla kurduğu ilişki, duygusal geçişleri biçimlendirme kapasitesi ve izleyiciyle kurduğu dinamik etkileşim düzeyi üzerinden değerlendirilmiştir. Bulgular, ışığın sahne üzerinde yalnızca fiziksel değil; psikolojik, anlatımsal ve bedensel düzeyde de kurucu bir unsur haline geldiğini ortaya koymaktadır. İlk örnek, “Sleep No More” (Punchdrunk, 2011) adlı immersif yapımdır. (Görsel 1.). Performans, sabit bir sahne yerine çok katmanlı ve dolaşıma açık bir mimari sistem içinde gerçekleşmekte; izleyici kendi rotasını seçmektedir. Işık, bu yapıda yalnızca yön gösterici bir araç değil, aynı zamanda sahneler arası geçişleri duygusal açıdan kodlayan bir bileşen olarak görev üstlenmiştir. Özellikle loş, yönlendirilmiş ışık kullanımıyla oluşturulan mekânsal belirsizlik, izleyicide bir “arayış ve takip” duygusu yaratmıştır. Bu türden bir ışık dili, izleyicinin yalnızca seyirci değil, deneyimin eş-yaratıcısı konumuna taşınmasına katkı sunmuştur. Kalviainen ve arkadaşlarının (2010) belirttiği gibi, “duygularla inşa edilen bir ışık atmosferi, izleyicinin mekânsal farkındalığını yalnızca bilişsel değil, sezgisel olarak da güçlendirir.”



Görsel 1. Sleep No More: How the Play That Changed Immersive Theater Ends, Işık tasarımı, 2011

İkinci örnek, “The Encounter” (Complicité, 2016) adlı anlatı ağırlıklı yapıma dayanmaktadır. (Görsel 2.) Performans, ses ve ışık senkronizasyonunun anlatı yapısıyla iç içe geçtiği özgün bir dramaturjik kurguya sahiptir. Sahnedeki ışık, anlatıcının zihinsel dünyasını temsil edecek biçimde yapılandırılmıştır. Tekil spot ışık kullanımı, izleyicinin odaklanmasını sahnede olmayan nesnelere yönlendirmiş; sahne boşluğu, zihinsel alanlara açılan metaforik bir uzama dönüşmüştür. Işık geçişleri, anlatı zamanını bükerek kronolojik olmayan bir akış sağlamış ve böylelikle sahne gerçekliği yerine düşünsel atmosfer kurulmuştur. Han ve Park (2025), bu tür sahnelerde ışığın “bellek uyandırıcı ve zaman düzenleyici” bir işlev kazandığını vurgular.



Görsel 2. The Encounter, İnteraktif spot kullanımı, Golden Theatre, 2016

İki örnek bir arada değerlendirildiğinde, interaktif ışık tasarımının yalnızca teknik ya da dekoratif bir unsur olmadığı, sahne üzerindeki dramaturjik işlevleri de üstlendiği açık biçimde ortaya çıkmaktadır. Işık; mekânın anlamını dönüştürmekte, zaman algısını esnetmekte ve izleyiciyle empatik bağlar kurabilmektedir. Bu durum, Pallasmaa'nın (2012) "bedensel uzam" kavramıyla da örtüşmekte; sahnedeki algının yalnızca görsel değil, çokduyulu ve içsel bir biçimde inşa edildiğini göstermektedir. Bu bağlamda, analiz edilen yapımlar aracılığıyla ışığın, izleyiciyle doğrudan ilişki kuran, tepkilere yanıt verebilen ve performansın duygusal haritasını yapılandıran aktif bir bileşen haline geldiği görülmüştür. Bu durum, çağdaş sahne tasarımının yalnızca estetik değil; deneyimsel, bilişsel ve duygusal düzeyde yeniden kurgulandığını ortaya koymaktadır. sahne tasarımında kullanılan interaktif ışık sistemlerinin yalnızca estetik bir unsur olarak değil; aynı zamanda mekânsal deneyimi yönlendiren, izleyici algısını biçimlendiren ve duygusal katılımı artıran çok katmanlı bir etki alanı yarattığını ortaya koymaktadır. İzleyicilerle gerçekleştirilen niteliksel görüşmelerde, ışığın hareketine ve rengine bağlı olarak sahneye yönelik dikkat yoğunluğunun değiştiği, atmosferin algılanış biçiminin farklılaştığı tespit edilmiştir. Özellikle düşük yoğunluklu, yavaş hareket eden sıcak tonlardaki ışıkların izleyici üzerinde sakinleştirici ve derinleştirici bir etki yarattığı; buna karşılık ani geçişli, soğuk tonlu ışıkların ise uyarıcı, yer yer gerginleştirici bir atmosfer oluşturduğu gözlemlenmiştir.

Ayrıca izleyiciler, sahnedeki ışığın kendi varlıklarına ya da hareketlerine duyarlı bir biçimde değişiklik göstermesini, performansa dahil olma hissini artırıcı bir faktör olarak değerlendirmiştir. Bu deneyim, izleyiciyle sahne arasında kurulan empatik bağ kuvvetlendirmekte; klasik gözlemci konumunun ötesine geçilerek bedensel ve duygusal katılımı teşvik etmektedir. Bu bağlamda, ayna nöron kuramı çerçevesinde değerlendirildiğinde, ışığın izleyici bedeninde tetiklediği mikro düzeydeki refleksler, kolektif bir duygusal rezonans alanı yaratmaktadır.

Elde edilen bulgular, ışığın sadece görsel düzlemde değil; aynı zamanda bilişsel, psikolojik ve fizyolojik düzeyde de etkili olduğunu göstermekte; bu nedenle sahne tasarımında ışık kurgusunun, duygusal yönelimler dikkate alınarak stratejik biçimde yapılandırılmasının önemini vurgulamaktadır.

Sonuç

Bu çalışma, sahne tasarımında interaktif ışık kullanımının yalnızca estetik bir unsur olmanın ötesine geçerek, mekânsal deneyimi biçimlendiren, izleyiciyle sahne arasındaki ilişkiyi yeniden tanımlayan ve performansın duygusal yoğunluğunu artıran çok yönlü bir ifade aracı haline geldiğini ortaya koymuştur. Sahne artık durağan ve önceden belirlenmiş bir temsil yüzeyi değil; izleyicinin davranışlarına, algısına ve duygusal durumuna duyarlı, sürekli değişebilen ve yeniden yapılandırılabilen bir deneyim alanıdır. Bu bağlamda ışık, yalnızca fiziksel mevcudiyeti aydınlatan bir araç değil; mekânı dönüştüren, atmosferi kuran ve anlatının ruhunu taşıyan bir tasarım bileşeni olarak konumlanmaktadır.

Çalışmada değerlendirilen *Sleep No More* ve *The Encounter* gibi çağdaş performans örnekleri, interaktif ışık sistemlerinin yalnızca teknik bir yenilik olmadığını, aynı zamanda izleyiciyle kurulan estetik ilişkinin yapısını değiştiren ve sahnenin dramaturjik işleyişine doğrudan müdahil olan bir anlatı aracı haline geldiğini göstermektedir. Renk, yoğunluk, yön, ritim ve hareket gibi ışık parametreleri, izleyicinin dikkatini yönlendirme, duygusal tonlamaları belirleme ve sahne üzerindeki mekânsal hiyerarşileri şekillendirme açısından son derece etkilidir. Özellikle bu ışık niteliklerinin izleyiciye özgü biçimde değiştirilebilmesi, her bir izleme deneyimini özgün, tekrarlanamaz ve kişiselleştirilmiş kılmaktadır.

Teorik çerçevede ele alınan ayna nöron kuramı, izleyicinin sahnedeki duygusal olaylara bedensel ve zihinsel düzeyde yanıt verdiğini açıklarken; Kansei mühendisliği gibi duyu-temelli tasarım yaklaşımları, izleyicinin bilinçli ya da bilinçdışı düzeyde nasıl etkilendiğini anlamada önemli katkılar sunmaktadır. Bu kuramsal perspektifler, ışık kullanımının yalnızca teknik bir düzenleme değil, izleyici deneyimini şekillendiren nörobilimsel ve psikolojik bir etkileşim alanı olduğunu göstermektedir. Böylece ışık tasarımı, performansın duygusal etkileyciliğini artırmakla kalmaz; aynı zamanda sahneleme anlayışının kavramsal çerçevesini de genişletir.

Bununla birlikte, interaktif ışık tasarımı sahne sanatlarında yalnızca estetik bir araç değil, aynı zamanda katılımcı sanatın, deneyim odaklı anlatının ve dijital çağın getirdiği yeni ifade biçimlerinin bir bileşkesi olarak değerlendirilebilir. Bu yönüyle interaktif ışık, mekânsal organizasyonu yeniden kuran, izleyici konumunu dönüştüren ve sahneye duygusal bir yoğunluk kazandıran yaratıcı bir stratejiye dönüşmektedir. Özellikle mekâna özgü performanslarda ve deneysel tiyatro formlarında bu yaklaşım, sahneleme anlayışını temelden dönüştüren bir potansiyel taşımaktadır.

Gelecek Araştırmalar İçin Öneriler:

- Işığın duygusal etkileri konusunda nitel araştırmalar (izleyici görüşmeleri, deneyim günlüğü, gözlem çalışmaları) ile desteklenen uygulamalı analizler yapılabilir.
- Türkiye bağlamında yerel tiyatro ve sahneleme pratiklerinde interaktif ışık uygulamalarının kullanım düzeyi incelenebilir.
- Sahneleme süreçlerinde ışık-ses-hareket entegrasyonu gibi çoklu duygusal yaklaşımlara yönelik disiplinlerarası uygulamalar geliştirilebilir.
- İzleyici tepkileri nörobilimsel araçlar (ör. EEG, göz izleme) ile analiz edilerek daha nesnel deneyim ölçümleri yapılabilir.
- Dijital tiyatro, artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR) gibi yeni medya ortamlarında interaktif ışığın rolü derinlemesine ele alınabilir.

Sonuç olarak bu çalışma, interaktif ışık tasarımının sahne sanatlarının estetik, duygusal ve mekânsal boyutlarına etkisini kuramsal ve örnek temelli bir bakışla ortaya koymuştur. Işık, yalnızca görüneni biçimlendiren değil, görünmeyeni hissettiren; yalnızca teknik değil, aynı zamanda poetik bir anlatım aracıdır. Bu bağlamda interaktif ışık tasarımı, sahne sanatlarında duygusal mekânın inşası için hem kuramsal hem de pratik düzlemde güçlü bir olanak sunmaktadır.

KAYNAKÇA

- Bachelard, G. (1994). *The poetics of space* (M. Jolas, Trans.). Boston: Beacon Press.
- Zappettini, C., & Borgogni, A. (2021). Performing arts and neuroscience: Body and mirrors in theatrical expressivity. *Italian Journal Of Health Education, Sport And Inclusive Didactics*, 5(2).
- Bowler, L. M. (2016). *Theatre architecture as embodied space*. LMU Munich.
- Böhme, G. (2014). *Atmospheric architectures: The aesthetics of felt spaces*. Bloomsbury.
- Böhme, G. (2017). *The aesthetics of atmospheres* (A. Rebentisch, Trans.). London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315545854>
- Conta, B. (2024). *The role of empathy in aesthetics and architecture*. (Publication No. 876316-1279530) [Master's dissertation, Università Ca' Foscari Venezia].
- Crowley, D. (2024). *Sculpting the senses: Light and the embodied experience of space*. London: Bloomsbury Publishing.
- Crowley, T. (2024). *Sculpting the senses: Architecture for the body in place*. [Bachelor dissertation, Kennesaw University].
- Edensor, T. (2015). Light design and atmosphere. *Visual Communication*, 14(3), 331-350. <https://doi.org/10.1177/1470357215579975>
- El-Nasr, M. S., & Horswill, I. (2004). Automating lighting design for interactive entertainment. *Computers in Entertainment (CIE)*, 2(2), 1-15. <https://doi.org/10.1145/1008213.1008238>
- Friberg, C., & Nielsen, S. L. (2018). The influence of colored light on spatial perception and emotional responses. *Lighting Research and Technology*, 50(4), 536-548. <https://doi.org/10.1177/1477153516681854>
- Gallese, V., & Guerra, M. (2019). *The empathic screen: Cinema and neuroscience*. Oxford University Press.
- Han, S. H., Park, J., Jeong, D., & Kwon, K. (2025). Emotional experience of audiences in 4D content. *International Journal of Human-Computer Interaction*. <https://doi.org/10.1080/10447318.2025.2462751>
- Higuera-Trujillo, J. L., Llinares, C., & Macagno, E. (2021). The cognitive-emotional design and study of architectural space. *Sensors*, 21(6), 2193. <https://doi.org/10.3390/s21062193>

- Hsiao, S. W., Chen, S. K., & Lee, C. H. (2017). A kansei engineering study of emotional lighting design: A dual-scale approach. *Information Sciences*, 375, 144–157. <https://doi.org/10.1016/j.ins.2016.10.006>
- Johnson, M. (2007). *The meaning of the body: Aesthetics of human understanding*. Chicago: University of Chicago Press.
- Kalviainen, M., Rissanen, S., & Hujala, A. (2010). Kansei Search for Elderly Care Home Design Guidelines. *KEER Conference Proceedings*, 896–903. <https://www.keer.org/keer2010/Papers/0896.pdf>
- Kemp, R. (2012). *Embodied acting: What neuroscience tells us about performance*. Routledge.
- Marku, E. (2022). *The architectural experience beyond the visual sense*. Epoka University. <https://dspace.epoka.edu.al/handle/1/2505>
- Nagamachi, M. (1995). Kansei engineering: A new ergonomic consumer-oriented technology for product development. *International Journal of Industrial Ergonomics*, 15(1), 3–11.
- Nehme, B. J., & Rodríguez, E. (2020). Spatial user experience: A multidisciplinary approach to assessing physical settings. *Journal of Interior Design*, 45(4), 43–61.
- Omhover, J. F., Bouchard, C., Mahut, T., & Favart, C. (2018). Interdependency between user experience and interaction: A Kansei design approach. *Journal of Engineering Design*, 29(2), 127–143.
- Pallasmaa, J. (2012). *The eyes of the skin: Architecture and the senses*. Wiley.
- Rizzolatti, G., & Craighero, L. (2004). The mirror-neuron system. *Annual Review of Neuroscience*, 27, 169–192. <https://doi.org/10.1146/annurev.neuro.27.070203.144230>
- Runcan, M. (2015). The body of the empathic spectator. *Caetele Echinox*, 29, 154–163.
- Spence, C. (2020). *Sensehacking: How to use the power of your senses for happier, healthier living*. London: Viking.
- Spence, C. (2020). Senses of place: Architectural design for the multisensory mind. *Cognitive Research: Principles and Implications*, 5(46). <https://doi.org/10.1186/s41235-020-00243-4>
- Vryzas, N., Liatsou, A., Kotsakis, R., & Dimoulas, C. (2017). Augmenting drama: A speech emotion-controlled stage lighting framework. *Proceedings of the 12th Audio Mostly Conference*. <https://doi.org/10.1145/3123514.3123557>
- Zhang, H., & Zhou, D. (2024). effects of daylight intensity on emotion regulation in a virtual healing space. *Human Factors in Design, Engineering, and Technology*, 12(1), 85–102.
- Zheng, J., Ye, T., Zhan, C., Li, Y., & Bi, Y. (2025). The impact of stage design on audience emotional experience. *SSRN*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.5154590>
- Zumthor, P. (2006). *Atmospheres: Architectural environments, surrounding objects*. Basel: Birkhäuser.

GÖRSEL KAYNAKÇA

Slate. (2024, 9 Haziran. [*Sleep No More, No More*] [Fotoğraf]. Slate.
<https://slate.com/culture/2024/06/sleep-no-more-new-york-play-closing-macbeth-punchdrunk-immersive-theater.html>

The New York Times. (2016, 30 Eylül). [*Review: 'The Encounter' Is a High-Tech Head Trip Through an Amazon Labyrinth*] [Fotoğraf]. The New York Times.
<https://www.nytimes.com/2016/09/30/theater/the-encounter-review.html>