



DOKUZ EYLÜL
ARAŞTIRMA
ÜNİVERSİTESİ



**4. ULUSLARARASI
SANAT - TASARIM
KONFERANSI,
PERFORMANS &
SERGİSİ
2-3 ARALIK 2024**

İZMİR

**4th INTERNATIONAL
ARTS - DESIGN
CONFERENCE,
PERFORMANCE &
EXHIBITION
2-3 DECEMBER 2024
(HYBRID)**

**TAM METİN KİTABI
PROCEEDING BOOK**

E-ISBN: 978-975-441-601-5



4. ULUSLARARASI SANAT - TASARIM KONFERANSI, PERFORMANS VE SERGİSİ
2-3 Aralık, 2024
4th INTERNATIONAL ARTS - DESIGN CONFERENCE, PERFORMANCES & EXHIBITION
December 2nd-3rd, 2024



4. ULUSLARARASI SANAT - TASARIM KONFERANSI, PERFORMANS VE SERGİSİ

2-3 Aralık 2024

4th INTERNATIONAL ART - DESIGN CONFERENCE, PERFORMANCES & EXHIBITION

December 2nd-3rd, 2024

E-ISBN: 978-975-441-601-5

Aralık 2024, İzmir

Kitap içeriğinin tüm sorumluluğu yazarlarına aittir.

Kapak Grafik Tasarımı ve Sayfa Düzeni: Bahar Soğukkuyu Poyraz

Düzenleme Kurulu

Prof. Dr. Banu Özevin (Dokuz Eylül Üniversitesi)
Prof. Dr. Sibel Almelek İşman (Dokuz Eylül Üniversitesi)
Prof. Dr. Çınla Şeker (Dokuz Eylül Üniversitesi)
Doç. Dr. Bahar Soğukkuyu Poyraz (Dokuz Eylül Üniversitesi)
Doç. Dr. Esin Uçal Canakay (Dokuz Eylül Üniversitesi)



4. ULUSLARARASI SANAT - TASARIM KONFERANSI, PERFORMANS VE SERGİSİ
2-3 Aralık, 2024
4th INTERNATIONAL ARTS - DESIGN CONFERENCE, PERFORMANCES & EXHIBITION
December 2nd-3rd, 2024



DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ

BUCA EĞİTİM FAKÜLTESİ

4. ULUSLARARASI SANAT - TASARIM KONFERANSI, PERFORMANS VE SERGİSİ

2-3 Aralık 2024

4th INTERNATIONAL ART - DESIGN CONFERENCE, PERFORMANCES & EXHIBITION

December 2nd-3rd, 2024

BİLDİRİLER KİTABI

PROCEEDING BOOK

E-ISSN: 978-975-441-601-5

BİLİM KURULU/SCIENTIFIC COMMITTEE

PROF. HALİL YOLERİ	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
PROF. DR. RANA SİMBER ATAY	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
PROF. DR. NESRİN KULA DEMİR	AFYON KOCATEPE ÜNİVERSİTESİ
PROF. DR. SİBEL ÇOBAN	MARMARA ÜNİVERSİTESİ
PROF. MELİHAT TÜZÜN	TRAKYA ÜNİVERSİTESİ
PROF. DR. ASLI UZ BAŞ	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
PROF. DR. FATMA EBRU İKİZ	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
PROF. DR. TUBA GÜLTEKİN	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
PROF. DR. ONUR TOPOĞLU	ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ
PROF. DR. BANU ÖZEVİN	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
PROF. DR. SİBEL ALMELEK İŞMAN	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
PROF. DR. NEVİN AKKAYA	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
PROF. DR. MÜMTAZ HAKAN SAKAR	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
PROF. DR. S. SERKAN ŞEKER	ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ
PROF. DR. ÇINLA ŞEKER	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
PROF. DR. BANU ÇULHA ÖZBAŞ	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
PROF. DR. FATMA SELDA ÖZ SOYSAL	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
PROF. DR. EBRU İLKAY TUNCER	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
PROF. DR. VLADIMIR AVRAMOV	VELIKO TARNOVO ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. SVETOSLAV ANGELOV KOSEV	VELIKO TARNOVO ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. BORIS ZHELEV GEORGIEV	VELIKO TARNOVO ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. YASEMİN KILINÇARSLAN	UŞAK ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. ORKİDE BAKALIM	İZMİR DEMOKRASİ ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. MERVE GÜVEN ÖZKERİM	GİRESUN ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. EMİNE FİLİZ YİĞİT	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. BAHAR SOĞUKKUYU POYRAZ	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. SENA SENGİR AYDIN	ONDOKUZ MAYIS ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. ASLI AVCI AKÇALI	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. ELİF TEKİN GÜRGEN	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ

DOÇ. DR. GÜLCE COŞKUN ŞENTÜRK	MUĞLA SITKI KOÇMAN ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. BURCU BÖCEKLER	YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. EVİN ERDEN TOPOĞLU	ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. CANSU ÇELEBİ EROL	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. FİRDEVS SAĞLAM	HAKKARİ ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. HÜSEYİN UYSAL	KASTAMONU ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. EZGİ TOKDİL	BURDUR MEHMET AKİF ERSOY ÜNİ.
DOÇ. DR. YURDAGÜL KILIÇ GÜNDÜZ	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. AYÇA AVCI	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. YUDUM AKKUŞ	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. ESİN UÇAL CANAKAY	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. EKİN SU KUZU	GİRESUN ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. DR. DİLEK MAKTAL CANKO	EGE ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. YILDIZ ERSAGDIÇ	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. ELİF GÜLFEM KISTIR	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
DOÇ. ÇAĞDAŞ ÜLGEN	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
DR. ÖĞR. ÜYESİ HANİFE KESKİN	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
DR. ÖĞR. ÜYESİ MELTEM GÖKDAĞ BALTAOĞLU	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
DR. ÖĞR. ÜYESİ ZEHRA ATABEY	TRAKYA ÜNİVERSİTESİ
DR. ÖĞR. ÜYESİ SEÇİL SOYTOK NALÇACI	MANİSA CELAL BAYAR ÜNİVERSİTESİ
DR. ÖĞR. ÜYESİ SEDA AĞIRBAŞ	EGE ÜNİVERSİTESİ
DR. ÖĞR. ÜYESİ PEYRUZE RANA ÇETİNKAYA	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
DR. ÖĞR. ÜYESİ ESRA USLU	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
DR. ÖĞR. ÜYESİ ASLI KAYA	MUĞLA SITKI KOÇMAN ÜNİVERSİTESİ
DR. ÖĞR. ÜYESİ ŞERAFETTİN DEDEOĞLU	İZMİR KAVRAM MESLEK YÜKSEKOKULU
ÖĞR. GÖR. DR. AHMET MUHİP ŞANAL	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
ÖĞR. GÖR. DR. GÜRKAN GÜLEÇ	DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ

4. ULUSLARARASI SANAT - TASARIM KONFERANSI, PERFORMANS VE SERGİSİ,
IADCE 2024
2-3 Aralık, 2024

İnsana iyi geliyor sanat. Göze ve kulağa hitap ediyor. Zihinleri ve kalpleri aydınlatıyor.

Dokuz Eylül Üniversitesi, Buca Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü'nün düzenlediği 4. Uluslararası Sanat-Tasarım Konferansı, Performans ve Sergisi, bir bilgi ve eser şölenine ev sahipliği yapmayı amaçladı. Görsel yaratımların içinde resim, heykel, seramik, tasarım ve fotoğraf yer aldı. İşitsel, sözel ve bedensel zenginlikler sunan müzik, dans, edebiyat, sinema ve tiyatro alanlarında çalışan kişilerin buluşacağı bir platform oldu. Yeni medya, video sanatı, animasyon ve dijital oyunlar üzerine yapılan sunumlar ile çağımızı yakalamayı hedefledi. Sanat üzerine, felsefe, tarih, sosyoloji, psikoloji ve eğitim bilimlerinin de beslediği akademik çalışmaları paylaştı.

Tüm katılımcılarımıza, yanlarında getirdikleri renkler için teşekkür ediyor ve sanatla kalın diyoruz.



4. ULUSLARARASI SANAT - TASARIM KONFERANSI, PERFORMANS VE SERGİSİ
2-3 Aralık, 2024
4th INTERNATIONAL ARTS - DESIGN CONFERENCE, PERFORMANCES & EXHIBITION
December 2nd-3rd, 2024



4th INTERNATIONAL ARTS - DESIGN CONFERENCE, PERFORMANCES & EXHIBITION
December 2nd-3rd, 2024

Art makes people feel good. It appeals to the eyes and ears. It enlightens minds and hearts.

The 4th International Art-Design Conference, Performance and Exhibition, organized by Dokuz Eylül University, Buca Faculty of Education, Department of Fine Arts Education, aimed to host a feast of knowledge and art works. Visual creations included painting, sculpture, ceramics, design and photography. It became a platform where people working in the fields of music, dance, literature, cinema and theater, which offer auditory, verbal and physical riches, would meet. It aimed to capture our age with presentations on new media, video art, animation and digital games. It shared academic studies on art, nourished by philosophy, history, sociology, psychology and educational sciences.

We thank all our participants for the colors they brought with them and say stay with art.

İÇİNDEKİLER

Türkiye’de Modernleşme Süreci ve Okul Müzik Eğitimine Yansımaları (1923-2023)	10
The Modernization Process in Turkey and its Reflections on School Music Education (1923-2023) <i>Zümrüt Kaplan, Doktora Öğrencisi / Doctorate Student & Prof. Dr. Mümtaz Hakan Sakar / Professor, PhD</i>	
Doğaçlama ve Müzik Eğitiminde Doğaçlama	23
Improvisation and Improvisation in Music Education <i>Leyla Paşalı Beşçınar, Doktora Öğrencisi / Doctorate Student & Prof. Dr. Banu Özevin / Professor, PhD</i>	
Post-Fotoğraf Çağında Stereoskopik Fotoğrafın Anlam ve Önemi	31
The Meaning and Importance of Stereoscopic Photography in the Post-Photographic Age <i>Engin Dumlupınar, Sanatta Yeterlik Öğrencisi / Proficiency in Art Student</i>	
Homo Ludens Kavramıyla Fotoğrafik Temsil	40
Photographic Representation with the Concept of Homo Ludens <i>Müge Yorgancıoğlu, Doktora Öğrencisi / Doctorate Student</i>	
21. Yüzyılda Fotoğraf Çekmek mi, Fotoğraf Yapmak mı?	51
Taking Photos or Making Photos in the 21 st Century? <i>Liane Linda Bencuya, Doktora Öğrencisi / Doctorate Student</i>	
Enstalasyon Nesnesi Olarak Fotoğraf: Chen Shun-Chu (1963-2014) Örneği	59
Photography as An Installation Object: The Case of Chen Shun-Chu (1963-2014) <i>Zehra Selen Sert, Yüksek Lisans Öğrencisi / Master Student</i> <i>Doç. Dr. Burcu Böcekler / Associate Professor, PhD</i>	
Mihri Müşfik’den Günümüze Çağdaş Türk Resminde Çocuk İmgesi	70
The Image of Children in Contemporary Turkish Painting from Mihri Müşfik to the Present <i>İnci Badur, Yüksek Lisans Öğrencisi / Master Student</i>	
Mental Hastalık Rehabilitasyonunda Video Oyunları İçerisindeki Grafiklerin Etkisi: Journey (2012) Üzerine Bir İnceleme	102
The Effect of Graphics in Video Games on Mental Illness Rehabilitation: A Review on Journey (2012) <i>Yağmur Melis Altun, Yüksek Lisans Öğrencisi / Master Student</i>	
Hareketli Grafiklerde Karışık Malzeme Kullanımı	111
Use of Mixed Materials in Motion Graphics <i>Süeda Karaş, Yüksek Lisans Öğrencisi / Master Student</i> <i>Prof. Dr. Özden Pektaş Turgut / Professor, PhD</i>	
Görsel Sanatlar Öğretiminde Koku Deneyimine Yönelik Öğrenci Bakış Açıları	118
Student Perspectives on Olfactory Experience in Visual Arts Education <i>Rumeysa Doğan, Yüksek Lisans Öğrencisi / Master Student</i> <i>Dr. Öğr. Üyesi Bahar Karaman Güvenç / Assistant Professor, PhD</i>	
Fotoğrafta Görsel İmge ve Hafıza Kavramının İncelenmesi	129
Study of the Concept of Visual Image and Memory in Photography <i>Sıdıka Karagöz, Yüksek Lisans Mezunu / Master of Fine Arts Education & Prof. Dr. Serdar Yılmaz / Professor, PhD</i>	
Melankolinin Büst ile Yorumuna Dair	136
About the Interpretation of Melancholy through Bust <i>Doç. Dr. Lale Altunel / Associate Professor, PhD</i>	



4. ULUSLARARASI SANAT - TASARIM KONFERANSI, PERFORMANS VE SERGİSİ
2-3 Aralık, 2024
4th INTERNATIONAL ARTS - DESIGN CONFERENCE, PERFORMANCES & EXHIBITION
December 2nd-3rd, 2024



Aktivizmde Yenilikçi Bir Araç: Artırılmış Gerçeklik Sanatı An Innovative Tool in Activism: Augmented Reality Art <i>Yasemin Dedeoğlu</i>	153
Nostalji ve İleri Teknoloji Arasında: Fallout'ta Retro-Fütürist Sanat Between Nostalgia and Advanced Technology: Retro-Futuristic Art in Fallout <i>Dr. Öğr. Üyesi Alkan Bayraktar / Assistant Professor, PhD</i>	166
David Popa'nın Sanatında Sürdürülebilirlik: Arazideki Resimler Sustainability in David Popa's Art: Paintings on the Land <i>Dr. Öğr. Üyesi Bahar Karaman Güvenç / Assistant Professor, PhD</i> <i>Dr. Öğr. Üyesi İsmail Eyüpoğlu / Assistant Professor, PhD</i>	179
Senografi ve Fotoğraf Sanatı İlişkisi: Helena Blomqvist (1975-) Örneği The Relationship between Scenography and the Art of Photography: Example of Helena Blomqvist (1975-) <i>Bilge Şahintürk, Yüksek Lisans Öğrencisi / Master Student</i> <i>Doç. Dr. Burcu Böcekler / Associate Professor, PhD</i>	191
Güzel ve Glitch: Bir Düşünsel Duraklamanın Olanaklılığı Beauty and Glitch: The Possibility of an Intellectual Pause <i>Doç. Harun M. Töle / Associate Professor & Doç. Serkan Çalışkan / Associate Professor</i>	206
Volkanik Tüf Taşının Teknolojik ve Sanatsal Yorumu <i>A Technological and Artistic Interpretation of Volcanic Tuff Stone</i> <i>Doç. Dr. Betül Aytepe Serinsu / Associate Professor, PhD</i>	215
Renkli Çamurun Seramik Sanatında Bir İfade Aracı Olarak Kullanımı The Use of Coloured Clay as a means of Expression in the Art of Ceramics <i>Dr. Öğr. Üyesi Serkan Tok / Assistant Professor, PhD</i>	223
Klasik Gitar İcrasında Kadın; Begül Erhan Örneği Women in Classical Guitar Performance: Begül Erhan Sample <i>Atabey Aykar, Doktora Öğrencisi / Doctorate Student & Prof. Dr. Mümtaz Hakan Sakar / Professor, PhD</i>	241

Türkiye’de Modernleşme Süreci ve Okul Müzik Eğitimine Yansımaları (1923-2023)

The Modernization Process in Turkey and its Reflections on School Music Education (1923-2023)

Zümrüt Kaplan, Doktora Öğrencisi / Doctorate Student & Prof. Dr. Mümtaz Hakan Sakar

Dokuz Eylül Üniversitesi / Dokuz Eylul University

Özet

Bu çalışmanın amacı, Türkiye’de modernleşme sürecinin okul müzik eğitimine yansımalarını 1923-2023 yılları arasında oluşturulmuş olan ilkokul-ortaokul müzik dersi öğretim programları ve ders kitaplarındaki unsurlar üzerinden incelemektir. Daha detaylı olarak, Türk modernleşmesi sürecinin en büyük adımlarının atıldığı ve ülke çapında “devrim” niteliğinde pek çok büyük yapılandırmaların gerçekleştiği Erken Cumhuriyet Dönemi’nde örgün eğitim kapsamındaki ilkokul-ortaokul müzik eğitiminde ne tür yeniliklerin gerçekleştirildiğini ve bu yeniliklerin 1923-2023 yılları yani 100 yıllık tarihi süreç içerisinde uğradığı değişiklikleri analiz etmektir. Bu bağlamda çalışmada 1923-2023 yılları arasında oluşturulmuş on adet müzik dersi ilkokul-ortaokul öğretim programı ve 1923-2023 yılları arasında oluşturulmuş on yedi adet ilkokul-ortaokul müzik ders kitabı ile bir adet ilkokul-ortaokul müzik dersi öğrenci çalışma kitabı modernleşme sürecini yansıtan önemli kavramlar olduğu düşünülen şarkı türleri, çok seslilik, teknolojik faaliyetler ve yaratıcı-disiplinlerarası çalışmaların kullanımı doküman analizi yöntemi ile incelenmiştir. Araştırma sonucunda Erken Cumhuriyet Dönemi’nde hazırlanan ilkokul-ortaokul müzik dersi öğretim programları ve ders kitaplarının tamamıyla çok seslilik ve tonal yapıyı içeren Batı müziği kültürü öğelerini içererek oluşturulduğu, Erken Cumhuriyet Dönemi’nden sonra oluşturulan ilkokul-ortaokul müzik dersi öğretim programları ve ders kitaplarına ise yavaşça türkü ve Türk Sanat Müziği gibi geleneksel-ulusal kültür öğelerin eklendiği ve zamanla bu unsurların giderek çoğaldığı, aynı zamanda çok seslilik gibi Batı müziği öğelerinin azaldığı gözlemlenmiştir. Bununla birlikte Erken Cumhuriyet Dönemi’nden sonra günümüze dek yavaşça müzik ders kitapları ve öğretim programlarına yaratıcı-disiplinlerarası çalışmalar ve teknolojik faaliyetler gibi gelişkin uygulamaların eklendiği görülmüştür. Ulaşılan bulgular sonucunda Erken Cumhuriyet Dönemi’nde okul müzik eğitiminde “muasır medeniyetler seviyesine ulaşma” ideolojik söyleminin yerini “geleneksel-ulusal değerlerimizi muhafaza etmeye” bıraktığı, okul müzik eğitimi ile gerçekleşen ulusal kimlik yapılandırmasının bu söyleme göre şekillendiği ve bu ideolojik yapılanmanın okul müzik eğitimindeki yansımalarının Erken Cumhuriyet Dönemi’nden sonra başlayıp günümüze dek aynı doğrultuda gelişerek ilerlediği çıkarımına varılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Erken Cumhuriyet Dönemi, Modernleşme, Okul müzik eğitimi, Batı müziği, Geleneksel-ulusal müzikler

Abstract

The aim of this study is to examine the reflections of the modernization process on school music education in Turkey through the elements in primary and secondary school music curricula and textbooks created between 1923 and 2023. In more detail, it is to analyze what kind of innovations were made in primary-secondary school music education within the scope of formal education in the Early Republican Period, when the biggest steps of the Turkish modernization process were taken and many major restructurings in the nature of “revolution” took place throughout the country, and what kind of changes these innovations have undergone in the historical period of 1923-2023, that is, 100 years. In this context, the study aims to analyze the changes in music education between 1923-2023. Ten music course primary-secondary school curricula, seventeen primary-secondary school music textbooks and one primary-secondary school music course student workbook created between 1923 and 2023, and the use of song

types, polyphony, technological activities and creative-interdisciplinary studies, which are thought to be important concepts reflecting the modernization process, were examined by document analysis method. As a result of the research, it was observed that the primary and secondary school music curricula and textbooks prepared in the Early Republican Period were created by including elements of Western music culture, including polyphony and tonal structure, while elements of traditional-national culture such as folk songs and Turkish Art Music were slowly added to the primary and secondary school music curricula and textbooks created after the Early Republican Period, and these elements gradually increased over time, while at the same time, Western music elements such as polyphony decreased. On the other hand, it was observed that after the Early Republican Period, advanced practices such as creative-interdisciplinary studies and technological activities were slowly added to music textbooks and curricula. As a result of the findings, it was concluded that the ideological discourse of "reaching the level of contemporary civilizations" was replaced by "preserving our traditional-national values" in school music education in the Early Republican Period, that the national identity structuring realized through school music education was shaped according to this discourse, and that the reflections of this ideological structuring in school music education started after the Early Republican Period and progressed in the same direction until today.

Keywords: Early Republican Period, Modernization, School music education, Western music, Traditional-national music

GİRİŞ

Modernleşme, kelime kökeni olarak yeni anlamına gelen *modo* sözcüğünden türemiştir. Buna göre bu kavramın yeniliği temsil eden eylemleri tanımlamak için kullanıldığını söyleyebiliriz. Yalnız tarihsel süreç içerisinde gelişen paradigmalara bu kavrama yenilik manasından daha farklı ifadeler de eklenmiştir. Öncelikle Hristiyan toplumlar kendilerini paganlardan ayırmak için bu terimi kullanmışlardır. Bu sürece ek olarak sonraki zaman diliminde dünyada Batı medeniyetlerinin geçirdiği rönesans, reformasyon, Fransız İhtilali, bilim devrimi ve sanayi devriminin "modernleşme süreci" tanımı ile açıklanmasıyla modernleşme tanımı yeniliği, gelişimi tanımlamakla kalmamış, aynı zamanda Batı medeniyetleri kimliksel niteliklerini içeren bir kavram haline dönüşmüştür.

Batılı devletlerin geçirdiği bu dönüşüm bir güç alanı ürettiği için diğer devletler için tehdit unsuru haline gelmiştir. Böylece kısa süre içerisinde diğer devletler de Batının geçirdiği bu dönüşümden etkilenecek kendi toplumlarının gelişimini sağlamak ve beka sorununu çözmek için bu gelişimlere uyum sağlamak zorunda kalmışlar, yani modernleşme sürecine dahil olmuşlardır. Bu sebeple modernleşme sürecini kapsayan eylemler Batı medeniyeti kökenli olduğu için bu devletlerin dahil oldukları süreç aslında bir açıdan "Batılılaşma" olarak ta ifade edilebilir.

Osmanlı Devleti'nde bu süreç Pasarofça Antlaşması'na tekabül eder. Bu dönemde Osmanlı Devleti savunma araçları ve stratejilerin yetersizliğinden dolayı Batı Devletleriyle mücadele edememiş ve Batı Devletlerine toprak vererek toprak kaybetmiştir. Bu süreçten sonra Batı Devletlerinin üstünlüğünü kabul eden Osmanlı Devleti kendi bekasını korumak amacıyla Batı Devletleriyle daha güçlü ilişkiler kurmaya çalışarak onların yaptığı yenilikleri kendi ülkesinde uygulamaya yani "modernleşmeye" başlamıştır.

Osmanlı Devleti'nin modernleşme adı altında başlatmış olduğu bu düzenlemeler öncelikle askeriye başlamıştır ve zamanla kıyafet, eğitim, kanunlar ve hatta müziğe kadar uzanmıştır. Müzikte

modernleşme uygulamaları da ilk olarak askeriyede, Mızıka-ı Humayun etkinlikleri olarak karşımıza çıkmıştır. “Bu dönemde hanedanlık üyelerinin Batı müziği çalgıları eğitimini aldığı, haremde kadınlar orkestrasının kurulduğu ve Darülbeyti gibi Batı müziği eğitimi kurumlarının kurulduğu görülmüştür. Müzikte bu modernleşme/Batılılaşma süreci halkın bütününe sirayet etmese de saray içerisinde Batı müziği etkin olarak faaliyet göstermeye başlamıştır” (Kaplan, 2024:1).

Osmanlı Dönemi’nde hem genel olarak modernleşme hem de müzikte modernleşme tanımının kapsadığı bu faaliyetler genellikle saray ve çevresi içinde süregelmiş, halk içerisinde bu uygulamaların yaygınlaştırılmasını sağlayacak düzenlemeler yapılmamıştır. Fakat Cumhuriyet Dönemi’nde genel olarak modernleşme ve müzikte modernleşme teriminin içerdiği uygulamalar halka tesir edecek düzlemde yaygınlaştırmacı bir politikayla uygulanmıştır. Bu dönemde Atatürk devlet bekasının ancak gelişmiş “muasır” medeniyetler olan Batı Devletlerine uyum sağlayarak korunabileceğini düşünmüş ve devlet politikasını da bu düşünce altında şekillendirerek modernleşme dinamiklerini bütün alanlarda toplumun bütün katmanlarına tesir etmesini sağlayacak bir şekilde yapılandırmıştır.

Müziğin içerisinde de filizlenen bu süreçte, halk müziği derleme çalışmaları, halk evleri ve köy enstitüleri müzik faaliyetleri, Ankara Devlet Konservatuvarı’nın kurulması, ulusal opera çalışmaları, Musiki Muallim Mektebi’nin kurulması, yurtdışına öğrenci yollanması modernleşme tanımı kapsamında yapılmış uygulamalardandır. Bu faaliyetler içerisinde halka en fazla bütünleşik olan uygulamalardan biri örgün eğitimde görev alacak müzik öğretmenlerini yetiştiren kurum olan Musiki Muallim’in kurulmasıdır. Bu süreçte Tevhid-i Tedrisat Kanunu kapsamında da eğitim tek olarak bütün halka ulaşacak biçimde düzenlendiği için bu bağlamda örgün eğitim kurumlarında görev alacak öğretmenlerin yetiştirildiği Musiki Muallim’deki yapılandırmalar önemlidir. Bu dönemde Musiki Muallim’in Batılı müziklerin okutulacağı bir şekilde düzenlenmesi halkın daha doğrusu yeni yetişen neslin modernleşme dinamiklerine uyum sağlayacak bir şekilde yetişmesinin istendiğini göstermektedir. Bu süreçte ve sonraki dönemde okul müzik eğitiminin niteliğini yansıtan temel araçlar olan müzik dersi öğretim programları ve müzik ders kitapları içeriğindeki unsurların okul müzik eğitiminin modernleşme süreci doğrultusunda nasıl şekillendiğini yansıtacağı düşünülmektedir.

Yöntem

Bu araştırmada doküman analizi yöntemi kullanılmıştır. Doküman analizi, nitel araştırma metodları içerisinde yer alan, yazılı olan dokümanların doğruluğu sağlayacak biçimde dikkatli olarak incelenmesini içeren bir yöntemdir (Büyüköztürk, vd. 2018).

Evren ve Örneklem

Bu araştırmada evren Türkiye’de Milli Eğitim Bakanlığı Talim Terbiye Kurulu Başkanlığı tarafından kabul edilmiş bütün müzik dersi öğretim programları ile Milli Eğitim Bakanlığı tarafından okutulması onaylanmış veya tavsiye edilmiş bütün müzik ders ve çalışma kitaplarıdır. Araştırmanın örnekleminde ise ilk doküman 1923-2023 yılları arasında ilkokul-ortaokul kademesi için oluşturulmuş ve Milli Eğitim Bakanlığı Talim Terbiye Kurulu Başkanlığı tarafından kabul edilmiş 10 adet müzik dersi öğretim programıdır. İkinci doküman yine Milli Eğitim Bakanlığı tarafından ilkokul-ortaokul kademesi için 1923-2023 yılları arasında hazırlanmış 15 adet okutulması onaylanmış, 3 adet okutulması tavsiye edilmiş müzik ders ve çalışma kitaplarıdır. Aşağıdaki tablolarda incelenen öğretim programları ve ders kitaplarına ilişkin bilgiler yer almaktadır.

Tablo 1. 1923-2023 yılları arasında oluşturulan ve incelenen ilkokul-ortaokul müzik dersi öğretim programları

Seneler	Program İsimleri
1924	İlkmekteplerin Müfredat Programı
1926	İlkmekteplerin Müfredat Programı
1936	İlkokul Müzik Dersi Öğretim Programı
	İlkokul Müzik Dersi Öğretim Programı
1948	İlkokul Müzik Dersi Öğretim Programı
1968	Ortaokul-lise Müzik Dersi Öğretim Programı
1986	İlköğretim Müzik Dersi Öğretim Programı
1994	İlköğretim Müzik Dersi Öğretim Programı
2006	İlköğretim Müzik Dersi Öğretim Programı
2017	İlköğretim Müzik Dersi Öğretim Programı
2018	İlköğretim Müzik Dersi Öğretim Programı

Tablo 2. 1923-2023 yılları arasında oluşturulan ve incelenen ilkokul-ortaokul müzik ders kitapları

Seneler	Kitapların İsimleri	İlkokul/Ortaokul
1927	İlkmekteplere Çocuk Şarkıları	İlkokul
1928	Necati Bey ve Notalı Yeni Çocuk Şarkıları	İlkokul
1943	Ortaokul Müzik Kitabı	Ortaokul
1954	Orta Müzik-1	Ortaokul
1957	Orta Müzik-2	Ortaokul
1961	Ortaokullarda Müzik Eğitimi 3	Ortaokul
1963	İlkokullarda Müzik	İlkokul
1967	Şarkılarla Müzik Eğitimi Ortaokul 1-2-3	Ortaokul

1977	İlkokulda Müzik eğitimi	İlkokul
1987	Türkü ve Şarkılarla Yeni Müzik Eğitimi-Ortaokul	Ortaokul
1992	Hayat Kaynağımız Müzik Ortaokul 1-2-3	Ortaokul
1994	İlköğretim Müzik-5	Ortaokul
1997	Şarkılarla ve Türkülerle Temel Müzik Eğitimi	İlkokul
2001	İlköğretim Müzik Ders Kitabı-4	İlkokul
2006	İlköğretim Müzik Ders Kitabı-7	Ortaokul
2014	İlköğretim Müzik Öğrenci Çalışma Kitabı-4	İlkokul
2018	Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu Müzik Ders Kitabı-7	Ortaokul
2022	Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu Müzik Ders Kitabı-7	Ortaokul

Verilerin Toplanması ve Analizi

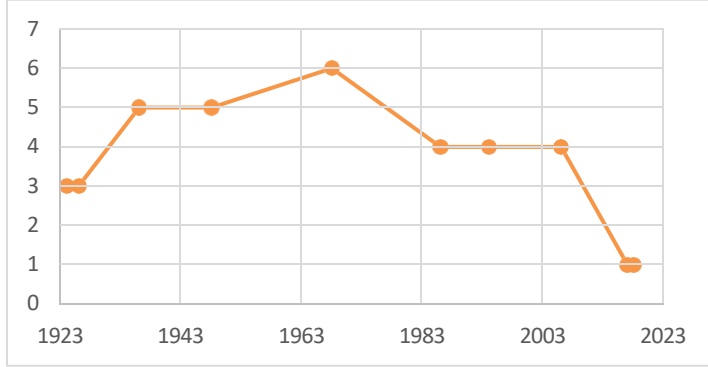
Bu araştırmada verilerin toplanması aşamasında, müzik öğretim programlarındaki veriler toplanırken programlarda şarkı türleri, çok seslilik, teknolojik faaliyetler ve yaratıcı-disiplinlerarası çalışmalarla ilgili ifadeler sayısal olarak not alınarak 1923-2023 yılları arasında veri değişkenlerinin görünebileceği uygun grafiklere aktarılmıştır. Müzik ders kitaplarında ise şarkı türleri ve çok seslilik ile ilgili veriler toplanırken, ders kitaplarındaki bütün şarkıların türleri ve çok sesli şarkılar sayısal olarak not alınmış, kitaplarda yer alan bütün şarkılara oranları hesaplanmıştır. Müzik ders kitaplarında teknolojik faaliyetler ve yaratıcı-disiplinlerarası çalışmalar ile veriler toplanırken ise kitaplarda bulunan etkinlikler sayısal olarak not alınmıştır. Daha sonra müzik ders kitaplarından elde edilen bütün bulgular öğretim programlarında olduğu gibi 1923-2023 yılları arasında veri değişkenlerinin görünebileceği uygun grafiklere aktarılmıştır. Elde edilen veriler araştırmanın bulgular kısmına eklenmiş ve tarihi süreç içerisinde değişen dinamiklere göre yorumlanmıştır.

BULGULAR

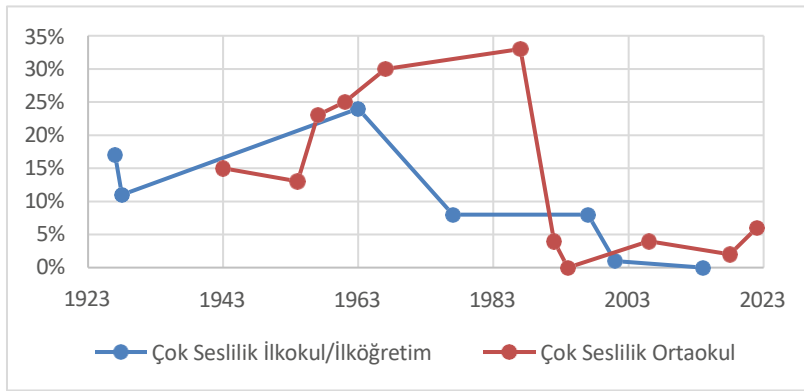
Bu bölümde 1923 yılından 2023 yılına dek oluşturulmuş ve belirli parametrelere (çok seslilik, şarkı türleri vs.) göre incelenen ilkökul-ortaokul müzik dersi öğretim programları ve ilkökul-ortaokul müzik ders kitaplarından edinilen bulgular sayısal verilere dönüştürülerek grafiklere çevrilip sunulmuştur.

Çok Seslilik

Grafik 1. Öğretim programlarında çok sesliliğe ilişkin ifadeler



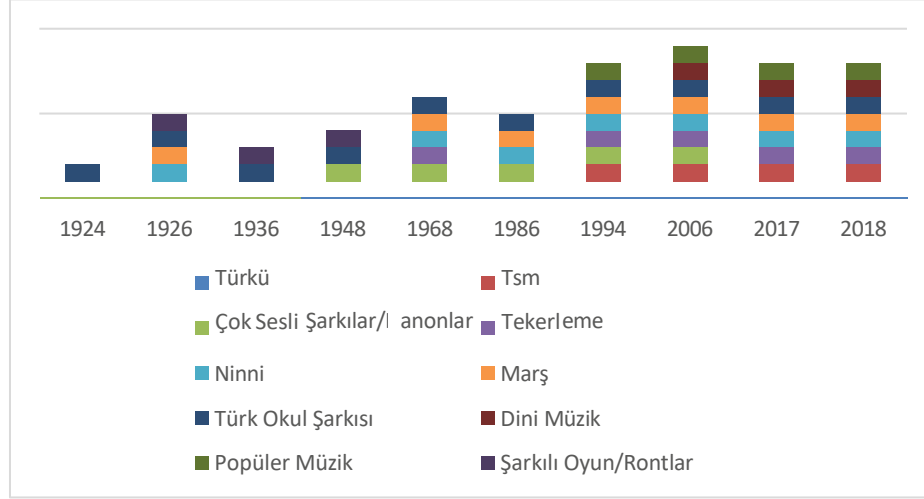
Grafik 2. Ders kitaplarındaki çok sesli şarkı oranı



Grafiklerde görüldüğü üzere, 1980’li yıllardan beridir müzik ders kitaplarında çok seslilik oranı yüksek oranda azalmıştır. 2000’li yıllarda ise ders kitaplarında çok seslilik yok denecek kadar azalmıştır. Müzik dersi öğretim programlarında ise 1960’lı yıllarla birlikte çok seslilik oranı düşmeye başlamış, 2017 ve 2018 yıllarına ait olan öğretim programlarında ise çok sesliliğe ilişkin ifadeler yok denecek kadar azalmıştır.

Şarkı Türleri

Grafik 3. Öğretim programlarında belirtilen şarkı türleri

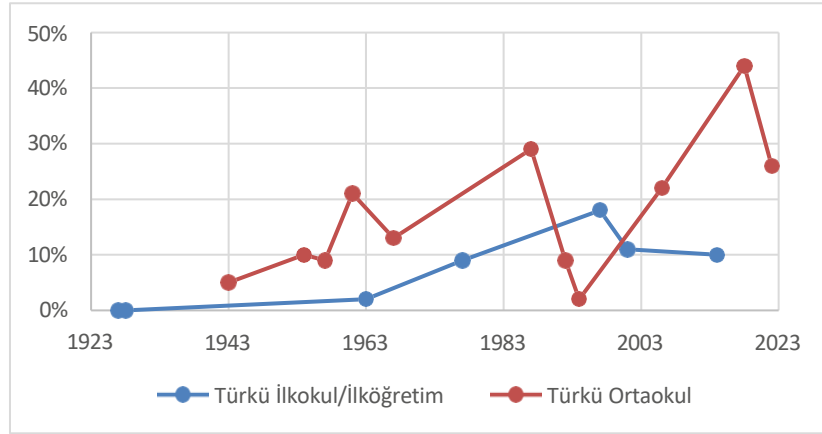


Grafiklerde görüldüğü üzere müzik dersi öğretim programlarında belirtilen şarkı türleri, yıllar içerisinde zenginleşip çoğalmıştır. Erken Cumhuriyet Dönemi olarak adlandırılan 1948 yılına kadar olan süreçte çok sesli şarkılar/kanonlar, Türk okul şarkısı, ninni, marş, şarkılı oyun/rontlardır. Ayrıca bu dönemdeki programlarda yer alan “*garp usulü ile bestelenen şarkılara yer verilecektir*” tanımı aktarma-öykünme şarkıların da işlendiğini belirtmektedir. 1948 yılı öğretim programına kadar türkü türüne yer verilmemiştir. 1948 yılı programıyla birlikte sürekli bütün öğretim programlarında türkü türüne yer verilmiştir.

Ayrıca 1994 programıyla birlikte Türk Sanat Müziği, 2006 programıyla birlikte dini müziğe de yer vermeye başlanmış ve sürekli bu türlere sonraki öğretim programlarında da yer vermeye devam edilmiştir. Bu durum okul müzik eğitiminin öngörülen niteliksel özelliklerinde oluşan değişimi yansıtmaktadır. Çünkü Türk Sanat Müziği Erken Cumhuriyet Dönemi’nde sansüre uğratılan ve ötekileştirilen bir müzik türüdür. Ayrıca 1926 programında “*ilahilerin öğretilmesi memnudur*” tanımının geçmesi bu konuda radikal olarak yaşanan fikir değişimini göstermektedir.

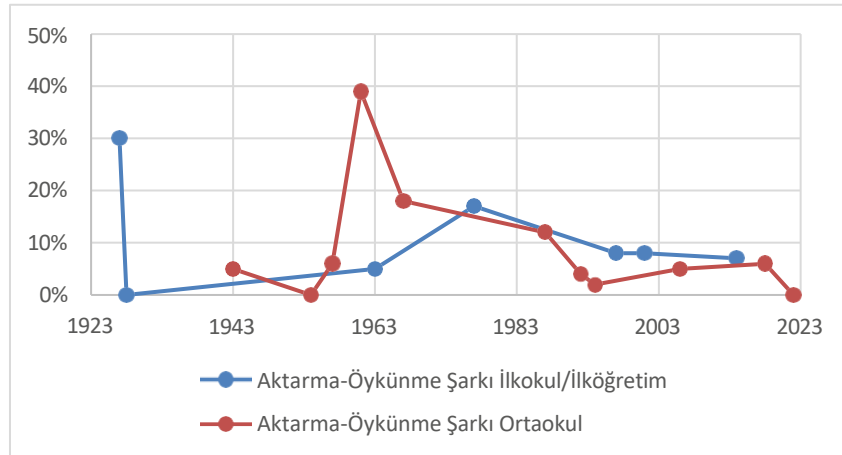
Ayrıca öğretim programlarında 1968 yılı programında tekerlemeler gibi öğretici müzik türlerinin ve popüler müziklerin 1994 programında eklenmesi okul müzik eğitimindeki gelişimi nitelemektedir. Bu veriler dışında öğretim programlarında Türk okul şarkısı türüne sürekli yer verilmiş, marş türüne ise neredeyse hep yer verilmiştir.

Grafik 4. Ders kitaplarındaki türkü oranı



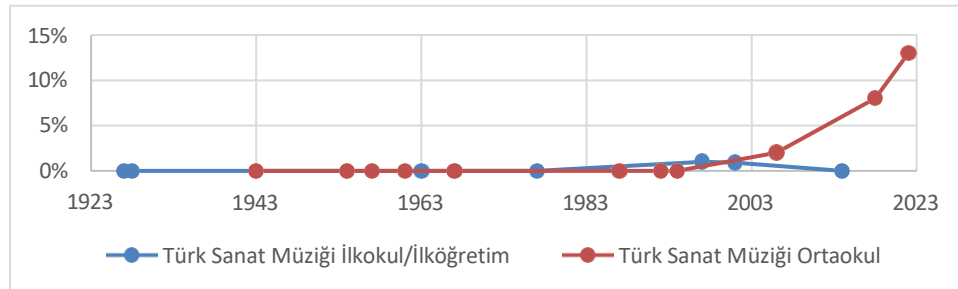
Ders kitaplarında yer alan türkü oranına bakıldığında, özellikle ortaokul kademesinde yıllar içerisinde türkü oranı genellikle artmıştır.

Grafik 5. Ders kitaplarındaki aktarma-öykünme şarkı oranı



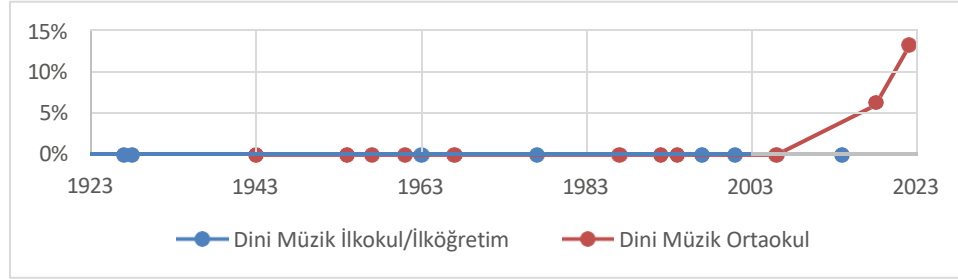
Ders kitaplarında yer alan aktarma-öykünme şarkılara bakıldığında ise 1960'lı yıllarla birlikte bu şarkıların oranının yüksek oranda azalmış ve yıllar içinde azalmaya devam etmiştir.

Grafik 6. Ders kitaplarındaki Türk sanat müziği oranı



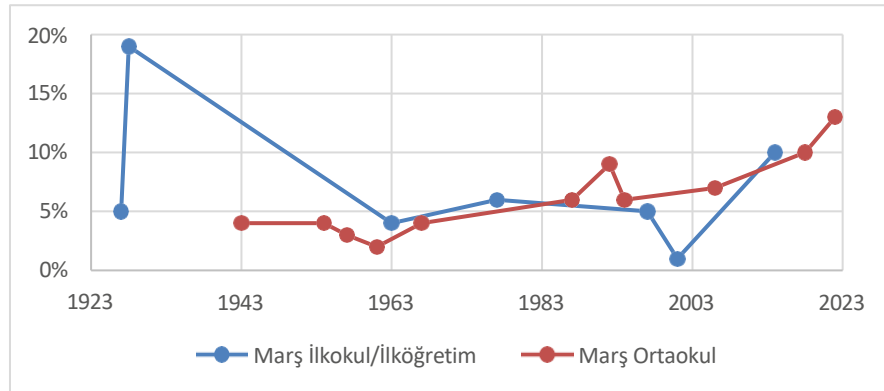
Ders kitaplarında Türk Sanat Müziği oranı 1990'lı yıllarla birlikte yer almış ve yıllar içerisinde bu türün oranı artmıştır.

Grafik 7. Ders kitaplarındaki dini müzik oranı



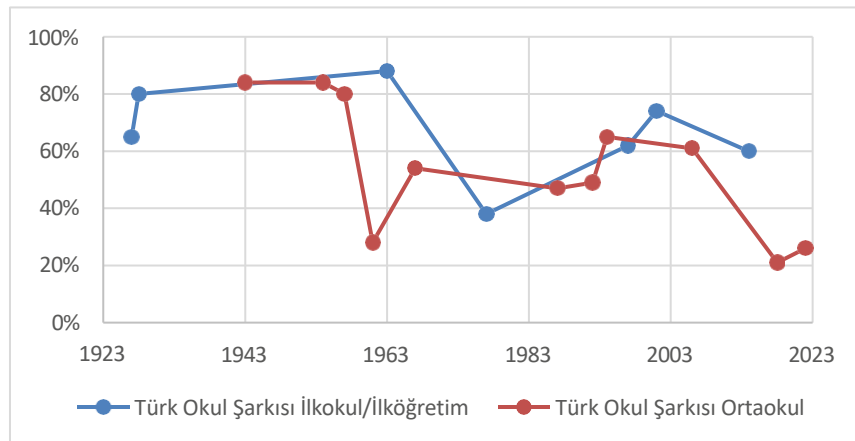
Ders kitaplarında dini müzik oranı ise 2018 ve 2022 yıllarına ait kitaplarda yer almış, 2022 yılına ait olan kitapta bu türün oranı artmıştır.

Grafik 8. Ders kitaplarındaki marş oranı



Ders kitaplarında marş türü Erken Cumhuriyet Dönemi'nde özellikle ilkökul kademesinde yüksek oranda kullanılmış, daha sonra bu oran 1960'lı yıllarla birlikte düşmüş ve 1990'lı yıllarla birlikte tekrar yükselmeye başlamıştır.

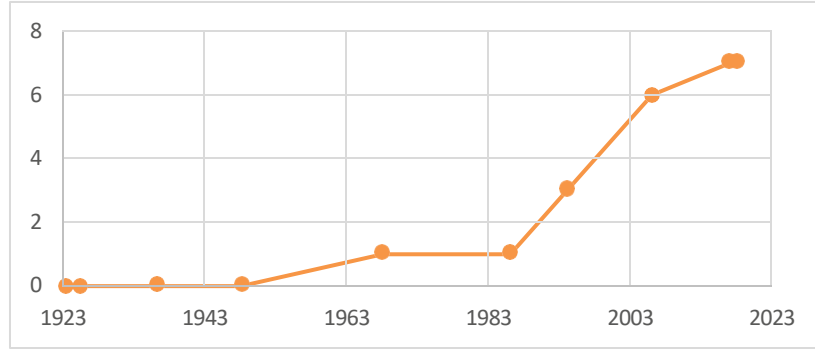
Grafik 9. Ders kitaplarındaki Türk okul şarkısı oranı



Ders kitaplarında Türk okul şarkısının kullanım oranına bakıldığında özellikle 2000’li yıllarla birlikte bu türün kullanım oranının azalmıştır. Ders kitaplarında kullanılan şarkı türlerine genel olarak bakıldığında ise Erken Cumhuriyet Dönemi’nden günümüze şarkı türlerinin yüksek oranda artmıştır.

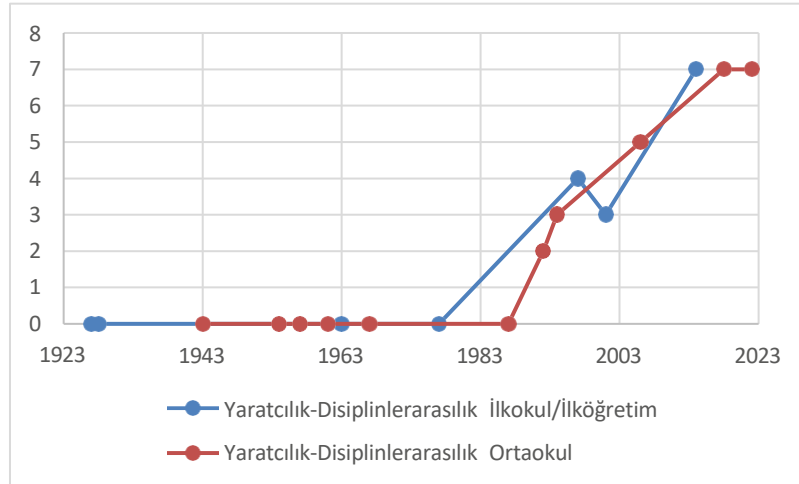
Yaratıcı-Disiplinlerarası Çalışmalar

Grafik 10. Öğretim Programlarındaki Yaratıcı-Disiplinlerarası Çalışmalar İle İlgili İfadeler



Öğretim programlarındaki verilere göre yaratıcı-disiplinlerarası çalışmalara 1960’lı yıllarla yer vermeye başlanmış, süreç içerisinde 1990 ve 2000’li yıllarda bu konuya ilişkin ifadeler artmıştır.

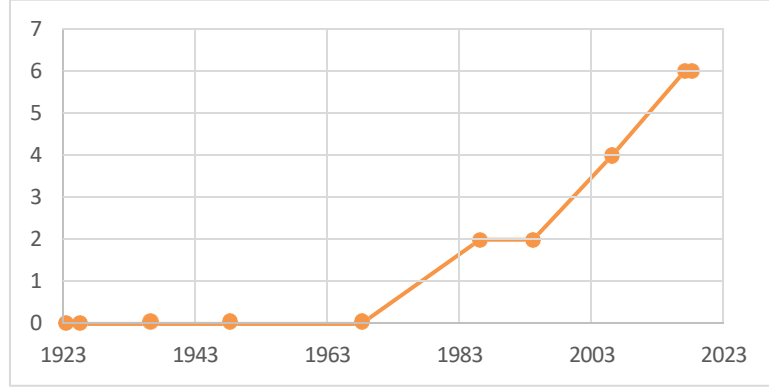
Grafik 11. Ders Kitaplarındaki Yaratıcı-Disiplinlerarası Etkinlikler



Ders kitaplarındaki verilere göre 1990’lı yıllarda yaratıcı-disiplinlerarası çalışmalar ders kitaplarına eklenmiş ve süreç içerisinde bu konuya ilişkin faaliyetler ders kitaplarında artmıştır.

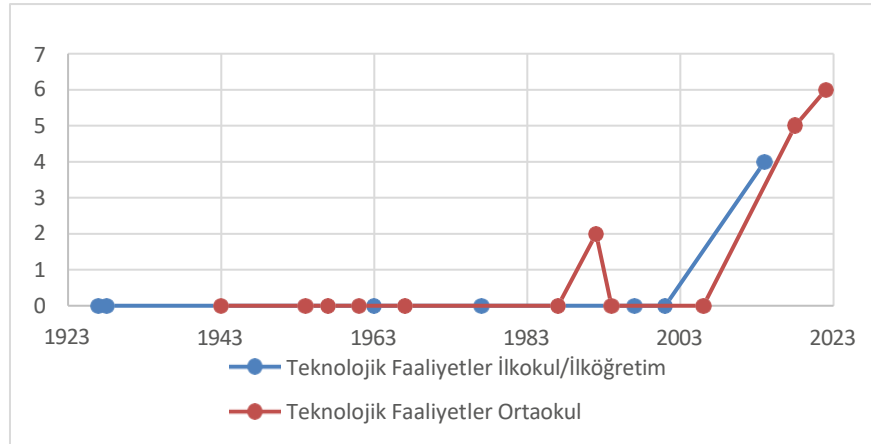
Teknolojik Faaliyetler

Grafik 12. Öğretim Programlarında Belirtilen Teknolojik Faaliyetler



Öğretim programlarındaki verilere göre teknolojik faaliyetlerle ilgili ifadeler 1980'li yıllarla birlikte yer vermeye başlanmıştır. Günümüze dek bu konuya ilişkin ifadeler öğretim programlarında artmıştır. 1980'li yıllarda yalnızca radyo, TV, video izleme gibi etkinliklerden bahsedilirken 2017 programıyla birlikte nota yazım programlarının kullanımlarının öğretimi gibi gelişkin uygulamaların öğretimi ile ilgili ifadeler yer verilmiştir.

Grafik 13. Ders Kitaplarında Belirtilen Teknolojik Faaliyetler



Ders kitaplarındaki verilere göre teknolojik faaliyetler ders kitaplarında 1990'lı yıllarla birlikte kullanılmaya başlanmıştır. Ders kitapları öğretim programlarının talimatlarına göre düzenlendiği için ders kitaplarında da öğretim programlarında olduğu gibi öncelikle radyo, TV, video izleme gibi etkinlikler kullanılırken 2018 yılında okutulmuş ders kitabıyla birlikte nota yazım programlarının kullanımlarının öğretimi gibi gelişkin uygulamaların öğretime yer vermeye başlanmıştır.

Sonuç

Türkiye'de Osmanlı İmparatorluğu Dönemi'nden itibaren başlayan modernleşme/Batılılaşma süreci ülkemizde her alanda dönüşümler yarattığı gibi, halka en çok tesir edip örgün eğitim kapsamında yer alan okul müzik eğitiminde de dönüşümler yaratmıştır. Bu bağlamda tarihi süreç içerisinde özellikle politik anlamda var olan 1950 yılında Demokrat Parti iktidarı ve 1980 yılı askeri darbe gibi radikal

değişiklerle birlikte bu süreçte okul müzik eğitimindeki niteliksel özellikler ve bu doğrultuda ulusun ihtiyacı olduğu düşünülen kimliksel niteliklerde dönüşümler süregelmiştir (Kaplan, 2024:133-134).

Okul müzik eğitimi dokümanlarında “değişimden” ziyade Cumhuriyet’in kurulmasıyla örgün eğitimde yer alan müzik eğitimi inşasının temelleri o dönemde yapılan bütün devrimlerde hakim olan “*muasır medeniyetler seviyesine ulaşma*” fikri doğrultusunda yapılandırılmıştır. Bu minvalde okul müzik eğitiminde Türk müziği öğelerine yer verilmemiş, yalnızca aktarma-öykünme şarkı, çok sesli şarkılar gibi Batı müziği öğeleri kullanılmıştır.

Fakat 1940’lı yıllarla birlikte *Erken Cumhuriyet Dönemi* fikrinsel dokümanında farklılıklar meydana gelerek 1948 yılı programında türkülerin kullanılabileceği belirtilmiştir ve bu doğrultuda okul müzik eğitimi dağarında yavaşça türkü gibi Türk müziği unsurlarına yer verilmeye başlanmıştır. Ülkemizde okul müzik eğitiminde yavaşça Türk müziğine yer verilme faaliyeti olarak başlayan “*muasır medeniyetler seviyesine ulaşma*” söylem inşasındaki kırılma günümüze dek artarak süregelmiştir.

Bu konudaki radikal değişimler, 1940’lı yıllardan günümüze dek ders kitaplarında türkü oranının giderek artması, aktarma-öykünme şarkı oranının 1960’lı yıllarla birlikte azalmaya başlaması ve günümüze dek azalmaya devam etmesi, 1980’li yıllarda ders kitaplarında çok sesliliğin yüksek oranda azalması, 1990’lı yıllarda öğretim programında Erken Cumhuriyet Dönemi’nde ötekileştirilen Türk Sanat Müziğinin yer verilebileceğinin belirtilmesi ve sonraki yıllarda ders kitaplarına Türk Sanat Müziğinin eklenmesi, 2000’li yıllarla birlikte Erken Cumhuriyet Dönemi’nde okutulması yasak olan dini müziklerin öğretim programı ve ders kitaplarında yer alması olmuştur. Bu değişimlerle birlikte yenilikçi ve gelişkin uygulamalar olan yaratıcı-disiplinlerarası etkinlikler ve teknolojik faaliyetlere 1960’lı yıllarla birlikte öğretim programlarında değinilmeye başlanmış ve sonraki yıllarda bu tür uygulamalar ders kitaplarına eklenerek ders kitaplarındaki oranları süreç içerisinde gittikçe artmıştır.

Buna göre okul müzik eğitiminde Erken Cumhuriyet Dönemi’nde “*muasır medeniyetler seviyesine ulaşma*” söylemi doğrultusundaki yapılandırmalar yerini yavaşça 1940’lı yıllarla “*geleneksel-ulusal değerlerimizi muhafaza etme*” söylemi doğrultusundaki yapılandırmalara bırakmıştır ve bu fikrinsel uzam günümüze dek artarak süregelmiştir.

Kaynakça

- Arseven, V. (1961). *Ortaokullarda müzik eğitimi*. Meb Yayınları.
- Atrek, F. H. (1943). *Ortaokul müzik kitabı*.
- Aydın, S., & Aydın, Ş. (1994). *İlköğretim müzik 5*. Küre Yayıncılık.
- Aydıntan, Z., & Egüz, S. (1967). *Şarkılarla müzik eğitimi ortaokul 1-2-3*. Helvacıoğlu Yayınevi.
- Aydıntan, Z., & Egüz, S. (1977). *İlkokulda müzik eğitimi*. Eko Matbaası.
- Aydıntan, Z., & Egüz, S. (1987). *Türkü ve şarkılarla yeni müzik eğitimi-ortaokul 1-2-3*. Kurtuluş Yayınları.
- Aydoğan, S. (1992). *Hayat kaynağımız müzik ortaokul 1-2-3*. Arkadaş Yayınevi.
- Aydoğan, S. (2001). *İlköğretim müzik 4*. Elit Yayıncılık.

- Baştürk, Z., Candan Pınar, Gönül, M. A., Öztürk, Ö. M., & Tezcan, H. (2018). *Ortaokul ve imam hatip ortaokulu müzik 7*. Milli Eğitim Bakanlığı.
- Canselen, F. (1954). *Orta müzik 1*. Hüsnütabiat Matbaası.
- Canselen, F. (1957). *Orta müzik 2*. Nurgök Matbaası.
- Erdoğan, D. İ., Demircioğlu, İ. H., & Şimşek, S. S. (2021). *Demokrat parti*. İstanbul: Yeditepe Yayınevi.
- Ertekin, B. (2018). *İlköğretim ve ortaokul müzik ders kitaplarındaki şarkıların müzikal öğeler bakımından incelenmesi (1996-2016)*. Yüksek Lisans Tezi. İnönü Üniversitesi.
- İnce, F., & Sümbüllü, M. (2022). *Ortaokul ve imam hatip ortaokulu müzik 7*. Milli Eğitim Bakanlığı.
- İpekçiler, B. (2020). *Necati bey'in osmanlı türkçesi "notalı yeni çocuk şarkıları: ilk mektep 1 ilâ 5 sınıf" kitabının günümüz türkçesine aktarılması ve analizi*. Yüksek Lisans Tezi. Sakarya Üniversitesi.
- Kaplan, Z. (2024). *Türk modernleşmesi sürecinde müzik eğitimi politikaları ve okul müzik eğitimine yansımaları (1923-2023)*. Yüksek Lisans Tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi.
- Karkin, K., Yurtoğlu, Ö., & Akkuş, Ü. (2006). *İlköğretim müzik 7*. Doku Yayıncılık.
- Köksal, S., & Çiftci, E. (2020). Ortaokul müzik ders kitaplarında yer alan okul şarkılarının incelenmesi. *Ondokuz Mayıs University Journal of Education Faculty*, 39(2), 22-44.
- Köse, P. Ö., & Yüksel, A. L. (2019). 5. 6. 7. ve 8. Sınıf müzik ders kitaplarının somut olmayan kültürel miras öğeleri bakımından incelenmesi. *Art-e Sanat Dergisi*, 12, 125-149.
- Milli Eğitim Bakanlığı (MEB), (1948). *İlkokul Programı*.
- Milli Eğitim Bakanlığı (MEB), (1968). *İlkokul Programı*.
- Milli Eğitim Bakanlığı (MEB), (2017). *İlkokul ve Ortaokul Müzik Dersi Öğretim Programı*.
- Milli Eğitim Bakanlığı (MEB), (2018). *İlkokul ve Ortaokul Müzik Dersi Öğretim Programı*.
- Milli Eğitim Bakanlığı (MEB), (2006). *İlköğretim (1-8. sınıflar) Müzik Dersi Öğretim Programı*.
- Milli Eğitim Bakanlığı (MEB), (1994). *İlköğretim Müzik Dersi Öğretim Programı*.
- Milli Eğitim Bakanlığı (MEB), (1986). *Orta Okul ve Lise Müzik Dersi Öğretim Programı*.
- Öktem, M. H. (1963). *İlkokullarda müzik*. Remzi Kitabevi.
- Sazak, N., Akgül Barış, D., Öztosun Çaydere, Ö., & Sevinç, S. (2014). *İlkokul müzik öğretim programları (1913-2005)*. Öncü Kitap.
- Sun, M. (1997). *Şarkılarla türkülerle temel müzik eğitimi-ilköğretim okulları için müzik kitabı*. Yurt Renkleri Yayınevi.

Doğaçlama ve Müzik Eğitiminde Doğaçlama

Improvisation and Improvisation in Music Education

Leyla Paşalı Beşçınar, Doktora Öğrencisi / Doctorate Student & Prof. Dr. Banu Özevin / Professor, PhD

Dokuz Eylül Üniversitesi / Dokuz Eylul University

Özet

Müzikal doğaçlamanın, insanlık tarihinin en eski ve doğal müzikal ifade biçimlerinden olduğu söylenebilir. İlk müzik formlarının, avcılık, savaş ve dini törenler gibi ritüellerde spontan bir şekilde icra edildiği düşünülmektedir (Nettl, 2005). West (1992)'e göre, doğaçlama, Antik Yunan ve Roma'da hem vokal müzikte hem de enstrümantal müzikte önemli bir yere sahiptir. Aristoteles ve Platon, bireyin özgün duygusal ifadesini yansıtmak için güçlü bir araç olarak doğaçlamanın kullanılabileceğini belirtmişlerdir (West, 1992). Orta Çağ'da kilise müziğinin gelişmesiyle birlikte müziğin daha katı kurallı ve yazılı hale gelmesine rağmen halk müziğinde ve bazı dini ritüellerde doğaçlamanın önemini kaybetmediği görülmektedir. Rönesans ve Barok dönemlerinde de, doğaçlamanın yaygın olarak kullanıldığı, özellikle süsleme ve continuo pratiğinde uygulandığı belirtilmektedir. (Improvisation in Classical Music, 2011). 19. Yüzyıldan itibaren yazılı müzik notasyonlarının baskın hale gelmesiyle doğaçlamanın klasik müzik repertuarında arka planda kaldığı söylenebilir ancak doğaçlama, caz, blues, halk müziği ve modern klasik müzik akımlarında ifade biçimi olarak varlığını sürdürmektedir (Berliner, 1994). Doğaçlamanın müzik eğitiminde de önemli bir yere sahip olduğu düşünülmektedir. Kabaca müzik eğitimindeki doğaçlama, öğretmenin doğaçlama yaparak dersi yönlendirmesi ve öğrencinin o an oluşturulan müziğe doğaçlamayla katkı sağlaması olarak iki türlü bakılabilir. Dalcroze'un kendi derslerinde doğaçlama müziği kullandığı ve günümüzde de en iyi Eurhythmics öğretmenlerinin derslerini doğaçlama müzikle yönlendirdiği belirtilmiştir (Choksy ve diğerleri, 2001). Orff-Schulwerk Müzik ve Hareket eğitimi, Kodály Yöntemi, Gordon'un Müzik Öğrenme Teorisi (Music Learning Theory) ve Suzuki Yöntemi'nde de doğaçlama, önemli bir öğrenme aracı olarak kullanılmaktadır. Bu çalışmada döküman analizi yoluyla doğaçlamanın tarihsel gelişimi ve müzik eğitiminde doğaçlamanın kullanım şekilleri, farklılıkları ve benzerlikleri yönünden incelenmiştir. Yapılan araştırmalar sonucunda daha nitelikli bir müzik eğitimi için öneriler sunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Doğaçlama, Müzik eğitiminde doğaçlama, Orff Schulwerk müzik ve hareket eğitimi, Kodaly yöntemi, Dalcroze yöntemi, Müzik öğrenme teorisi, Suzuki yöntemi

Abstract

Musical improvisation can be considered one of the oldest and most natural forms of musical expression in human history. It is thought that the first musical forms were performed spontaneously during rituals such as hunting, warfare, and religious ceremonies (Nettl, 2005). According to West (1992), improvisation held an important place in both vocal and instrumental music in Ancient Greece and Rome. Aristotle and Plato noted that improvisation could be used as a powerful tool to reflect an individual's authentic emotional expression (West, 1992). Despite the development of church music in the Middle Ages, which led to music becoming more regulated and written, improvisation remained significant in folk music and some religious rituals. During the Renaissance and Baroque periods, improvisation was widely practiced, particularly in ornamentation and continuo performance (Improvisation in Classical Music, 2011). Although the dominance of written music notation from the 19th century onwards caused improvisation to recede in classical music, it has continued to exist as a form of expression in genres such as jazz, blues, folk music, and modern classical music movements (Berliner, 1994). Improvisation is also considered to hold an important place in music education. Broadly speaking, improvisation in music

education can be viewed in two ways: the teacher guiding the lesson through improvisation and the student contributing to the spontaneously created music through improvisation. It has been noted that Dalcroze used improvisation in his lessons, and even today, the best Eurhythmics teachers guide their lessons with improvised music (Choksy et al., 2001). Improvisation is also used as a significant learning tool in music education approaches such as Orff-Schulwerk, the Kodály Method, Gordon's Music Learning Theory, and the Suzuki Method. This study examines the historical development of improvisation and its various uses in music education, focusing on their similarities and differences through document analysis. Based on the research findings, suggestions are made for a more qualified music education.

Keywords: Improvisation, Improvisation in music education, Orff Schulwerk music and movement pedagogy, Kodaly method, Dalcroze method, Music learning theory, Suzuki method

Giriş

Müzik, insanlık tarihinin en eski ve en etkileyici ifade biçimlerinden biri olmuştur. Bu ifade biçiminin en özgün ve yaratıcı yönlerinden biri ise doğaçlamadır. Doğaçlama, sadece bir müzik performansı değil, aynı zamanda bireyin anlık yaratıcılığını, duygularını ve birikimini yansıtan benzersiz bir süreçtir.

Doğaçlamanın müzik eğitiminde güçlü bir araç olduğu düşünülmektedir. Dalcroze- Eurhythmics Yöntemi, Orff-Schulwerk Müzik ve Hareket eğitimi, Kodály Yöntemi ve Gordon'un Müzik Öğrenme Teorisi'nde doğaçlamanın pedagojik bir araç olarak ele alındığı bilinmektedir.

Bu çalışmada döküman analizi yoluyla doğaçlamanın tarihsel gelişimi ve müzik eğitiminde doğaçlamanın kullanım şekilleri, farklılıkları ve benzerlikleri yönünden incelenmiştir. Yapılan araştırmalar sonucunda daha nitelikli bir müzik eğitimi için öneriler sunulmuştur.

Doğaçlama

Doğaçlama, Latince kökenli 'improvisus' kelimesinden türeyen ve 'önceden bilinmeyen' anlamına gelen bir terimdir. 'Eximprovisus' ise hazırlıksız anlamına gelir. Bu bağlamda doğaçlama, yazılı bir şablon olmaksızın, mevcut materyal bilgisi ve formül dağarcığının bir temel olarak kabul edildiği müzik, dans veya konuşma gibi eylemlerin anlık olarak gerçekleştirilmesini ifade eder. Doğaçlamanın karakteristik özelliği, bu tür eylemlerin icra sırasında düzeltme şansı olmadan eşzamanlı olarak keşfedilip uygulanmasıdır. Aynı zamanda doğaçlama, deneyimlenmiş ve kazanılmış materyallerin, anlık tepkilerle birleşerek özgün tasarımlara dönüştüğü ve kendiliğinden kişisel bir biçim kazandığı bir süreçtir (Jungmair, 2010-211).

Müzikal doğaçlama, literatürde genellikle müzik performanslarının anlık ve yaratıcı süreçle şekillendiği bir olgu olarak tanımlanmaktadır. Örneğin, Oxford Müzik Sözlüğü, doğaçlamayı yazılı ya da basılı bir nota olmadan müzik yapmak şeklinde ifade ederken, Harvard Müzik Sözlüğü ise performans sırasında müziğin yaratılması vurgusunu yapmaktadır (Kennedy & Kennedy; Randel, Akt., Kamalı, 2024).

Doğaçlama Tarihi

Antik Yunan ve Roma geleneğinde, müzisyenler resmi olarak eğitim almaya başlamıştır ve günümüze kadar şekil değiştirerek devam etmiştir. Antik Yunan ve Roma İmparatorlukları'nın dağılmasının ardından Batı Avrupa'da müzik, ezberciği bellek tarafından korunmuş ve yeni müzik, performans esnasında doğaçlama olarak kendiliğinden yaratılmıştır (Wegman, Horsley Akt., Tamer, 2022). Antik Yunan'da çoğu müzikal performansın doğaçlama olduğu görülmektedir ve doğaçlamanın, en azından dördüncü yüzyıldaki Kilise liturjisinin müziği kadar geriye giden Batı müziği pratiğinde sürekli bir

rol oynadığı bilinmektedir. Barok dönemi müziği ve modern caz gibi bazı Batı müzik türlerinde, doğaçlama büyük bir öneme sahiptir; bazı Hint, Asya ve Afrika müzik gelenekleri ise doğaçlamayı müziksel etkinliklerinin merkezine yerleştirmiştir (Alperson, 1984).

Orta Çağ'da kilise müziğinin gelişimiyle birlikte, müziğin daha katı kurallara bağlandığı ve yazılı hale getirildiği görülmektedir. Ancak bu dönemde bile, özellikle halk müziğinde ve bazı dini ritüellerde doğaçlama önemli bir yer tutmuştur. Rönesans ve Barok dönemlerinde, doğaçlama, özellikle süsleme (ornamentation) ve continuo pratiğinde yaygın olarak kullanılmıştır. Johann Sebastian Bach ve Wolfgang Amadeus Mozart gibi besteciler, müziğin icra sürecinde doğaçlamanın merkezi bir rol oynadığını savunmuşlardır (Improvisation in Classical Music, 2011). "Barok dönemi müziğinde doğaçlama, müzikal sürekliliği sağlamak için önemli bir unsurdur. Charles Rosen'a göre, 'Yüksek Barok dönemi müzikte boşluk korkusuna sahiptir ve süslemeler mevcut boşlukları dolduruyordu.'" (Alperson, 1984)

Türk müziğinde de doğaçlama, müziğin temel unsurlarından biridir. Geleneksel Türk Sanat Müziğinde taksim, gazel, ezan ve mevlidde, Türk Halk Müziğinde ise uzun havalarda ve aşık atışmalarında doğaçlama kullanılmaktadır (Güleç, 2017). Taksim, doğaçlamanın en bilinen formu olarak, icracının hem teknik becerisini hem de duygusal ifade gücünü ortaya koyduğu bir alan sunar. Şahinler (1983), taksimin sadece bir müzikal beceri gösterisi değil, aynı zamanda icracının derin bilgi ve sezgi ile müzikal bir diyalog kurduğu bir süreç olduğunu belirtir. Bu süreçte, icracı makamsal yapıların özelliklerine sadık kalarak yaratıcı ve özgün bir yorum sergiler.

Müzik Eğitiminde Doğaçlama

Doğaçlamanın müzik eğitiminde de önemli bir yere sahip olduğu düşünülmektedir. Kabaca müzik eğitimindeki doğaçlama, öğretmenin doğaçlama yaparak dersi yönlendirmesi ve öğrencinin o an oluşturulan müziğe doğaçlamayla katkı sağlaması olarak iki türlü ele alınabilir.

Müzik eğitimindeki belli başlı yöntem ve yaklaşımlarından olan, Dalcroze- Eurhythmic Yöntemi, Orff-Schulwerk Müzik ve Hareket eğitimi, Kodály Yöntemi ve Gordon'un Müzik Öğrenme Teorisi ve Suzuki Yöntem'inde doğaçlamanın nasıl kullanıldığı aşağıda incelenmiştir.

Dalcroze-Eurhythmic Yöntemi

Emile Jaques-Dalcroze (1895-1950) tarafından ortaya koyulan Dalcroze-Eurhythmic Yöntemi, Dalcroze'un Cenevre Konservatuvarı'nda solfej ve armoni öğretmenliği yaptığı sıralarda gelişmiştir. Dalcroze, öğrencilerinin teknik olarak yeterli ve teorik olarak bilgili olmalarına rağmen müzikal becerilerinin ve müzisyenliklerinin yeterli seviyede olmadığını düşünmüştür. Bu soruna bir çözüm bulmak için de eğitim sistemini sorgulamaya başlamıştır. Tüm bu sorgulamaların ve deneylerin ışığında, işitme, şarkı söyleme ve okuma-yazmayı fiziksel cevapla birleştiren teknikler geliştirmiştir (Mead, 1994, s. 1).

Doğaçlama, Dalcroze yaklaşımının önemli bir parçasıdır. Kulaktan eğitim ve hareket deneyimlerinin doğal bir devamıdır. Jaques-Dalcroze, verdiği derslerdeki müziği kendisi doğaçlama yapmıştır ve günümüzde de Eurhythmic öğretmenleri, derslerin başlangıç aşamalarında hala bestelenmiş müzikten ziyade doğaçlama müziği—vokal ya da enstrümantal—daha sık kullanmaktadır. Doğaçlama, öğretmenin bir ögeyi ya da herhangi bir öge kombinasyonunu ardışık bir sırayla ya da rastgele kombinasyonlarla sunmasına olanak tanır. Ayrıca, öğretmene ritmik fikirleri herhangi bir tarzda, çeşitli cümle şekillerinde ya da legato ve staccato'nun çeşitli biçimleriyle sunma özgürlüğü verir. Ders içinde "etkili sürpriz" niteliğini elde etmek için ani duraklamalar ve başlamalar kullanılır. (Choksy vd., 2001).

Dalcroze'a göre doğaçlama, konuşma gibi doğal bir ifade biçimi olarak teşvik edilmelidir. Ne yazık ki, birçok insan bunun tehdit edici bir deneyim olduğuna ya da "kesinlikle yapamayacakları" bir şey olduğuna inanarak büyümüştür. Buna rağmen, ne giyeceklerine, günlerini nasıl planlayacaklarına karar verdikleri ve bu süreçte doğaçlama yaptıkları konuşmalarla günlük hayatlarını sürdürürler. Caz

müzisyenleri ve iyi kilise orgcuları dışında, doğaçlama bugün müzik ve müzik eğitimi dünyasında ne yazık ki ihmal edildiği düşünülmektedir (Mead, 1994).

Dalcroze öğretmenleri genellikle müzikal dinamikleri kullanarak o anda çaldığı müziği farklılaştırarak öğrencilerden anlık doğaçlama sayılabilecek bedensel tepkiler vermesini ister ve müziği bu şekilde içselleştirmelerini sağlamaya çalışır. Öğretmen bu uygulamayı piyano ile veya bir ritim çalgısı ile yapabilir. Öğrenciler de öğrenilen müzikal yapıları kullanarak öğretmenlerin rehberliğinde doğaçlama çalışmalar yapabilirler.

Orff-Schulwerk Müzik ve Hareket Eğitimi

Carl Orff (1895-1982), yarattığı dinamik süreçler çocukların içlerindeki hayal gücünü ateşleyerek müzik dünyasının içine alabileceğini tüm dünyaya tanıtan bir Alman bestecidir (Choksy vd., 2001, s. 103).

“Orff-Schulwerk, kısa bir tanımla müzik, hareket ve dil öğelerinin birlikte kullanıldığı doğaçlamalara dayanan, grup aktiviteleri içinde bireyin yaratıcı potansitelerini geliştirmesine olanak sağlayan bütüncül bir müzik eğitimi anlayışıdır” (Özevin, 2018). Sonuçtan çok sürecin önemli olduğu bu yaklaşımda, çocukların ritmik konuşabileceği, dans edebileceği, kendi hareketlerini yaratabileceği, şarkı söyleyebileceği oyunlar düzenlenir ve çocukların oyun oynarken pratik yapmaları sağlanır. Düzenlenen oyunlar hem çocuklar için hem de yetişkinler için öğretici ve tatmin edicidir (Goodkin, 2004, s. 13-14).

Doğaçlama, Orff Schulwerk’te müziğin doğal bir parçası olarak görülür ve çocukların özgürce kendilerini ifade etmelerine olanak tanır. Orff, doğaçlamayı çocukların yaratıcılıklarını serbest bırakmanın ve onların müzikle derin bir bağ kurmalarının bir yolu olarak tanımlar (Orff & Keetman, 1978). Doğaçlama sayesinde çocuklar, müzikal fikirleri deneme ve keşfetme fırsatı bulur; bu süreç, çocukların özgüvenlerinin gelişmesine de katkı sağlar (Warner, 1991).

Orff Schulwerk’in doğaçlama yaklaşımı, basit ritmik ve melodik yapıların kullanılmasıyla başlar. Öğrenciler genellikle Orff çalgılarını —xilofon, marakas gibi basit vurmalı çalgıları— kullanarak doğaçlama yaparlar. Bu, müziksel öğrenmeyi daha somut ve eğlenceli hale getirir (Frazee & Kreuter, 1987). Ayrıca grup içindeki doğaçlama etkinlikleri, çocukların birbirlerini dinleme ve birlikte çalışma becerilerini geliştirir. Bu da onların sosyal ve duygusal zekalarını destekler (Regner, 1997).

Eğitimcilerin bu yöntemdeki rolü, çocukların doğaçlama sürecini yönlendirmek ve güvenli bir öğrenme ortamı sunmaktır. Öğretmenler, yaratıcı süreçte rehberlik ederek, öğrencilerin müzikle olan ilişkilerini derinleştirir ve onlara kendi seslerini bulmaları için ilham verir (Goodkin, 2002).

Bu nedenlerle Orff Schulwerk, doğaçlamayı sadece bir müzik eğitimi unsuru olarak değil, çocukların yaratıcı ifade alanı olarak görür ve bu yaklaşımı eğitimin merkezine koyar.

Kodály Yöntemi

Kodaly Yöntemi, 1940-1950 yıllarında Zoltan Kodaly (1882-1967) tarafından geliştirilmiştir. Kodaly, bir kişi konuşmayı öğrenebiliyorsa müziği de öğrenebilir fikrini benimsemiştir. Müzisyenliği geliştirecek en iyi yolun şarkı söylemek olduğunu belirtmiştir ve çocuğun ana dilindeki kültürel mirasa ait şarkıların müzik eğitiminde araç olarak kullanılması gerektiğini savunmuştur (Choksy, 2001, s. 82).

Kodály metodunda doğaçlama, öğrencilerin müzikal anlayışlarını ve yaratıcılıklarını geliştirmek için önemli bir yer tutar. Bu yöntemde, müziğin temelleri, çocukların doğal müzikal yeteneklerini geliştirecek şekilde aşamalı olarak öğretilir ve doğaçlama bu sürecin önemli bir parçasıdır. Choksy (1999), Kodály yönteminin öğrencilerin içsel müzikal duyumunu geliştirdiğini ve müziksel fikirleri özgürce ifade edebilme becerisini teşvik ettiğini belirtir. Doğaçlama, öğrencilerin öğrendikleri ritmik ve melodik

unsurları serbestçe kullanmalarını, yaratıcı bir şekilde keşfetmelerini sağlar. Bu, öğrencilerin aktif bir şekilde müziğe katılmalarını ve öğrendiklerini içselleştirmelerini kolaylaştırır.

Doğaçlama, Kodály metodunda, belirli müziksel motifleri ve şarkıları öğrendikten sonra bu öğeleri yeni şekillerde birleştirerek özgün müzikal ifadeler oluşturma sürecini içerir. Kodály metoduna göre, öğrencilerin önce temel müzikal yapı taşlarını öğrenmeleri ve daha sonra bu bilgileri doğaçlama yoluyla kullanmaları önemlidir (Forrai, 1988). Bu süreçte, öğrenciler öğrendikleri ritmik desenler ve melodik motiflerle kendi bestelerini oluşturabilir. Bu yöntem, müziksel düşünmeyi teşvik ederek öğrencilerin daha derin bir müzikal anlayış geliştirmelerine yardımcı olur ve müzikal hafızalarını güçlendirir. Kodály'in kendi öğretim yaklaşımında müziksel doğaçlamayı vurgulaması, çocukların müzikte sadece pasif dinleyici değil, aynı zamanda aktif yaratıcılar olmalarını sağlar.

Gordon'un Müzik Öğrenme Teorisi (Music Learning Theory)

Edwin E. Gordon (1927- 2015), Amerikan müzik eğitimcisi, araştırmacı ve editördür. Gordon, çocukların müzik becerilerinin geliştirilmesi için birçok çalışma yapmıştır ve müzik potansiyeli ölçme testleri oluşturmuştur (Lange, 2005, s. 19).

Uzun yıllar süren araştırmalar ve uygulamalı saha testlerinin ardından ortaya çıkan Müzik Öğrenme Teorisi, bir yöntem değildir. Müzik Öğrenme Teorisi, müziği nasıl öğrendiğimizin bir açıklamasıdır. Gordon, "audiation" yoluyla müzik öğrenme aşamaları sunmuştur. Audiation kavramı Gordon'un literatüre eklediği ve Türkçe'de tek bir kelime ile ifade edilemeyecek bir kavramdır. Gordon audiation'ı şu şekilde tanımlamıştır; dil iletişim kurma ihtiyacımızın sonucudur, konuşma, iletişim kurma şeklimizdir, düşünce ise iletişim kurduğumuz şeydir. Bunun müzikteki karşılığı ise müzik, iletişim kurma ihtiyacımızın sonucudur, performans sergilemek iletişim kurma şeklimizdir, audiation ise iletişim kurduğumuz şeydir (Gordon, 1999).

Doğaçlama, öğrencilerin işitsel becerilerini geliştirerek müzikal fikirleri spontane bir biçimde ifade etmelerine olanak sağlar. Gordon, doğaçlamayı müzik öğreniminde en üst seviyeye ulaşmak olarak tanımlar, çünkü bu, öğrencilerin müzikal anlayışlarını aktif ve yaratıcı bir biçimde ortaya koymalarını gerektirir (Gordon, 2012).

Gordon'a göre, müziksel kavramların öğrenilmesinin ilk aşaması, bu kavramların işitsel olarak algılanmasıdır ve doğaçlama, bu sürecin en etkili yollarından biridir (Gordon, 2007). Müzik Öğrenme Teorisi'nde doğaçlama, öğrencilerin müzikal materyali deneyimlemelerini sağlar, bu da onların müzikal içeriği daha iyi anlamalarına ve ifade etmelerine yardımcı olur. Gordon, doğaçlamayı öğrencilerin müzikal düşünme yeteneklerini geliştiren bir araç olarak tanımlar, çünkü doğaçlama, yalnızca mevcut müzikal bilgiyi uygulamayı değil, aynı zamanda yaratıcı bir şekilde yeni müzikal içerik üretmeyi gerektirir (Gordon, 2012).

Gordon'ın önerdiği uygulama yöntemlerinden biri, öğrencilerin ritmik ve melodik kalıpları önce dinlemeleri ve sonra bu kalıpları taklit etmeleri yönündedir. Bu süreç, öğrencilerin müziksel "duyusal hafızalarını" güçlendirirken, aynı zamanda spontane müzikal ifade yetilerini de geliştirir. Örneğin, bir öğretmen, belirli bir ritmik deseni çaldığında, öğrenci bu deseni kendi tarzında yeniden yaratabilir. Bu tür bir doğaçlama süreci, öğrencilerin müzikal bilgiyi içselleştirmelerine yardımcı olur ve onlara yaratıcı düşünme fırsatı tanır (Valerio vd., 1998)

Ayrıca, grup doğaçlamaları, öğrencilerin sosyal etkileşim yoluyla müziksel kavramları öğrenmelerine olanak tanır. Gordon'a göre, grup içindeki doğaçlama çalışmaları, öğrencilerin birbirleriyle müzikal iletişim kurmalarını ve kolektif yaratım süreçlerinde yer almalarını sağlar. Bu, müziksel etkileşimin

sosyal yönlerini öğrenmekle birlikte, öğrencilerin birlikte çalışarak daha karmaşık müzikal yapıları anlamalarına da yardımcı olur (Gordon, 2007).

Suzuki Yöntemi

Babası ünlü bir keman yapımcısı olan Shinichi Suzuki(1898-1998), filozof, kemancı ve eğitimcidir. Suzuki, çocukların anadillerini öğrendiği gibi müziği öğrenmeleri gerektiğini savunmuştur. Suzuki ders verdiği yıllarda öğrencilerin günden güne gelişim göstermelerinin sonucunda “yetenek doğuştan değildir sonradan geliştirilebilir” düşüncesini benimsemiştir. Ona göre her çocuk eğitilebilirdir önemli olan kullanılan yöntemdir (Suzuki, 2010).

Suzuki Yöntemi’nin temel halinde doğaçlama çalışmaları yapıldığına dair bir bilgiye ulaşılamamıştır. Ancak sonraki yıllarda Suzuki Yöntemi ile ders veren eğitimcilerin, Suzuki Yöntemi’ne doğaçlama çalışmaları eklediği görülmektedir. Reeth (2009), “Incorporating Improvisation into the Suzuki Violin Lesson” isimli çalışmasında, Suzuki Yöntemi’nin, derin düzeyde dinleyen, sağlam entrüman tekniği geliştiren ve harika ifadeyle çalan öğrenciler yetiştiren bir yöntem olması yönüyle doğaçlama için gerekli olan beceri ve nitelikleri de geliştirebileceğini belirtmiştir.

Doğaçlama Kullanımının Kazanımları

Çoğu insan bir enstrümanın başına oturup oynarcasına sesler üretmenin keyfini bilir ancak müzik pedagogları bunu doğaçlama olarak adlandırmaz. Ancak doğaçlamada her insanın kendi seviyesine göre müzik yaratabileceği bir alan vardır (Jungmair, 2010-2011). Geleneksel bir enstrüman dersinde öğrenci, kendi müziklerini oluşturmaya yabancısıdır. Enstrümanı teknik olarak çalmayı öğrense de kendisine verilen bestelenmiş eserlerin dışına çıkmaya cesaret edemez. Öğrenciler, grupla veya tek başına bir melodi, bir eşlik, hatta bir metin veya hareket formunu kendilerinin yaratabileceklerini nadiren fark etmektedirler (Jungmair, 2007).

Doğaçlamanın, öğrencilerin müzikal keşiflerini destekleyen ve yaratıcılıklarını teşvik eden bir öğrenme aracı olduğu düşünülmektedir. Çocukların müzikte sadece pasif dinleyici değil, aynı zamanda aktif yaratıcılar olmalarını sağlayabilir. Grup doğaçlamalarının, öğrencilerin sosyal etkileşim yoluyla müziksel kavramları öğrenmelerine olanak tanıdığına inanılmaktadır. Grup içindeki doğaçlama çalışmaları, öğrencilerin birbirleriyle müzikal iletişim kurmalarını ve kolektif yaratım süreçlerinde yer almalarını sağlayabilir. Bu, müziksel etkileşimin sosyal yönlerini öğrenmekle birlikte, öğrencilerin birlikte çalışarak daha karmaşık müzikal yapıları anlamalarına da yardımcı olabilir.

Doğaçlama, müzik eğitiminde etkili bir araç olabilecekken, geleneksel müzik eğitiminde doğaçlamanın ihmal edildiği düşünülmektedir. Milli Eğitim Bakanlığı (MEB) 2018 tarihli “Müzik Dersi Öğretim Programı” kapsamında, doğaçlama çalışmalarına “Müzikal Yaratıcılık” öğrenme alanı altında yer verilmiştir. Bu programda, öğrencilerin müzikal yapıların anlamlandırılması ve yaratıcı gelişimlerinin desteklenmesi hedeflenmiştir. Ayrıca, doğaçlama çalışmalarının öğrencilerin bireysel ve grup etkinliklerinde özgürce ifade ortamı sağladığı belirtilmiştir (Milli Eğitim Bakanlığı [MEB], 2018). Ancak, bu kazanımların sınıf içi uygulamalarda ne ölçüde hayata geçirilebildiği ve öğrencilerin yaratıcılık gelişimine etkisinin nasıl ölçülebileceği üzerine daha fazla değerlendirme yapılması gerektiği düşünülmektedir.

İncelenen müzik eğitimi yöntem ve yaklaşımlarında da görüldüğü üzere doğaçlama, hem etkili bir öğrenme aracıdır hem de öğrencilerin öğrendiklerini özgürce ifade etme ortamı sağlamaktadır. Tüm alanlardaki müzik öğretmenlerinin, bireysel ya da grup derslerinde doğaçlama çalışmalarını kullanabileceği düşünülmektedir. Bu sayede öğrencilerin müziği etkili bir şekilde deneyimleyebileceklerine inanılmaktadır.

Öneriler

Bu bölümde, tüm alanlardaki müzik öğretmenlerinin derslerinde doğaçlama çalışmalarını nasıl kullanabileceklerine dair öneriler sunulacaktır.

Basit Doğaçlama Etkinlikleriyle Başlamak: Öğrencilere ritim, melodi veya kısa motiflerle doğaçlama yapma fırsatları sunmak özgüvenlerini geliştirebilir.

Grup Doğaçlama Çalışmaları: Öğrencileri küçük gruplara ayırarak birlikte doğaçlama yapmalarını sağlamak. Bu, hem yaratıcı düşünmeyi hem de iş birliğini destekleyebilir.

Hikaye veya Tema Üzerinden Çalışmalar: Belirli bir hikaye, tema ya da duygu üzerinden doğaçlama yaptırarak öğrencilerin müzikle anlam ifade etmelerine olanak tanımak.

Farklı Müzik Türleriyle Deneyim: Öğrencilere farklı müzik tarzlarında doğaçlama yapma fırsatı vermek; örneğin caz, halk müziği veya çağdaş müzik.

Özgür Alanlar Tanımak: Dersin belirli bir bölümünü tamamen serbest doğaçlama etkinliklerine ayırarak öğrencilerin özgün yaratıcılıklarını keşfetmelerine imkan sağlamak.

Geri Bildirim Süreci: Doğaçlama çalışmalarının ardından öğrencilerle geri bildirim paylaşarak olumlu yanları öne çıkarmak ve gelişim alanlarına dair rehberlik etmek.

Duyusal Uyarılarla Çalışmalar: Resim, şiir veya doğa manzaralarından esinlenerek doğaçlama yapmalarını istemek, yaratıcılığı destekleyebilir.

Bu öneriler, öğrencilerin hem müzikal yaratıcılıklarını geliştirmelerine hem de doğaçlama yapmaya daha açık bir tutum sergilemelerine yardımcı olabilir.

Kaynakça

- Alperson, P. (1984). On musical improvisation. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 43(1), 17-29.
- Britannica. *Improvisation*. Erişim adresi: <https://www.britannica.com/art/improvisation-music>
- Choksy, L., Abramson, R. M., Gillespie A. E., Woods D., York, F. (2001). *Teaching music in the twenty-first century*. Prentice Hall.
- Choksy, L. (1999). *The Kodály Method I: Comprehensive Music Education* (3rd ed.). Prentice Hall.
- Forrai, K. (1988). *Music in Preschool*. Corvina Press.
- Frazee, J., & Kreuter, K. (1987). *Discovering Orff: A Curriculum for Music Teachers*. Schott Music.
- Goodkin, D. (2004). *Play, Sing, and Dance: An Introduction to Orff Schulwerk*. Schott Music Corporation.
- Gordon, E. E. (2007). *Learning Sequences in Music: A Contemporary Music Learning Theory*. GIA Publications.
- Gordon, E. E. (2012). *Improvisation in the Music Classroom*. GIA Publications.
- Güleç, G. (2017). *Keman çalmada doğaçlama çalışmalarının öğrencilerin müzikal yaratıcılık ve keman çalma performansları üzerindeki etkileri (buca eğitim fakültesi örneği)*, Gazi Üniversitesi, Ankara.

- Jungmair, U. (2010-2011). doğaçlama- bir etkili öğrenme yolu, antropoloji ve nörobiyolojiden öneriler, *Info*, 18, sf. 6- 9.
- Kamalı, H. (2024). Caz Müziğinde Kolektif Doğaçlama Örneği Olarak “Conduction”. *International Journal of Social and Humanities Sciences Research (JSHSR)*, 11(108), 1257-1265.
- Milli Eğitim Bakanlığı, (2018). *İlkokul ve Ortaokul Müzik Dersi Öğretim Programı*.
- Orff, C., & Keetman, G. (1978). *Music for Children, Volume 1: Pentatonic*. Schott.
- Van Reeth, J. D. (2009). *Incorporating improvisation into the suzuki violin lesson* (Doctoral dissertation, University of Wisconsin-Stevens Point, College of Fine Arts and Communication).
- Regner, H. (1997). *Orff Schulwerk Today: A Reflective Teaching Approach*. Schott Music.
- Şahinler, O. (1983). *Türk Müziğinde Taksim Sanatı*. Pan Yayıncılık.
- Tamer, E. (2022). *Müzik ve doğaçlama ilişkisi: zaman ve kültür bağlamında diyalektik bir çözümleme. Doktora Tezi*. İstanbul Medeniyet Üniversitesi.
- Warner, B. (1991). *Orff-Schulwerk: Applications for the Classroom*. Schott Music.

Post-Fotoğraf Çağında Stereoskopik Fotoğrafın Anlam ve Önemi

The Meaning and Importance of Stereoscopic Photography in the Post-Photographic Age

Engin Dumlupınar, Sanatta Yeterlik Öğrencisi / Proficiency in Art Student

Osmangazi Üniversitesi / Osmangazi University

Özet

Stereoskopik fotoğraf ya da bir diğer deyişle üç boyutlu fotoğraf, iki boyutlu düzlemde üç boyutlu derinlik algısı yaratan fotoğraflar elde etmeye yarayan özel bir fotoğraf tekniğidir. Bu teknikte, insanın iki gözle görme prensibine benzer biçimde, aynı sahnenin ortalama 6,5 cm aralıkla iki fotoğrafı çekilir. İlk bakışta birbirinin aynı gibi görünen bu fotoğrafların arasında paralaks kaynaklı küçük farklılıklar bulunmaktadır. Bu fotoğraflar, her birini yalnızca bir gözün göreceği şekilde izlemeye olanak tanıyan ekipmanlar (stereoskoplar, anaglif gözlükler, VR cihazlar vb.) ile izlendiğinde oldukça sıra dışı bir deneyime imkân tanırırlar. İnsan beyni fotoğraflar arasındaki farklardan derinlik çıkarımı yapar ve görüntü, zihinde tek bir üç boyutlu görsel olarak canlanır. Stereopsis adı verilen bu etki, izleyici üzerinde son derece çarpıcı, hiper-realist bir derinlik algısı oluşmasına sebep olur. Stereoskopik fotoğraflar, keşfedildiği 1800'lerin ortalarında büyük yankı uyandırmış ve kartpostal endüstrisinin imkanlarıyla kısa sürede küresel bir kitle iletişim aracına dönüşmüştür. Popülerliğini 1900'lü yılların başına dek koruyan stereoskopik fotoğraflar, resimli gazeteler ve sinemanın yarattığı görsel etkinin gölgesinde kalmış ve zamanla unutulmaya yüz tutmuştur. Geride kalan süreçte kısa süreli popülerlik kazandığı dönemler olmakla birlikte, genel olarak yalnızca meraklıları tarafından sürdürülen bir fotoğrafik kategori olarak varlığını sürdürmüştür. Dijitalleşmenin etkisiyle köklü değişiklikler yaşayan görüntüleme endüstrisi, 2000'lerle birlikte 3 boyut kavramının yeniden gündem olmasını sağlamış, Avatar (2009) filminin gösterime girmesi ile küresel çapta bir 3D çılgınlığı yaşanmasına sebep olmuştur. Bu dönemde piyasaya çıkan 3D televizyonlar milyonlarca adet satmış fakat bu ilgi çeşitli sebeplerden kısa süreli olmuştur. Stereoskopik görüntüleme adına yaşanan son gelişme ise, günümüzde kullanımı giderek yaygınlaşmaya başlayan VR ve AR gözlükler gibi yeni nesil izleme aygıtları olmuştur. Yapıları gereği doğal birer stereoskop olan bu aygıtlar, stereoskopik fotoğraflar için ideal bir izleme ortamı sunmaktadır. Güncel gelişmeler, sahip oldukları potansiyel göz önüne alındığında, 3 boyut kavramını bir kez daha ve ayakları yere çok daha sağlam basar bir biçimde hayatımıza sokmaya ve tarihsel bir fenomen olarak algılanan stereoskopik fotoğrafı yeniden gündeme getirmeye adaydır.

Anahtar Kelimeler: Stereoskopik fotoğrafçılık, Anaglif görüntüleme, Üç boyutlu fotoğraf

Abstract

Stereoscopic photography, also known as three-dimensional photography, is a special photographic technique for obtaining photographs that create a three-dimensional depth perception on a two-dimensional plane. In this technique, similar to the principle of seeing with two eyes, two photographs of the same scene are taken at an average interval of 6.5 cm. At first glance, these photographs look identical, but there are small differences between them due to parallax. When these photographs are viewed with equipment (stereoscopes, anaglyph glasses, VR devices, etc.) that allow

each of them to be seen by only one eye, they allow for a very unusual experience. The human brain infer depth from the differences between photographs and the image is visualised as a single three-dimensional image in the mind. This effect, called stereopsis, causes an extremely striking, hyper-realistic depth perception on the viewer. Stereoscopic photographs made a great impact in the mid-1800s when they were discovered, and with the opportunities of the postcard industry, they quickly turned into a global mass communication tool. Maintaining its popularity until the early 1900s, stereoscopic photographs were overshadowed by the visual impact created by illustrated newspapers and cinema and gradually faded into oblivion. Although there are periods of short-term popularity in the remaining period, it has generally continued its existence as a photographic category maintained only by enthusiasts. The imaging industry, which experienced radical changes with the effect of digitalisation, made the concept of 3D back on the agenda in the 2000s, and the release of the film Avatar (2009) caused a global 3D craze. The 3D televisions released in this period sold millions of units, but this interest was short-lived for various reasons. The latest development in the field of stereoscopic imaging has been the new generation of viewing devices such as VR and AR glasses, which are becoming increasingly popular today. These devices, which are natural stereoscopes, offer an ideal viewing environment for stereoscopic photographs. Considering their potential, current developments are candidates to bring the concept of 3D into our lives once again and with a much more solid footing, and to bring stereoscopic photography, which is perceived as a historical phenomenon, back to the agenda.

Keywords: Stereoscopic photography, Anaglyph imaging, Three-dimensional photography

Stereoskopik fotoğraf, iki boyutlu düzlemde üç boyutlu derinlik algısı oluşturan fotoğraflar elde etmeye yarayan özel bir fotoğraf tekniğidir. İnsanın iki gözle görme yeteneğinden faydalanan bu teknikte, yatay ekseninde ortalama 6,5 cm aralıkla iki fotoğraf çekilir. İlk bakışta birbirinin aynısı gibi görünen bu fotoğraflarda paralaks kaynaklı küçük farklılıklar bulunur. (Görsel 1.) Stereoskopik fotoğraf adı verilen bu fotoğraf çiftleri, soldaki kareyi yalnızca sol göz, sağdaki kareyi ise yalnızca sağ gözün göreceği yöntemlerle izlendiğinde, zihinde tek bir 3 boyutlu görüntü olarak canlanır.



Görsel 1. Stereoskopik fotoğraf çifti, Bilecik, 2024. Yazarın kişisel arşivi

İnsan beyinde görsel kortekste bulunan belirli nöron grupları, özellikle iki gözden gelen

görüntüler arasındaki farkların tespiti için ayrılmıştır. (Ohzawa, DeAngelis, & Freeman, 1990) Bu nöronlar, binoküler eşitsizlik olarak adlandırılan farkları analiz ederek derinlik çıkarımı gerçekleştirir. Bu süreç, stereopsis olarak bilinen ve 3 boyutlu derinlik algısının temelini oluşturan görsel algı mekanizmasının oluşmasını sağlar.

Stereopsis kavramı ilk kez 1838 yılında İngiliz bilim insanı ve mucit Charles Wheatstone tarafından tanımlanmıştır. Wheatstone, 21 Haziran 1838’de İngiltere Kraliyet Akademisi’nde görme fizyolojisi üzerine sunduğu; *“Görme Fizyolojisine Katkıları, Birinci Bölüm: Binoküler Görmenin Bazı Dikkat Çekici ve Şimdiye Kadar Gözlemlenmemiş Fenomenleri Üzerine”* başlıklı bildirisinde, geliştirdiği stereoskopu tanıtarak *stereopsis* kavramını bilim dünyasına kazandırmıştır. (Poggio & Poggio, 1984) Wheatstone’un stereoskopu, izleyicinin gözlerine 45 derecelik açılarla yerleştirilmiş iki aynadan oluşuyordu. (Görsel 2.) Bu aynalar, cihazın sağında ve solunda bulunan iki ayrı görüntüyü izleyicinin gözlerine yönlendirerek üç boyutlu bir derinlik etkisi yaratıyordu. Stereoskop, kamuya açık ilk fotoğrafik yöntem olarak dagerotipin duyurulmasından kısa bir süre önce geliştirildiğinden, Wheatstone, üç boyut etkisini kendi çizdiği basit grafik şekillerle elde etmiştir. Fotoğraf teknolojisinin yaygınlaşmasının ardından, Wheatstone stereoskopun fotoğrafik potansiyelini keşfetmek amacıyla kalotipin mucidi Henry Fox Talbot’la iş birliği yapmıştır. Bu iş birliği, tarihin ilk stereoskopik fotoğraflarının üretilmesine olanak sağlamış ancak bu erken dönem örneklerinden hiçbirisi günümüze ulaşamamıştır.



Görsel 2. Charles Wheatstone’un geliştirdiği stereoskop.

<https://www.wattsgallery.org.uk/explore-victorian-virtual-reality/victorian-virtual-reality-glossary>

Stereoskopik fotoğrafların geniş kitleler tarafından ilgi görmeye başlaması, İskoç fizikçi David Brewster’in 1849 yılında geliştirdiği ilk taşınabilir stereoskop sayesinde mümkün olmuştur. (Görsel 3.) Brewster, o döneme kadar yalnızca laboratuvar ortamında kullanılan stereoskopu, daha kompakt ve taşınabilir bir formda yeniden tasarlayarak, yan yana yerleştirilmiş stereo çiftlerini tek bir karta basılı halde izlemeyi mümkün kılmıştır. Günlük hayatta kolaylıkla kullanılabilen bir eğlence aracı haline gelen Brewster stereoskopu, büyük bir sansasyon yaratmış ve 1856 yılına kadar yaklaşık yarım milyon adet satılmıştır. (Yale Center for British Art, 2024)



Görsel 3. David Brewster'ın 1849 yılında geliştirdiği taşınabilir stereoskop.

<https://g.co/arts/LZ6LH7sgpP3UewSD9>

Stereoskoplara gösterilen yoğun talep, kartpostal endüstrisinde karşılık bulmuş; 'stereograf' olarak adlandırılan bu kartlar, peş peşe kurulan şirketler tarafından seri üretime alınarak geniş bir tüketici kitlesine sunulmuştur. (Görsel 4.) Bu gelişme, stereoskopik fotoğrafın bir tüketim nesnesi haline gelmesine ve toplumun farklı kesimlerine ulaşmasına olanak sağlamıştır. İnsanlar, evlerinde otururken daha önce hiç görmedikleri yerleri stereoskopik görüntüler aracılığıyla keşfetmeye ve bu analog fotoğraflarla uzak coğrafyaların hayranlık uyandıran manzaralarını deneyimlemeye başlamışlardır. Yirminci yüzyılın başında yılda on milyonlarca stereografin satıldığı ve yüz milyonlarcasının da dolaşımda olduğu tahmin edilmektedir. (Gurevitch, 2013) "Stereoskopinin altın çağı" olarak adlandırılan bu dönem, sinemanın ortaya çıkışıyla birlikte yavaş yavaş geride kalmaya başlamış ve klasik stereoskoplara 1930'lara gelindiğinde kullanımdan tamamen kalkmıştır.



Görsel 4. St. Petersburg'un ana caddesini gösteren bir stereograf.

<https://stereosite.com/collecting/my-stereoview-box-set-collection-and-3d-photography/>

1935 yılında Kodak firmasının piyasaya sürdüğü ilk dia pozitif film olan Kodachrome, doğrudan renkli filmler elde edilmesini sağlayan yapısıyla stereoskopik fotoğraf için yeni imkânların ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Bu gelişme, 20. yüzyılın en popüler stereoskopik görüntüleme aygıtı olan View Master'ın ikonik stereoskopunun (Görsel 5) 1939 yılında tanıtılmasını sağlamış (Sheppard, 2021), sonrasında ise 35mm formatını kullanan stereoskopik fotoğraf makinelerinin ortaya çıkmasının önünü açmıştır. 80'li yıllara gelinceye kadar onlarca farklı stereoskopik fotoğraf makinesi piyasaya çıkmıştır. Bu cihazlar stereoskopik fotoğrafa olan ilginin dönemsel olarak yeniden canlanmasını sağlamakla birlikte, bu ilgi hiçbir zaman 1800'lerdeki kitlesel popülerlik seviyesine ulaşamamıştır.



Görsel 5. View Master firmasının stereoskopu.

<https://www.pixelsquid.com/png/view-master-1502488420457387188?image=F11>

Bilgisayar teknolojilerinin 1990'lı yıllardan itibaren hayatımıza girmesi ve 2000'li yıllarda fotoğraf endüstrisinde köklü bir dönüşüm yaratması, stereoskopi alanında da önemli gelişmelere zemin hazırlamıştır. Post-fotoğraf olarak adlandırılan ve görüntülerin dijital olarak üretilip düzenlenebildiği bu dönem, öncesinde olanaksız olan yaratıcı ve teknik imkanları mümkün kılmıştır. Stereoskopik görüntüler, artık yalnızca fiziksel nesnelerin fotoğraflanması yoluyla değil, dijital ortamda tasarlanıp üretilerek de elde edilebilmektedir. Bu, özellikle bilgisayar grafikleri, 3D modelleme ve animasyon teknolojilerinin gelişimiyle birlikte, stereoskopik görsellerin kullanım alanlarının çeşitlenmesini sağlamıştır. Bu gelişmeler sonucunda 2009 yılında gösterime giren ve büyük bir ticari başarı elde eden *Avatar* filmi, 3D teknolojilere yönelik global ölçekte bir ilgi patlamasına yol açmıştır. Bu ilgi, kısa bir süre içinde 3D televizyonların yaygınlaşmasını sağlamış ve global ölçekte yüz milyonlarca 3D televizyon satılmıştır. Ancak, stereoskopik içerik üretiminin yüksek maliyetli ve teknik açıdan oldukça karmaşık bir süreç olması, 3D televizyonlar için yeterli sayıda ve kalitede içerik oluşturulmasını zorlaştırmıştır. Kullanıcılar, beklentilerini karşılamayan 3D deneyimlerinin ardından bu cihazları genellikle standart televizyonlar olarak kullanmayı tercih etmişlerdir. 2009 yılında başlayan bu global 3D teknolojisi dalgası, yalnızca dört yıl süren bir serüvenin ardından 2013 yılında tartışmasız bir başarısızlıkla sona ermiştir.

200 yılı yaklaşan tarihi boyunca stereoskopik fotoğrafa olan ilgide dalgalanmalar yaşansa da ona gönül veren bir kitlenin her dönem var olduğunu söylenebilir. Dünyanın çeşitli yerlerinde dernekler kuran, eğitimler düzenleyen ve bilgilendirici internet siteleri açan stereoskopi tutkunları, bu kültürün gelişmesi ve yaygınlaşmasında büyük çaba sarf etmiştir. Günümüzün stereoskopik fotoğraf meraklıları çoğunlukla amatör fotoğrafçılardan oluşmakla birlikte, bu kişiler genel itibarıyla stereoskopinin sunduğu derinlik etkisine ve bu tekniğin bilimsel altyapısına odaklanmış durumdadır. Ancak stereoskopiye yalnızca bir teknik deneyim ya da bilimsel ilgi alanı olarak değil, aynı zamanda sanatsal bir ifade biçimi olarak ele alan fotoğrafçıların varlığından söz etmek de mümkündür. Sayıları sınırlı olmakla birlikte bu sanatçılar, stereoskopik fotoğrafı yenilikçi ve özgün bir üretim aracı olarak kullanarak hem teknik hem de estetik düzlemde bu alanın sınırlarını zorlamaktadırlar.

Stereoskopik sokak fotoğrafları çeken David Hazan, fotoğrafçılığa kendine özgü bir kategori kazandırmayı başarmış ender isimlerdendir. Sokakta stereoskopik fotoğraf çekmek yeni bir yaklaşım olmamakla birlikte, Hazan bunu bir disiplin olarak uzun yıllardır sürdüren, aynı zamanda çağdaş bakış açısıyla harmanlayarak eserler üreten bir sanatçıdır. Her şeyden önce iyi bir fotoğrafçı olan Hazan, bunu son derece etkili biçimde 3 boyuta taşımaktadır. Anaglif olarak düzenlediği fotoğrafların yarattığı kuvvetli derinlik hissi rahat bir izleme deneyimiyle birleşerek, karton 3D gözlüklerin "kalitesiz" olduğu algısını yıkmaktadır. Fotoğraflarını kendi tasarladığı çift makineli bir sistemle çeken David Hazan, aynı zamanda bir homo ludens olarak izleyiciyi oyun alanlarında sürükleyici bir gezintiye çıkarmaktadır.

Hazan'ın çalışmaları, stereoskopik fotoğrafın yalnızca teknik bir deneyim değil, aynı zamanda güçlü bir estetik ifade biçimi olabileceğini kanıtlamaktadır. (Görsel 6 ve 7)

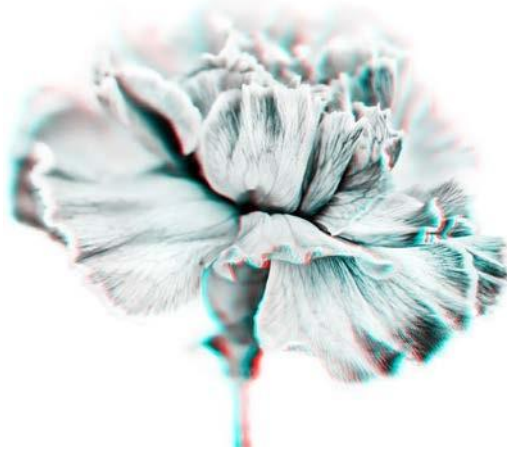


Görsel 6. David Hazan, *New York New York, Brooklyn*, 2022
<https://flic.kr/p/2oad8Yo>



Görsel 7. David Hazan, *End of school year interscholastic water fight*, New York, 2014
<https://flic.kr/p/pAbvpW>

Fotoğrafçı ve görüntü yönetmeni Sebastian Cramer, portre, mimari ve yakın plan bitki çalışmalarında stereoskopi tekniğini ustalıkla kullanan bir isim olarak dikkat çekmektedir. (Görsel 8.) Geleneksel stereoskopik fotoğrafçılığın çağdaş bir temsilcisi olan Cramer, anaglif formatta sunduğu fotoğrafların hem gözlüklü hem de gözlüksüz izlendiğinde estetik bir etki yaratmasını amaçlamaktadır. (Cramer, 2024) (Görsel 9.) Stereoskopiye “çağdaş fotoğrafçılığın özerk bir sanat formu” olarak niteleyen Cramer, çalışmalarında yalnızca teknik mükemmeliyet değil, aynı zamanda kompozisyonel bir derinlik ve sanatsal bir vizyon da sergilemektedir. Fotoğrafçı, özgün yaklaşımını gözler önüne seren bitki fotoğraflarından oluşan *Plants on White* ve *Plants on Black* isimli çalışmalarını *Two Views* adlı kitabında bir araya getirmiştir. Stereoskopik fotoğrafın sınırlarını zorlayan Sebastian Cramer, bu alanda sunduğu güncel perspektiflerle, stereoskopinin potansiyelini yeniden tanımlayan bir figür olarak öne çıkmaktadır.



Görsel 8. Sebastian Cramer, *Carnation*. Berlin. (b.t.).
<https://sebastiancramer.com/pages/plants-white-new>



Görsel 9. Sebastian Cramer, *Otoportrait*, Berlin, (b.t.).
<https://sebastiancramer.com/pages/portrait>

Post-fotoğraf çağı olarak tanımladığımız günümüzde, üç boyutlu fotoğraflar halen geniş kitleler tarafından yeterince bilinmemektedir. Bunun başlıca nedenleri arasında, bu tekniği kullanan sanatçıların sayısının sınırlı olması ve eserlerin görüntülenmesi için ekstra çaba ve özel ekipman gereksinimi yer almaktadır. Ancak, günümüz görüntüleme teknolojileri, üç boyut kavramını bir kez daha küresel çapta gündeme taşıyabilecek önemli gelişmelere sahne olmaktadır. Özellikle son yıllarda hızla gelişen ve giderek daha popüler hale gelen sanal gerçeklik (VR) gözlükleri, stereoskopinin geleceği açısından umut verici bir teknolojik adım sunmaktadır. Bu teknoloji, halen yüksek maliyeti nedeniyle yalnızca meraklılarına hitap ediyor gibi görünse de teknoloji devlerinin art arda bu alana yatırım yapması, geniş kitlelerin ilgisini çekmeyi başarmaktadır. VR gözlüklerle eşzamanlı olarak geliştirilen artırılmış gerçeklik (AR) gözlükleri ise, kullanıcıyı dış dünyadan izole etmeyen yapıyla daha heyecan verici bir teknolojik girişim olarak dikkat çekmektedir. Bu cihazların, yakın gelecekte cep telefonlarının yerini alma potansiyeline sahip olduğu öngörülmektedir. Yapıları gereği birer stereoskop olan bu gözlükler, şimdiye kadar üç boyutlu çalışmaların görüntülenmesi için gerekli olan ekstra ekipman ihtiyacını ortadan kaldırarak, stereoskopik fotoğraflar, üç boyutlu sinema filmleri ve video oyunları gibi

çok çeşitli üç boyutlu eserler için doğal bir izleme ortamı haline gelecektir.

İster son teknoloji ürünlerle ister 180 yıllık tekniklerle oluşturulmuş olsun, üçüncü boyut, insanlığın ilgisini her zaman çekmeyi başaran bir kavram olmuştur. Yarattığı hiper-realist derinlik algısının büyüleyici çekiciliği, bu olgudan tamamen vazgeçmemizi engellemektedir. Tarihi boyunca defalarca başarısızlıkla sonuçlanan üç boyutlu görüntüleme girişimlerinin, bu son teknoloji dalgasıyla nihai bir başarıya ulaşip ulaşmayacağını zaman gösterecektir. Ancak kesin olan bir şey vardır: İnsanın dünyayı üç boyutlu olarak deneyimleme arzusu bundan sonra da varlığını sürdürecektir.

Kaynakça

Cramer, S. (2024, 11 24). Sebastian Cramer: <https://sebastiancramer.com/pages/the-project> adresinden alındı

Gurevitch, L. (2013). The Stereoscopic Attraction: Three-Dimensional Imaging And The Spectacular Paradigm 1850–2013. *Convergence*, 4(19), s. 396.

Ohzawa, I., DeAngelis, G., & Freeman, R. (1990). Stereoscopic depth discrimination in the visual cortex: Neurons ideally suited as disparity detectors. *Science*, s. 249.

Poggio, G., & Poggio, T. (1984). The Analysis of Stereopsis. *Annual Review of Neuroscience*, s. 7.

Sheppard, J. P. (2021). Stereo Pictures in this Mount Were Not Taken by View-Master: An Illustrated

Description of the View-Master Personal Stereo System (Version 1). Toronto Metropolitan University. doi:<https://doi.org/10.32920/ryerson.14649735.v1>

Yale Center for British Art. (2024, 07 04).

<https://collections.britishart.yale.edu/catalog/orbis:10174265> adresinden alındı

Görsel Kaynakça

Görsel 1. Yazarın kişisel arşivi. (2024). *Stereoskopik fotoğraf çifti* [Fotoğraf].

Görsel 2. Watts Gallery - Artists' Village. (b.t.). *Victorian virtual reality glossary*. [Charles Wheatstone'un geliştirdiği stereoskop]. <https://www.wattsgallery.org.uk/explore-victorian-virtual-reality/victorian-virtual-reality-glossary>

Görsel 3. Museo nazionale della scienza e della tecnologia Leonardo da Vinci. (b.t.). *Brewster lenticular stereoscope*. [David Brewster'in 1849 yılında geliştirdiği taşınabilir stereoskop]. <https://g.co/arts/LZ6LH7sgpP3UewSD9>

Görsel 4. The Stereo Site. (1901) *The Nevski prospect, the main thoroughfare of St. Petersburg, Russia*. [Fotoğraf]. Andrew Lauren'in kişisel koleksiyonundan. <https://stereosite.com/collecting/my-stereoview-box-set-collection-and-3d-photography/>

Görsel 5. tsmdunn. (b.t.). *View-Master PNG & PSD* [Stok görsel]. Pixelsquid. <https://www.pixelsquid.com/png/view-master-1502488420457387188?image=F11>

Görsel 6. Hazan, D. (2022). *New York, New York* [Fotoğraf]. Flickr. <https://flic.kr/p/2oad8Yo>

Görsel 7. Hazan, D. (2014). *End of school year interscholastic water fight* [Fotoğraf]. Flickr. <https://flic.kr/p/pAbvpW>



4. ULUSLARARASI SANAT - TASARIM KONFERANSI, PERFORMANS VE SERGİSİ
2-3 Aralık, 2024
4th INTERNATIONAL ARTS - DESIGN CONFERENCE, PERFORMANCES & EXHIBITION
December 2nd-3rd, 2024



Görsel 8. Cramer, S. (b.t.). *Carnation* [Fotoğraf]. <https://sebastiancramer.com/pages/plants-white-new>

Görsel 9. Cramer, S. (b.t.). *Otoportrait* [Fotoğraf]. <https://sebastiancramer.com/pages/portraits>

Homo Ludens Kavramıyla Fotoğrafik Temsil

Photographic Representation with the Concept of Homo Ludens

Müge Yorgancıoğlu, Doktora Öğrencisi / Doctorate Student

Dokuz Eylül Üniversitesi, Dokuz Eylul University

Özet

Oyun kavramı sanat ve felsefe alanlarında tarih boyunca ele alınarak farklı disiplinlerde uygulama alanı bulan güncel kavramlardan biridir. Sanat ile oyun arasındaki teorik ilişki 19. Yüzyıl romantik felsefe akımı içerisinde Friderich Von Schiller tarafından kurulmuştur. Schiller’le birlikte romantizm akımından günümüze oyun kavramı estetiğin temel bileşenlerinden biri haline gelmiştir. Tarihçi Johan Huizinga, 1938 yılında homo sapiens, homo faber gibi kavramlara ek olarak homo ludens (oyuncu insan) kavramını tanıtmıştır. Huizinga’ya göre duyguların öne çıktığı, hayali bir kurgu yaratan romantik dönem çalışmaları oyunsal bir yaklaşım içermektedir. Atıfta bulunduğu romantik dönem yazarı Horace Walpole, 1754 yılında serendibity (serendipçe, mutlu kaza, mutlu tesadüf) kavramını ortaya atmıştır. Oyunsal süreçte tesadüf önemli bir faktördür. Medya filozofu Flusser ise 1983 yılında homo ludens kavramını güncelleyerek fotoğraf felsefesine uyarlamıştır. Flusser’e göre fotoğraf makinesi apparatus’tur – aygıttır- ve aynı zamanda oyuncaktır. Fotoğrafçı da sadece onun kullanıcısı değildir; fotoğrafçı da artık homo faber değil, homo ludens’tir. Fotoğrafçının ihtimal verilmeyen, öngörülme ve rastlantısal sonuçlar üretebilmesi için apparatus’unun tüm olanaklarını değerlendirmesi ve onunla bir oyun faaliyeti içinde olması gereklidir. Avangard dönemden günümüze, fotoğraf sanatçıları diğer sanat dallarında olduğu gibi farklı bakış açıları geliştirmenin yollarını araştırmışlardır. Oyunsal süreç sanatçılara gerçek hayattan uzaklaşmalarını sağlayarak, -mış gibi yaparak farklı konumlara geçmeye olanak vermiştir. Yer değiştirmelerle ben ve öteki sürekli konum değiştirir ve böylece oyun sürecindeki belirsizlik, beklenmedik olanakların ve bakış açılarının geliştirilmesini sağlar. Fotoğrafçılar homo ludens olarak tesadüf, şans, kaza ve rastlantısallığı deneyimleyerek, yaratıcı, sıra dışı ve çoğu zaman tekrarı mümkün olmayan çalışmalar üretmişlerdir.

Anahtar Kelimeler: Oyun, Fotoğraf, Vilém Flusser, Homo Ludens, Serendipçe

Abstract

Play, as a contemporary concept discussed throughout history in art and philosophy, has found applications in various disciplines. The theoretical relationship between art and play was established by Friedrich Von Schiller within the 19th-century Romantic philosophy movement. From the romantic period to the present, play became one of the fundamental components of aesthetics. In 1938, historian Johan Huizinga introduced the concept of homo ludens in addition concepts like homo sapiens and homo faber. According to Huizinga, works from the Romantic period, which emphasize emotion and imaginative fiction, contain a playful approach. Horace Walpole, the Romantic-era writer to whom he refers, had introduced the concept of serendipity in 1754. Coincidence is an essential factor in the playful process. In 1983, the media philosopher Flusser updated the concept of homo ludens and adapted it to the philosophy of photography. According to Flusser, the camera is an apparatus and at the same time a toy. The photographer is not merely its user; they are no longer homo faber but homo ludens. In order for the photographers to produce unlikely, unpredictable and random results, they need to utilize all possibilities of the apparatus and engage in a playful interaction with it. From the avant-garde period to the present, photographers have sought ways to develop new perspectives. The playful process allowed the artists to move away from real life, to move to different positions by pretending. Through displacements, the self and the other constantly change positions, and thus the uncertainty in the game process allows for the development of unexpected possibilities and perspectives. As homo ludens,

photographers have experienced coincidence, chance, accident and randomness, producing creative, extraordinary and often unrepeatable works.

Keywords: Game, Photography, Vilém Flusser, Homo Ludens, Serendipity

Giriş

Oyun kavramı, ilk defa batı felsefesinde, Sokrates öncesi dönemde Herakleitos'un yazılarında ifade edilmiştir. Platon ise *Yasalar* adlı eserinde yaşam içinde oyuna da yer vererek bireylerin daha yaratıcı ve başarılı olacağını vurgulamaktadır. "...olabildiğince güzel oyunlar oynayarak yaşamalı...birtakım oyunlar oynayarak, kurban keserek, şarkı söyleyerek ve dans ederek yaşamalı ki, insan tanrıları kendi yanına çekebilsin, düşmanları püskürtebilsin ve onları savaşta yensin..." (Platon, 2007, s. 280).

Sanat ile oyun arasındaki teorik ilişki Friderich Von Schiller ile kurulmuştur. Şair, filozof, oyun yazarı ve edebiyat kuramcısı Schiller (1759-1805), 19. yüzyıl romantik felsefe akımı içerisinde sanat ve eğitim üzerine olan fikirleriyle ön plana çıkmıştır. *İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine* (1795) adlı yirmi yedi mektuptan oluşan eserinde, oyun kavramını kuramsallaştırarak oyun ve sanat arasındaki ilişkiyi vurgulamıştır. Modernitenin insan üzerindeki etkilerini analiz eden Schiller'e göre akıl ve mantık çağında, insan bölünmüş, parçalanmış ve içinde bulunduğu ortama yabancılaşmıştır. İnsanda duyuşsal ve tinsel dünyayı dengede tutabilmek ancak oyun veya sanat yoluyla mümkündür. Sanat yaratıcı faaliyet sonrası duyuşsal bir nesneye dönüşerek maddesel bir nitelik kazanır ve bu maddesel nitelik insanı tekrar tinsel dünyaya dalmaya davet eder. "sanat oyundur; yaratıcılık oyundur; imgelem oyundur. Yani zorunlu çalışmadan ve akıldan uzaktır" (Artun, 2020). Sanat ve oyun arasındaki bu bağlantı romantik dönemden günümüze sanatın önemli ve güncel kavramlarından biri haline gelmiştir.

Hollandalı filozof ve tarih profesörü Johan Huizinga (1872-1945) 1938 yılında yazdığı *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme* adlı eserinde homo sapiens (bilge insan) ve homo faber (alet yapan insan) gibi kavramlara ilaveten *homo ludens* (oyuncu insanı) kavramını ortaya atmıştır. Huizinga, oyunu kültürel karakter olarak inceleyerek, oyun ve kültür kavramlarını bütünleştirmeye çalışmıştır. Schiller'in temsil ettiği romantik dönem avangard yaklaşımlara dair ilk kıvılcımların görüldüğü dönem olarak önemlidir. Bu dönem sanatçıları deneysel çalışmalarında oyunsal eğilimlerde olmuşlardır. Huizinga'ya göre duyguların ön planda olduğu hayali bir kurgu yaratan romantik dönem çalışmaları oyunsal bir yaklaşım içerir ve yazar Horace Walpole'a atıfta bulunur (2006, s.237). Walpole, 1754 yılında *happy accident-serendibity* yani serendipçe, mutlu tesadüf ya da mutlu kaza teriminin yaratıcısı olarak romantik dönemi herkesten daha güçlü bir şekilde yansıtmıştır. Huizinga'ya (2006) göre, "oyun özgürlüktür...gündelik -alışıldık- hayata dair değildir. Oyun, bireylere bu hayattan kaçmalarını sağlayarak, -mış gibi yapma olanağı tanır...Oyunda sürekli bir devinim vardır. ...Birbiri yerine geçmeler, bağlanmalar ve ayrılmalar görülür" (s.25-27). Yer değiştirmelerle ben ve öteki sürekli konum değiştirir. Şans önemli bir faktördür. Oyun sürecindeki gerilim, heyecan, istikrarsızlık ve belirsizlik, tahmin edilmeyen olanakların ve farklı bakış açılarının geliştirilmesini sağlar. Huizinga, "Önemli olan kazanılan msketler değil, oyundur" (2006, s.74) diyerek oyunun süreçsel yönüne de vurgu yapar.

Sanatçılar yaratıcı üretim süreci kapsamında alışlagelen yöntemleri geride bırakmanın yollarını araştırmışlardır. Oyunun, süreci önceleyen, rastlantılara, farklı olasılıklara imkân veren yönünü önemsemişlerdir. Bu ruh hali sanatçıların kendi kimliklerinden, düşüncelerinden uzaklaşmalarına ve yer değiştirmelere olanak tanımıştır. Hümanizmin ötesine geçmeye çalışan yaklaşımlarla, insanı üretimin merkezinden soyutlayarak, tekniği ve ekipmanıyla iş birliği yaparak farklı olanakları deneyimlemişlerdir.

Bir Fotoğraf Felsefesine Doğru

Vilém Flusser (1920-1991) Brezilyalı, Çek doğumlu filozof, yazar ve gazetecidir. *Bir Fotoğraf Felsefesine Doğru* (1983) adlı eseriyle fotoğrafın yapı taşı olarak düşündüğü teknik görüntü, aygıt,

program ve bilgi gibi temel kavramları inceleyerek konuya yaklaşır. Kitabın yazıldığı dönem postmodern olarak tanımlanan, modernizmin orijinallik ve biriciklik fikrine karşı çıkışta, fotoğrafın sürekli çoğaltılabilir olması niteliğiyle başrolde olduğu bir dönemdir. Flusser, teknik görüntünün -fotoğrafın- icadını, yazının icadından sonra ikinci büyük devrim olarak nitelendirir. Teknik görüntü bir aygıt yani apparatus yoluyla üretilmektedir. Fotoğraf makinası bir aygıt olarak sanayi devrimi sonrası toplumun tüm teknik aygıtlarının prototipidir.

...teknik görüntü amaçlamayan hiçbir sanatsal, bilimsel ve politik olay; fotoğraf, film veya videoya kaydedilmesi istenmeyecek hiçbir günlük davranış düşünülemez. Her şey bu “ebedi hafıza” içine dahil olup ebedi olarak yeniden sunulmak ister. Artık her olayın amacı, sinema perdesi ve televizyon ekranına ulaşmak veya en azından bir fotoğraf olmaktır (Flusser, 2009, s.18).

Flusser’in sunduğu vizyoner bakışın çağımızın dijital kültürünü, sosyal medyayı ve dolayısıyla sanatını da tanımladığını söylemek mümkündür. Filozof, görüntü ile sihir, aygıt ile otomasyon ve oyun, program ile rastlantı ve zorunluluk kavramları arasında bağlantılar kurar. Teknik görüntü veya fotoğraf aygıt içinde varolan programlar vasıtasıyla üretilir. “...her fotoğraf aygıtın programında içerilen olanaklardan birinin gerçekleşmesidir. Bu olanakların sayısı çoktur ama yine de sınırlıdır: Bir fotoğraf makinesinin çekebileceği fotoğrafların sayısı kadardır. Tabii bir fotoğrafı aynı veya benzer şekilde neredeyse sonsuzca yeniden çekmek mümkündür, ama bu fotoğrafçılık açısından hiç de ilginç değildir” (Flusser, 2020, s.34). Günümüzde mobil fotoğraf çekim olanakları neredeyse kusursuz fotoğraflar üretmekte neredeyse kusurlu bir görüntü elde etmek mümkün olamamaktadır. Ve herkes görüntü üretebilmektedir. Aygıtların program dahilindeki olanaklarını tüketmek yerine fotoğrafçıların amacı birbirinin benzeri nitelikteki görüntülerin karşısına yaratıcı fotoğraflar koymak olmalıdır. Bu amaca sahip fotoğrafçılar, program dahilinde kalmayarak henüz keşfedilmemiş, farklı olanakları değerlendirmek peşindedir. Bu süreç fotoğrafçılara oyun alanı yaratmaktadır. Sanayi öncesi toplumda insan aygıtı kullanırken, sanayi sonrası topluma geçişle aygıt insanı yönetir hale gelmiştir. Her ortamda katı bir otomasyonu hedefleyen programların düzeni kırmak mümkündür. Aygıt öngörülme, tahmin edilmeyen sonuçlar elde etmek için zorlanabilir. “Özgürlük, rastlantı ve zorunluluğu insan amaçlarına tabi kılma stratejisidir. Özgürlük, oyunu aygıtı karşı oynamaktır” (Flusser, 2020, s.113). Böylesi bir evren içinde Flusser’in sunduğu fotoğraf felsefesinin amacı, insanın yani fotoğrafçının aygıtın uzantısı olmaktan kurtulup kendine özgürlük alanı sağlayarak aygıtı karşı oyun oynayıp oynamadığını sorgulamak olmalıdır.

Teknik Görüntü -Fotoğraf-

1839 tarihinde Fransız Bilimler Akademisi’nde fotoğrafın resmen doğuşunu ilan eden Dominique Jean François Arago (1786-1853) yeni fotoğraf pratiğini tanıtırken özellikle bu yeni buluşun mekanik kayıt özelliğine vurgu yapmıştır. Arago’ya göre; Napolyon’un 1798 yılındaki Mısır seferi sırasında bu teknoloji olabilseydi, Memfis, Karnak gibi önemli eserlerle, üzerini kaplayan milyonlarca hiyeroglifin aslına sadık kayıtlar elde edebilecekti. Bu kayıt, dagerotip öncesi çok sayıda ressam ve uzun bir sürece gereksinim duyarken, bu keşif sayesinde bu kapsamlı işi tek bir kişinin yapabilmesi mümkün hale gelecekti (Arago, 1839, s.4). Fotoğraf giderek yaygınlaşırken sadece kayıt niteliğiyle teknik bir aygıt olarak görülme eğiliminde olmuştur. Keşfinden itibaren hep resim sanatıyla karşılaştırılmış ve sanat olarak kabulü için mücadele etmiştir. Bu iki sanat arasındaki diyalektik ilişki ve rekabet sanatta yeni akımların ve eğilimlerin gelişmesine ivme kazandırmıştır. Dünyaya yeni bir bakış açısı ve algı kazandırmak isteyen avangard dönem sanatçıları ise fotoğrafın sanat olarak kabulü yolunda önemli çalışmalar yapmışlardır. Bu dönemde Alvin Langdon Coburn (1882-1966), Man Ray (1890-1976), Alexander Rodchenko (1891-1956) ve László Moholy-Nagy (1895-1946) gibi pek çok önemli isim devrimsel nitelikte çalışmalarla, fotoğrafa farklı bakış açıları kazandırmışlardır. Moholy-Nagy ve Man Ray yaptıkları deneysel çalışmalarla, fotogram, rayogram gibi kamerasız yöntemlerle klasik fotoğraf üretme yöntemlerinin dışına çıkmışlardır. Coburn, 1916 yılında *Pictorialist Fotoğrafçılığın Geleceği* adlı makalesinde fotoğrafın sadece belgeleme ya da kayıt aracı

olmadığını vurgulayarak fotoğrafın sanat olarak kabul görme yolunda önemli adımlar atmıştır. Moholy-Nagy, fotoğrafta farklı bakış açılarının geliştirilmesini vurgulayan *Yeni Vizyonu*; “...soyut görme, doğru görme, hızlı, yavaş, yoğunlaştırılmış, delici, eşzamanlı ve çarpıtılmış...” olarak 1936 yılında *Yeni Bir Görme Enstrümanı* adlı makalesinde tanımlamıştır (Nagy, 1936, s.346). Bu dönemde fotoğrafçılar deneysel ve oyunusal nitelikte çalışmalara da yönelmişlerdir. Birinci (2017) “...‘Dikkat dağınıklığı’, ‘oyun’, ‘eğlence’, ‘parçalanma’, ‘geleneksel bakış açısının terk edilmesi’, ‘çoklu ve eş zamanlı görüş’, ‘duyular’, ‘hareket’, ‘ironi’...”, gibi kavramların bu dönemde ön plana çıktığını ifade eder (Birinci, 2017, s.672). Sanatçılara bir oyun süreci içinde olmak, gündelik yaşam rutinlerinden çıkıp farklı bakış açıları ve yöntemleri geliştirmelerine olanak verir. İzleyicinin klasik algısını kırma yönündeki bu çabaların, *Ostranenie*, *Defamiliarization* yani *Yabancılaştırma* kavramı ile paralellik gösterdiği düşünülebilir. Rus biçimciliğinin önemli figürlerinden yazar Viktor Shklovsky’nin *Teknik Olarak Sanat* (1917) adlı makalesinde bu kavramla algı, alışkanlık ve otomatikleşme arasındaki bağa vurgu yapar “...Algılamamanın genel kurallarını incelemeye başlayınca, algının bir alışkanlık haline geldiğinde otomatikleştiğini görürüz. Gerçekten de bütün alışkanlıklarımız bilinçsiz bir otomatikleşmedir...” (Shklovsky, s.181). Yabancılaştırma ise alışkanlıklardan, sıradanlıktan ve tekdüzelikten kurtuluş yoludur. Oyun sürecindeki alışılmış hayattan çıkma alışkanlıkların kırılmasına dönüşür. Man Ray, “Karanlık odadayken ışık açılmaz” kuralını tesadüfen bozmuştur. Bu kaza, Walpole’un serendipçe ve Huizinga’nın oyun sürecindeki kader değişikliği olarak ifade ettiği sonuca ulaşmış ve bir tekniğin gelişmesine neden olmuştur. Avangard sanat stratejileri halen güncel sanatçılara ilham kaynağı olmaya devam etmektedir.

Fotoğrafın kendini sanat olarak kendini kabul ettirme sürecine rağmen fotoğraf çoğu zaman gerçek dünyada olan, birisinin ya da bir şeyin var olduğuna tanıklık eden bir araç olarak görülme eğiliminde olmuştur. Flusser, teknik görüntü kavramını kullanarak postmodern döneme işaret etmektedir. Bu dönemde gerçeklik, görüntülerle yer değiştirmiştir. Dünya bu görüntüler aracılığıyla sunulmaktadır. Fransız düşünür ve sosyolog Jean Baudrillard (1929-2007)’ın 1981 yılında yazdığı *Simularklar* ve *Simulasyon* adlı kitabında ifade ettiği gibi simülasyon dönemi başlamıştır. Gerçekliğin bir kenara itildiği ve modeller aracılığıyla simülasyonların üretildiği hipergerçeklik dönemine girilmiştir. Flusser’da benzer bir yaklaşımla ve oldukça yakın bir tarihte yazdığı kitabında üretilen teknik görüntülerin nesnel olduğunu düşünmenin son derece tehlikeli olduğunu ifade etmektedir. Flusser’a göre bu görüntüler, izleyenlerde bir pencereden dünyayı seyrettikleri izlenimini yaratır. Hatta izleyenler “...kendi gözleri kadar güvenir onlara” (Flusser, 2020, s.19). Görüntüler dış dünyayı yansıtmaz, dünya ile ilgili kavramları kodlamaktadır. Görüntünün üretimine fotoğrafçı, bakış açısı ve düşünceleri devreye girerken, görüntünün izleyiciye ulaştığı noktada ise izleyici aktif rol oynamaktadır. İzleyici görüntüyü tarayarak farklı yorumlar yapabilir. Bu yorumlar kişiden kişiye değişir ve her izleyici tarafından yeniden üretilir. Steve Tesich, *Yalanlar Rejimi* (1992) adlı makalesinde post-truth çağına girildiğini ilan eder. “özgür bir halk olarak, hakikat-sonrası (post-truth) bir dünyada yaşamak istediğimize yine özgürce karar verdik” (2021, s.25) beyanıyla toplumsal yapıdaki gerçeklik kavramını sorgulamıştır. Bu yıllardan itibaren fotoğraf üretimi de analogdan dijital geçiş yapmıştır. Bu dönemi Fred Richtin (2012) ise şöyle ifade eder;

Dijital çağa girdik. Dijital çağ da bize nüfuz etti. İyi ve kötü anlamda, artık eskiden olduğumuz insanlar değiliz. Düşünmemiz, konuşmamız, okumamız, dinlememiz ve görmemiz eskisinden farklı. Aynı şekilde; yazmamız, fotoğraf çekmemiz ve hatta sevmemiz de. Bu kaçınılmaz...Sanal olarak betimlenmiş bir şekilde, kendi rüyalarımızın şeyleri haline geliyoruz. Eğer dünya olduğundan farklı bir şekilde aktarılıyorsa, dünya farklı demektir (s.9).

Bu yeni fotoğraf ortamının adı, post-fotoğraftır. Fotoğraf, belge olma ve gerçekliğin kanıtı olma niteliğini kaybetmiştir. Dijitalleşen fotoğraf piksellerden oluşmaktadır ve her piksel manipülasyona açıktır. Richtin, bu süreç sonucu elde edilen fotoğrafı pek çok olasılık içeren mozaik bir yapı olarak tanımlar (Richtin, 2012, s.70). Dijital fotoğrafın ana akım haline gelişi ve pek çok olasılığa izin veren bu ortam, fotoğraf çalışmalarında sanatçılara yaratıcılıkta özgür bir alan açmıştır. İçinde bulunduğumuz

hakikat sonrası çağda, fotoğrafçı artık ürettiği teknik görüntülerle gerçekliği değil, düşüncelerini yansıtabileceği hayali bir kurgunun peşindedir.

Homo Ludens Olarak Fotoğrafçı

Flusser'ın fotoğraf felsefesinde, fotoğrafçılar aygıtı/programı kendi isteği doğrultusunda kullanarak ve aygıtın/programın olanak sağladığı rastlantıları değerlendirerek yaratıcı *-onun deyimiyle bilgilendirici-* fotoğraflar üretmenin yollarını aramalıdır. Deneysel olarak nitelediği fotoğrafçılar bir satranç oyuncusunun yaptığı gibi sürekli yeni stratejiler geliştirerek, fotoğraf evrenindeki kırılma ve delinmeleri gerçekleştirebilirler. Fotoğraf makinesi bir oyuncaktır ve fotoğrafçı da sadece onun kullanıcısı değildir; fotoğrafçı da “homo faber” değil, homo ludens” tir. Ama fotoğrafçı oyuncağıyla oynamaz, oyuncağına karşı oynar” (2020, s.35). Fotoğrafçı aynı zamanda kapalı bir kutu olan makinasına hem tabidir hem de gizli olanakları keşfetme derdindedir. Aynı zamanda hem ona hâkim hem de ona tabidir. İnsan ve aygıt bütünlüştür. Ehil olmadıkları bir oyunu oynamaktadırlar (s.35-36).

Japon sanatçı *Hiroshi Sugimoto (1948-)*, tasarım eğitimi almış, fotoğraf çalışmalarının yanı sıra tasarımcı vizyonu ile mimari alanında da çalışmalar yapmaktadır. Tanıdık olanı, alışılmadık hale getirmede usta sanatçılardan biridir. Üretimlerinde 19.yüzyılın analog sürecini tercih eden Sugimoto kullandığı büyük format kamerası ile elde ettiği görüntülerdeki teknik ustalığıyla tanınmaktadır. Siyah-beyaz fotoğraf tekniklerinin optik ve kimyasal süreçlerini titizlikle uygulamakta ve fotografik açıdan kusursuz görseller üretmektedir. *Architecture (1997-2002)* adlı serisinde ise sanatçı alışıldık olmayan bir sürece yönelir. Fotoğraf makinesinin netlik ayarlarıyla oynayarak, fotoğrafta kusur sayılabilecek fotoğrafın net olmama durumunu yani *blur* olma durumunu estetik bir ifadeye dönüştürür. Farklı anlatım dilini, Flusser'in (2020) ifade ettiği gibi “oyunu aygıtı karşı oynayarak” kurgular (s.113). Böylece izleyicinin klasik algısını kırarak düşünmeye sevk eder.



Görsel 1. Guggenheim Müzesi, New York (Mimar: Frank Lloyd Wright, 1959)

<http://architecturehistory.org/architects/architects/WRIGHT/OBJECTS/1959,%20Solomon%20R.%20Guggenheim%20Museum,%20New%20York,%20USA.html>

Görsel 2. Ronchamp Şapeli, Fransa (Mimar: Le Corbusier, 1955)

<https://www.dezeen.com/2016/07/24/le-corbusier-notre-dame-du-haut-ronchamp-chapel-france-unesco-world-heritage-list/>



Görsel 3. Hiroshi Sugimoto, Architecture, Ronchamp Şapeli, 1998

<https://www.artsy.net/artwork/hiroshi-sugimoto-chapel-de-notre-dame-du-haut-i-le-corbusier>

Görsel 4. Hiroshi Sugimoto, Architecture, Guggenheim Müzesi, New York, 1997.

<https://drawingmatter.org/sugimoto-and-architecture-a-conversation-between-david-chipperfield-and-ralph-rugoff/>

Sugimoto, Eyfel Kulesi, Chrysler Binası, Empire State Binası, Dünya Ticaret Merkezi, Villa Savoye, Ronchamp Şapeli, Alman Pavyonu, Seagram Binası ve Guggenheim Müzesi gibi modernitenin ve modern mimarinin ikonik yapılarını bu serisinde odağına alır. Bu yapıların daha önce çekilmiş fotoğraflarını inceleyen sanatçı, yapıların alışılmadık açılarını saptayarak detaylardan arındırır. Yapıları saf hale dönüştürürken sanatçının fotoğraf makinası dışında zihinsel olarak yine bir oyun içerisinde olduğu düşünülebilir. Çünkü modern mimari, az çoktur ilkesiyle hareket ederek, mimari detay ve süslemelerden uzaklaşan yalın bir çizgide olmayı hedefler. Sanatçı, modern mimari örneklerini de bu işleme tabi tutmaktadır. Görsel 1 ve Görsel 2’de modern mimarinin en önemli mimarlarının, bu mimari yaklaşımı en iyi yansıtan eserleri arasından seçilmiş yapılar yer alır. Frank Lloyd Wright’ın Guggenheim Müzesi (New York) ve Le Corbusier’in Ronchamp Şapeli. Bu yapılar Sugimoto tarafından Görsel 3-4’te görülen blur ve yalın formlara dönüştürülür. Sugimoto, çalışmalarında özellikle zaman kavramına obsesif şekilde takıntılıdır. Sanatçı bu görüntülerle, modern mimari özelinde her şeyin zaman ve mekâna bağlı olarak gelişim sürecine vurgu yapar. Aynı zamanda belleğimizdeki görüntüler de zaman içerisinde netliğini yitirmektedir.

Murat Germen (1965-) disiplinlerarası çalışmalarıyla tanınan oldukça üretken bir sanatçıdır. Şehir plancısı, mimar kimliğinin yanı sıra aynı zamanda fotoğrafçı ve akademisyendir. Fotoğraf üretimlerinde dijital teknolojinin yazılımsal ve donanımsal olanakların sınırlarını zorlamaktadır. Profesyonel olarak mimari fotoğrafçılık da yapan sanatçı sanatsal üretimlerinde genellikle fotoğraf çekmek yerine fotoğraf yapmak yaklaşımını seçmektedir. Bir aktivist olarak Germen, her bir fotoğraf serisinde kentsel, çevresel ve toplumsal konulara odaklanarak farklı anlatım dilleri geliştirme arayışına girer. Germen’e göre (2011) yaratıcı süreçte rastlantısallık göz ardı edilmemeli, hafife alınmamalı ya da küçümseyici bir şekilde kasıtlı olarak göz ardı edilmemelidir. Şans, rastlantısallık ve öngörülemezlik kavramlarının dikkate alınmasıyla bu süreçler Walpole’un tanımladığı serendipçyle -mutlu tesadüfle- sonuçlanabilir. Dijital sistem ve internet ortamı doğrusal olmayan doğasıyla bu kavramlarla iç içedir. Mesela internette sörf, beklenmedik bir sonuç veya içerik bulmak için kaybolmanın son derece tipik olduğu fantastik bir tesadüfi keşif pratiğidir (Germen, 2011, s.27).



Görsel 5. Murat Germen, Ars Accidentalis, 2011.

<https://muratgermen.com/artworks/grup-sergilerindeki-isler-works-at-group-exhibits/#image-391>



Görsel 6. Murat Germen, Ars Accidentalis, 2011.

<https://muratgermen.com/artworks/grup-sergilerindeki-isler-works-at-group-exhibits/#image-392>

Teknolojik süreçlerdeki hata, aksaklık ve kazalar aniden gelişir ve tahmin edilmeyen sonuçlar yaratır. Şansa ve rastlantıya dayalıdır. Bu süreçlerin değerlendirilmesi, sanatçının çalışmasına isim olarak da verdiği *Ars Accidentalis* (*Kazaen Sanat*) olarak sıra dışı ve benzersiz bir estetik alan yaratmıştır. Sanatçı, çektiği yaklaşık on fotoğraftan panoramik görseller üretmek için panorama birleştirme programlarının ideal sonucunu kullanmak yerine yazılımın ayarlarıyla oynayarak kasıtlı olarak hatalı görseller üretmiştir.(Görsel 5-6) Germen, Flusser'ın (2020) "Her bir fotoğraf aygıt ile fotoğrafçı arasındaki iş birliğinin ve çatışmanın sonucudur" (s.63) düşüncesiyle paralellik çizmektedir; "bu alternatifler arasından seçim yapacak olan halâ insanlardır ve bu, "homo" ve "machina" nın mükemmel bir iş birliğidir" (Germen, 2008, s.7). Dijital süreçlerde rastladığımız ve sanatsal amaçlara uygun hatalar, teknolojiyi insani kılmaktadır, çünkü hata çok insanidir. Kusur ve aksaklık, fotoğrafa konu olan bölgelerin sorununu vurgulayan bir anlatıya dönüşmüştür.

Teknolojinin ön planda olduğu bu kategori, olasılıklara açık, süreç odaklı, tekrarı mümkün olmayan performatik ve yaratıcı bir alan olarak uygulamalar aracılığıyla mobil fotoğrafçılığı da kapsar.



Görsel 7. Murat Germen, Le Cube'de Rezidans, 2013.

<https://muratgermen.com/artworks/le-cubede-rezidans-fasta-bagimsiz-sanat-residency-le-cube-independent-art-in-morocco-2013/#image-11>

Mobil fotoğrafçılık kapsamında Murat Germen, 2013 yılında *Le Cube'de Rezidans* serisini üretmiştir. Görsel 7'de bu seriden bir örneğin yer aldığı fotoğraf slit-scan uygulaması kullanılarak akıllı telefonla çekilmiştir. Tamamen uygulamanın yarattığı rastlantısallıkla oluşturulan deformasyona uğratılmış görüntülerle, kent ve kentleşme kavramlarına farklı bir bakış getirilmiştir.

Belçikalı sanatçı *Filip Dujardin* (1971-), sanat tarihi ve fotoğraf eğitimi almıştır. Neredeyse on yıl süren mimari fotoğrafçılığın ardından farklı anlatım dilleri geliştirmenin yollarını arayan sanatçı imkânsız mimariler kurgulayarak izleyenleri patafizik evrenlere davet etmektedir.



Görsel 8- Görsel 9. Filip Dujardin, Fictions, 2014.

<https://www.ifitshipitshere.com/imaginative-architecture-the-fiction-series-by-photographer-filip-dujardin/>

Görsel 8-9'da yer alan *Fictions* (2014) adlı serisinde Belçika'nın Ghent kent ve çevresinde çektiği mimari fotoğrafları dijital ortamda kolaj tekniğiyle bir araya getirerek bir dizi kurgu çalışması yapmıştır. Dujardin, avangard dönem sanatçılarının özellikle Dadaist sanatçıların kullandığı kolaj yöntemini dijital ortamda tekrar yorumlamıştır. Kurgusal çalışmasında mimarilerin çoğu yapısal olarak imkânsız olsa da gerçek gibi görünmeye başlar. İzleyici görselleri inceledikçe eksik veya uyumsuz ayrıntıları fark eder ve yapısal mantıksızlıklar ortaya çıkar (Kunsmann, 2014). *Fotoğraf üretirken yazılım olanaklarını değerlendiren sanatçı* 3D modelleme aracı olan Google SketchUp ve Photoshop'u kullanarak bu sanal binaları tasarlamıştır. Mimari kompozisyonlar yaratmak için yerçekimine ve malzemeye meydan okuyarak fizik yasalarını görmezden gelen Dujardin, hayali çözümlerle yeni bir evren yaratmıştır. Geleneksel fotoğraf üretme yöntemlerinden uzaklaşarak oyunsal bir yaklaşımla inşa sürecine dahil olur. Hem fotoğrafçı hem de inşa edendir. *Dujardin "Mimar olmayı oynamak istiyorum. Eserlerimi hiç göremeyecek olsanız da yapılmış olabileceği izlenimi veriyor" (Alexander, 2020).* Böylece sanatçının vurguladığı gibi oyun ortamının sağladığı alışıldık hayata dair olmama hali, sanatçılara yer değiştirmelerle farklı kimliklere geçebilme özgürlüğü sağlamaktadır.



Görsel 10. Esteban Pastorino Diaz, Panorámicas -3D (2004/2011), Shinjuku #1.

<https://www.estebanpastorinodiaz.com/estebanpastorinodiazpanoramicas3d4.html>

Arjantinli sanatçı *Esteban Pastorino Diaz* (1972-) her fotoğraf çalışması için farklı kameralar tasarlar ve üretir. *Panoramaicas* adlı çalışması rastlantısalıdır. Germen'in vurguladığı gibi şans, sürpriz ve tesadüflere açıktır. Görsel 10'da panoramik görüntüden alınmış sadece bir bölüm bulunmaktadır. Orta format film kullandığı bu çalışmada sanatçı kamerayı arabaya sabitlemiş ve kendisi arabayı çekim sürecince yavaşça kullanmıştır. Kendisini fotoğraf çekme eyleminden soyutlamıştır. Oyunsal süreç sonucunda çıkan görüntüler fotoğrafçı için serendipçedir. Higgins'e göre "Yapıtta başrolü şans oynar ve yapıt mutlu tesadüflerden ibarettir" (2014, s.68). Diaz, kamera ve fotoğrafçı ilişkisinde yarattığı yer değiştirmelerle beklenmedik sonuçlar elde etmiştir. Hem kendi makinasını üreterek hem de fotoğraf üretim sürecinde oyunsal yaklaşımıyla sanatçı hem *homo faber* hem de *homo ludens*'tir.

Sonuç

Homo ludens olarak alışılmış hayattan uzaklaşarak başka türlü olmak haline geliş sanatçılara yaratıcı bir alan yaratır. Özgürleştirir. Her sanatçı donanımsal ve yazılımsal olanaklarını kendi amacı doğrultusunda kullanarak kuralların yıkıldığı, farklı kurgular oluşturabilir. Sanatçıların analog, dijital ve mobil fotoğraf çekim olanaklarıyla oynayarak oluşturduğu bu görüntüler, gerçek dünyaya ait değildir. Dünyaya ve sanatçıya ait kavramlara ait kodlamalardır. Sihirlidir. İzleyicinin görevi de bu sihri çözmek yani anlamsal katmanların izini sürmek olmalıdır. Bir röportajında Alman sanatçı Thomas Kellner'in "dokümanter fotoğraf zaten orada olanı göstermektedir ve sanatçının amacı bu dünyaya yeni bir şey vermek olmalıdır" ifadesinde olduğu gibi (Kirchoff, 2019).

Kaynakça

- Alexander, K. M. (August 23, 2018). *Visual inspiration: Filip Dujardin*. <https://kmaalexander.com/2018/08/23/visual-inspiration-filip-dujardin/>
- Artun, A. (2,3,2020). İnsanın eğitimi üzerine. *E-skop sanat tarihi eleştirisi*. <https://www.e-skop.com/duyuru/insanin-estetik-egitimi-uzerine/734>.
- Arago, F.D. (July 3, 1839). <https://williamwolff.org/wp-content/uploads/2012/08/arago-1839.pdf>
- Birinci, G. (2017). Deneyisel bir yaklaşım olarak kolaj ve karışık teknik uygulamasının fotoğraf sanatına yansıması. *SDÜ ART-E, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sanat Dergisi*, 10(20), 666-690. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sduarte/issue/33202/341196>
- Flusser, v. (2009). *Bir fotoğraf felsefesine doğru* (İ. Derman, Çev.). Hayalbaz Kitap.
- Flusser, V. (2020). *Bir fotoğraf felsefesine doğru* (A. Yılmaz, Çev.). Espas Yayınları.
- Germen, M. (June, 2008). Inadvertent-ars accidentalis. P. Brown & D. W.Cunningham & V. Interrante & J. McCormack (Ed.), *International Symposium on Computational Aesthetics in Graphics, Visualization, and Imaging*, 1-8. Eurographics Association. https://research.sabanciuniv.edu/id/eprint/8829/1/ars_accidental final_submission_murat-germen.pdf
- Germen, Murat. (2011). Aesthetics of serendipity. *International Journal of Art, Culture and Design Technologies*, 1 (2), 25-37. https://www.researchgate.net/publication/273861541_Aesthetics_of_Serendipity

Higgins, J. (2014). *Fotoğraf neden kusursuz olmak zorunda değildir* (F.C. Çulcu, Çev.). Hayalperest Yayınevi.

Huizinga, J. (1938). *Homo ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*. (M.A.Kılıçbay, Çev.). Ayrıntı Yayınları.

[Kirchoff, M. \(August 25, 2019\). Interview: Thomas Kellner- reinterpreting reality. Analog Forever. https://www.analogforevermagazine.com/features-interviews/thomas-kellner-reinterpreting-reality](https://www.analogforevermagazine.com/features-interviews/thomas-kellner-reinterpreting-reality)

[Kunsmann, J. \(Jun 29, 2014\). Fabulous fictions: Part 1: Filip Dujardin. Uncube Magazine. https://www.uncubemagazine.com/blog/12061079](https://www.uncubemagazine.com/blog/12061079)

Nagy, M. N. (1936). *Froms.* https://monoskop.org/images/7/79/Moholy-Nagy_Laszlo_1936_1981_From_Pigment_to_Light.pdf

[Platon \(2007\). Yasalar \(C. Şentuna & S. Babür Çev.\). Kabalıcı Yayınevi.](#)

Richtin, F. (2012). *Fotoğraftan Sonra* (Y. Keser, Çev.). Espas Yayınları.

Shklovsky, V. (1917). *Art as device* (N. Aksoy & B. Aksoy Çev.). <https://defterdergisi.wordpress.com/2012/11/05/sayi-5/>

Tesich, S. (Kış, 2021). Yalanlar rejimi. (E.E.Ercan Çev.), *Cogito Dergisi*, 104, 23-28.

Görsel Kaynakça

[Görsel 1: Guggenheim Müzesi, New York \(Mimar: Frank Lloyd Wright, 1959\). http://architecturehistory.org/architects/architects/WRIGHT/OBJECTS/1959,%20Solomon%20R.%20Guggenheim%20Museum,%20New%20York,%20USA.html](http://architecturehistory.org/architects/architects/WRIGHT/OBJECTS/1959,%20Solomon%20R.%20Guggenheim%20Museum,%20New%20York,%20USA.html)

[Görsel 2: Ronchamp Şapeli, Fransa \(Mimar: Le Corbusier, 1955\). https://www.dezeen.com/2016/07/24/le-corbusier-notre-dame-du-haut-ronchamp-chapel-france-unesco-world-heritage-list/](https://www.dezeen.com/2016/07/24/le-corbusier-notre-dame-du-haut-ronchamp-chapel-france-unesco-world-heritage-list/)

[Görsel 3: Hiroshi Sugimoto, Architecture, Ronchamp Şapeli, 1998. https://www.artsy.net/artwork/hiroshi-sugimoto-chapel-de-notre-dame-du-haut-i-le-corbusier](https://www.artsy.net/artwork/hiroshi-sugimoto-chapel-de-notre-dame-du-haut-i-le-corbusier)

[Görsel 4: Hiroshi Sugimoto, Architecture, Guggenheim Müzesi, New York, 1997. https://drawingmatter.org/sugimoto-and-architecture-a-conversation-between-david-chipperfield-and-ralph-rugoff/](https://drawingmatter.org/sugimoto-and-architecture-a-conversation-between-david-chipperfield-and-ralph-rugoff/)

[Görsel 5: Murat Germen, Ars Accidentalis, 2011. https://muratgermen.com/artworks/grup-sergilerindeki-isler-works-at-group-exhibits/#image-391](https://muratgermen.com/artworks/grup-sergilerindeki-isler-works-at-group-exhibits/#image-391)

[Görsel 6: Murat Germen, Ars Accidentalis, 2011.](#)

<https://muratgermen.com/artworks/grup-sergilerindeki-isler-works-at-grouexhibits/#image-392>

Görsel 7: Murat Germen, Le Cube'de Rezidans, 2013.

<https://muratgermen.com/artworks/le-cubede-rezidans-fasta-bagimsiz-sanat-residency-le-cube-independent-art-in-morocco-2013/#image-10>

Görsel 8-9 – Filip Dujardin, Fictions, 2014.

<https://www.ifitshipitshere.com/imaginativearchitecture-the-fiction-series-by-photographer-filip-dujardin/>

Görsel 10: Esteban Pastorino Diaz, Panorámicas -3D (2004/2011), Shinjuku #1.

<https://www.estebanpastorinodiaz.com/estebanpastorinodiazpanoramicas3d4.html>

21. Yüzyılda Fotoğraf Çekmek mi, Fotoğraf Yapmak mı?

Taking Photos or Making Photos in the 21st Century?

Liane Linda Bencuya, Doktora Öğrencisi / Doctorate Student

Dokuz Eylül Üniversitesi, Dokuz Eylul University

Özet

Her dönem kendi yaşam dinamikleri ile birlikte gelir. Bu yaşam dinamikleri ya da 'Zeitgeist' diyebileceğimiz zamanın ruhu, dönemin kültür ve sanatını da elbette ki etkilemekte, değiştirmekte ve dönüştürmektedir. Teknoloji sürekli geliştikçe, teknolojik bir araç olan fotoğraf ve ona bağlı fotografik dil yetisi de sürekli değişmekte ve gelişmektedir. 19. yüzyılı rasyonalizmin, pozitivizmin ve sanayileşmenin; 20. yüzyılı kapitalizmin ve tüketimin çağları olarak kabul edersek, 21. yüzyılı da geç kapitalizmin ya da bilgi ve iletişimin çağı olarak tanımlamak mümkündür. 21. yüzyıl tüm iletişimin bilgisayar, dijital ve internet ortamında yapıldığı bir teknolojik dönüşüm dönemidir. Bu dönem aynı zamanda, tarihin akışı yerine "postmodern anakronizm" in yaşandığı, hakikatin önemini yitirdiği, manipülasyonlarla simülasyonların gerçekliğin yerine geçtiği bir dünyadır. Fotoğrafın ortaya çıktığı dönemde, gerçekliği belgesel nitelikte yansıtan bir araç olarak benimsenmesi ve kullanılması, günümüzde yerini her türlü manipülasyonun mübah olduğu, herkesin kendi hakikatini yarattığı bir imgeler evrenine (sahte gerçeklikler evreni) bırakmıştır. Bu aldatmaca dünya içinde günümüz fotoğrafının da elbette ki gerçekliği ne kadar yansıttığı sorgulanmaktadır. 21. yüzyıl fotoğrafçılığında imgeler artık daha çok insana ulaşabilmekte, elindeki cep telefonu ile herkes fotoğraf çekerken bunları sosyal medyada paylaşmakta, fotoğrafı kendini ifade aracı olarak kullanırken sanal medyada herkes bir anlamda fotoğrafçı olmaktadır. 21. yüzyıl fotoğrafı artık eskisi gibi kısıtlı bir kesime hitap etmek yerine daha fazla insan tarafından ulaşılabilen, çekme, düzenleme ve paylaşım kolaylıklarıyla imgelerin yaygınlaşması sağlanmakta, ancak aynı zamanda güvenilirlikleri ile gerçekliği ne oranda yansıttıkları da sorgulanmaktadır. Günümüzde, yapay zekâ ile üretilen fotoğrafların da görülmeye ve paylaşılmaya başlanmasıyla birlikte de fotoğrafın ortaya çıkışındaki özünden tamamen bir kopuş yaşanmaktadır. Bu çalışmada, yukarıda belirtilen bağlam içerisinde fotoğrafı temel alarak sanatsal üretimler yapan Andreas Gursky, Simon Northfolk, Mishka Henner ve Sergey Larenkov gibi bazı fotoğraf sanatçılarının eserleri üzerinden 21. yüzyıl fotoğrafına bakılacak ve dönemin teknolojik ve kültürel bileşenlerinin izi sürülerek fotoğraf çekmekten fotoğraf yapmaya, geline nokta değerlendirilmeye çalışılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Zeitgeist, Hakikat sonrası, Andreas Gursky, Simon Northfolk, Mishka Henner, Sergey Larenkov

Abstract

Each period in history comes with its own life dynamics. These dynamics of life or the spirit of the time, which is named as 'the Zeitgeist', of course affect, change and transform the cultural and art practices of the period. As technology is constantly developing, besides photography being a technological tool, the ability of the photographic language associated with it, is constantly changing and developing. If 19th century is the century of rationalism, positivism and industrialization; and the 20th is consider to be the age of capitalism and consumption, It is possible to define the 21st century as a period of late capitalism or the age of information and communication. This century is a period of technological transformation where all communication is carried out with computers, on digital and world wide web environments. This period is also a universe in which "postmodern anachronism" is replacing the flow of history, where truth loses its importance, and manipulations and simulations replace reality. At the time

of the emergence of photography, its adoption and use as a means of reflecting and documenting reality, today, has left its place to a universe of images (a universe of false realities) where all kinds of manipulation are permissible, as well as where everyone is able to create his own truth. Of course, in this hoax world, how much the modern-day images reflect reality is questioned. While the 21st century photography, can now reach more people, everyone takes photos with his mobile phone, instantly sharing them on social media. Today in virtual media, everyone became a photographer in a sense, using photography as a means of self expression. 21st century photography is now accessible to more people instead of appealing to a limited segment of its early days, the dissemination of images is ensured by the ease of capture, editing and sharing. However at the same time, the extent to which they reflect reality along with their reliability is also questioned. Nowadays, with the fact that photos manipulated by artificial intelligence are started to be seen and shared, there seems to be a complete break from the essence of photography, let's say from the days of its emergence. In this study, related to the context stated above, the works of some of the 21st century artists of photography such as Andreas Gursky, Simon Northfolk, Mishka Henner and Sergey Larenkov, who make artistic productions based on photography will be examined, while tracing the technological and cultural components of the period. Besides, the point reached from taking photos to making of photos will be evaluated.

Keywords: Zeitgeist, Post-truth, Andreas Gursky, Simon Northfolk, Mishka Henner, Sergey Larenkov

Her dönem kendi yaşam dinamikleri ile birlikte gelir. Bu yaşam dinamikleri ya da 'Zeitgeist' diyebileceğimiz zamanın ruhu, dönemin kültür ve sanatını da elbette ki etkilemekte, değiştirmekte ve dönüştürmektedir. Teknoloji sürekli geliştikçe, teknolojik bir araç olan fotoğraf ve ona bağlı fotoğrafik dil yetisi de sürekli değişmekte ve gelişmektedir. 19. yüzyılı rasyonalizmin, pozitivizmin ve sanayileşmenin; 20. yüzyılı kapitalizmin ve tüketimin çağları olarak kabul edersek, 21. yüzyılı da geç kapitalizmin ya da bilgi ve iletişimin çağı olarak tanımlamak mümkündür. Sanayileşme dönemi üretime, kapitalist dönem tüketime, bilişim çağı ise bilginin kapitale dönüşümü üzerine kurgulanmaktadır. 19. yüzyıl, modernleşmenin ve modernitenin, yani aklın ve rasyonalitenin egemenliğinde ideal olanın hedeflendiği bir çağ olmuş, zaman içinde Dünya Savaşları ile birlikte akla olan inanç sarsılmış, ideal olan yerini çoğulculuğa ve yoruma bırakmıştır. Bu dönem 1960-70'lerden itibaren postmodern, sanat ve kültürdeki yansımaları ise Postmodernizm olarak adlandırılmıştır. 1990'lardan itibaren ise internetin hayatımıza girmesi ve günümüzde Web 3.0 ve yapay zekâ ile gelişen ve değişen, hakikatin sorgulandığı bambaşka bir dönemi yaşamaktayız. 21. yüzyıl olarak tanımladığımız bu dönem 'Siber Kültür' olarak da adlandırılabilir bir dönem olup, tüm iletişimin bilgisayar, dijital ve internet ortamında yapıldığı bir teknolojik değişim ve dönüşüm dönemidir. 21. yüzyıl küreselleşme, melezleşme, teknolojinin gelişmesi ve ilerlemesi, bilgi ağlarının her yeri işgal etmesi, çok kültürlülük, çok çeşitlilik, dijital göçebelik gibi kavramların konuşulduğu, çevresel ve sosyal farkındalıkların arttığı ve bunların özgürce dile getirildiği, kişisel özgürlüklerin ve ifade şekillerinin öne çıktığı bir dönemdir. Bu dönem aynı zamanda, akan bir tarihsel zaman yerine "postmodern anakronizm" in yaşandığı, hakikatin önemini yitirerek yerini simülasyon, yalan, manipülasyon ve -mış gibi olma kavramlarına bıraktığı, sanal âlemlerde yaşanan bir dünyadır (Atay, 2022, s.8-9). Bu kültür içinde VR (Sanal gerçeklik) ve AR (Artırılmış gerçeklik) kavramları 'immersive' deneyimlerin yolunu açmış, böylelikle fiziksel ve dijital dünyalar arasındaki sınırlar belirsizleşmeye başlayarak, interaktif anlatılar ortaya çıkmıştır. Bu dönemde artık, 19. yüzyıl fotoğrafının başlattığı kültürel demokratikleşme süreci yerini herkesin fotoğrafçı olduğu yeni bir döneme bırakmıştır.

Fotoğrafın ortaya çıktığı dönemde, gerçekliği belgesel nitelikte yansıtan bir araç olarak benimsenmesi ve kullanılması, günümüzde yerini her türlü manipülasyonun mubah olduğu, herkesin kendi hakikatini yarattığı bir imgeler evrenine (sahte gerçeklikler evreni) bırakmıştır. Bir zamanlar fotoğraf savaş alanlarında savaşların seyrini değiştirmişken, bugün artık iştirilmiş (embeded) fotoğrafçılar ile devlet kontrolünde savaşların yaşanıp yaşanmadığının bile sorgulandığı bir dönemi yaşamaktayız. Bu

aldatmaca dünya içinde günümüz fotoğrafının da elbette ki gerçekliği ne kadar yansıttığı sorgulanmaktadır. 21. yüzyıl fotoğrafçılığında imgeler artık daha çok insana ulaşabilmekte, elindeki cep telefonu ile herkes fotoğraf çekerek bunları sosyal medyada paylaşmakta, fotoğrafı kendini ifade aracı olarak kullanırken sanal medyada herkes bir anlamda fotoğrafçı olmaktadır. Ayrıca, telefon uygulamaları ve filtreler yardımıyla çektiklerini değiştirmekte, yeniden kurgulamakta ve yaratmakta, ‘drone’ fotoğrafçılığıyla Tanrı’nın gözü bakış açısıyla daha önce görülmemiş bambaşka görüş açıları ortaya çıkmaktadır. Metinlerarasılık, disiplinlerarasılık, medyalararasılık gibi kavramlarla ise, alışık olmadığımız melez evrenlerin kapıları önümüzde sonuna kadar açılmaktadır. Hele ki çok yakın bir geçmişte görmeye başladığımız ve her geçen gün varlığını daha da geniş bir ortamda hissettirmeye başlayan yapay zekâ uygulamaları ile bambaşka bir heterotopik ve fantastik dünyaya karşı karşıya gelmekteyiz. Dijitalleşmeyle ve teknolojinin sağladığı kültürel bileşenlerle ortaya çıkan bu imgeler dünyasını Post-Fotoğraf olarak tanımlamak mümkündür. Post-Fotoğraf döneminde artık insan beyniyle belirlenen tüm sınırlar kalkmış, böylelikle de yaratıcılık becerileri insan tahayyüllerinin ötesine geçmiştir. Geline bu noktadan baktığımız zaman elbette ki bu değişim ve dönüşümün arkasında neredeyse 200 senelik birikmiş milyarlarca fotografik verinin varlığını bilmemiz ve farkında olmamız gerekmektedir.

21. yüzyılı ‘Hakikat Sonrası’ çağ olarak tanımlamak mümkündür. Bu dönem zaman zaman postmodern olarak da tanımlanıyor olsa, aslında Postmodern kelimesi daha ziyade 20. yüzyılın ikinci yarısını ifade etmek için kullanılan bir terimdir. İçinde bulunduğumuz yüzyıl ise postmodern dönemin devamı olarak başlamış olsa da son yıllarda teknolojinin büyük bir hızla ilerlemesi ve her alandaki değişim ve dönüşümlerin itici gücü olması, artık Hakikat Sonrası bir döneme girdiğimizin sinyallerini vermektedir. Hakikat Sonrası çağın en önemli bileşenleri süreç ve yorumdur. Artık akılcı doğrular yerine her şey yoruma açık olup tek bir bakış açısı yoktur. Bu sebeple de kesin evrensel doğrular ve kabuller oluşturmak mümkün değildir. Bu dönem küresel yapıda çok kültürlü ve yüksek teknolojik bir dünyadır (Caputo, 2022, s.9). Bu dönem yapısını evrensel ve ideal olandan ziyade farklılıklar üzerine kurar. Modernistler bütünü merkezi güç tarafından bir araya getirilmiş bir sistem olarak değerlendirirken, postmodernistler dünyayı tek bir merkezden ziyade farklı farklı merkezlerin olduğu rizomatik bir ağ olarak görürler. Artık sınırlar geçişkendir. Başlangıç ve bitiş noktaları yoktur. Modern dönemde gerçeklik arayışları söz konusu iken 21. yüzyılda artık kim ve nerede olduğumuza bağlı olarak birçok farklı hakikat vardır (Caputo, 2022, s.9).

Günümüzde, iletişim araçlarının yaygınlaşmasıyla birlikte herkes dilediğini medya araçları vasıtasıyla paylaşarak derdini aracısız dile getirmeye başlamıştır. Artık paylaşım yapan her birey hem üretici hem de tüketici konumundadır. Böylelikle bilgi seçkinlerin tekelinden çıkarak halka inmiş ancak bu durum birtakım sorunları da beraberinde getirmiştir. Zira modernitede seçkinlerin uzmanlığında oluşturulan verilere güven varken ve her savın belli olgusal verilerle desteklenmesi neredeyse bir zorunluluk iken, postmodernite ile birlikte bu savlar işlemez olmuş, gelişen internet teknolojileriyle birlikte kitleler hem haber üreten hem de tüketen topluluklara dönüşmüşlerdir (Caputo, 2022, s.12). Artık, hakikatin önemsizleşmesiyle birlikte hakikat sonrası yani post-truth (hakikat sonrası) olarak adlandırılan dönem kendini göstermektedir. Ancak tüm bu yapılar çoğulculuğa, çok sesliliğe kapı açacakları yerde, yapıların bir aradalığına, bir anlamda tek sesliliğe zemin hazırlamış, böylelikle artık her şey rasyonel akıl ile doğrulanmak yerine duygu ve inançlarla değerlendirilmeye başlamıştır. Çoğulculuk içinde beklenen eleştirel düşünce ise yerini göreceli olarak daha düşük eğitilmiş olarak değerlendirilebilecek liderli kitleler tarafından inşa edilmeye başlamıştır.

Gerçeklik ve hakikat kavramlarına vurgu yaparken ve çağları bu terimler üzerinden tanımlarken bu kelimelerin anlamlarına da kısaca değinmek faydalı olacaktır. Gerçek, zihnimizin dışında var olan, var olmak için insan zihnine gerek duymayan, varlıkla ilgili nesnellikleri tanımlamak için kullanılan bir kelime iken, hakikat, nesnel gerçekliğin zihnimizdeki yansıması olup, gerçekliğin düşünsel düzeyde onaylanması ve nesnel gerçekliğin zihnimizdeki öznel yansımasıdır (Alpay, 2020, s.27-28). Fotoğrafın bulunması doğanın mekanik bir araç tarafından olduğu gibi yansıtılabilmesinin önünü açmış ve bu dönemde “gerçekliğin görsel temsili fotoğrafa bırakılmıştır” (Aşkan, 2022a, s.97). Postmodern döneme geçildiği zaman ise bu

yeni dönemin gerçeklik anlayışında modern dönemin evrensellik iddiaları artık geçerliliğini yitirerek yerini “gerçeğin tüm görünümüne sahip olan ancak gerçeğin kendisi olamayan bir görünüm dünyası”nın (Aşkan, 2022a, s.100) üretimine bırakmıştır. Bu dönemde artık farklı zaman ve mekânlarda çekilmiş fotoğraflar bir araya getirilmekte, an yerine sürece, yani farklı anların bir araya getirilmesiyle oluşturulan yeni bir gerçekliğe vurgu yapılmakta, bu fotoğraflar, her türlü manipülasyon ve müdahale özgürlüğü ile fotoğrafçının dünyasını izleyicilere sunmaktadır. Post-fotoğrafta başkaları tarafından çekilen fotoğraflar yeni bir bağlam içerisinde ortaya konmakta, nesnel gerçeklikler yerine sanatçıların öznel gerçeklikleri ve yorumları sanatın konusu olmaktadır.

21. yüzyılın fotoğrafik anlamdaki kültürel bileşenlerine baktığımız zaman, yine teknolojik ilerlemeleri, dijitalleşmeyi, küreselleşmeyi ve değişen sanat pratiklerinden etkilenimi görmekteyiz. 21. yüzyıl fotoğrafı artık eskisi gibi kısıtlı bir kesime hitap etmek yerine daha fazla insan tarafından ulaşılabilen, çekme, düzenleme ve paylaşım kolaylıklarıyla imgelerin yaygınlaşması sağlanmaktadır. Sosyal medya, kendini ifade aracı olarak kullanılmakta, her fotoğrafçı kendi çektiği imgeler aracılığıyla kendi bakış açılarını, tecrübelerini ortaya koyarak, görsel anlatılar oluşturmaktadır. Bu dönemde haber fotoğrafçılığına yeniden bir merak oluşmaya başlamıştır. Herkes çevresinde olup biteni anında paylaşmakta, böylelikle de güncel ve evrensel konulara dikkat çekilmektedir. Her şeyi yapan akıllı telefonlar ile birlikte, uygulamalar, görsel ve estetik filtreler aracılığıyla artık herkes kendini ‘fotoğraf sanatçısı’ olarak görmektedir. Her an yanımızda olan akıllı telefonlarla ise artık herkes sokak fotoğrafçısıdır. İçinde bulunduğumuz bu dönemde aynı zamanda düzenleme programlarının yardımıyla, deneysel ve kavramsal yaklaşımlar artmış, geleneksel fotoğrafın sınırları zorlanmıştır. Selfie (özçekim, otoportre) ile birlikte, fotoğrafın unutmayı engelleyebilmek için bellek aracı olarak kullanılması özelliği yerini, yeninin eskiyi sürekli olarak bastırdığı, eskinin kalıcı duruma geçmeden kaybolup gittiği görüntü göstergelere dönüşmektedir (Öz, 2019, s.19). Selfie çekimin en önemli özelliği, kişinin içinde yer aldığı mekân ve o mekân içinde yaşadığı deneyime dikkat çekmektir. Yine bu dönemde, online topluluklar (galeriler, forumlar ve sosyal medya grupları vs.), fotoğrafçılara eserlerini göstermeleri ve başkalarıyla etkileşim içinde olmaları için farklı ortamlar sunmaktadır.

Bu konuştuklarımız çerçevesinde fotoğrafı temel alarak sanatsal üretimler yapan, gerek farklı zamanları katmanlarla çalışmalarında bir araya getirerek fotoğrafın belge olma özelliğini daha da vurgulayan, gerekse farklı zamanları tek bir fotoğrafik anın içine sabitleyerek yeni gerçeklikler yaratan bazı 21.yüzyıl fotoğraf sanatçıların eserlerine bakmak yararlı olacaktır. Bu sanatçılar, Andreas Gursky, Simon Northfolk, Mishka Henner, Sergey Larenkov’dur.

Andreas Gursky, heterotopik mekânlar yaratmanın peşinde bir sanatçıdır. Düsseldorf Ekolü’nden gelmekte olup, farklı zamanlarda çekilmiş birden fazla fotoğrafı bir araya getirerek olmayan sahte mekânlar yaratır. Gursky “bir bakışta gözün algılayamayacağı kadar bilgiyi, tek bir görüntüye sığdırır” (Aşkan, 2022b, s.115). Çalışmalarına bakıldığında her biri gerçekmiş gibi görünmekle birlikte hepsi kurgulanmış fotoğraf çalışmalarıdır. “Gursky’nin fotoğrafları hem gerçek olamayacak kadar gerçekdışı hem de gerçek olabilecek kadar kurgudan uzak görünür”. Aşkan, 2022b, s.116). Aşağıda görülen çalışmasında üç katlı bir yapıdan 18 katlı bir yapı inşa eder. Bu mekân fiziksel olarak karşılığı olmayan kurgusal bir mekân olup izleyiciye sahte bir gerçeklik sunmaktadır. Bu mekân aynı zamanda Gursky’nin hakikat evrenidir.



Görsel 1. Andreas Gursky. Paris, Montparnasse, (1993). <https://www.e-flux.com/announcements/1527/andreas-gursky/>

Simon Norfolk, manzaralardaki zaman katmanlarına tutkun olan bir fotoğrafçıdır. Onun tüm derdi anın dışında süreçtir. Savaş alanları, uzay, siber uzay kavramları üzerinden süreçlerle çalışır. Onun için mükemmel an karar anı değil “anın dışında kalan kavramsal çerçevedir” (Uluğ, 2022, s.257). Çektiği savaş fotoğrafları savaşın anlık etkileri yerine geride bıraktıkları üzerinedir. Northfolk, olaylara tanıklık etmek yerine, olayların etkileri üzerine fotoğraflarını kurgular. Dolayısıyla, David Company’nin söylemiyle, onun çalışmalarında uzaklıklar yakın olmak ile yer değiştirir (Akt. Buçan, 2020, s.247). Manzara fotoğraflarını ise yine mevsimsel değişimler üzerinden kurgular. Ona göre “zamanı süreç olarak kavramak ister istemez olayın dışında yer almayı ve beklemeyi... beraberinde gerektirir” (Buçan, 2020, s.249).



Görsel 2. Simon Norfolk. Afghanistan Chronotopia. <https://www.simonnorfolk.com/afghanistan-chronotopia/afghan-04>

Mishka Henner, Google’ın ürettiği uydu fotoğrafları kullanarak çevre sorunlarına eleştirel bir yaklaşımla çalışmalar üretmiştir. “Henner, her şeyi gören göz tarafından yakalanan görüntüleri ortaya çıkarır, kodlar ve temsil eder” (Mutlu, 2022, s.190). Aşağıdaki görselde büyük baş hayvanların kesime

gitmeden önce beslendikleri bir alanı neredeyse piksel piksel yeniden oluşturarak orada yaşanan çevre trajedisine dikkat çeker. Burada kırmızı renkli görünen alan, atıkların çözülebilmesi için kimyasalların kullanıldığı atık çukurlarıdır. Toprağa karışan kimyasalların yarattığı zararın büyüklüğü burada görülmekte, yaptığı çalışmayla çevreye dikkat çekmektedir. Çalışmalarının pek çoğunda tepeden bakış görüntülerini kullanır. Mevcut görüntüleri kendi yorumlarıyla bir araya getirerek kendi gerçekliğini izleyiciye sunar.



Görsel 3. Mishka Henner, Coronado Feeders, Dalhart. Texas,
<https://mishkahenner.com/Feedlots>

Sergey Larenkov, savaş sonrası ile günümüz dünyasını bir araya getirdiği fotoğraf çalışmaları yapar. Larenkov savaş fotoğraflarını kullanarak, fotoğraflardaki görüntülerin günümüzdeki açılarını aynen tekrar fotoğraflayarak eski ve yeniye bir araya getirir. Böylelikle savaşın yol açtığı yıkımları günümüz modern şehirleriyle birleştirerek geçmişi bugüne taşır (Aşkan, 2022b, s.121). Analog fotoğraf ile dijital fotoğrafın imkânlarını birleştirerek heterotopik kurgu görüntüler yaratır. Böylece palimpsest (katmanlı) bir yapı içinde sürece, geçmişten günümüze yaşanmışlıklara dikkatimizi çeker, zamanları birbirine bağlayarak aslında hiçbir şeyin birbirinden kopuk olmadığını, her şeyin geçmişi, şimdisi ve geleceğiyle rizomatik ilişkiler ağı içinde varlığını sürdürdüğünü vurgulamak ister.



Görsel 4. Sergey Larenkov. [https:// sergey-larenkov.livejournal.com/tag/Блокада](https://sergey-larenkov.livejournal.com/tag/Блокада)

Sonuç

21 yüzyıl görüntü üretme teknolojileriyle birlikte geleneksel yapıdaki fotoğraf çekme etkinliği, yerini fotoğraf yapmaya, fotografik an yerini fotografik sürece bırakmıştır. Böylelikle zaman ve mekân kavramları iç içe ve üst üste binerek adeta katmanlar oluşturarak fotoğrafın gerçeklikle olan ilişkisini sorgular olmuştur. Bu sorgulama neticesinde de öznel gerçekliklerin (hakikatler) kurgulandığı önce postmodern, ardından da hakikat sonrası dönemler sanatsal üretimlerde kendini belli etmiş ve etmeye devam etmektedir. Lev Manovich, bilgisayarın ve dijital teknolojilerin kültürel değişimleri etkileyen en temel öğelerden biri olduğunu söyleyerek, bundan sonra oluşacak her tür yenileşmenin bu yapı üzerinden olması gerektiğine vurgu yapmaktadır (Görgülü, 2022, s.23).

Tüm bunları değerlendirdiğimizde fotoğrafın ortaya çıktığı dönemlerdeki belge olma misyonunun 21. yüzyılda artık önemi yitirdiği görülmektedir. Günümüzde, yaşanan dijital devrim ile birlikte artık fotoğraf makinasının dahi kullanılmadığı algoritmik ve yapay zekâ üretimleri olan görüntüler de sanat ortamına girmiş bulunmaktadır. Bu süreçlerin günümüzden birkaç yıl sonra nerelere evrileceğini ise zaman gösterecektir.

Kaynakça

Alpay, Y. (2020). *Yalanın siyaseti*. Destek Yayınları.

Aşkan, E. P. (2022a). *Post-fotoğraf*. Doruk Yayıncılık.

Aşkan, E. P. (2022b). Post-fotoğrafta heterotopik imgeler. S. Atay & E. E. Ercan (Ed.), *Post fotoğraf*. (ss.101-124). Eğitim Yayınevi.

Atay, S. "Post-fotoğraf". *Post fotoğraf*. S. Atay & E. E. Ercan (Ed.), *Post fotoğraf*. (ss.7-18). Eğitim Yayınevi.

Buçan, N. (2020). *Post belgesel fotoğraf belgesel fotoğrafın değişen sınırları*. Espas Sanat Kuram Yayınları.

Caputo, J. D. (2022). *Hakikat, postmodern çağda bilgelik arayışı* (R. Yılmaz Çev.). Kapı Yayınları.

Görgülü, E. (2022). Post fotoğrafçılık ve bellek. S. Atay & E. E. Ercan (Ed.), *Post Fotoğraf*. (ss.19-47). Eğitim Yayınevi.

Güz, N. (2019). Özçekimle ilgili bir deneme - Sunu. N. Güz (Ed.), *Özçekim-selfie*. (ss.7-20). Doruk Yayıncılık.

Mutlu, P. B. İkaryan bakış, uydu görüntüleri ve kavramsal fotoğraf. S. Atay & E. E. Ercan (Ed.), *Post Fotoğraf*. (ss.181-204). Eğitim Yayınevi.

Uluğ, N. (2022). Imagination is so strong. S. Atay & E. E. Ercan (Ed.), *Post fotoğraf*. (ss.253-265). Eğitim Yayınevi.

Görsel Kaynakça

Görsel 1. Andreas Gursky. Paris, Montparnasse, (1993).

<https://www.e-flux.com/announcements/1527/andreas-gursky/>

Görsel 2. Simon Norfolk. Afghanistan Chronotopia, (t.y.)

<https://www.simonnorfolk.com/afghanistan-chronotopia/afghan-04>

Görsel 3. Mishka Henner. Coronado Feeders, Dalhart. Texas, (t.y.)
<https://mishkahenner.com/Feedlots>

Görsel 4. Sergey Larenkov. (t.y.). [https:// sergey-larenkov.livejournal.com/tag/Блокада](https://sergey-larenkov.livejournal.com/tag/Блокада)

Enstalasyon Nesnesi Olarak Fotoğraf: Chen Shun-Chu (1963-2014) Örneği

Photography As An Installation Object: The Case of Chen Shun-Chu (1963-2014)

Zehra Selen Sert, Yüksek Lisans Öğrencisi / Master Student &

Doç. Dr. Burcu Böcekler / Associate Professor, PhD

Yıldız Teknik Üniversitesi, Yıldız Technical University

Özet

Fotoğraf günümüzde, enstalasyon sanatı içinde önemli bir yere sahiptir ve çeşitli deneyimler sunan bir ifade aracı haline gelmiştir. Enstalasyon sanatı, malzeme ve mekân ilişkisi sayesinde, izleyiciyi eserin aktif bir katılımcısı haline getirir. Mekâna özgü (site-specific), interaktif (interactive), kavramsal (conceptual), çevresel (enviromental) nitelikli enstalasyon çalışmalarında izleyici çeşitli deneyimler yaşar. Fotoğraf, enstalasyonun tüm bu türleri için sergileme pratikleri ve ifade aracı olarak zengin bir kaynaktır. Enstalasyonlarda fotoğraf farklı roller oynar. Fotoğraflar çok büyük ya da çok küçük ölçeklerle mekâna veya doğa içine yerleştirilebilir, bir nesne içine konulabilir, bir yapıya giydirilebilir ve fotoğrafın kendisi bir yığın haline getirilebilirken çok farklı şekillerde materyallere bürünerek enstalasyon nesnesi haline gelebilir. Tayvanlı sanatçı Chen Shun-Chu (1963-2014) enstalasyon çalışmaları yapan çok önemli bir sanatçıdır. Chen Shun-Chu, enstalasyon çalışmalarında fotoğrafı kullanır. Onun için fotoğraf yaratıcı bir uygulama ve keşif alanıdır. Fotoğrafı kimi zaman nesneler, kimi zaman mimari mekânlar kimi zaman da doğa ile birleştirmektedir. Chen, babasının kaybını çok ağır yaşamış, bu nedenle, babasına dair anıları işleyen bir dizi eser yaratmıştır. King-Do Relic ve Flower Ritual gibi çalışmaları, babasının çektiği eski fotoğraflardan oluşmaktadır. Flower ritual Solo exhibition (2001) serisinde fotoğrafı doğa ile bütünleştirecek enstalasyonlar kurgular. Fotoğrafların yanına fayanslar ve plastik çiçekler gibi malzemeler ekleyerek zaman ve mekân arasındaki bağı güçlendirir. Bu eserler, baba-oğul iş birliği gibi, geçmişle bağ kuran birer hatıra olarak izleyicilere sunulur. Sanatçı, King do relic (1996) adlı enstalasyonunda, iç mekânda fotoğrafı bir mimari strüktür üzerine yerleştirir. Fotoğraf bir mimari form üzerinde yer alarak mekânın parçası haline gelir. Sanatçının enstalasyonlarının önemli bir kısmının konusu hem ailesine hem de ülkesine duyduğu özlem ve bağlılık ile ilgilidir. Bu sebeple enstalasyonlarında ailesine ve geçmişine ait fotoğraf, eşya ve mimari yapıları kullanır. Family Black Boxes: Family Aquarium Black and White Photos, Antique Box, Glass, Water, Paint, Cotton Thread (1992) adlı çalışmada aile albümüne ait fotoğrafları kullanmıştır. Assembly: Family Parade, Penghu House II (1995) adlı çalışması arazi enstalasyonu (land installation) kategorisi içine girer. Penghu Evi II'de terk edilmiş bir balıkçı kulübesi, enstalasyon için kullanılmıştır. Çatısız, çöken temelleri ve boş pencere çerçeveleri olan bu kulübe mavi gökyüzüne karşı durur. Chen'in fotoğrafları dış duvarlara asılmıştır, metal çerçevelerse ışığı yansıtmaktadır. Enstalasyon anavatanı Penghu'yu andırsa da Akdeniz kıyılarında ya da Orta Doğu'da da olabilecek görüntüsüyle coğrafi olarak tarafsız bir çalışmadır. Bu bildiride ilk olarak fotoğraf ve enstalasyon ilişkisi anlatılacaktır. Ardından Chen Shun-Chu (1963-2014)'nın çalışmaları betimleyici yöntem ile incelenecektir. Chen Shun Chu, enstalasyonları ile yeni ifade olanakları yaratmaktadır. Enstalasyon sanatı içinde fotoğraf ile elde edilebilecek sınırları genişletmekte ve hem fotoğraf sanatına hem de enstalasyon sanatına katkıda bulunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Enstalasyon, Fotoğraf, Chen Shun-Chu, Çağdaş sanat, Multidisipliner

Abstract

Photography holds a significant place in contemporary installation art, serving as a medium for diverse experiential expressions. Installation art, through its relationship with material and space, invites viewers to become active participants in the work. Site-specific, interactive, conceptual, and environmental installations provide viewers with a range of immersive experiences. Within these practices, photography is a rich resource for display techniques and as a medium of expression. In installations, photography takes on varied roles: it may be incorporated into spaces or nature at vastly different scales, enclosed within objects, wrapped around structures, or even amassed into piles, transforming into the installation object itself through distinct materials. Taiwanese artist Chen Shun-Chu (1963-2014) is recognized as a prominent figure in installation art. His work often incorporates photography as a tool for creative exploration and discovery, blending it with objects, architectural spaces, and natural elements. Chen's profound sense of loss following his father's passing led him to create a series of works that capture memories of his father. His art pieces, such as *King-Do Relic* and *Flower Ritual*, utilize old photographs taken by his father. In his *Flower Ritual* solo exhibition series (2001), Chen conceived installations that integrate photography with nature. By placing materials like tiles and plastic flowers alongside the photos, he reinforces the connection between time and space, offering these works as mementos bridging the past and present, resembling a father-son collaboration. In his installation *King-Do Relic* (1996), Chen incorporated photography within an interior architectural structure, merging the photograph with the space itself. The subjects of Chen's installations frequently reflect his attachment to family and homeland, often incorporating familial photographs, personal belongings, and architectural elements. His piece *Family Black Boxes: Family Aquarium Black and White Photos, Antique Box, Glass, Water, Paint, Cotton Thread* (1992) features photos from his family album, while *Assembly: Family Parade, Penghu House II* (1995) is categorized as a land installation. In *Penghu House II*, an abandoned fishing hut served as the setting for an installation, with a roofless structure, crumbling foundations, and empty window frames positioned against a blue sky. Chen's photographs are affixed to the outer walls, and the metal frames reflect the bright light. Although it recalls his homeland Penghu, it is also evoking regions such as the Mediterranean coast or even the Middle East. Its setting is geographically neutral. This paper will first examine the relationship between photography and installation art, followed by a descriptive analysis of Chen Shun-Chu's (1963-2014) art works. Through his installations, Chen creates new avenues for expression within installation art, expanding the possibilities of photography as an installation medium, and making significant contributions to both photographic and installation art.

Keywords: Installation, Photography, Chen Shun-Chu, Contemporary art, Multidisciplinary

Giriş

Bu bildiride, enstalasyon sanatına dair temel bir çerçeve çizilerek, enstalasyon kavramının tanımı üzerinde durulacaktır. Öncelikle enstalasyon sanatının tanımı yapılacak ve bu sanat formunun temel özellikleriyle çağdaş sanatta nasıl bir yere sahip olduğu kısaca ele alınacaktır. Enstalasyonun temel yapı taşlarını oluşturan nesnelere odaklanılarak, bu nesnelerin kavramsal, estetik ve işlevsel açıdan taşıdığı anlamlar tartışılacaktır. Bu bağlamda, fotoğrafın bir enstalasyon nesnesi olarak kullanımı özelinde, fotoğraf ile enstalasyon arasındaki ilişkisel dinamikler incelenecektir.

İkinci bölümde, çağdaş enstalasyon sanatında fotoğrafın nasıl dönüştürücü bir güç haline geldiği üzerinde durulacaktır. Bu kapsamda Chen Shun-Chu'nun sanat anlayışı ve yaklaşımı incelenecek; sanatçının enstalasyonlarında fotoğrafı, hem bir ifade aracı hem de bir enstalasyon nesnesi olarak nasıl kullandığı betimleyici bir yöntemle ele alınacaktır. Chen Shun-Chu'nun eserlerinde fotoğrafın yalnızca bir görüntü taşıyıcısı değil, aynı zamanda izleyici ile eser arasında çok katmanlı bir diyalog kuran, düşünsel ve estetik bir araç haline geldiği gösterilecektir.

Son olarak, enstalasyon sanatının çok yönlü yapısı ile fotoğrafın bu bağlamdaki rolü bir araya getirilerek, sanatçının işlerinde bu iki disiplinin nasıl harmanlandığı ve izleyiciye hangi yeni anlam alanlarını sunduğu incelenecektir. Bu çalışma, enstalasyon sanatının yenilikçi doğasını anlamak ve fotoğrafın bu sanattaki potansiyelini sanatçı Chen örneği üzerinden kavramak adına zemin oluşturmayı hedeflemektedir.

Enstalasyon Sanatı

Enstalasyon sanatı, izleyiciyi yalnızca bir eserle buluşan pasif bir gözlemci olmaktan çıkarıp aktif bir katılımcı haline getiren, malzeme ve mekân arasındaki ilişkiye dayalı özgün bir ifade biçimidir. Bu sanat formu, sanatçının eserini oluştururken yalnızca kullanılan nesnelere değil, aynı zamanda eserin sergilendiği mekâna da anlam yüklemesini sağlar. Bu bağlamda, enstalasyon sanatı, sanatçının hem fiziksel hem de düşünsel bir alan yaratarak izleyiciyle derin bir bağ kurmasını mümkün kılar.

“Enstalasyon sanatı” terimi, genellikle belirli bir mekân ya da geçici bir süre için tasarlanan, büyük ölçekli ve karışık medya yapıları tanımlamak için kullanılır (<https://www.tate.org.uk/art/art-terms/i/installation-art>, Erişim Tarihi: 2024, 10 Ekim). Bu tanımlama, enstalasyon sanatının görsel bir deneyim sunmanın ötesine geçerek, mekân, nesne ve izleyici arasındaki ilişkiyi dönüştüren bir anlayışa sahip olduğunu vurgular. Bu dönüşüm, sanatçının eserini yalnızca bir sergi parçası değil, aynı zamanda izleyicinin bireysel deneyimini şekillendiren bir araç haline getirir. Julie H. Reiss’in *From Margin to Center: The Spaces of Installation Art* adlı çalışmasında, enstalasyon sanatının toplumsal ve mekânsal bağlamları keşfetmek için güçlü bir araç olduğu belirtilir (Reiss, 2001, s.206). Reiss, bu sanat formunun, izleyiciyi hem fiziksel hem de kavramsal bir alan içinde konumlandırarak farklı anlam katmanları sunduğunu öne sürer.

Enstalasyon sanatı, genç bir sanat dalı olmasına rağmen, çeşitliliği ve yenilikçiliğiyle modern sanat dünyasında hâlâ gelişmekte olan bir alan olarak dikkat çeker. Bu sanat formu, kullanılan sanat nesnelerinin çok yönlülüğü ve kavramsal zenginliği sayesinde her geçen gün yeni ifade olanakları sunmaktadır. “Görsel sanatlardaki genel kullanımı, anlam ve algı düzleminde birbirleriyle ve içinde bulundukları mekânla ilişkili nesnelerin bir arada sergilenmesidir ve çağdaş sanatta 1960 sonrasında etkinlik kazanan minimal sanat, kavramsal sanat ve nesne sanatı ile yakından ilişkilidir” (Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, 1998 s.1939).

Enstalasyonun bu çok yönlü yapısı, izleyiciyi eserin bir parçası haline getirirken, mekân ve nesnelerle kurulan yeni ilişkiler üzerinden sanatın dinamik bir platformda yeniden tanımlanmasını sağlar. Bu özelliği, enstalasyon sanatını sadece bir görsel deneyim olmaktan çıkararak, sanatın fiziksel ve düşünsel boyutlarını bir arada sunan kapsamlı bir ifade biçimi haline getirir.

Enstalasyon Nesneleri

Enstalasyon sanatı, kullanılan nesneler aracılığıyla bir eserin anlamını, duygusunu ve etkisini izleyiciye yansıtan dinamik bir ifade biçimidir. Bu sanat dalında kullanılan nesneler, sanatçının iletmek istediği mesaja ve oluşturmak istediği atmosferin gereksinimlerine göre seçilir ve düzenlenir. Enstalasyon nesneleri genellikle günlük hayatın sıradan objelerinden oluşabilir, bu da sıradanlığa sanatsal bir boyut katar. Bununla birlikte, sanayi atıkları, doğal materyaller veya teknolojik bileşenler gibi beklenmedik malzemeler de sanata dahil edilebilir. Bu nesneler, konumlandırıldıkları mekân ve eserin genel konsepti içinde yeni anlamlar kazanarak bir sanat nesnesine dönüşür (Reiss, 2001).

Enstalasyon sanatı, bu nesneleri yalnızca estetik bir düzlemde değil, aynı zamanda mekânsal ve anlatısal bir bağlamda da kullanır. Nesneler, izleyiciyi içine çeken çok boyutlu bir hikâyenin parçaları

haline gelir. Bu, izleyiciyi yalnızca bir gözlemci olmaktan çıkararak eserle doğrudan etkileşimde bulunmaya teşvik eder. Nesneler bazen bir mekânı tamamen dönüştürerek fiziksel ve duygusal bir deneyim sunarken, bazen de izleyiciyi eleştirel düşünmeye sevk eden güçlü metaforlar olarak kullanılır.

Sanatçılar için nesnelerin seçimi ve kullanımı, eserin genel anlamını şekillendiren temel unsurlardan biridir. Her nesne, bir anlatı parçası, bir duygu ya da bir fikir taşır. Bu da enstalasyon sanatında nesneyi yalnızca bir dekoratif unsur olmaktan çıkararak eserin baş aktörü haline getirir. “İzleyiciler bir enstalasyona girdiklerinde, deyim yerindeyse sanat eserinin "sahnesine" girmiş olurlar.” (Petersen, 2015) Örneğin, gündelik bir sandalye, bir enstalasyon içinde yer aldığı anda, yalnızca bir oturma aracı olmaktan çıkar; geçmiş, kimlik, aidiyet ya da yalnızlık gibi derin anlamlara kavuşabilir. Böylece nesneler, sanatçının vizyonunu izleyiciye aktaran birer araç olarak eserin ana yapı taşını oluşturur.

Sonuç olarak, enstalasyon sanatında kullanılan nesneler, eserin etkisini artırmak ve izleyiciyi eserin parçası haline getirmek için hayati bir rol oynar. Sanatçının seçimi ve düzenlemesi sayesinde bu nesneler, izleyiciyle anlamlı bir bağ kurar ve eserin duygusal, düşünsel ve estetik boyutlarını derinleştirir.

Fotoğraf ve Enstalasyon İlişkisi

Fotoğraf ve enstalasyon sanatı arasındaki ilişki, her iki disiplinin de sınırlarını genişleterek izleyiciye yenilikçi bir deneyim sunmasıyla dikkat çeker. Geleneksel olarak iki boyutlu bir yüzeyde temsil edilen fotoğraf, enstalasyon sanatı bağlamında fiziksel mekânla bütünleşir, duylara hitap eden bir boyut kazanır ve böylece yeni bir sanatsal ifade aracına dönüşür. “Fotoğraf izleyicisine tek bir bakış açısı sunarken, enstalasyon sanatı birçok bakış açısına kapı açar ve seçimi izleyiciye bırakır.” (Petersen, 2015). Enstalasyon sanatı, izleyiciyi yalnızca gözlemci konumunda bırakmak yerine aktif bir katılımcı haline getirmeyi amaçlar. Bu doğrultuda fotoğraf, performans, heykel, üç boyutlu nesneler ve karma medya gibi unsurlarla bir araya gelerek çok katmanlı bir anlatım oluşturur.

Bu bağlamda, vernaküler fotoğrafın enstalasyon sanatı içindeki rolü dikkat çekicidir. Günlük hayatı, sıradan olayları ya da kişisel deneyimleri içeren vernaküler fotoğraflar, enstalasyon sanatında nostalji, kimlik ve toplumsal hafıza gibi kavramları tartışmak için güçlü bir araç haline gelir. Bu tür fotoğraflar, sergilendikleri mekânın fiziksel ve duygusal yapısına uyum sağlayarak yalnızca bir belge ya da anı olmaktan çıkar; mekânla bütünleşen bir sanat nesnesi haline gelir. Örneğin, aile albümlerinden alınan fotoğraflar, bir enstalasyonun duygusal ve tarihsel boyutunu derinleştirerek izleyiciyle kişisel bir bağ kurabilir.

Fotoğrafın enstalasyon sanatındaki bu yenilikçi kullanımı, duylar arası bir deneyim yaratma potansiyelini de artırır. Fotoğraf, mekânsal düzenlemelerle birlikte ses, koku ve dokunsal unsurlarla desteklenerek izleyiciyi çok yönlü bir yolculuğa çıkarır. Bu bağlamda, “Fotoğraf, yeni boyutsal deneyimler yaratarak iki boyutluluğunu ses, koku gibi yaklaşımlarla ve mekân ile izleyici deneyimiyle birleştirir” (Er, 2023). Bu ifade, fotoğrafın enstalasyon sanatında nasıl bir dönüşüm geçirdiğini vurgular. Geleneksel çerçevesinden çıkarak mekânın bir parçası haline gelen fotoğraf, hem fiziksel hem de kavramsal bir boyut kazanır.

Sonuç olarak, fotoğraf ve enstalasyon sanatı arasındaki ilişki, her iki disiplinin de potansiyelini genişletir ve izleyiciyle eser arasında yeni bağlar kurulmasını sağlar. Vernaküler fotoğrafın kullanımı, bu ilişkiye nostaljik ve kişisel bir derinlik katarak eserin duygusal etkisini artırır. Fotoğraf, sadece görsel bir unsur olmaktan öteye geçerek enstalasyon sanatının dinamik ve çok yönlü yapısına katkıda bulunur, böylece izleyiciye duygusal bir deneyim sunar.

Modern Sanatın Tayvanda’ki Öncülerinden CHEN Shun-Chu (1963-2014)

Chen Shun-Chu (1963–2014), Tayvan’ın çağdaş sanat sahnesinde öncü bir figürdür. Penghu Adası’nda doğan sanatçı, eserlerinde bireysel ve toplumsal hafızayı bir araya getirerek nostalji, aile bağları

ve kimlik konularını derinlemesine ele almıştır. Tayvan’da sıkıyönetim sonrası dönemde yükselen sanatçılar arasında yer alan Chen, özellikle 1990’larda geliştirdiği karma medya fotoğrafçılık çalışmalarıyla tanınır. Bu yenilikçi çalışmalar, geleneksel ve modern sanat anlayışını birleştiren bir tarz sunarak Tayvan çağdaş sanatını geliştirmiştir.



Görsel 1. Portrait of Family: Chen Shun-Chu, 2014

Chen’in çalışmaları genellikle eski aile fotoğrafları, mobilya parçaları ve antika objeleri bir araya getirerek oluşturduğu enstalasyonlardan oluşur. Sanatçı, geçmişe dair nesnelerle duygusal bir bağ kurarak, zaman ve mekân kavramlarını sorgulayan eserler ortaya koymuştur. Özellikle Penghu’nun “mercan taşları” gibi yerel unsurları sıkça kullanan Chen, bu malzemeleri çocukluk anıları ve memleketine olan bağlılığını simgeleştirmek için eserlerine dahil etmiştir. “Reincarnation: Coral Stone Mountain” (2014) adlı serisi, Penghu’daki geleneksel mercan taşından yapılmış evlerin kültürel ve tarihsel anlamını çarpıcı bir biçimde yansıtmaktadır. Bu taşların düzensiz yapısı, sanatçının aile hayatının iniş çıkışlarını ve geçmişin karmaşık anılarını temsil ederken, taşların gözenekli dokusu toplumsal bağların kırılganlığını ifade eder. (<https://www.taiwan-panorama.com/Articles/Details> , Erişim Tarihi: 2024, 12 Kasım).



Görsel 2. Assembly: Family Parade, Penghu House I Land-installation, 1995

Sanatçının retrospektif sergileri, onun eserlerinin hem bireysel hem de toplumsal hafızanın derin katmanlarını nasıl işlediğini göstermiştir. Örneğin, Taipei Güzel Sanatlar Müzesi’nde düzenlenen retrospektifi, Chen’in kariyerinin gelişimini ve fotoğrafın çok yönlü bir ifade aracı olarak nasıl kullanıldığını gözler önüne sermiştir. Sergide fotoğraf, enstalasyon ve el çizimi mobilya parçaları gibi çeşitli unsurlar yer

almıştır. Chen, sanatıyla geçmişi sadece anlamaya çalışmakla kalmamış, aynı zamanda geleceğe dair bir vizyon da sunmuştur. Chen Shun-Chu'nun mirası, Tayvan çağdaş sanatına kazandırdığı yenilikçi bakış açısıyla hem kişisel hem de kolektif hafızayı sanatsal bir dille yeniden yapılandırmanın güçlü bir örneğini sunar (<https://www.taiwan-panorama.com/Articles/Details>, Erişim Tarihi: 2024, 12 Kasım).



Görsel 3. Memories in the Wind: Farm, 1998

Chen Shun-Chu'nun Fotoğraf ve Enstalasyon Çalışmaları

Chen Shun-Chu'nun 1995 tarihli "Assembly: Family Parade" adlı eseri, sanatçının aile ve arkadaş çevresinden oluşan dokuz kişilik bir grubu merkeze alarak zamansız bir anlatı sunar. Bu çalışma, aile bağlarını ve toplumsal hafızayı irdeleyen çarpıcı bir örnek olarak Tayvan çağdaş sanat sahnesinde büyük yankı uyandırmıştır. Eser, 1996 yılında 23. Taipei Sanat Yarışması'nda "Taipei Ödülü" kazanmış ve daha sonra Japonya ve Çek Cumhuriyeti'nde sergilenmiştir. Fang Mei-Jing, bu seriyi basılı sergi yayınında "aile bağlarının hem bir kısıtlama hem de bir kader olduğu" temasını vurgulayan dramatik bir çalışma olarak tanımlamıştır (Taipei Fine Arts Museum Collection Catalog 107, s.88, 2018).

Chen Shun-Chu, Tayvan'daki sıkıyönetim sonrası dönemde bireysel hikayeleri geniş tarihi bağlamlara dönüştürme konusunda eşsiz bir yeteneğe sahiptir. Fotoğraf çalışmalarında, aile üyelerinin soğuk ve şiirsellikten uzak portrelerini kullanarak, psikolojik derinlikten çok fiziksel çevre ile olan etkileşimi öne çıkarmıştır. Bu portreler, sadece bireysel anıları değil, aynı zamanda toplumsal hafızayı yeniden inşa eden bir görsel araç olarak işlev görür.

The Family Black Boxes, Chen'in ailesinin eski fotoğrafları kullanılarak, elle boyanmış ve bir sanat eseri olarak yeniden hayat verilmiş eski mobilya parçalarıyla oluşturulmuş 1992 tarihli bir seridir. Aile albümüne ait fotoğraflar, cam, su, boya ve pamuk ipliği gibi malzemelerle kombine edilmiştir. Bu eser, bireysel hafızayı fiziksel bir forma dönüştürür. Zaman ve mekân katmanları aile yadigarı antika nesnelere yoğunlaştırılır. Bu fotografik çalışma kompozit medyadır. Fotoğraflar, sanatçı tarafından sıcaklık ve güç arzularıyla yabancılaşma duygusu yaymak için inşa edilir ve yorumlanır (Chen Shun-Chu: Coral Stone Mountain, Taipei Fine Arts Museum Press Release, 2015).



Görsel 4,5,6. Chen Shun-chu, Family Black Box, 1992

Sanatçının vernaküler fotoğraf yaklaşımı, günlük yaşamın sıradan nesnelerini ve anlarını kullanarak, bu anlara hem kişisel hem de toplumsal bağlamda anlam katmayı amaçlar. Örneğin, “Assembly: Family Parade” serisinde, aile üyelerinin portreleri, onların bireysel hikayelerinden çok, Tayvan toplumundaki sosyal değişimlerin bir yansıması olarak sunulur. Bu, Chen’in eserlerini sıradan bir

fotografik belge olmanın ötesine taşır ve onları toplumsal hafızanın taşıyıcısı haline getirir (Taipei Fine Arts Museum Collection Catalog 107, s.88).



Görsel 7. Assembly: Family Parade-Fukuoka Apartment, Project I, II, 1999

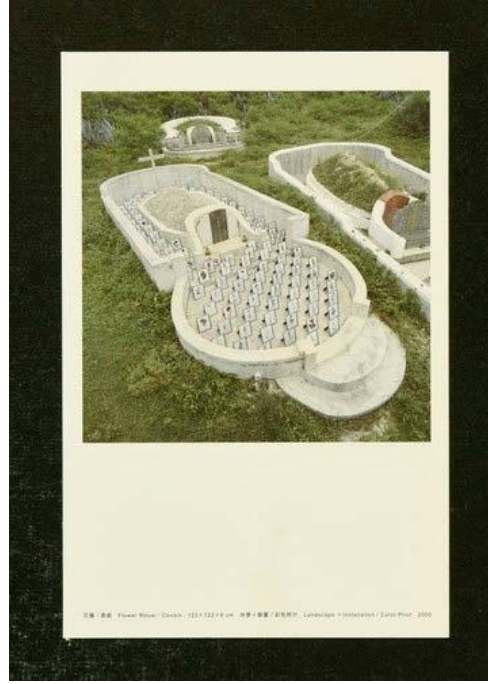
Chen'in enstalasyon çalışmaları da fotoğraf kadar dikkat çekicidir. "Reincarnation: Coral Stone Mountain" gibi eserlerinde, yerel malzemeleri ve kültürel unsurları kullanarak, kişisel ve kolektif hafızayı harmanlar. Penghu Adası'ndaki mercan taşlarını eserlerine dahil etmesi, sanatçının geçmişine ve kökenlerine olan bağlılığını yansıtır. Bu yerel malzemeler, yalnızca fiziksel bir bağ değil, aynı zamanda geçmişle kurulan duygusal bir bağlantının sembolü olarak eserlerinde yer alır (Taipei Fine Arts Museum Collection Catalog 107, s.88).

King-Do Relic (1996), eserinde Fotoğrafın mimari bir strüktür üzerine yerleştirildiği bu eserde, mekânın bir parçası olarak fotoğrafın dönüştürücü rolü vurgulanmıştır. Chen, babasının kaybını çok ağır yaşamış, bu nedenle, babasına dair anıları işleyen bir dizi eser yaratmıştır. King-Do Relic adlı çalışması da babasının çektiği eski fotoğraflardan oluşmaktadır. Bu eser, baba-oğul iş birliği gibi, geçmişle bağ kuran birer hatıra olarak izleyicilere sunulur (<https://www.taiwan-panorama.com/Articles/Details>, Erişim Tarihi: 2024, 12 Kasım).



Görsel 8. Beyond Gallery, Hong Kong, 2019

Chen Shun-Chu'nun FlowerRitual adlı eseri, sanatçının hayatında önemli bir yeri olan babasının kaybindan esinlenmiş ve bu kaybın yarattığı duygusal derinliği yansıtan bir enstalasyondur. Baba-oğul ilişkisinin ve kayıp sonrası hatırlamanın sembolize edildiği bir ritüel olarak kurgulanmıştır. Eserde kullanılan fotoğraflar, sanatçının babası tarafından çekilmiş eski aile fotoğraflarını içerir. Bu fotoğraflar, eserin temel taşıdır. Fotoğraflar, genellikle doğa ve diğer malzemelerle birlikte sunulmuştur. Bu, zaman ve mekân kavramlarını bir araya getirerek geçmiş ve şimdiki zaman arasında bir köprü oluşturur. Flowerritual Solo exhibition (2001) serisinde fotoğrafı doğa ile bütünleştirecek enstalasyonlar kurgular. Fotoğrafların yanına fayanslar ve plastik çiçekler gibi malzemeler ekleyerek zaman ve mekân arasındaki bağ güçlendirir (<https://www.taiwan-panorama.com/Articles/Details>, Erişim Tarihi: 2024, 12 Kasım).



Görsel 9. Flower Ritual, 2001

Chen Shun-Chu'nun sanatı, bireysel hikayeleri ve toplumsal bağlamları birleştiren çok katmanlı bir yapı sunar. Fotoğraf ve enstalasyonu bir araya getiren çalışmaları, izleyicilere sadece görsel bir deneyim değil, aynı zamanda düşünsel bir yolculuk da sunar. Tayvan çağdaş sanatına yaptığı katkılar, sanatı bir ifade biçimi olmanın ötesine taşıyarak, toplumsal hafıza ve kimlik inşasında bir araç haline getirmiştir.

Sonuç ve Değerlendirme

Enstalasyon sanatı, modern sanatın önemli ve dinamik dallarından biridir. Tarihi oldukça yeni olan bu sanat formu, sanat dünyasına birçok yenilik getirmiş ve geleneksel sanat anlayışını aşan bir deneyim sunmuştur. Enstalasyon, sadece bir görsel ifade değil, izleyiciyle etkileşime giren, mekânı ve nesneleri eserin ayrılmaz bir parçası haline getiren anlayışı benimsemiştir. Bu sanat biçimi sayesinde, izleyici bir adım öteye geçerek, eserin yalnızca gözlemcisi değil, aynı zamanda eserin bir parçası haline gelir. Mekânın kendisi bir sanat eseri haline gelir, obje ve çevre arasındaki sınırlar bulanıklaşır. Enstalasyon sanatının bu çok boyutlu yapısı, geleneksel sanat biçimlerinin ötesine geçerek, izleyiciye daha derin ve katmanlı bir deneyim sunar.

Fotoğraf, enstalasyon sanatında önemli bir ifade aracıdır. Fotoğrafın geleneksel iki boyutluluğu, enstalasyon ile birleşerek hem mekânla hem de izleyiciyle bütünleşen çok boyutlu bir deneyime dönüşür. Fotoğraf, enstalasyonda genellikle bir bellek ve kimlik aracılığı olarak kullanılır ve izleyiciye mekânda var olan bir hikâyeyi ya da duyguyu daha yoğun bir biçimde aktarır. Fotoğrafın bu kullanım biçimi, yalnızca görsel bir öğe olmanın ötesine geçer; mekânın bir parçası haline gelir, izleyiciye sadece görsel değil, duyuşsal bir yolculuk sunar.

Bu bağlamda, Chen Shun-Chu, Asya'daki enstalasyon sanatının erken dönem öncülerindendir ve fotoğrafı enstalasyon sanatına dahil etme noktasında önemli bir katkı yapmıştır. Sanatçı, çalışmalarında fotoğrafı kullanarak aile kavramı ve memleket özlemi gibi çok kişisel temaları işlerken, aynı zamanda bu temaları toplumsal hafıza ve kültürel kimlik ile ilişkilendirmiştir. Chen'in sanatı, kişisel geçmişini ve aile bağlarını anlatırken, bu temaların toplumsal bağlamda nasıl şekillendiğini de sorgular. Fotoğraf,

sanatçının memleket özlemini ve ailesine duyduğu sevgiyi hem bireysel bir anlamda hem de geniş bir kültürel bağlamda ifade etmenin bir aracı haline gelir.

Sanatçının enstalasyon çalışmaları, sadece fotoğrafın kullanımıyla sınırlı kalmaz; mekânla ve objelerle kurduğu etkileşimle, izleyiciyi doğrudan eserin içine dahil eder. Örneğin, fotoğraflar, yerel kültürel sembollerle, eski nesnelerle ya da doğal materyallerle birleştirilerek izleyicinin bir duygu ve düşünsel yolculuğa çıkmasına olanak tanır. Chen Shun-Chu'nun enstalasyonları, izleyiciyi yalnızca bir gözlemci değil, aynı zamanda eserin içinde yer alan bir aktör yaparak, sanatla etkileşimli bir deneyim yaşatır. Fotoğraf ve enstalasyonun birleşimi, sanatçının, memleketi ve ailesiyle olan bağını, aynı zamanda bu bağların toplumsal ve kültürel boyutlarını keşfetmesini sağlar.

Sonuç olarak, Chen Shun-Chu'nun eserleri, fotoğrafın ve enstalasyonun birleşiminden doğan çok katmanlı bir sanat pratiğini temsil eder. Aile ve memleket özlemi gibi kişisel temalarla bezeli bu çalışmalar, izleyiciye hem görsel hem de duygusal bir deneyim sunar. Chen, fotoğrafı ve enstalasyonu birleştirerek, yalnızca bireysel hikâyeleri değil, aynı zamanda toplumsal hafızayı da yeniden inşa eder. Bu eserler, izleyicinin içsel bir yolculuğa çıkmasına, geçmişi ve kimliği sorgulamasına ve nihayetinde kendini eserin bir parçası olarak hissetmesine olanak tanır.

Kaynakça

Er, M. H. (2023). Photography in the context of installation and dimensionality. *Contemporary Issues of Communication*, 2(2), 11-24.

Installation Art, TATE, (Erişim Tarihi: 2024, 10 Kasım) <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/i/installation-art>

Nejat, F. (1998). Eczacıbaşı sanat ansiklopedisi. Yapı-Endüstri Merkez Yayınları

On The Road With Chen Shun-Chu, Taiwan Panorama, (Erişim Tarihi: 2024, 7 Kasım)
<https://www.taiwan-panorama.com/en/Articles/Details?Guid=1d92a662-4af2-455c-9154-ac62b7d186bd>HYPERLINK
"https://www.taiwan-panorama.com/en/Articles/Details?Guid=1d92a662-4af2-455c-9154-ac62b7d186bd&CatId=7&postname=On%20the%20Road%20with%20Chen%20Shun-Chu"&HYPERLINK
"https://www.taiwan-panorama.com/en/Articles/Details?Guid=1d92a662-4af2-455c-9154-ac62b7d186bd&CatId=7&postname=On%20the%20Road%20with%20Chen%20Shun-Chu"CatId=7HYPERLINK
"https://www.taiwan-panorama.com/en/Articles/Details?Guid=1d92a662-4af2-455c-9154-ac62b7d186bd&CatId=7&postname=On%20the%20Road%20with%20Chen%20Shun-Chu"&HYPERLINK
"https://www.taiwan-panorama.com/en/Articles/Details?Guid=1d92a662-4af2-455c-9154-ac62b7d186bd&CatId=7&postname=On%20the%20Road%20with%20Chen%20Shun-Chu"postname=On%20the%20Road%20with%20Chen%20Shun-Chu

Petersen, A. R. (2015). Installation art: Between image and stage. Amerika Birleşik Devletleri: Museum Tusculanum Press

Reiss, J. H. (1999). From margin to center: The spaces of installation art. Massachusetts Institute Of Technology

Taipei Fine Arts Museum. (2018). Taipei fine arts museum collection catalog 107. TFAM International & Public Relations Office

Taipei Fine Arts Museum Press Release. (2015). Chen Shun-Chu: Coral Stone Mountain. TFAM International & Public Relations Office

The Long Road Home-Contemporary Artist Chen Shun-chu, Taiwan Panaroma, (Erişim Tarihi: 2024, 27 Kasım) https://www.taiwan-panorama.com/Articles/Details?Guid=e48c3ecd-a11a-4d19-b07c-23403b9f99ad&langId=3&CatId=7&srsId=AfmBOooNV6lka4UPT0zg9f1ejf6YBgSLNOn8tnzy mJV4F50Xh_qfRrIE

Yian C., Yu S. (2023). Photographers of Taiwan series 7 - CHEN Shun-chu. National Center Of Photography and Images.

Görsel Kaynakça

Görsel 1. *Portrait of Family: Chen Shun-Chu, 2014 (Erişim Tarihi: 2024, 8 Kasım)* <https://photoxgo.myportfolio.com/chen-shun-chu>

Görsel 2. *Assembly: Family Parade, Penghu House I Land-Installation, 1995*, Taipei Fine Arts Museum Press Release. (2015). Chen Shun-Chu: Coral Stone Mountain. TFAM International & Public Relations Office

Görsel 3. *Memories in the Wind: Farm, 1998*, Taipei Fine Arts Museum Press Release. (2015). Chen Shun-Chu: Coral Stone Mountain. TFAM International & Public Relations Office

Görsel 4,5,6. *Chen Shun-Chu, Family Black Box, 1992 (Erişim Tarihi: 2024, 11 Kasım)* <https://ntmofa-collections.ntmofa.gov.tw/en/GalData.aspx?RNO=MQM2MRM8MAM1MLM2> HYPERLINK
"https://ntmofa-collections.ntmofa.gov.tw/en/GalData.aspx?RNO=MQM2MRM8MAM1MLM2&FROM=5T5J54KJM35BKK52"& HYPERLINK "https://ntmofa-collections.ntmofa.gov.tw/en/GalData.aspx?RNO=MQM2MRM8MAM1MLM2&FROM=5T5J54KJM35BKK52"FROM=5T5J54KJM35BKK52Görsel

Görsel 7. *Assembly: Family Parade-Fukuoka Apartment, Project I, II, 1999*, Taipei Fine Arts Museum. (2018). Taipei Fine Arts Museum Collection Catalog 107. TFAM International & Public Relations Office

Görsel 8. *Beyond Gallery, Hong Kong, 2019 (Erişim Tarihi: 2024, 9 Kasım)* <https://www.artbasel.com/catalog/artwork/79447/Shun-Chu-Chen-King-Do-Relic>

Görsel 9. *Flower Ritual ,2001 (Erişim Tarihi: 2024, 9 Kasım)* <https://ntmofa-collections.ntmofa.gov.tw/en/GalData.aspx?RNO=MNMAMRMLMAMBMLM2> HYPERLINK
"https://ntmofa-collections.ntmofa.gov.tw/en/GalData.aspx?RNO=MNMAMRMLMAMBMLM2&FROM=5T5J54KJM35BKK52"& HYPERLINK "https://ntmofa-collections.ntmofa.gov.tw/en/GalData.aspx?RNO=MNMAMRMLMAMBMLM2&FROM=5T5J54KJM35BKK52"FROM=5T5J54KJM35BKK52

Mihri Müşfik'den Günümüze Çağdaş Türk Resminde Çocuk İmgesi

The Image of Children in Contemporary Turkish Painting from Mihri Müşfik to the Present

İnci Badur, Yüksek Lisans Öğrencisi / Master Student

Dokuz Eylül Üniversitesi, Dokuz Eylul University

Özet

Bu çalışmanın amacı, Çağdaş Türk resminde Mihri Müşfik'den günümüze kadar gelen ressamların eserlerinde kullandıkları çocuk imgesiyle aktarmak istedikleri duygu, yaşantı ve mesajları kapsamaktadır. Bu noktadan hareketle çalışmamızda yer alan 26 Türk ressamının 38 eseri, resimlerindeki figür, renk, kullandıkları simgeler açısından incelenmiştir. Cumhuriyetin getirdiği eğitim reformu bazı kesimlerde çocuğun sosyal yapısında büyük değişikliklere yol açmış, çocuk ailesi ile çağdaş kültür arasında bir köprü rolü üstlenmiştir. Sosyokültürel ve ekonomik farklılıklar nedeniyle çocuklar farklı koşullarda yaşamaktadır. Bir çocuğun yaşaması gereken ideal koşullarda yaşayan, eğitimi ve yetenekleri desteklenen çocuklar vardır. Bunun yanı sıra eğitim alabilmek için her gün en yakın okula gidebilmek için kilometrelerce yürümesi gereken veya eğitim alabilmek için çalışması ve para kazanması gereken çocuklar da vardır. Resimlerde şehir hayatında sosyoekonomik ve sosyokültürel açıdan en üst tabakada olan çocuğun ideal yaşantısını ve dinginliğini görmek mümkündür. Bununla birlikte kırsal yaşamda ailesine yardım etmek için bir yetişkin gibi çalışması gereken çocukların yorgun bedenlerini ve yılgınlığını görmek de mümkündür. Mihri Müşfik'in çocuk resminde varlıklı bir ailenin, güvenli, temiz ve şık bir ortamda yatan bir bebek vardır. Feyhaman Duran çocuğu bir köpek ile birlikte resmetmiştir. İzzet Ziya'nın resminde çocuklar sahilde güneşlenmektedir. Şeref Akdik (1889-1972)'in resminde okula yazılan çocuklar eğitime verilen önemi anlatmaktadır. Malik Aksel'in sınıfta bayram hazırlığını anlatan resminde çocuklar coşku içindedir. Hamit Görele'nin piyano çalan küçük kızı ve ailesini yaptığı resminde çocuklarına piyano eğitimi veren çağdaş aile görülmektedir. Bedri Rahmi Eyüboğlu'nun ve Cemal Tollu'nun annesinin kucağında güvende çocukları vardır. Buna karşın Celile Hikmet'in resmindeki fakir çocuk çok ağır kovalarla su taşımaktadır. Bu kapsamda, araştırmaya konu olan resimlerde yer alan çocukların içinde bulundukları kültürün ve ekonomik koşulların çocuğun yaşamına etkileri incelenmiştir. Bu farklılıklara ressamların tarzlarındaki farklılıklar da eklenince resimde çocuk imgesi zengin bir çeşitliliğe sahip olmaktadır. Çalışma, literatür tarama yöntemi ile oluşturulmuştur.

Anahtar Sözcükler: Çağdaş Türk resmi, Çocuk imgesi, Resimde çocuk, Toplumsal gerçekçilik

Abstract

The aim of this study is to cover the emotions, experiences and messages that painters from Mihri Müşfik to the present day in contemporary Turkish painting want to convey with the child image they use in their works. From this point of view, 38 works of 26 Turkish painters in our study were examined in terms of the figures, colors and symbols they used in their paintings. In the paintings, it is possible to see the ideal life and serenity of the child who is at the top of the socioeconomic and socio-cultural stratum in city life. However, it is also possible to see the tired bodies and frustration of children who have to work like an adult to help their families in rural life. The educational reform brought about by the Republic has led to major changes in the social structure of the child in some segments of society, and the child has assumed the role of a bridge between his/her family and contemporary culture. Children live in different conditions due to sociocultural and economic differences. There are children who live in the ideal conditions in which a child should live and whose education and abilities are supported. On the other hand, there are children who have to walk for kilometers every day to get to the nearest school or

who have to work and earn money to get an education. In Mihri Müşfik's painting of a child, there is a baby of a wealthy family lying in a safe, clean and elegant environment. Feyhaman Duran depicts the child together with a dog. In İzzet Ziya's painting, children sunbathe on the beach. In Şeref Akdik's painting, children enrolled in school express the importance given to education. In Malik Aksel's painting depicting preparations for the holiday in the classroom, children are in a state of enthusiasm. Hamit Görele's painting of a piano-playing little girl and her family shows a contemporary family giving piano lessons to their children. Bedri Rahmi Eyüboğlu's and Cemal Tollu's children are safe in their mother's arms. On the other hand, the poor child in Celile Hikmet's painting carries water in heavy buckets. In this context, the effects of the culture and economic conditions of the children in the paintings subject to the study on the child's life were analyzed. In addition, comments on the meanings symbolized by the images of children in the paintings were also included. When the differences in the styles of painters are added to these differences, the image of children in painting has a rich diversity. The study is based on a literature review.

Keywords: Contemporary Turkish painting, Child image, Child in painting, Social realism

Giriş

Çocuklar hem yaşantımızın tanığı ve ortağı hem de kültürümüzün daha sonraki kuşaklara aktarılmasını sağlayan elçilerimiz olup, sağlıklı bir ortamda beslenme, barınma, eğitim görme, saygı gösterilme haklarına sahiptir. Yeni Türkiye Cumhuriyeti, çocuğu ülkenin güvenliğini ve sürekliliğini sağlayacak bir güç olarak gördüğünden, vatansever ve çağdaş bireyler olarak yetiştirilmesine önem vermiştir. Çağlayan 'a (2012) göre "Atatürk için çocuk, ulus gibi korunmalı, vatan gibi sevilmelidir. Cephedeki zor günlerinde dahi hatıra defteri çocuklarla yakından ilgilendiğini belirten belge niteliğindedir. Atatürk Dünya liderleri arasında çocuklara bayram armağan eden tek liderdir"

Çağımızda çocukların yaşam kalitelerini belirleyen ekonomik koşullar, toplumsal statü farklılıklarını belirleyen en önemli unsur olarak görülmektedir. Ekonomik koşulların temel gereksinimleri karşılama amacının çok daha fazlasına hizmet ettiği konforlu yaşantılar olduğu gibi, bunun tam tersi olarak, temel ihtiyaçların giderilemediği, beslenme ve barınma sorunları ile karşı karşıya olan yaşantılar da vardır. "Toplumsal tabakalaşma, çoğunlukla, özgün sosyal anlamlar taşıyan sosyal farklılıklara göre derecelendirilmektedir. Önemli kriterleri arasında; statü, güç, gelir durumu, prestij, zenginlik gibi belirleyiciler yer almaktadır." (Büyükkol ve Yasinci, 2019) Resmin insan yaşantısının bir belgesi olması nedeniyle hiç amaçlanmasa bile bir portreye poz veren modelin veya resimdeki figürlerin kıyafetlerinden, bulundukları ortamdan, uğraştıkları aktiviteden sosyoekonomik ve sosyokültürel statüleri hakkında fikir edinilebilir. Burada sözü edilen toplumsal statüler arasındaki ilişkiler, eşitsizliklerin yarattığı kaos ve çatışmalar da bazı sanatçılar tarafından özellikle ele alınan konular olmuştur. Resim bize sadece farklı yaşantılara sahip toplulukların yaşantısı hakkında bilgi vermez, aynı zamanda yaşantılar arasındaki farkları ele alış biçimiyle veya bir yaşantının detayını aktarmayı amaçladığı biçimle sanatçının duruşu ve toplumdaki konumu ile ilgili olarak da fikir verir.

Çalışmanın amacı, kronolojik bir sıralama ile Mihri Müşfik'ten günümüze çağdaş Türk resmindeki çocuk imgesinin ve çocuğun yaşantısının resimdeki izdüşümü yoluyla gözlemlenmesidir. Çağdaş Türk resminde çocuk imgesini değerlendirebilmek için, sözü edilen zaman diliminde hem Türk resminin tarihçesi ve gelişim aşamaları, hem de çocuğun toplumdaki konumunu ve farklı ekonomik koşullarda yaşayan toplulukların yaşam dinamiklerini de değerlendirmek gereklidir.

Günümüz Türk insanının kültür-sanat dağarcığında yer alan ‘Çağdaş Türk Resmi’ son üç yüz yıllık yenilenme ve çağdaşlaşma diyalogunun bir sonucudur. Yani Cumhuriyet Türkiye’sinde köklenen, kurumlaşan ve aşağı yukarı tüm toplum katlarına mal olan günümüz Türk Resmi, nitelik ve repertuarı ile imparatorluğun son dönemlerinde gösterilen gayretlerin mirasıdır. Bu bakımdan, kuram ve kavramlarıyla batıdan aldığımız çağdaş sanat dallarından biri olan resim sanatının Cumhuriyet dönemindeki gelişme çizgisinin başlangıcı son dönem Osmanlı sanatı içinde yer alır. (Başkan, 2023, s.11)

1914-1918 tarihleri arasında kurulan, Şişli Atölyesinde, I. Dünya Savaşı ve etkilerini anlatan belgesel niteliğinde resimler yapılmıştır. Yurt dışında eğitim gören 1928 kuşağı sanatçıları yurda döndüklerinde Cumhuriyet’in ilk sanat grubu olan Müstakil Ressam ve Heykeltıraşlar Birliği’ni kurmuşlardır. Grup bireysel sanat anlayışlarını kısıtlanmadan uygulayabilmeyi, topluma modern sanat akımlarını tanıtarak toplumun bir sanat beğenisi geliştirmesini sağlamayı amaçlamıştır. Müstakiller’den sonra 1933 yılında kurulan “D Grubu” kübist ve inşacı tarzlarını Anadolu kültürünün simgeleri ile harmanlayarak özgün bir doğu-batı sentezi oluşturmayı hedeflemişlerdir. “D Grubu” sonrası Türkiye’de değişen toplumsal, siyasal, ekonomik süreçle paralel olarak Türk resim sanatında daha çok toplumsal konuları ele alan bir yaklaşım olarak Yeniler Grubu görülmektedir. “Yeniler Grubu” Türkiye’de kendinden önce kurulan resim sanatında kübizm, konstrüktivizm yaklaşımlarını benimseyen D Grubu’na karşı bir görüşle ortaya çıkmıştır. Toplumsal gerçekçi yaklaşımlardan etkilenen “Yeniler Grubu” Türk resim sanatında “Ulusalçı” söylemiyle yola çıkarak Anadolu insanının yaşam mücadelesini tuvallerine aktarmışlardır. (Tan 2014, s.55) 1942’de Bedri Rahmi Eyüboğlu’nun öğrencileri tarafından kurulan Onlar Grubu ise yarattıkları özgün resim diliyle toplumsal gerçekliği konu edinmişlerdir. 1968 yılı ve sonrasındaki koşullar, sanayileşme, işsizlik, yoksulluk, göç, çarpık kentleşme, gecekondu yaşamı, çetin hayat şartları sanatçıların gözlemlerini tuvallerine aktarmalarına neden olmuştur.

Çalışmada, literatür taraması ve betimsel analiz yöntemi ile eser çözümlemeleri yapılmıştır. Eserlerin objektif olarak incelenbilmesine katkı sağlamak amacıyla eserin analizinden önce eseri yaratan sanatçının sanat görüşü ve felsefesini içeren kısa bilgilere yer verilmiştir.

Betimsel Analiz Yöntemi ile Eser Çözümlemesi

Mihri Müşfik (1886-1954), öncü kişiliğiyle ilklerin sanatçısıdır ve çağdaş Türk resim sanatında çok önemli bir yere sahiptir. Kız öğrencilerin güzel sanatlar eğitimi almasına olanak sağlayan İnas Sanayi Mektebi’nin kurulmasına öncülük etmiş ve ilk yöneticisi olmuştur. Çıplak kadın modelin kullanılmasını sağlayan ilk öğretmen, Atatürk’ün portresini yapan ilk kadın ressamdır. Dökeroğlu’na (2012) göre Türkiye’de çağdaş resim sanatını başlatan Mihri Müşfik, tutkulu kişiliği, coşkusu ve yaşam tarzıyla Türk kadınına örnek olarak pek çok kadının resim sanatını meslek olarak seçmesine öncülük etmiştir. Eserlerini yaptığı tarih itibarıyla 1914 kuşağına denk gelmesine rağmen adı yaşadığımız yüzyılın araştırmalarında yeni yeni anılmaya başlanmıştır.

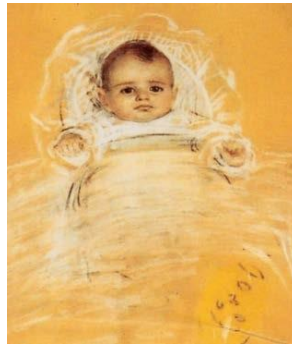
Öğretmen okulları o dönem kızların gidebildiği en yüksek okullardır ve Mihri Hanım’ın öğretmenlik yaptığı sırada okulun öğrenci mevcudu 253, öğretmen mevcudu ise 33’tür. Öğrenci kıyafetlerinin tartışıldığı, kızların yüzü açık çalışmalarının tepkiyle karşılandığı bir dönemde görev yapan Mihri Hanım, buradaki öğretmenliği sırasında öğrencilere insancıl yaklaşımıyla, bilgi ve görgüsüyle, giyim tarzı ve kişiliğiyle öğrencileri tarafından sevilen bir öğretmen olmuştur. Bu sevginin bir göstergesi olarak öğrencileri, çocuklarına Mihri ismini vermişlerdi. (Seyran, 2005, s.35)

Mihri Müşfik tanınmış kişilerin olduğu kadar yakın çevresindeki kişilerin de portrelerini yapmıştır. Bu portrelerden ikisi fotoğrafta (Görsel 1) yer alan Osmanlı Devleti'nin Hariciye Nazırı Mustafa Asım Turgut'un çocukları olan Leyla Turgut ve Demir Turgut'a ait portrelerdir. Seyran'a (2005) göre dönemin ünlü kişilerinin çocuklarını resimlemek üzere çok sayıda sipariş alan sanatçının bu eserlerinde çocuklar ve bebekler olabildiğince masum, mutlu ve gülücüklerle resimlenmiştir.



Görsel 1. Büyükanne Sophie Mraeck, anne Letta Asım Turgut, Demir ve Leyla ile birlikte, 1911 (İstanbul Kitaplığı, Çelik Gülersoy Vakfı, Leyla Turgut Terekesi)

Resimde (Görsel 2) Leyla Turgut'un bebeklik portresini görülmektedir. Türkiye'nin ilk kadın mimarlarından olan Leyla Turgut aynı zamanda Güzel Sanatlar Akademisi Mimarlık bölümündeki ilk kadın akademisyendir. Resimde de elleri ve yüzü fotoğraf gerçekliğiyle çalışılmış bir bebek simgesel olarak güneşi ve altını çağrıştıran sarı rengin hâkim olduğu bir kompozisyon içinde betimlenmiştir. Sarı fon üzerine beyaz pastel kullanılarak hareketli tarama çizgileri ile çizilen bebeğin yastığı, yatağı ve battaniyesi resme dinamik bir hava vermiştir. Bebeğin yüz ifadesinden sakin ve keyifli olduğu anlaşılmaktadır. Resimde mekân ile ilgili yeterli detay olmamasına karşın, bebeğin güvenli bir ortamda özenle bakıldığı anlaşılmaktadır.



Görsel 2. Mihri Müşfik, *Leyla Turgut Portresi*, 1911, kâğıt üzerine pastel, 49x63 cm, İstanbul Resim ve Heykel Müzesi

Denizci kıyafeti giymiş bir erkek çocuk, sarı rengin hâkim olduğu resmin merkezine yerleştirilmiştir. (Görsel 3) Sarı renk resme ışıklı ve sıcak bir atmosfer katmaktadır. Çocuğun portresi fonda siyah renkte taramalar yapılarak öne çıkarılmıştır. Yüz gerçekçi üslupla özenle yapılmıştır. Karanlıkta bırakılan fona karşın, portrenin yüzü ışıkla aydınlatılarak, ifadenin daha belirgin olması sağlanmıştır. Resimde çocuğun bulunduğu ortam belli olmamasına rağmen özenli ve modern giydirildiği göze

çarpılmaktadır.



Görsel 3. Mihri Müşfik, *Demir Turgut Portresi*, 1911, kâğıt üzerine pastel, 61 x 47 cm, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi İstanbul Resim Heykel Müzesi Koleksiyonu

Feyhaman Duran (1886-1970), başarılı portreleriyle tanınan ressamlarımızdandır. Akademik sınırlardan kurtulma hedefine ulaşmak için galeri ve müzeleri gezerek, yaşayan sanatı tanımayı hedeflemiştir. Eserde (Görsel 4) köpeği ile ilgilenen bir kız çocuğu görülmektedir. Resim, ışık ve gölgenin belirgin olduğu lekese ve izlenimci bir üslupla yapılmıştır. Yerde örtü serilidir ve üzerinde yemek ve su kabı bulunmaktadır. Kahverengi tonlarındaki mekan ve masa sıcak bir ev ortamını çağrıştırmaktadır. Pencereden yansıyan yeşil tonları ağaçlı, sakin bir bölgede yaşadıkları izlenimi vermektedir. Elbisede kullanılan pembe renk dikkati kız çocuğuna çekmektedir. Yerde oturan kız çocuğunun duruşu, köpek ile aralarındaki sıcak bağa işaret eder.



Görsel 4. Feyhaman Duran, 1914, *Köpekli Kız*, tuval üzerine yağlı boya, 60 x 87cm

İzzet Ziya (1883-1934) akademik anlayışa uygun portreleriyle figür içermeyen resimler yapan çağdaşlarından farklıdır. “Türk resminin figürle pek karşılaşmadığımız ilk döneminde çıplak figürü konu edinmesiyle dikkat çeken İzzet Ziya, 1916 yılındaki Galatasaray Sergisi’nde “Kayalarda”, “Sandal İçinde”, “Bir Etüt”, “Güneş Banyosu” isimli eserleri sergilenmiştir.”(Yayan, 2020. s.20) “Denizdeki Çocuklar” resminde (Görsel 5) iki erkek çocuk vardır. Ön planda bulunan kayıkta oturan aynı zamanda resmin merkezindedir. Çocuk şapkalıdır, paçaları kıvrılmış izlenimi veren pantolonu ve kazağıyla resmedilmiştir. Kayığın konumunun ve kayıktaki çocuğun duruşunun yarattığı üçgen kompozisyon dikkati denizdeki çocuğa çekmektedir. Resimdeki pastel tonlar sakin, dingin bir gün izlenimi vermektedir. Kayığın ve çocukların ten renginin ortamın soluk mavi rengi ile oluşturduğu kontrast resmi ilgi çekici hale getirmektedir. Portreler detaylı çalışılmamış olmasına rağmen, çocukların duruşları ile kurdukları

iletişimden, hayatlarından memnun oldukları izlenimi doğmaktadır. Keyifli bir gün geçiren çocuklar mutludur. Resim ışık, gölge ve lekelerle izlenimci bir üsluptadır.



Görsel 5. İzzet Ziya, *Denizdeki Çocuklar*, 1917, tuval üzerine yağlıboya, 38 x 46 cm

Güneş Banyosu (Görsel 6) isimli resimde plajda iki çıplak erkek çocuğu sandalın önüne uzanmış sohbet ederek güneşin tadını çıkarmaktadır. Resimde kullanılan mavi ve beyaz dinginliği ve saflığı temsil etmektedir. Kayığın turuncu detayları ve çocukların tenindeki turuncu tonlar kontrast bir etki yaratarak resme enerji vermektedir. Plajda çocuk yaşta erkekleri resmeden ressam burada doğal ve kendiliğinden çıplaklığı vurgulamak istemiştir. Kayık ise farklı yerlere ulaşma ve hareket ihtimalini çağrıştırmaktadır.



Görsel 6. İzzet Ziya, *Güneş Banyosu*, 1917, tuval üzerine yağlıboya, 30 x 39 cm, Cem Mesrur Paksoy Koleksiyonu

Melek Celal (1896-1976) ilk Türk kadın ressam ve heykeltıraşları arasındadır. Resim ve heykel sanatı dışında, işleme, hat ve tezhip ile de ilgilenmiştir. Melek Celal'in resimlerindeki kadınlar bir yandan modern kıyafetler içinde yer alırken, ellerinde kitabın yanı sıra dikiş ve işleme işleri de bulunabilir. Bu Melek Celal için çelişkili bir durum değildir. Çünkü kendisi de hem geleneksel hem modern eğitim almış ve bunu sanatına yansıtmış bir sanatçıdır. "Sanatın pek çok dalında eser vermiş, son derece çalışkan ve araştırmacı bir sanatçı olan Melek Celal, gençlik yıllarında Nazmi Ziya Güran'dan özel dersler almış ve İnas Sanayi-i Nefise Mektebi'ne konuk öğrenci olarak devam etmiştir." (Yakın, 2005, s.39)

Resimde modern eşyaların olduğu bir bahçede, anne ve genç kızlığa yakın yaşta kız çocuğu modern giysiler içinde şık ve bakımlı görünmektedir (Görsel7). Kendilerine ait keyifli mekanda ellerindeki dikiş nakış işleriyle ilgilenmektedirler. Işığın ve gölgenin vurgulandığı, lekesele üslupla yapılan izlenimci resimde mor ve sarı tonlarının oluşturduğu kontrast resme dinamik bir hava vermiştir. Çocuk ve annenin

açık renk elbiseleri, çocuğun ve annenin temiz ve bakımlı olduğu hissi vermektedir. Pastel renkler ve ışık dingin ve huzurlu bir atmosfer yaratmıştır.



Görsele 7. Melek Celal Sofu, *Akşamüstü Bahçede*, 1925, mukavva üzerine yağlı boya, 32 x 25 cm

Şeref Akdik (1899-1972), Türk resmini izlenimci bir üslupla ele almıştır. Doğallığı çağrıştıran kahverengi tonları ve pastel tonların yanı sıra resimdeki hareketi öne çıkaran ve dinamizm katan canlı ve parlak renkleri de ustalıkla kullanmıştır. Güçlü anlatımcı özelliğiyle özellikle devrimleri ve toplumumuza kazanımlarını çok iyi ifade etmiştir.

Arka plandaki harita mekânın bir okul ortamı olduğunu göstermektedir. Okul çağı gelen çocuklar okula kaydedilmektedir. (Görsele 8) Kayıt yapan öğretmen temiz giyimli ve aydın görünümlüdür. Kayıt sırasında çocukların yanında anneleri, büyük anne ve büyük dedeleri bulunmaktadır. Yöresel kıyafetler okulun bir köy okulu olduğu fikrini vermektedir Çocukların ve köylülerin yüz ifadelerinde mutluluk ve heyecan vardır. Kız ve erkek çocukların birlikte kayıt edildikleri görülmektedir. Resimde baba figürü yoktur.

Harf inkılabından sonra tüm yurttaki düzenlenen okuma yazma seferberliğinin ele alınmış olduğu eserde en önemli ayrıntılardan bir tanesi de baba figürünün olmamasıdır. Bu kapsamda sanatçı tarafından söz konusu eserde bilinçli olarak baba figürüne yer verilmemesiyle, kurtuluş savaşından çıkmış ve büyük oranda erkek nüfusunu kaybetmiş olan ülkenin geride kalan bir avuç kadın, çocuk ve yaşlı nüfusuyla, gerçekleştirilen inkılaplar yoluyla yeniden var olma mücadelesine de vurgu yapıldığı söylenebilir. (Dalkıran, 2020, s.6)



Görsele 8. Şeref Akdik, *Mektebe Kayıt*, 1935, tuval üzerine yağlı boya, 67,5 x 12,5 cm, Ankara Resim ve Heykel Müzesi

Nazmi Ziya Güran (1881-1937) çağdaş Türk resminde öncesi olmayan ve Batı ile aramızda bağ olan izlenimcilik akımının en önemli temsilcisidir. Yurt dışında aldığı eğitimden sonra bile tarzında bir

değişiklik olmamıştır. Eğitime izlenimci olarak gittiği ve izlenimci olarak döndüğü söylenir. Güneşin ve ışığın ressamıdır.”O, sabahleyin erkenden kalkarak, gecenin gündüz olmak için geçirdiği değişime tanık olmayanlar, yeryüzünde hiç bir şey görmemişlerdir” demiştir. Gökkaya’ya (2013) göre Nazmi Ziya eserlerinin konusunu özenle seçmiştir. Bazı resimlerini yaparken günün değişik saatlerinde konuyla ilgili desenler çıkarmış ve birçok tekrardan sonra resmi tamamlamış, bazı resimlerini ise çok kısa sürede bitirmiş, bir yandan bir izlenimci bir yandan da araştırmacı gibi davranmıştır.

Elinde çiçek tutan genç bir öğretmen ve çevresinde sevgi halkası oluşturan çocuklar bir doğa parçasında resimlenmiştir. (Görsel 9) Çocuklar neşeli, iyi giyimli ve bakımlıdır. Öğretmen ile kız ve erkek öğrenciler çağdaş giysiler içindedirler. Resimde kullanılan canlı renkler, kırmızı ve yeşil kontrastı resimdeki coşkuya katkıda bulunmaktadır. Portreler yeterince detaylı olmasa da resimden yayılan ışık ve çocukların duruşları yaşanan bu kutlama anını çok iyi yansıtmaktadır. Kendilerine armağan edilen 23 Nisan’ın kutlanması bütün içtenliğiyle hissedilmektedir.



Görsel 9. Nazmi Ziya Güran, *23 Nisan*, 1936, tuval üzerine yağlı boya, 93x73 cm

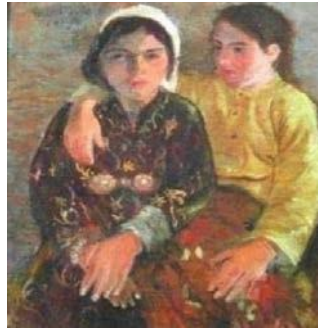
Malik Aksel (1901-1987) Cumhuriyetin ilk kuşak ressamlarından olup döneminin sanat anlayışlarıyla oluşan hiçbir gruba dahil olmamış ve kendi özgün sanat diliyle resimlerini üretmiştir. “Kuşağıyla olan görüş ayrılığı dışında Malik Aksel, bu dönemde sanatçı yetiştiren en büyük kurum olan Güzel Sanatlar Akademisi dışında yetişmiş ve Türk resim sanatı için en önemli merkez olan İstanbul’un dışında Ankara’da uzun yıllar bir sanatçı ve eğitimci olarak hatırı sayılır çalışmalar yapmıştır. Bütün bu özellikleriyle Malik Aksel, kuşağının “öteki” ressamlarından ve bir “öteki”nin ressamı olmayı başarmış sıra dışı bir isimdir.” (Üstünipek, 2002, s.21)

Malik Aksel’in “Yeni Mektep” isimli çalışmasında (Görsel 10), ışıklı bir sınıf ortamında kız ve erkek öğrenciler bir arada görülmektedir. Öğretmenler ve öğrenciler çağdaş kıyafetler içindedir. Lekeseli kontrastlar resme ilgiyi artırmaktadır. Öğrenciler birlikte çalışmakta ve öğretmenler de rehberlik etmektedir. Camın önünde duran saksılardaki bitkiler mekânın kullanılan ve yaşayan bir mekân olduğu izlenimini güçlendirmektedir. Çocuklar cumhuriyetin kazanımları olan kadın erkek eşitliği, birlikte eğitim görme hakkı ve eğitim seferberliğini yaşamaktadırlar.



Görsel 10. Malik Aksel, *Yeni Mektep*, 1936, tuval üzerine yağlı boya, 95,5 x 78 cm

Aksel bu çalışmasında (Görsel 11.) Anadolu'nun köylü kızlarını resmetmiştir. Resimde oturan iki kız çocuğu vardır. Büyük ihtimalle arkadaş olan kızlardan biri elini diğerinin omzuna atmıştır. Solda ve diğer kızdan önde oturan kız ve hem kompozisyondaki konumu hem arkadaşının bakış yönü nedeniyle ön plandadır. Kızın giydiği bindallı ve gümüş kemer, resmin büyük kısmına hâkim olan sarı renkle kontrast oluşturarak dikkat çekmektedir. Kızların ellerinin duruşundan ellerine kına yakıldığı izlenimi edinilmektedir. Geleneksel olarak kına gecesi veya düğün kıyafeti olan bindallı ve kızların yüzündeki durgun ifade, bindallı giyen kız çocuğunun evlendiriliyor olduğunu düşündürmektedir.



Görsel 11. Malik Aksel, *Oturan Kızlar*, 1938, tuval üzerine yağlı boya, 66x55 cm

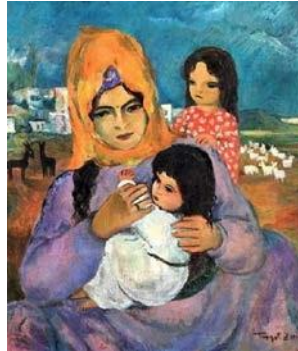
Resimde cumhuriyetin kazanımını olan karma eğitimin uygulandığı bir sınıf görülmektedir. (Görsel 12) Resimde kullanılan üçgen kompozisyonlarla yapılan aktiviteye dikkat çekilmektedir. Turkuaz renkli bir sınıfta modern giyimli öğretmen ve öğrenciler bayram için süsler yapmakta ve onları duvara asmaktadır. Çocuklar duvarda portresi asılı olan Atatürk'ün hediye ettiği cumhuriyetimizin çağdaş eğitim imkanlarından yararlanmakta ve çağdaş sınıflarda karma eğitim görmektedirler. Turkuaz, mavi, kırmızı ve turuncu tonların oluşturduğu kompozisyon günün enerjisini vurgulamaktadır. Çocuklar bu çalışmadan dolayı mutlu görünmektedir.



Görsel 12. Malik Aksel, *Bayram Hazırlığı*, 1939, tuval üzerine yağlı boya, 95.5 x 78 cm

Turgut Zaim (1906-1974), Anadolu'yu Romantizm akımıyla betimlemiştir. Resimlerindeki insanlar genellikle yöresel kıyafetler içinde ve olumlu bir ruh halindedir. Tan'a (2011) göre Müstakil Ressam ve Heykeltıraşlar Birliği ile aynı dönemde eserler üreten Turgut Zaim, birlikte yer almamasına rağmen, halka dönük bir Batı estetiğinden uzak, gerçekçi eserler üretmiştir, eserlerinde kırsalda yaşayan halkı konu almıştır. Batı tarzı eserler üretmek yerine kendi kültürü öz benliğini yansıtan eserler yapmıştır.

Resimde (Görsel 13) anne ve iki çocuğu görülmektedir. Annenin eflatun tonlardan oluşan bir elbisesi, turuncu renkte bir başörtüsü vardır. Eserin solunda iki siyah keçi, daha arkada beyaz bir koyun sürüsü ve evler görünmektedir. Resimde köyde yaşayan tarımla ve hayvancılıkla uğraşan Anadolu insanı betimlenmiştir. Annenin kucağında beyaz elbiseli ve arkasında kırmızı elbiseli iki kız çocuğu bulunmaktadır. Çocuklar anneleri ile uyum içinde, annelerinin yapmak zorunda olduğu günlük işlerinde annelerine yardım etmektedirler. Zaim Anadolu çocuğunun sağlıklı ve uyumlu olmak gibi özelliklerini ön plana çıkarmıştır.



Görsel 13. Turgut Zaim, *Anadolu Betimlemesi*, 1943, Tuval üzerine yağlı boya, 58 x 51 cm

Hamit Görele (1903-1980) Müstakiller grubundadır. Resmettiği ister portre ister doğa olsun geometrik olarak çözümlenmiştir ve böylece resimlerinde kübizm ve konstrüktivizm etkileri olan üç boyutluluk hakimdir. Resimde bir erkek çocuk betimlenmiştir. (Görsel 14) Çocuğun yüzü ve saçları bakımlı, pembe teni sağlıklı bir etki yaratmaktadır. Krem rengi tonlarda bir gömlek ve üzerine süveter giymiştir. Kıyafet şehirde yaşadığı izlenimi vermektedir. Resimde yeşil, kahverengi, krem rengi ve doğal tonlar kullanılmıştır. Sol üstten portreye ışık vurmaktadır, bu nedenle resmin sağ tarafı iri fırça darbeleriyle gölgelenmiştir. Resim lekesel bir üslupla yapılmıştır. Portrede, saçlardaki, omuzlardaki ve yanaklardaki kübik etkiler ve yarattığı hacimsel dikkat çekicidir.



Görsel 14. Hamit Görele, *Portre*, 1945, mukavva üzerine yağlı boya, 37 x 28 cm

Sarı elbise giymiş bir kız çocuğu piyano çalmaktadır ve aile fertleri hayranlıkla çocuğu izlemektedir. (Görsel 15.) Sarı renk dikkatimizi resmin merkezine çekmektedir. Aile çağdaş kıyafetler içindedir. Arkada sağda beyaz saçlı büyükanne, önde iki yanda anne ve baba bulunmaktadır. Öğretmen çocuğun soluna ve arkasına doğru oturmuştur. Aile zevkle çocuğun öğrenme sürecine eşlik etmektedir. Piyanonun üzerinde Atatürk büstü vardır. Resimde kübist etkiler görülmektedir. Zorlu savaş yıllarından çıkan aile bireylerinin yeniden bir araya gelişi, Cumhuriyetin kurulmasının verdiği güvenlik hissi ve modern ideal aile görüntüsü olan bu resimdeki çocuk Batılı tarzda bir eğitim alacak, sanatla ve ilgi alanlarıyla uğraşması desteklenecektir.



Görsel 15. Hamit Görele, *Konser*, 1950, tuval üzerine yağlıboya, 130 x 162 cm, İstanbul Resim Heykel Müzesi

Bedri Rahmi Eyüboğlu (1911-1975) bir süre yurt dışında çalışmalar yaptıktan sonra yurda dönerek akademide eğitmen olarak çalışmaya başlamış ve edindiği tecrübeleri yetiştirdiği öğrencilerle paylaşmıştır. Bedri Rahmi'nin temel amacı Anadolu'nun geleneksel motifleri ile çağdaş Batı resminin anlatım biçimlerini birleştirerek özgün bir üslup oluşturabilmektir. Onlar Grubu'nun kurulmasında önemli katkıları vardır.

Resimde bir anne ve çocuğu birlikte görülmektedir (Görsel 16). Anne geleneksel kıyafetler içindedir. Başında uzun yeşil başörtüsü, kırmızı, yeşil ve sarı renklerden oluşan elbisesi vardır. Eşek sırtında bebeğini beslemektedir. Annenin ayakları çıplak, bebek neredeyse çıplaktır. Sağlıklı bir ortamda korunması, büyütülmesi gereken bebek, resimde çetin koşullarda annesinin yanından ayırmadığı bir parçası gibidir.



Görsel 16. Bedri Rahmi Eyüboğlu, *Anne ve Çocuk*, 1951, kâğıt üzerine karışık teknik, 58x40 cm

Celile Hikmet (1880-1956) Türk resim sanatının ilk ressamlarından. Celile hanım oldukça iyi eğitilmiş olan babası Enver Paşa tarafından eğitilmiş ayrıca yabancı hocalardan dersler almıştır. Enver Paşa'nın sarayla olan yakın ilişkisi sayesinde, dönemin saray ressamı olan Zonaro'dan resim dersleri de almıştır. Sanatçının ailesinin saray ve çevresiyle olan yakın ilişkisi ve almış olduğu eğitim sayesinde sanat ile bağı kuvvetlenmiştir. Sonraki yıllarda Paris ve Roma'da eğitimine devam eden sanatçı, natürlmort çalışmaları da yapmıştır fakat özellikle nü ve portre üzerine yoğunlaşmıştır. (Yektaş, 2019, s.46)

Görsel 17'de gri ve kahverengi tonlar ağırlıklı kullanılmıştır. Bahçede hiç yeşile rastlanmaması ve ağacın kuru olması mevsimin kış olduğu veya kuraklığın hâkim olduğu bir dönemde olduklarını göstermektedir. Resmin arkasında bulunan evin sıvaları dökülmüş ve bakımsız olduğu görünmektedir. Çocuğun kıyafetleri bakımsız ve eskidir, ayakları çıplaktır. Çocuk omzuna astığı dalın her iki yanına asılı olan su dolu büyük tenekelerle su taşımaktadır. Çocuğun çelimsizliği, çıplak ayakları, düşen omuzları ve kamburlaşan sırtı bu işi çok büyük bir mücadele ile yaptığını göstermektedir. Çocuk yorgun ve bitkindir.



Görsel 17. Celile Hikmet, *Su Taşıyan Çocuk*, 1952, duralit üzerine yağlı boya, 78 x 62 cm.

Cemal Tollu (1899-1968) D Grubu'nun kurucularındandır. Grubun kuruluş amacı empresyonist uygulamalar yerine kübist ve inşacı yaklaşımla oluşturdukları sağlam desenlerle kendilerini ifade etmektir. Cemal Tollu'nun resminde (Görsel 18) kucığında bir somun ekmek almış ve çocuğunu besleyen anne görülmektedir. Kübist eğilimle yapılmış bu resimde belirgin kontur çizgileri dikkat çekmektedir. Resimdeki tonlar doğa ve doğallık çağrışımı yapmaktadır. Anne geniş omuzları ve güçlü kollarıyla zorluklara karşı dayanıklı Anadolu kadını temsil etmektedir. Çocuk çıplak ve gürbüzdür.



Görsel 18. Cemal Tollu, *Toprak Ana*, 1956, duralit üzerine yağlı boya, 65x50 cm

Edip Hakkı Köseoğlu (1904-1990) Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi'nde eğitim almış ve 1927'de İbrahim Çallı'nın atölyesinden mezun olmuştur. Aynı yıl Avrupa'ya bursla giderek Andre Lhote Atölyesi'ne devam etmiş ve Ecole Des Arts App Liques'ten ders almıştır. Sanat akımlarından izlenimciliğe ilgi duymuş ve Türkiye'ye döndükten sonra Müstakil Ressamlar grubuna katılmıştır.

Resim dikey formda oluşturulmuştur. (Görsel 19) Figürün sağ alt köşeden sol üst köşeye giden köşegenin önüne yerleştirilerek, bu yolla, aynı zamanda bir üçgen kompozisyon oluşturularak ilgi odağı olması sağlanmıştır. Çocuğun arkasındaki koyu mavi renkli duvar, zeminin kontrastlık yaratan turuncumsu toprak rengi ve arkadaki beyaz örtülü masa dikkati kumbaralı çocuğa çekmektedir. Çocuk masanın önünde duran sandalyede oturmaktadır. Kısa sarı saçlı kız çocuğu, beyaz yakalı mavi okul üniforması giymiştir. Çocuğun ayaklarında mavi çoraplar ve kahverengi ayakkabılar vardır ve elinde kumbara tutmaktadır. Arka planda üzerine uzun beyaz masa örtüsü serilmiş bir masanın üstünde meyve tabağı ve kumbarayla aynı renkte mavi defter bulunmaktadır. Tabaktaki meyveler tasarruf ve bereket ilişkisini vurgulamak üzere eklenmiş olabilir. Çocuğun kıyafetinden ve dekordan çocuğun şehirde yaşadığı anlaşılmaktadır. Tasarruf bilinci aşıl原因an çocuk, kumbarası ile mutlu bir ruh halindedir.



Görsel 19. Edip Hakkı Köseoğlu, *Kumbaralı Çocuk*, 1957, Türkiye İş Bankası, Resim Heykel Müzesi, İstanbul

Şeref Akdik (1902-1972) ortaokul döneminde İbrahim Çallı ve Hoca Ali Rıza'dan ders almış ve 1915'de Sanay-i Nefise Mektebi'ne girmiştir. 1925'de kazandığı Avrupa sınavıyla yurt dışına gitmiş ve 1928'de döndüğünde Gazi Eğitim Enstitüsü'ne resim öğretmeni olarak atanmıştır. Katıldığı yurt gezileri programlarıyla sanatta ulusal eğitimin güçlenmesine katkı sağlamıştır. "Şeref Akdik, çalışmalarında izleyici akımın doğal içtenlik renk tonlarının birleştiği, kara kalem resimleri, boya anlayışının figür üzerindeki etkisi

ve portrelerinde eski geleneği bozmadan aktaran sanatçılarımızdan biridir. Toplumsal gerçeklik kapsamında, iç yaşantısını çalışmalarıyla Türk resmin de izlenimci bir yaklaşımla yansıtmıştır.” (Çete, 2020, s.43)

Resim bir kız çocuğunu yeşil ve çiçek desenli kadife izlenimi veren ceviz koltukta otururken yansıtmaktadır (Görsel 20). Çocuk rahat bir pozisyonda sırtını koltuğa dayamış, bacak bacak üstüne atmış, sol elini koltuğun koluna koymuş, sağ elini oyuncak tavşanının üzerinden bacağına atmıştır. Çocuğun mavi, kat kat şık bir elbisesi ve rugan ayakkabıları vardır. Saçları bakımlı ve iki yandan beyaz kurdelelerle toplanmıştır. Altın varaklı platform ve üzerinde duran porselen lamba da varlıklı bir hayat ile ilgili diğer göstergeleri desteklemektedir. Rahat oturuş tarzı ve gülümseyen yüz ifadesi de çocuğun bulunduğu koşullarda mutlu olduğunun göstergesidir.



Görsel 20. Şeref Akdik, *Portre*, 1959, tuval üzerine yağlı boya, 92 x 71 cm

Fikret Mualla (1903-1967) Saint Joseph Fransız Okulu'nda ve daha sonra bir süre Galatasaray Lisesi'nde okumuştur. Mühendislik eğitimi almak üzere Almanya'da yaşarken yakın ülkelerdeki müzeleri gezdiğinde resim yeteneğini keşfederek, bu alanda kendini geliştirmeye karar vermiştir. Yaptığı desenler, gravürler zamanın Alman dergilerinde yayınlanmıştır. Sanatçı parlak ve canlı renkler kullanarak deforme figürler yapmıştır. Hiçbir akım ile bağlı olmadığını belirten Mualla'nın adı yine de lirik ekspresyonist sanatçılar içinde anılmaktadır. Ayrıca canlı renkler ve kontur kullanması, hacim verme çabası olmaması ve kontrast renkleri bir arada kullanması fovizm akımının da etkisinde olduğunu göstermektedir.

Fikret Mualla'nın Paris'te yaptığı resimlerden olan “Balon Satan Kadın” isimli eserde (Görsel 21) canlı renklerle oluşturulmuş figürler kontur çizgilerine sahip ve deforme edilmiştir. Guaj boya ile yapılmış eserde resmin çok büyük bir bölümüne sarı renk hakimdir. Diğer canlı renkler de sarıya düşük miktarlarda eşlik etmektedir. Kompozisyonun önünde sarı zemin üzerinde beş figür bulunmaktadır. Figürlerin ikisi ebeveynlerinin yanında olan çocuklar, ortadaki figür ise balon satıcısı olan kadındır. Resmin arka planında boşluk bırakılarak figürler öne sıralandığından, figürler dikkat çekicidir. Sanatçı, aileleriyle vakit geçiren Paris çocuklarının memnuniyetini vurgulamak istemiştir. Balon imgesi de atmosferin mutluluğunu perçinler niteliktedir. “Mualla eserlerindeki figürlerin giyim tarzlarından Paris'in varlıklı kesimlerini çalıştığı izlenimi vermektedir. Sanatçı her ne kadar çevresinin etkisinde kalarak eserler üretse de ürettiği çalışmalara kendi tinsel dünyasındaki çözümlemelere de yer vererek eserlerinde merak uyandırıcı kompozisyonlar” (Aydoğdu, 2021, s.51)



Görsel 21. Fikret Mualla, *Balon Satan Kadın*, kâğıt üzerine guaj boya, 31,5 x 53,5cm

Ramiz Aydın (1937-2023), babasının görevinden dolayı Anadolu'nun bir çok bölgesinde bulunmuş ve bu durum ona insanları ve yaşam biçimlerini gözlemleme şansı vermiştir. Bu gözlemlerin etkisiyle Anadolu halkını toplumsal gerçekçi üslupla resimlemiştir. "Aydın'a göre sanatçı, evrensel bir geçekliğe ulaşabilmesi için yaşadığı coğrafyadaki yerli kimliği özümseyerek eserlerinde ayna görevinde yansıtmalıdır" (Atalay, 2016; Akt. Katiboğlu, 2022) "Toplumsal içerikli resimler yapan Ramiz Aydın yaşadığı toplumun sorunları ve çelişkilerini irdeleyen yapıtlar üretmekte kırsal kesimin yürüyen, yük taşıyan, güçlü, sağlam ve dürüst insanlarını idealize ederek anıtsallaştırmaktadır." (Ersoy,1998; Akt. Danapınar, 2008)

Kars'ta kendi köylerinde okul olmadığı için başka bir köye okula giden çocukların fotoğrafından esinlenerek yapılan eserde (Görsel 22) zorlu doğa koşullarında gelecekleri için uzaktaki bir okula gitmeye çalışan üç çocuk görülmektedir. Karla kaplı köy çok uzakta ve lekesele olarak ifade edilmiştir. Resmin büyük çoğunluğunda hâkim olan beyaz renk çetin soğuğu ifade etmektedir. Çocukların kahverengi ve lacivert tonlarından oluşan kıyafetleri soğuktan korunmalarına yeterli değildir. Ayaklarında ayakkabıları ve pantolonlarını paçalarını içine aldıkları beyaz yün çorapları vardır. Çocukların üşüdükleri boyunlarını omuzlarına gömmelerinden ve birbirlerine sokulmalarından anlaşılmaktadır. Köyleri arkada kalmıştır, okul yolu görünmemektedir ve yolun ne kadar süreceği belli değildir. Kıyafetleri onları soğuktan korumaya yetmemektedir. Resme hâkim olan beyaz ve gri tonları çetin şartları vurgulasa da birbirine kenetlenmiş figürler birlikteliklerinden güç aldıkları izlenimi vermektedir.

Aydın kendisine bu fotoğrafın resmini yaptıran ruh halini şu şekilde paylaşmaktadır: "Resim çok güzeldi, etkileyiciydi, onurluydu. Uzak köylerden okumak için gelen çocuklar, aynı zamanda çocukluk düşlerinin içine bireysel sorumluluklarını da sıkıştırmıştı. Bir ellerinde kitaplar, bir ellerinde çantalar vardı... Beni müthiş etkiledi. Hemen resimlerini yapmak, onları estetiğin ortak yaratı kulvarına taşımak istiyordum. Nitekim öyle oldu ve bu resim benim en çok sevdiğim resimlerimden birine dönüştü" (Öner, 2016, s.46)



Görsel 22. Ramiz Aydın, *Okulsuz Köyden Okula*, 1974, tuval üzerine yağlı boya, 116 x 89 cm

Nazlı Ecevit (1900-1985) Türkiye'nin ilk kadın ressamlarından. 1922 yılında Güzel Sanatlar Akademisi eğitimini tamamlamıştır. Eserlerinde öğrendiği Mihri Müşfik ve Feyhaman Duran'ın etkileri görülen Ecevit, her tarzı başarıyla tuvaline yansıtmış bir sanatçıdır. 1948-1975 yılları arasında Devlet Resim ve Heykel Müzesi sergilerine katılmış ve eserleri bu müzede sergilenmiştir. Nazlı Ecevit, portre, manzara ve natürmort (resimleriyle tanınır. "Ecevit'in başarıları, 1975 yılında İstanbul Festivali Açık hava Resim-Heykel ve Seramik Sergisi'nde İstanbul Arkeoloji Müzesi Müdürlüğü tarafından verilen bir başarı madalyası ile onurlandırılmıştır. Bu ödül, sanatçının yeteneğinin ve eserlerinin tanınmasının bir göstergesidir." (Karaduman, 2023, s.85)

Nazlı Ecevit'in *Okul Çıkışı* adlı eserinde (Görsel 23), sıcak renkleri yoğun olarak kullanılmıştır. Resimde onlarca figür temel olarak bir yöne doğru gitmektedirler. Figürler çocuktur, önlük ve kurdeleleri vardır. Önlüklerinin üstüne giydikleri hırka ve kabanlar canlı renkleriyle atmosfere enerji katmıştır. Hareket halinde olan çocuklar neşeli ve telaşlıdır. Figürler birbirinden kesin çizgiler yerine lekesele olarak ve duruş ve hareketleriyle ayrılmaktadır. Güneşin etkisi figürler üzerinde belirgindir. Çocuklar okulun bitmesinin verdiği sevinçle diğer aktivitelere koşuyor görünmektedir.



Görsel 23. Nazlı Ecevit, *Okul Çıkışı*

Sabiha Bozcalı (1904-1998) 5 yaşında resme başladı. 15 yaşında yurt dışına sanat eğitimi için gönderildi. 1919-1920 arasında Berlin'de Lovis Corinth ile çalıştı. 1921-1924 arasında Münih'te, 1925-1926 arasında Kahire'de dersler aldı. "1929-1930 arasında İstanbul'da Feyhaman Duran ve Namık İsmail, 1930-1933 arasında Paris'te Paul Signac ile, 1947-1949 arasında Roma'da Giorgio de Chirico ile çalıştı. 1998'deki vefatına kadar, 95 yıl süren yaşamının neredeyse yarısını resim eğitimiyle geçirdi." (Durmaz, 2018, s.3)

İlk kadın grafik tasarımcılarından olan Sabiha Bozcalı'ya ait olan *Küfeli Çocuk* isimli eserde (Görsel 24) mekân işlenmemiş ve fon boş bırakılmıştır. Resimde pastel tonlar hakimdir. Çocuk eski ve yıpranmış kıyafetler içindedir; ceket ve şalvarının rengi atılmış, yırtılmaya yüz tutmuş ve buruşuktur. Ceketinin içinde artık iplerden örülmüş izlenimi veren bir süveter ve ince bir gömlek bulunmaktadır. Çocuğun ayakkabıları eski ve tozludur. Çocuğun sırtında bir küfe vardır. Gelişme çağındaki çocuk, yetişkin bir insanın yapabileceği hamallık işini yapmaktadır. Omuzları düşük, bedeni öne doğru eğik, bakışları dalgın ve düşüncelidir. Belki de ailesinin geçimini tek başına sağlamakta ve eğitimine devam edememektedir.



Görsel 24. Sabiha Bozcalı, *Küfeyle Çocuk*, kâğıt üzerine sulu boya, 30 x 22,5 cm

Eren Eyüboğlu (1913-1988) 1929 yılında Paris'te Andre Lhote'un atölyesinde dört yıl eğitim almıştır. Paris'de Bedri Rahmi Eyüboğlu ile tanışmıştır ve evlenmiştir. Türkiye'ye yerleştikten sonra Bedri Rahmi ile birlikte yurt gezilerine katılarak Anadolu'da edindiği gözlemleri kendi bilgi birikimiyle sentezlemiştir. Daha önce tek çoğunlukla tek figürlü nü çalışan Eyüboğlu, yurt gezilerinden sonra Anadolu insanının kültürünü konu alan eserler üretmiştir. Sanatçının Anadolu kadın figürleri toplumda kadının konumu ve psikolojisiyle ilgili kaynak oluşturmaktadır.

Sanatçının bu resimlerinde, bir olaydan ya da bir durumdan etkilendiği anlaşılsa da, Goya'nın resimlerinde olduğu gibi topluma yönelik eleştirel bir yaklaşım görülmez. Nitekim Eyüboğlu'nun resimlerinde toplumu eleştiren değil, toplumdaki insanları, görünümeleri yansıtan bir yaklaşım söz konusudur. Eren Eyüboğlu resimlerinde politikadan uzak durmuşsa da bazı resimlerinde Türkiye'nin geçirdiği sorunları resmetmekten kaçınmamıştır. (Güvener Y, 2015, s.176)

Eren Eyüboğlu'nun *Çocuk* adlı eserinde (Görsel 25) açık kompozisyonla çalışılmış çocuk resmin merkezinde bulunmaktadır. Resimde siyah ve kirli renkler kullanılmıştır. Çocuğun bakımsızlıktan keçeleşmiş saçları neredeyse aynı renk olan fona karışmıştır. Kemikleri sayılabacak kadar zayıf ve üstü çıplak olan çocuk, solgun çehresiyle ve endişeli gözlerle bakmaktadır. Bir eli önünde, diğer eli kendini savunmak istercesine hafifçe yumruk yapılmış olarak göğsüne çevrilmiştir. Fonda yoğun olarak kullanılan gri ve siyah tonları figürü ön plana çıkarmıştır. Çocuğun kıyafetsiz ve bakımsız olması sokakta yaşayan kimsesiz bir çocuk olma ihtimalini düşündürmektedir.



Görsel 25. Eren Eyüboğlu, *Çocuk*, 1975, kâğıt üzerine guaj, 50 x 70 cm, Eyüboğlu Aile Koleksiyonu

Fahrelnissa Zeid (1901-1991) İnas Sanayi-i Nefise Mektebi'nde öğrenciyken evliliği sebebiyle 1920 yılında okuldan ayrılmış ve eşinin işi sebebiyle Avrupa'da yaşamak durumunda kalmıştır. Sanat eğitimine 1927 yılında Paris'te Akademi Ranson'da devam etmiştir. Burada geçirdiği dönem tarzının şekillenmesi açısından çok verimli olmuştur.

Sanatçının Türkiye döndükten sonra önce Fikret Adille ardından D grubu sanatçılarıyla tanışması Türkiye'deki sanat ortamında yer almasında önemli bir etken olmuştur. Fahrelnissa Zeid daha sonra D grubunun sergilerinde yer almıştır. 1950 yılında soyut çalışmalara ağırlık vermiş ve 1957 Yılında Edinburgh'da açılan modern Türk Görsel sergisinde soyut çalışmalarıyla takdir toplamıştır. Zeid, ülkemizi birçok yurt dışı sergisinde başarıyla temsil etmiştir. (Yektaş 2019, s.62)

Anne ve Çocuk adlı eserinde (Görsel 26) Fahrelnissa Zeyd, bir anne ve çocuğu resmetmiştir. Annenin elbisesi ve saçındaki aksesuar oldukça gösterişlidir. Masumiyeti temsil eden beyaz sade kıyafetler içinde olan çocuğunun başını okşamaktadır. Anne kırmızı, turuncu tonları ağırlıklı elbisesiyle yeşil, mavi tonlarındaki ortamda öne çıkmaktadır ve kompozisyonda da çocuğun önünde durmaktadır. Annenin çocuğuna duyduğu şefkat ve koruma duyguları ön plandadır. Anne ve çocuğun özenli ve aksesuarlı kıyafetleri varlıklı oldukları izlenimi vermektedir.



Görsel 26. Fahrelnissa Zeid, *Anne ve Çocuk*, 1981, tuval üzerine yağlı boya, 206 x 130 cm, Curtasy Khalid Shoman Foundation, Amman

Eren Eyüboğlu'nun *Ana* adlı eserinde (Görsel 27) sıcak tonlarda yağlı boya lekelerden oluşan fonun önünde çini mürekkebiyle çizgisel olarak yapılmış anne ve çocuk figürü yer almaktadır. Sarı tonlarında sıcak renklerle boyanmış fon ve annenin şapkası sıcak bir yaz gününü çağrıştırmaktadır. Çocuğun başında kendini korumasını sağlayacak bir aksesuar yoktur. Zeminin canlılığına karşın, figürlerin siyah, beyazdan oluşması zıtlık yaratarak ilgiyi figürlere çekmektedir. Soluk ve çizgisel çalışılan anne ve çocuk figürü, sürdürülen yaşantının monotonluğuna veya doğa güçleri karşısındaki zayıflıklarına gönderme yapıyor olabilir. Kırsal bölgede yaşayan anne ve sırtındaki çocuk, çocuğun annenin günlük sorumluluklarını yerine getirdiği sırada, onun yanında ve ayrılmaz bir parçası olduğunu gösteren örneklerden biridir.



Görsel 27. Eren Eyüboğlu, *Ana*, 1982, kâğıt üzerine yağlı boya ve çini mürekkebi

Ramiz Aydın'ın zorlu kış koşullarında göç edenleri konu aldığı eseri (Görsel 28) gri tonlarından oluşmaktadır. Gökyüzündeki yatay lekeler, resim boyunca canlılıktan uzak bu renk skalası resme kederli bir hava vermektedir. Pastel renkler ve gri tonları resmin tamamına hâkim ve çetin hava şartlarını ve göçün hüznünü vurgulamaktadır. At arabaları ile yatay kalın bir hat boyunca ilerleyen figürler gökyüzündeki gri yatay lekelerle paralellik göstermektedir. Anne ve sırtındaki çocuk dikey olarak arka plandaki yatay lekelerle zıtlık oluşturmakta ve figürü öne çıkarmaktadır. Anne çocuğunu sırtına almış bilinmeze doğru yürümektedir. Çocuk gözlerini kapayarak annesine sarılmış ve yanağını annesinin sırtına dayamıştır, adeta bu ayrılık sürecine şahit olmak istememektedir.



Görsel 28. Ramiz Aydın, *Göç*, 1982, Tuval üzerine yağlı boya, 50 x 70 cm

Tuncay Betil (1938-1988) akademik bir resim eğitimi görmemesine rağmen geliştirdiği kendine has resim anlayışı ve teknikle adından söz ettirmiştir. Resimlerinde sevgi, şefkat, hüznün, umut gibi evrensel değerler ve yalın biçimlendirmeler dikkat çekicidir.

Açık kompozisyonla çalışılmış eserde (Görsel 29), iki kız çocuğu görülmektedir. Çocuklar resmin merkezinde ve birbirlerine yaslanmış durumdadır. Arkalarındaki mavi lekeler dalgalı bir denizi çağrıştırmaktadır. Elbiseleriyle uyumlu kırmızı ve mavi kurdeleleri vardır. Çocukların üç adet rengarenk balonu vardır. Sağdaki çocuğun elinde bir bebek bulunmaktadır. Bebek gülümsemektedir. Çocukların bakışları durgundur. Gülen bebek ve balonlar zor günler yaşanıyor olsa bile geleceğe dair umudun varlığını simgeliyor olabilir. Tuncay Betil'in kâğıt üzerine pastel ile oluşturduğu bu çalışmada kullandığı teknikle naif desenini bulanıklaştırması resmine ayrı bir özgünlük katmaktadır. Yaşamının büyük bölümünü zorlu yaşam koşullarında geçiren sanatçının yaptığı bu resim ablası ile birlikte geçirdikleri çocukluk günlerine duyduğu özlemi yansıtır olabilir.



Görsel 29. Tuncay Betil, *İsimsiz*, 1983, kâğıt üzerine pastel boya, 21 x 30 cm

Tuncay Betil'in ölümünden birkaç yıl önce yaptığı bu çalışmada (Görsel 30) resmin merkezinde iki çocuk portresi yer almaktadır. Çocuklardan sağda olanın portresi kalp şeklindedir ve elinde kırmızı bir balon vardır. Uçan balon olduğu belli olan balonun ipinin yeterince gergin olmadığı çizgisel olarak ifade edilmiştir. Sağdaki çocuğun çok gür ve dağınık saçları vardır. Çocukların yüzlerinde mutsuz, umutsuz bir ifade vardır. Resimde toprak rengi ve turkuaz tonları kontrastlık oluşturarak resmi çekici hale getirmektedir. Renk kontrastının yanı sıra biçimlerin siyah kontur ile belirginleştirmesi ve mavi lekelerin üzerine yapılan siyah tarama çizgileri resme hareket kazandırmıştır.

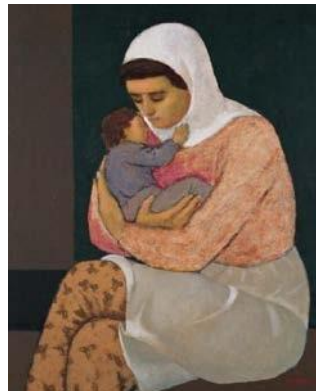
Aydoğdu'ya (2021) göre "Sanatçının esere imza attığı tarihe bakıldığında çalışmanın Bodrum'a yerleştiği ve orada yaşamaya başladığı yıllarda yapılmış olduğu çıkarımı yapılmaktadır. Bu nedenden dolayı denizi andıran fondaki mavi leke ile Bodrum tasviri olabileceği akıllara gelmektedir" (Aydoğdu, 2021, s.84) Boşandıktan sonra çocuğuyla birlikte Bodrum'da da yaşamayı denemiş olan Tuncay Betil'in resmindeki soldaki çocuğun kendisini simgelediği düşünülebilir. Dağınık saçları güçlükler içinde hayatta kalmaya çalışırken dağılmış olan zihnini, yeni umutlarla yeni yaşamlar kurmaya çalışırken yaşadığı yorgunluğu düşündürmektedir. Kalp biçiminde tasvir ettiği sağdaki portre onunla aynı zor koşullarda yaşamak durumunda kalan oğlunu ve ipi gergin olmayan kırmızı balonun tükenmekte olan umutların göstergesi olduğu düşünülebilir. Resmin altında bulunan turkuaz renginde ve kalp biçiminde portrelerin birbirinin benzeri olarak yapılması ve sembolik olması sanatçı ile arasında sevgi bağı olan insanları, bodrum halkını, sanat çevresini, temsil ediyor olabilir. Soldaki çocuğun başucundaki dimdik duran papatyalar Bodrum papatyalarını veya capcanlı hayallerini simgeliyor olabilir. Çocuğun çok yakınında duran turuncu balık ise bolluk, bereket ve kısmeti simgelediği için, sanatçının mücadeleye devam edebilmek için bu kavramlara duyduğu özlemi ve hayali hep yanında taşıdığı izlenimi vermektedir.



Görsel 30. Tuncay Betil, *İsimsiz*, 1986, kâğıt üzerine pastel boya

Nuri İyem (1915-2005) Anadolu insanını, yaşadığı mücadeleleri, işçileri, göçü toplumsal gerçekçi yaklaşımla yansıtmıştır. 1933 yılında Akademi'ye girerek Nazmi Ziya Güran, Hikmet Onat, İbrahim Çallı ve Leopold Levy ile çalışmıştır. 1937 yılında Ragıp Gürcan ile birinciliği paylaşarak mezun olmuştur. Askerliğini yaptıktan sonra 1940 yılında yüksek lisans yapmak üzere okuluna geri dönmüştür. “Yeniler grubu kurucularından Nuri İyem, 1940’larda toplumsal sanat anlayışı doğrultusunda figüratif, 1950’den sonra nonfigüratif anlayışta eserler vermiştir. 1960’dan sonra yeniden figüre dönerek “kadın” temasıyla çeşitlendirdiği portrelerinde, Anadolu yaşamını tüm gerçekliğiyle yansıtmıştır” (Ersoy, 2004; Akt.Kazancı,2019) “Çalışmalarının merkezine Anadolu kadınlarını alan sanatçı, onların yüz ve gözleri üzerindeki vurgulu anlatımların peşine düşmüş ve giderek bu tiplerini anonim bir nitelik üzerinde adeta “simge-biçime” dönüştürmüştür (Sağlam, 2004; Kazancı, 2019)

Nuri İyem'in *Anne ve Çocuk* resminde (Görsel 31) resmin merkezinde kucağında çocuk olan bir kadın figürü vardır. Kadın mahalli kıyafetler içinde resmedilmiştir. Başında beyaz tülbent, somon rengi desenli gömlek, açık gri etek ve eteğin altına giydiği bej renkli desenli şalvar vardır. Çocuk, mavi, gri tonlarında pantolon ve gömlek giymiştir. Kullanılan renklerle oluşturulan kontrast, bu içgüdüsel sevginin ayrı iki aktörü olan anne ve çocuğu bireysel olarak da algılamamıza yardımcı olmaktadır. Anne ve çocukta kullanılan pastel tonlar ve yumuşak renkler ile oluşturulan renk harmonisi ise koyu gri ve zümrüt yeşili fonun önünde duran iki figürün bir bütün olarak algılanmasını desteklemektedir. Resimde yüzünde hüznü bir ifade bulunan anne, kucağında bebeğine şefkatle sarılmış, otururken betimlenmiştir. Bebek resmin merkezinde durmaktadır. Çocuk annesinin en yakınında bulunan yaşam alanında, onun duygularına ortaklık etmektedir. Kıyafetler her ne kadar kırsal bölgeye ait görünse de anne ve çocuğun bulunduğu mekânda doğaya ait hiç bir ipucu yoktur. Annenin yüzündeki hüznü, belki de doğal ortamından kopmak zorunda olmasından kaynaklanan bir göç hikayesi ile ilişkilidir.



Görsel 31. Nuri İyem, *Anne ve Çocuk*, 1987, tuval üzerine yağlı boya, 55 x 65 cm

Resimde (Görsel 32) bir kadın ve bir çocuk figür bulunmaktadır. Kadının duruşuyla sağ üst köşeden ağaçla başlayan bir üçgen kompozisyon oluşmuştur ve resmi dinamik hale getirerek ilgiyi anne ve çocuğun duruşuna çekmektedir. Kadın, başında beyaz örtüsü, bordo gömleği, yeşil eteği ve açık yeşil desenli şalvarıyla betimlenmiştir. Çocuk beyaz gömlek ve hardal rengi pantolon giymiştir. Resimdeki renk tonları yeterince ışık olmadığı izlenimi vermektedir. Arkadaki ağacın çiçekli olması bahar mevsimini yaşadıklarını düşündürmektedir. Annenin fideleri çapalaması da bu düşüncüyü desteklemektedir. Anne ve çocuk, büyük ihtimalle sabah saatlerinde birlikte tarladadır. Çocuk, tarla işine giderken bile annenin ayrılmaz bir parçasıdır. Anne işine ara vermiş ve çocuğuna şefkat göstermektedir.



Görsel 32. Nuri İyem, *Tarlada anne ve çocuk*, 1987, duralit üzerine yağlı boya, 34 x 41 cm

Neşet Günal (1923-2002), 1946 yılında İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi'ni bitirmiş ve 1948'de devlet bursuyla Paris'e giderek, A. Lhote ve F. Leger'nin atölyelerinde çalışmıştır. Günal, çağdaş resim sanatımızın Ruhi Arel ile başlayıp ve 60'lı yıllarda Yeni Dal Grubu ile tekrar canlanan, toplumsal gerçekçi bir yaklaşımla kırsal yaşantıyı betimleyen bir anlayışa sahiptir. Bal, Günal'ın sanatçı kişiliğini aşağıdaki şekilde özetlemektedir:

Neşet Günal'de insan bedeni, toprak unsuru bağlamında, emeğin ve üretimin aktörü olarak temsil olanağı bulur. Sanatçının anıtsal ölçülere varan figürlerinde, insan anatomisinin çözümlenmesine dair güçlü bir desen anlayışı belirgindir. Sanatçı, akademik eğitim sonrası dünya sanat merkezlerinden biri olan Paris'te resim eğitimini sürdürmüş ve daha sonra doğduğu, büyüdüğü topraklara (Nevşehir) yönelerek buradaki kırsal yaşam biçimini yapıtlarında işlemiştir. Günal'ın toprak insanlarına bakan izleyici, sanatçının bu insanlarla özdeşleşip, dünyayı onların bakış açısından yansıttığını, dışarıdan bir gözlemci olmakla yetinmeyip, içinde yaşadığı bu insanları 'görünür kılmayı' arzuladığını rahatlıkla görebilir. (Bal, 2012, s.139)

Neşet Günal resimlerinde renk kullanımı hakkında şöyle demiştir: "Ben, uzun yıllar yeteneğimi, kişiliğimi sorguladığımda gördüm ki, akılcı yanım, yapıcı daha güçlü. Renkçi coşkulara açık değilim, renkçi olmak istediğim zaman bile rengin kendiliğinden yapının arkasına itildiğini görüyordum. Bu nedenle deseni yapıcı, kurucu öge, rengi de yardımcı öge olarak benimsedim." (Palvanoğlu ve Uçar 2012; Akt. Orhan, 2017)

Eser kirli pastel tonlarla boyanmıştır. (Görsel 33.) Resimde ikisi kız biri erkek üç çocuk yer almaktadır. Sol taraftaki camsız pencerenin sadece dallardan yapılmış kafes görünümde koruması vardır. Aynı zamanda resmin üstünde ağaç dallarıyla derme çatma kaplanan çatının gölgesi görünmektedir. Çocukların durdukları yer toprak bir avlu görünümündedir. Önlerinde durdukları duvarın yer yer sıvaları dökük ve çatlaktır. Çocukların ayakları çıplaktır; kıyafetleri pembe, sarı ve mavi tonlarında, solmuş ve yıpranmış görünmektedir. Saçları belki de yeterli bakım göremediklerinden hacimsiz ve kirli durmaktadır. Bütün bu göstergeler çocukların kırsal bölgede düşük gelir seviyesinde yaşadıklarını göstermektedir. Çocukların bakışları yüzleri izleyiciye dönük olmasına rağmen dalgın ve göz temasından kaçındıkları izlenimi vermektedir. Ellerin konumu bulundukları yaşam şartları ve öz bakımlarının yetersizliği nedeniyle mahcubiyet duydukları etkisi yaratmaktadır.



Görse 33. Neşet Güna, *Çocuklar*, 1989, tuval üzerine yağlı boya, 120 x140 x cm

Fikret Otyam (1926-2015) 1945’de Devlet Güzel Sanatlar Akademisi’ne girmiş ve Bedri Rahmi Eyüboğlu'nun atölyesinde ders almıştır. Eserlerinde yöresel kıyafetleri içindeki, burnu ve dudakları küçük ve iri gözlü Anadolu kadını belirgindir.

1945 yılında Fikret Otyam’ın da aralarında bulunduğu, Bedri Rahmi Eyüboğlu'nun, öğrencileri tarafından kurulan Onlar Grubu ise Türk resim sanatının, kaynağını Anadolu'dan, geleneksel el sanatlarından ve yerel motiflerden alması gerektiği görüşü ile hareket etmiştir. Grup, bu unsurların sağlam bir desen anlayışı ve uygulaması ile sentezlenmesini, özgün bir resim anlayışının ancak bu surette oluşabileceğini savunmuştur. Bu gruba mensup sanatçılar, Anadolu doğasını ve insanını resimlerine, Anadolu'nun geleneksel öğeleriyle batılı resim tekniğini birleştiren özgün bir biçim anlayışı ile aktarmayı amaçlamıştır. (Öndin 2003; Akt.Yılmaz,2017)

Resimde üçgen kompozisyon içinde bir kız çocuğu ve at figürü bulunmaktadır. (Görse 34) Resimde beyaz, kırmızı, kahverengi, turuncu ve mavi renk tonları kullanılmıştır. Çocuk ve atın bulunduğu ortamı ifade eden fon rengi beyaza boyanmış ve kahverengimsi küçük lekeler eklenmiştir, bu lekeler karda açan bitkiler veya sonbaharda kurumuş ve karın örttüğü bitkiler olabilir. Resmin üstünde yer alan ince mavilik gökyüzü ve gökyüzünün hemen altındaki engin beyazlık dağlar ya da bozkır olabilir. Çocuk yünden veya keçeden yapılmış yerel kıyafetler içinde görülüyor. Gözleri iri, dudakları ve burnu küçük olarak betimlenmiştir. Çocuk ve atın aralarındaki sevgi bağı ve birbirlerine güven duydukları duruşlarıyla ifade edilmiştir. At, aynı zamanda, karla kaplı bir doğa parçasında bir yerden bir yere gitmek ve temel ihtiyaçları karşılamak için en hızlı seçenek olarak mağrur bir duruşa sahiptir. Çocuğun yüzündeki yorgun ifade, çetin yaşam şartlarının, bu şartlarda yaşamak için sarf edilen yoğun çaba ile ilişkilendirilebilir.



Görse 34. Fikret Otyam, *Beritanlı Çocuk*, 1989. Tuval üzerine yağlı boya, 97 x 82 cm

Nedim Günsür (1924-1994)) 1942'de girdiği Güzel Sanatlar Akademisi'nde Bedri Rahmi Eyüboğlu'nun öğrencisi olmuştur. Öğrenciliği sırasında Onlar Grubu'nun kurucuları arasında yer almıştır. Avrupa'da aldığı eğitimin başlarında soyut ve empresyonist bir tarz benimsemişken, daha sonra figüratif ve ekspresyonist biçimde çalışmalar yapmıştır.

Nedim Günsür'ün, *Bayram Yeri* adlı resminde (Görsel 35.), seyyar olduğu anlaşılan uçan sandalye kurulmuştur ve insanlar eğlenmek için bir araya gelmiştir. Uzakta tepelerin önünde sirk olabilecek başka bir eğlence etkinliği alanı da yer almaktadır. İnsanların bir kısmı uçan sandalyede eğlenmekte, bir kısmı uçan sandalyeleri seyretmekte, bir kısmı yemyeşil kırlarda gezinmektedir. Yeşil ve mavi tonlar mutlu, sakin, huzurlu bir atmosfer etkisi yaratmıştır. Resimdeki figürler minyatürlerde olduğu gibi basitleştirilmiş ve kontur ile belirginleştirilmiştir. Onlarca figür kullanılarak yaratılan ortam yaşanan coşku ve sevinç duygusunu perçinlemektedir. Figürler yerleştirilirken minyatür gibi, perspektif kaygısı olmaksızın yerleştirilmiştir. Bu nedenle yakında ve uzaktaki figürler aynı boyda görünebilmekte ve uzaktaki figürlerin kıyafetleri de yakındakilerin kıyafetleri kadar canlı renklere sahip olabilmektedir. Arkada uzanan tepeler ise zor hayat şartlarına rağmen yaşamının keyifli olabileceğini çağrıştırmaktadır. Ortamdaki çocuklar mutludur.



Görsel 35. Nedim Günsür, *Bayram Yeri*, 1992.tuval üzerine yağlı boya, 40 x 59 cm

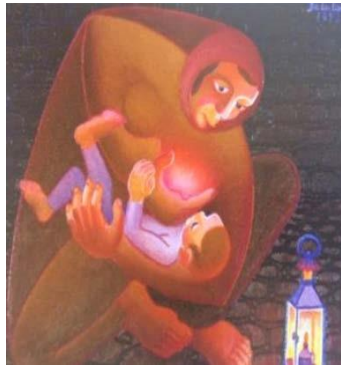
Nedim Günsür'ün "Kırda Çocuklar" adlı çalışmasında (Görsel 36) doğal ortamda neşe ile oynayan çocuklar görülmektedir. Parçalı bulutlu mavi gökyüzü, yeşil çimenler, çiçek açmış ağaç ile güzel bir bahar gününü resmedilmiştir. Resimde boydan boya tepeler sıralanmıştır. Elinde çiçek tutan kız çocuğu siyah önlüğüyle ayakta ve izleyiciye bakmaktadır. Kâğıt helvacının etrafına toplanan çocukların sol tarafında güreşen iki çocuk görülmektedir. Çocukların etkinlikleri hayal dünyaları kadar geniştir. Orta planda sağda ağaca tırmanmış bir çocuk ve yerde ona seslenen başka bir çocuk vardır. Yakınlarında eşeğe binmiş ve gezen bir çocuk betimlenmiştir. Resmin merkezinde kâğıt helvacının etrafını sarmış ve sıraya girmiş çocuklar vardır. El ele tutuşmuş ve çember oluşturarak oynayan bir çocuk grubu resmin solunda yer almaktadır. Üzerinde yer yer yeşil ağaçların bulunduğu tepenin önünde de kalabalık bir çocuk grubu bulunmaktadır. Ufuk çizgisi aşağıda bırakılarak umut dolu gökyüzüne ve uçurtma uçuran çocukların dört uçurtmasının özgürce uçuşuna olanak sağlanmıştır. Resimdeki eşek ve güreş Anadolu kültürünün motiflerindendir.



Görsel 36. Nedim Günsür, *Kırda Çocuklar*, 1993, 47 x 35 cm

İbrahim Balaban (1921-2019), akademik eğitim almamıştır. Toplumsal gerçekçi eserler üretirken kimi zaman Anadolu insanının yaşamından, kimi zaman da halk efsanelerinden ilham almıştır. Balaban, sanatı hakkındaki düşüncelerini şu şekilde ifade etmektedir: Sanat yaşantının izdüşümüdür. Konu bir özdür, her öz kendi kabuğunu yapar. Ben insanı santimetrik ölçülerle değil, diyalektik yöntemlerle resmediyorum. İnsan doğa ilişkisinde üretim araçlarının insana bir kimlik kazandırdığını ve bu nedenle benim resimlerimi de biçimlendirdiğini söyleyebilirim. Ben boyları açık koyu leke endişesiyle değil, figürlerin özünde çakmaklaşan ışığı yakmak için kullanıyorum. Ata göre insan değil, insana göre at çiziyorum.” diyerek ortaya koyduğu kuram sanatının temelini oluşturmaktadır. Yapıtlarında bolca çocuk oyunlarına yer verir. Açık havada oyun oynayan çocukların, deforme edilmiş figürlerin renkli bir şekilde yaşanan tüm olumsuzluklara rağmen çalışmasında gülen eğlenen çocuklar şeklinde betimlemiştir. İnsan-doğa ilişkisi ile bir bağ kuran sanatçı biçimsel formlarla kimlik kazanıldığını savunmuştur. Çocuklar Balaban’ın resminde çocukluklarını yaşarlar. (Ever, 2020; s.40-41)

Resimde (Görsel 37) bir kadın ve çocuk figürü vardır. Kadın turuncu bir elbise giymiş ve başını kırmızı bir örtü ile kapatmıştır. Çocuk leylak rengi giysiler içindedir. Anne çocuğunu beslemektedir. Anne ve çocuk dışındaki alan siyaha boyanmıştır. Fener ışığının aydınlattığı kadının gece, Arnavut kaldırımlı bir yolda oturduğu görülmektedir. Taşların dizilişi ve annenin duruşu resme estetik bir dinamizm kazandırmaktadır. Figürlerin el ve ayak yapıları oldukça büyüktür ve annenin çocuğu kavrayışına, çocuğun annesine temasına dikkat çekmektedir. Resim, anne şefkatini ve çocuğunun ihtiyaçlarına en zor şartlarda karşılayacak kadar özverili olduğunu göstermesi açısından etkileyicidir.



Görsel 37. İbrahim Balaban, *Fenerli Emziren*, 1998, tuval üzerine yağlı boya, 40 x 50 cm

Eserde (Görsel 38.) yemyeşil bir çayır üzerinde oyun oynayan çocuklar betimlenmiştir. Mekânda solda çiçekli bir ağaç, mavi bir gökyüzü ve çiçeklerle kaplı bir çayır vardır. Resimde ön planda toplam beş çocuk el ele tutuşarak halay çekmektedirler. Resmin sol tarafında elindeki sapanla oynayan, sağ tarafında ise elindeki sopayla tekerlek çeviren iki çocuk betimlenmiştir. Resmin arka planında tahterevallili ile oynayan üç çocuk görülmektedir. Çocukların bir kısmı da çimenlerde koşarak oynamaktadır. Çocukların giydiği elbiseler birkaç çeşittir ve temizdir. Genellikle sarı ve mor tonlarında olan giysilerin çocukların statüleri ile bir ilgisinin olmadığı görülmektedir. Çocuklar oyunlarında yalnız değildirler, onlara çayırda bulunan kediler, kuşlar, kaplumbağalar, kertenkeleler, böcekler ve kurbağalar eşlik etmektedir. Çocukların bir kısmı bir arada, bir kısmı yalnız ve seçtikleri oyunları oynamaktadırlar. Balaban'ın oluşturduğu kompozisyonda çocuklar birbirleriyle ve doğayla uyum ve barış içinde eğlenmektedir. Bu öyle büyümlü bir atmosferdir ki, birlikte ve güvende yaşamının oluşturduğu sinerji bütün evreni sarmakta ve bütün canlılar bu büyümlü ortama eşlik etmektedirler.



Görsel 38. İbrahim Balaban, *Çocukların Oyun Sevinci*, 1998, tuval üzerine yağlı boya, 70 x 100 cm

Faruk Cimok (1956-) 1979 yılında Güzel Sanatlar Akademisini bitirmiştir. Okulu bitirdiği yıl ilk sergisini açmıştır. 1990'lı yıllara kadar doğup büyüdüğü Reyhanlı ve Amik Ovası coğrafyasını resimleyen sanatçı daha sonra İstanbul'un tarihi mekanları ile birlikte sokak hayvanlarını, güvercinleri, çocukları ve balonları resimlemiştir.

Eserde (Görsel 39.) İstanbul'un güzel bir köşesi olan Ortaköy Camisi ve çevresi resmedilmiştir. Ortaköy'de sıcak bir gündür. Gökyüzü parçalı bulutlu, deniz sakin ve mavidir. Denizin üstünde martılar uçmaktadır. Caminin yakınındaki yolda bir grup insan oturmuş denizi seyretmektedirler. Solda şapkalı ve beyaz elbiseli anne ve balonları olan bir kız bir erkek iki çocuk görünmektedir. Çocuklar ellerindeki balonlarıyla koşturmakta ve eğlenceli bir gün geçirmektedirler. Martılar ve güvercinler de resimdeki dinamik etkiye katkıda bulunmaktadır. Ortaköy Camisi bütün ihtişamıyla resmi tamamlamaktadır.



Görsel 39. Faruk Cimok, *Ortaköy*, 2011, tuval üzerine yağlı boya, 40 x 30 cm

Sonuç

Çağdaş Türk resmi örneklerinde çocuk imgelerinin incelenmesi için yapılan çalışmada 26 ressam ve 38 eser incelenmiştir. Araştırma 1911 yılında Mihri Müşfik (1886-1954) tarafından yapılan Leyla Turgut portresi ile Faruk Cimok'un (1956-) 2011 yılında yaptığı Ortaköy resmi arasındaki 100 yıllık zaman dilimini kapsamaktadır. Çağdaş Türk resmini eserleriyle oluşturan farklı sanat anlayışları ve tarzlara sahip olan resimler incelendiğinde,

Çocuğun, kimi resimlerde bulunduğu ortam ve kıyafetleriyle dönemi yansıtan bir belge nesnesi olarak, kimi resimlerde Batı'dan alınan sanat eğitimi öğeleriyle harmanlanarak ve Anadolu kültürüne vurgu yapılarak, kimi resimlerde de içinde bulunduğu ve kendini zorlayan, kısıtlayan şartlara dikkat çekilmesi amacıyla resmedildiği görülmektedir.

1911 yılında Mihri Müşfik tarafından yapılan "Leyla Turgut portresi", gereksinimlerinin karşılandığı güvenli bir ortamda yaşayan çocuğu betimlerken, Eren Eyüboğlu'nun "Çocuk" isimli eserindeki küçük çocuk günlük işlerini yapmaya giden annesinin sırtında resimlenmiştir. Neşet Günel'in 1989'da yaptığı "Çocuklar" isimli resminde fakir ve bakımsız bir ortamda yaşayan gülmeyi unutmuş çocuklar vardır. Öte yandan İbrahim Balaban'ın 1998'de yaptığı "Çocukların Oyun Sevinci" tablosunda temiz giysili çocuklar neşe içinde oynamaktadır. Şeref Akdik'in 1959'da yaptığı "Portre"de güzel giysileri ve oyuncakıyla temiz ve şık döşenmiş bir evde yaşayan kız çocuğuna karşılık, Eren Eyüboğlu'nun 1975'de yaptığı "Çocuk" isimli resminde aç, kimsesiz, bakımsız ve umutsuz ve büyük ihtimalle bir sokak çocuğu ile karşılaşmaktayız. Hamit Görele'nin 1950 yılında yaptığı "Konser" resminde çağdaş eğitim alması için ailesinin seferber olduğu ve eve piyano öğretmeninin geldiği resme karşılık, Ramiz Aydın'ın 1974'de yaptığı "Okulsuz Köyden Okula" isimli eserinde sadece zorunlu eğitimi alabilmek için çetin kış şartlarında köylerinden uzaktaki okula yürüyerek giden çocukları görmekteyiz.

İncelenen resimler üzerinden çocukların yaşadıkları bölgeye, sosyoekonomik ve sosyokültürel koşullarına göre bu örnekleri çoğaltmak mümkündür. Resimdeki çocuk imgeleri aynı dönemde yapılmış resimlerde dahi olsa yaşadıkları bölgenin kültürel ve ekonomik özelliklerine göre birbirlerinden çok farklı yaşantıları gözler önüne sermektedir. Çağdaş Türk resminin çocuk karakterleri iyi koşullarda güvenle büyütülen ve gelişimlerine yatırım yapılan bireyler olabildikleri gibi, öte yandan hamal, sokak çocuğu, köyünde okul olmadığı için kilometrelerce yürüyerek eğitim almaya çalışan, derme çatma evlerde yaşamaya çalışan, okula gönderilmeyen, çocuk yaşta evlendirilen, hüznü dolu göçün bir parçası olan bireyler de olabilmektedir. Bu geniş yelpazede sürdürülen yaşantılar, sanatçıların birbirinden farklı ve özgün üslup ve sanat anlayışları da göz önüne alındığında, Çağdaş Türk resmi için zengin bir içerik kaynağı sağlamaktadır.

Kaynakça

Akçay, S. (2015). *Türk resim sanatında (1908-1930) erken cumhuriyet dönemine kadar ilk ve öncü kadın ressamlar* [Yüksek lisan tezi, Doğu Üniversitesi] Doğu Üniversitesi Açık Erişim Sistemi

<https://openaccess.dogus.edu.tr/xmlui/handle/11376/2589>

Aydoğdu, M.(2021) *Çağdaş Türk resminde balon imgesi, Fikret Mualla ve Tuncay Betil örneği*, [Yüksek lisans tezi, Selçuk Üniversitesi]. Selçuk Üniversitesi Açık Erişim Sistemi <https://acikerisim.selcuk.edu.tr/items/4319c8ab-6c4a-4e6b-906d-77484f4c7b84>

[Bal, A. A. \(2012\). Toprak Kesilen Bedenler; Neşet Günal'ın Kırsal Yaşam Manzaraları. *Acta Turcica*, 1, Cevrimiçi Tematik Türkoloji Dergisi, 132-140.](#)

Başkan, S. (2023) Modernleşme pratiği olarak çağdaş Türk resmi: Yaratıcı kolektif belleğin yansımaları ve perspektifler, *AHBVÜ Edebiyat Fakültesi Dergisi*, Nisan 2023, 106-123

Büyükkol, S., & Yasinci, S. (2019). Çağdaş Türk resim sanatında toplumsal statü yansımaları *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, 12(28), 1168-1182.

Can Koç, D. (2017). Bedri Rahmi Eyüboğlu, Nuri İyem, Neşet Günal, Mehmet Pesen ve Nedret Sekban eserlerinin ön ve arka yapı kategorileri bakımından incelenmesi ve sanat eğitimine katkıları. [Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi], Ulusal Tez Merkezi <https://acikbilim.yok.gov.tr/handle/20.500.12812/350923>

Çete, M. (2020). *Çağdaş Türk resminde çocuk çözümlemeleri*, [Yüksek lisans tezi, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi], Ulusal Tez Merkezi <https://acikbilim.yok.gov.tr/handle/20.500.12812/373464>

Dalkıran, A. (2020). Erken cumhuriyet dönemi Türk resminde okuma yazma seferberliğine dair yansımalar, *Uluslararası Disiplinlerarası ve Kültürlerarası Sanat Dergisi*, 5 (11) , 1-13 .

Danapınar, P. (2008). *Resim sanatı bağlamında çağdaş Türk sanatında postmodern çocuk imgesi* [Yüksek lisans tezi, Kocaeli Üniversitesi] YÖK Açık Bilim Sistemi <https://acikbilim.yok.gov.tr/handle/20.500.12812/424684>

Dökeroğlu, Ö. T. (2024). Bir sanatçı incelemesi: Mihri Müşfik ve portreleri. *Social Sciences Studies Journal (SSSJJournal)*, 4(25), 5432-5441.

Durmaz, Ö. (2018). Sabiha Bozcalı ve Türkiye Grafik Tasarım Tarihi. *Sanatın Gölgedeki Kadınları*, 404-419.

Ever, E. (2020) *Türk resminde çocuk tasvirlerinin üslup biçem özellikleri*, [Yüksek lisans tezi, Ankara Hacıbayram Üniversitesi] Ankara Hacıbayram Üniversitesi Açık Erişim Sistemi <https://avesis.hacibayram.edu.tr/yonetilen-tez/39555934-6ffa-4349-a0e3-3f47cc86aa75/turk-resminde-cocuk-tasvirlerinin-ustup-bicem-ozellikleri>

Güvener, Y. (2015). *Eren Eyüboğlu'nun sanatı* [Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi] Mimar Sinan Üniversitesi Açık Erişim Sistemi <https://acikbilim.yok.gov.tr/handle/20.500.12812/215603>

İğüs, E. (2023). Mimar olmak ya da kadın olmak tezahürleriyle, cumhuriyetin ilk kadın mimarlarından Leyla Asım Turgut. *Vakanüvis-Uluslararası Tarih Araştırmaları Dergisi*, 8(Sp. Issue), 2730-2777.

Karayel, E. Türk resminde öncü bir isim: Nazmi Ziya Güran, *Karabük Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* 3 (1), 2013, 56-67

Kaya Karaduman, B. (2023). Cumhuriyet dönemi Türk sanatında kadın. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 23(Özel Sayı), 79-92.

- Katipoğlu, A. (2022). *Türk resim sanatında toplumsal gerçekçilik ve portre ilişkisi* [Yüksek lisans tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi]. Necmettin Erbakan Üniversitesi Açık Erişim Sistemi <https://acikerisim.erbakan.edu.tr/items/918cf7fb-ab77-442b-a59b-5578aac68483>
- Kazancı, E. *Cumhuriyetten günümüze Türk resminde anne çocuk konulu resimlerin plastik değerler açısından incelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi, Giresun Üniversitesi] Ulusal tez Merkezi <https://acikbilim.yok.gov.tr/handle/20.500.12812/>
- Orhan, A. (2017). *Türk resminde çocuk algısı, analitik çözümlemesi ve Neşet Günel* [Yüksek lisans tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi]. Dokuz Eylül Üniversitesi, Akademik Veri Yönetim Sistemi. <https://avesis.deu.edu.tr/yonetilen-tez/ca56205b-565f-4db6-a2b0-00d9c036429f/turk-resminde-cocuk-algisi-analitik-cozumlemesi-ve-neset-gunal>
- Öner, F. K. (2016). Çağdaş Türk resim sanatında göç teması: Ramiz Aydın örneği. In *Göç üzerine yazın ve kültür incelemeleri* (41-54).
- Seyran, E. (2005). *Mihri Müşfik: yaşamı ve sanatı*, [Yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi]. Marmara Üniversitesi Açık Erişim Sistemi <https://openaccess.marmara.edu.tr/items/1e08976a-4801-4990-b726-60fe3530fd25>
- Tan, M. (2011). *Toplumsal gerçekliğin Türk resim sanatına etkisi* [Yüksek Lisans tezi, Dumlupınar Üniversitesi] Ulusal tez Merkezi <https://acikbilim.yok.gov.tr/handle/20.500.12812/612912>
- Üstünipek, M. (2005). *Cumhuriyet'in İlk Yıllarında Öteki'nin Ressamı Olmak ve Malik Aksel*. [Yüksek lisans tezi, İstanbul Kültür Üniversitesi]. İstanbul Kültür Üniversitesi Açık Erişim Sistemi <https://openaccess.iku.edu.tr/entities/publication/7d8bee34-c8aa-49d4-b4b3-224a86cf8a47>
- Yakın, M. (2015) *Türk resminde Melek Celal Sofu'nun yeri ve önemi* [Yüksek lisans tezi, İstanbul Üniversitesi]. İstanbul Üniversitesi Açık Erişim Sistemi <https://nek.istanbul.edu.tr/ekos/TEZ/41152.pdf>
- Yasinci, S. (2019). *Cumhuriyet'ten günümüze Türk resim sanatında toplumsal statü yansımaları*. [Yükseklisans tezi, Akdeniz Üniversitesi]. Akdeniz Üniversitesi Açık Erişim Sistemi <http://acikerisim.akdeniz.edu.tr/xmlui/handle/123456789/5576>
- Yayan, G. ve Gökoğlu, M. (2020). Türk ressamlarının eserlerinde yer alan çocuk figürlerinin Osman Hamdi döneminden günümüze analizleri. *Türk ve İslam Dünyası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, (24).
- Yektaş, T. (2019). *Çağdaş Türk resim sanatında kadın sanatçılar ve figüratif eğilimler* [Yüksek Lisan Tezi, Altınbaş Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi https://acikbilim.yok.gov.tr/bitstream/handle/20.500.12812/588635/yokAcikBilim_10290763.pdf?sequence=-1
- Yılmaz, E., & Küçükşahin, E. (2017). Fikret Otyam'ın Resimlerinde Halk Sanatının Etkisi: Yerellik ve Evrensellik Bağlamında Bir Değerlendirme. *Art-e Sanat Dergisi*, 10(19), 160-186.

Görsel Kaynakça

Görsel 1. İğüs (2023). *Mimar olmak ya da kadın olmak tezahürleriyle, cumhuriyetin ilk kadın mimarlarından Leyla Asım Turgut*. 5 Aralık 2024 tarihinde <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/3325681> adresinden edinilmiştir.

Görsel 2. Danapınar (2008). *Resim sanatı bağlamında çağdaş Türk sanatında postmodern çocuk imgesi*. 5 Aralık 2024 tarihinde <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/3325681> adresinden edinilmiştir.

Görsel 3. Dökeroğlu (2024). *Bir sanatçı incelemesi: Mihri Müşfik ve portreleri*. 5 Aralık 2024 tarihinde https://sssjournal.com/files/sssjournal/1873053618_18_4-25.ID1011.%20D%C3%B6kero%C4%9Flu_5432-5441.pdf adresinden edinilmiştir.

Görsel 4. Ever (2020). *Türk resminde çocuk tasvirlerinin üslup biçim özellikleri* 5 Aralık 2024 tarihinde https://acikbilim.yok.gov.tr/bitstream/handle/20.500.12812/372872/yokAcikBilim_10325811.pdf?sequence=-1&isAllowed=y adresinden edinilmiştir.

Görsel 5. Ever (2020). *Türk resminde çocuk tasvirlerinin üslup biçim özellikleri*, 5 Aralık 2024 tarihinde https://acikbilim.yok.gov.tr/bitstream/handle/20.500.12812/372872/yokAcikBilim_10325811.pdf?sequence=-1&isAllowed=y adresinden edinilmiştir.

Görsel 6. Yayan ve Gökoğlu (2020). *Türk ressamlarının eserlerinde yer alan çocuk figürlerinin Osman Hamdi döneminden günümüze analizleri*. 5 Aralık 2024 tarihinde <https://avesis.gazi.edu.tr/yayin/409393c2-3488-42f8-b456-bbdc11f29664/turk-ressamlarinin-eserlerinde-yer-alan-cocuk-figurlerinin-osman-hamdi-doneminden-gunumuze-analizleri> adresinden edinilmiştir.

Görsel 7. Ergönül ve Koca (Aralık 2017). *Erken Cumhuriyet Dönemi Resimlerinde Kadın İmgesi,Modernleşme ve Milliyetçilik*. 5 Aralık 2024 tarihinde <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/395336> adresinden edinilmiştir.

Görsel 8. Dalkıran (2020). *Erken cumhuriyet dönemi Türk resminde okuma yazma seferberliğine dair yansımalar*. 5 Aralık 2024 tarihinde <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1832579> adresinden edinilmiştir.

Görsel 9. Çakır (2017). *20. yüzyılın ilk yarısında Türk resminde manzara ve Nazmi Ziya Güran* 5 Aralık 2024 tarihinde https://acikbilim.yok.gov.tr/bitstream/handle/20.500.12812/612418/yokAcikBilim_10140230.pdf?sequence=-1&isAllowed=y adresinden edinilmiştir.

Görsel 10. Dalkıran (2020). *Erken cumhuriyet dönemi Türk resminde okuma yazma seferberliğine dair yansımalar*. 5 Aralık 2024 tarihinde <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1832579> adresinden edinilmiştir.

Görsel 11. Yayan ve Gökoğlu (2020). *Türk ressamlarının eserlerinde yer alan çocuk figürlerinin Osman Hamdi döneminden günümüze analizleri*. 5 Aralık 2024 tarihinde <https://tidsad.com/index.jsp?mod=tammetin&makaleadi=&makaleurl=2f12559e-0fa3-44b1-aac4-1f9c14598644.pdf&key=41655> adresinden edinilmiştir.

Görsel 12. Ever (2020). *Türk resminde çocuk tasvirlerinin üslup biçem özellikleri*, 5 Aralık 2024 tarihinde https://acikbilim.yok.gov.tr/bitstream/handle/20.500.12812/372872/yokAcikBilim_10325811.pdf?sequence=-1&isAllowed=y adresinden edinilmiştir.

Görsel 13. Danapınar (2008). *Resim sanatı bağlamında çağdaş Türk sanatında postmodern çocuk imgesi* 5 Aralık 2024 tarihinde <https://acikbilim.yok.gov.tr/handle/20.500.12812/424684> adresinden edinilmiştir.

Görsel 14. Ever (2020). *Türk resminde çocuk tasvirlerinin üslup biçem özellikleri*, 5 Aralık 2024 tarihinde https://acikbilim.yok.gov.tr/bitstream/handle/20.500.12812/372872/yokAcikBilim_10325811.pdf?sequence=-1&isAllowed=y adresinden edinilmiştir.

Görsel 15. Danapınar (2008). *Resim sanatı bağlamında çağdaş Türk sanatında postmodern çocuk imgesi*. 5 Aralık 2024 tarihinde <https://acikbilim.yok.gov.tr/handle/20.500.12812/424684> adresinden edinilmiştir.

Görsel 16. 5 Aralık 2024 tarihinde https://www.artnet.com/artists/bedri-rahmi-ey%C3%BCbo%C4%9Flu/-anne-ve-%C3%A7ocuk-yY00zMBE_aEDgLqUU144Yg2 adresinden edinilmiştir.

Görsel 17. 5 Aralık 2024 tarihinde <https://www.onlinemuzayede.com/muzayede/14215/47-online-muzayede-cagdas-ve-klasik-sanat-muzayedesini/sayfa/4> adresinden edinilmiştir.

Görsel 18. Baysal (2021). *D grubunun Türk resim sanatında özgünlük açısından önemi* 5 Aralık 2024 tarihinde <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1658549> adresinden edinilmiştir.

Görsel 19. 5 Aralık 2024 tarihinde <https://artdogistanbul.com/pozitif-mutenalastirma/> adresinden edinilmiştir.

Görsel 20. Çete, M. (2020). *Çağdaş Türk resminde çocuk çözümlemeleri* 5 Aralık 2024 tarihinde <https://acikbilim.yok.gov.tr/handle/20.500.12812/373464> adresinden edinilmiştir.

Görsel 21. Aydoğdu (2021). *Çağdaş Türk resminde balon imgesi, Fikret Mualla ve Tuncay Betil örneği* 5 Aralık 2024 tarihinde https://acikerisim.selcuk.edu.tr/items/4319c8ab-6c4a-4e6b-906d-77484f4c_7b84 adresinden edinilmiştir.

Görsel 22. Danapınar (2008). *Resim sanatı bağlamında çağdaş Türk sanatında postmodern çocuk imgesi* 5 Aralık 2024 tarihinde <https://acikbilim.yok.gov.tr/handle/20.500.12812/424684> adresinden edinilmiştir.

Görsel 23. Akçay (2015). *Türk resim sanatında (1908-1930) Erken Cumhuriyet Dönemine kadar ilk ve öncü kadın ressamlar* 5 Aralık 2024 tarihinde <https://openaccess.dogus.edu.tr/xmlui/handle/11376/2589> adresinden edinilmiştir.

Görsel 24. Ertem (2016). *Çocuk dergilerinde sahil ve sokak çocukları* 5 Aralık 2024 tarihinde <https://www.academia.edu/30246578> adresinden edinilmiştir.

Görsel 25. Güvener, Y. (2015). *Eren Eyüboğlu'nun sanatı* 5 Aralık 2024 tarihinde <https://acikbilim.yok.gov.tr/handle/20.500.12812/215603> adresinden edinilmiştir.

Görsel 26. 5 Aralık 2024 tarihinde <https://www.soylentidergi.com/fahrelnissa-zeid-zamansiz-ressam/> adresinden edinilmiştir.

Görsel 27. Güvener, Y. (2015). *Eren Eyüboğlu'nun sanatı* 5 Aralık 2024 tarihinde <https://acikbilim.yok.gov.tr/handle/20.500.12812/215603> adresinden edinilmiştir.

Görsel 28. Öner (2016). *Çağdaş Türk resim sanatında göç teması* 5 Aralık 2024 tarihinde https://www.academia.edu/33287732/B%C3%B6l%C3%BCm_4_%C3%87a%C4%9Fda%C5%9F_T%C3%B Crk_Resim_Sanat%C4%B1nda_G%C3%B6%C3%A7_Temas%C4%B1_Ramiz_Ayd%C4%B1n_%C3%96rne%C4%9Fi adresinden edinilmiştir.

Görsel 29. Aydoğdu (2021). *Çağdaş Türk resminde balon imgesi, Fikret Mualla ve Tuncay Betil örneği*, 5 Aralık 2024 tarihinde <https://acikerisim.selcuk.edu.tr/items/4319c8ab-6c4a-4e6b-906d-77484f4c7b84> adresinden edinilmiştir.

Görsel 30. Aydoğdu (2021). *Çağdaş Türk resminde balon imgesi, Fikret Mualla ve Tuncay Betil örneği*, [Yüksek lisans tezi, Selçuk2 Üniversitesi]. Selçuk Üniversitesi Açık Erişim Sistemi 5 Aralık 2024 tarihinde <https://acikerisim.selcuk.edu.tr/items/4319c8ab-6c4a-4e6b-906d-77484f4c7b84> adresinden edinilmiştir.

Görsel 31. Kazancı (2019). *Cumhuriyetten günümüze Türk resminde anne çocuk konulu resimlerin plastik değerler açısından incelenmesi* 5 Aralık 2024 tarihinde <https://acikbilim.yok.gov.tr/handle/20.500.12812/87436> adresinden edinilmiştir.

Görsel 32. 5 Aralık 2024 tarihinde <http://www.nuriyem.com/eser/s131-148/> adresinden edinilmiştir.

Görsel 33. Orhan (2017). *Türk resminde çocuk algısı, analitik çözümlemesi ve Neşet Günal*. 5 Aralık 2024 tarihinde <https://avesis.deu.edu.tr/yonetilen-tez/ca56205b-565f-4db6-a2b0-00d9c036429f/turk-resminde-cocuk-algisi-analitik-cozumlemesi-ve-neset-gunal> adresinden edinilmiştir.

Görsel 34. Ever (2020). *Türk resminde çocuk tasvirlerinin üslup biçim özellikleri*, 5 Aralık 2024 tarihinde https://acikbilim.yok.gov.tr/bitstream/handle/20.500.12812/372872/yokAcikBilim_10325811.pdf?sequence=-1&isAllowed=y adresinden edinilmiştir.

Görsel 35. 5 Aralık 2024 tarihinde <https://artam.com/muzayede/256-degerli-tablolar-ve-antikalar/nedim-gunsur-1924-1994-bayram-yeri> adresinden edinilmiştir.

Görsel 36. Çete (2020). *Çağdaş Türk resminde çocuk çözümlemeleri*, 5 Aralık 2024 tarihinde <https://acikbilim.yok.gov.tr/handle/20.500.12812/373464> adresinden edinilmiştir.

Görsel 37. Kazancı (2019). *Cumhuriyetten günümüze Türk resminde anne çocuk konulu resimlerin plastik değerler açısından incelenmesi* 5 Aralık 2024 tarihinde <https://acikbilim.yok.gov.tr/handle/20.500.12812/87436> adresinden edinilmiştir.

Görsel 38. Çete (2020). *Çağdaş Türk resminde çocuk çözümlemeleri*. 5 Aralık 2024 tarihinde <https://acikbilim.yok.gov.tr/handle/20.500.12812/373464> adresinden temin edilmiştir.

Görsel 39. 5 Aralık 2024 tarihinde <https://www.galeriartget.com/en/product/6045541/faruk-cimok-ortakoy-tuval-uzerine-yagli-boya-50-x-40-cm-imzali> adresinden edinilmiştir.

Mental Hastalık Rehabilitasyonunda Video Oyunları İçerisindeki Grafiklerin Etkisi:

Journey (2012) Üzerine Bir İnceleme

The Effect of Graphics in Video Games on Mental Illness Rehabilitation: A Review on Journey (2012)

Yağmur Melis Altun, Yüksek Lisans Öğrencisi / Master Student

Hacettepe Üniversitesi / Hacettepe University

Özet

Mental Hastalık Rehabilitasyonunda Video Oyunları İçerisindeki Grafiklerin Etkisi: Journey (2012) Üzerine Bir İnceleme Son yıllarda, video oyunları sadece eğlence aracı olmanın ötesine geçmiş, gelişen oyun sektörüyle beraber mental hastalıkların oyun içerisinde görünürlüğü artmış ve rehabilitasyon süreçlerinde önemli bir rol üstlenerek hastalarda sıklıkla bir kaçış mekanizması olarak da kullanılmaya başlamıştır. Ancak, depresyon gibi ağır vakalarda oyun oynamak, üretkenlik kaygısıyla birleşerek hastanın daha fazla stres yaşamasına neden olabilir. Bu durum, stresin sonucu olarak hastanın daha az şey yapma isteğiyle sonuçlanabilir. Stres yaratan ve yoğun bir şekilde motor becerisi gerektiren oyunlar yerine basit ve anlaşılır görevler, motivasyonu yüksek hikayeler, hastanın kontrolü elinde tutabileceği ortamlar yaratmak, ödül ve ilerleme (level) sistemleri ile hastanın zihinsel gelişimini görselleştirmek ve motivasyon sağlayabilmek bu tür için önem arz etmektedir. Oyun atmosferinin ve grafik unsurlarının, oyunun amacına uygun olması ve hastalar için güvenli bir ortam sağlaması, rehabilite edici oyunların tasarımı açısından önemlidir. Oyun atmosferinin ve grafik unsurlarının, oyunun amacına uygun olması ve hastalar için güvenli bir ortam sağlaması bu türdeki rehabilite edici oyunların tasarımı açısından önemlidir. Journey (2012), oyuncuları gizemli bir çölde yalnız bir karakter olarak yönlendiren, görsel ve duygusal bir deneyim sunan bir video oyunudur. Oyun, keşif, etkileşim ve iş birliğine dayalı bir yapıya sahiptir. Minimalist grafikleri ve etkileyici müziğiyle, oyuncuların oyun ile derin bir bağ kurmasını sağlar. Bu araştırmanın amacı, Journey (2012) oyununun grafikleri üzerinden video oyunlarındaki grafiklerin, renk, akışkanlık, tatmin edicilik gibi unsurlar bakımından nasıl geliştirilebileceğini ve oyuncuda bıraktığı etkilere göre mental hastalıkların rehabilitesinde nasıl bir rol üstlenebileceğini ortaya koymaktır.

Anahtar Kelimeler: Mental hastalık, Rehabilitasyon, Video oyunları, Oyun tasarımı, Atmosfer tasarımı, Duygusal deneyim, Etkileşim

Abstract

In recent years, video games have gone beyond being just a means of entertainment, with the developing game industry, the visibility of mental illnesses in games has increased and they have started to play an important role in rehabilitation processes and are often used as an escape mechanism for patients. However, in severe cases such as depression, playing games can cause the patient to experience more stress, combined with productivity anxiety. This situation can result in the patient wanting to do less as a result of stress. Instead of stressful games that require intense motor skills, simple and understandable tasks, highly motivating stories, creating environments where the patient can maintain control, visualizing the mental development of the patient with reward and progress (level) systems and being able to provide motivation are important for this type of games. It is important for the design of rehabilitative games that the game atmosphere and graphic elements are suitable for the purpose of the game and provide a safe environment for patients. It is important for the design of this type of

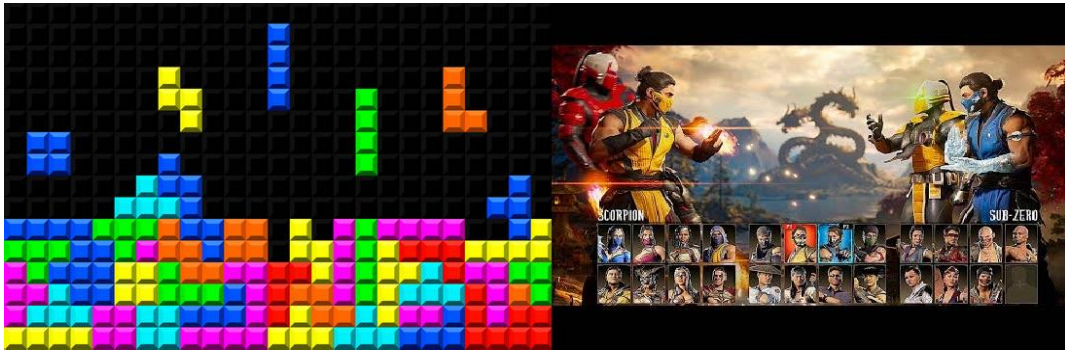
rehabilitative games that the game atmosphere and graphic elements are suitable for the purpose of the game and provide a safe place for patients. Journey (2012) is a video game that guides players as a lone character in a mysterious desert and offers a visual and emotional experience. The game has a structure based on exploration, interaction and cooperation. With its minimalist graphics and impressive music, it allows players to establish a deep connection with the game. The purpose of this research is to reveal how the graphics in video games can be improved in terms of elements such as color, fluidity and satisfaction through the graphics of the game Journey (2012) and how they can play a role in the rehabilitation of mental illnesses according to the effects they leave on the player.

Keywords: Mental illness, Rehabilitation, Video games, Game design, Atmosphere design, Emotional experience, Interaction

Video Oyunları

Video oyunları, dijital bir cihaz aracılığıyla oynanan, grafik, ses ve bazen de hikâye unsurları içeren etkileşimli bir eğlence türüdür. Oyuncular, bilgisayar, oyun konsolu, mobil cihazlar ve sanal gerçeklik gibi çeşitli platformlarda genellikle bir karakteri ya da bir nesneyi kontrol ederek oyun içi görevleri yerine getirir, bulmacaları çözer veya diğer oyuncularla ya da yapay zekâya karşı rekabet ederler. Başlangıçta yalnızca eğlence amaçlı tasarlanmış olsalar da video oyunları günümüzde oyuncuların zihinsel, duygusal ve sosyal deneyimlerini şekillendiren güçlü bir etkileşim platformuna evrilmiştir.

Bu dönüşümün sonucunda video oyunları, oyun bağımlılığı gibi zihinsel hastalıklara sebebiyet verebilir. Porter e Goolkasian'ın 2019'da yaptığı bir araştırmada iki farklı grup insanın stres deneyimleri oynadıkları oyuna göre farklı olduğu gözlemlenmiştir. Bir grup dövüş oyunu olan Mortal Kombat oynarken diğer grup puzzle oyunu olan Tetris'i oynamıştır. Araştırmacılar Mortal Kombat oynayan grubun kardiyovasküler stres yaşarken Tetris oynayan grubun ise bu stresi yaşamadığını ortaya koymuşlardır.



Görsel 1. <https://stock.adobe.com/tr/search?k=tetris+game> Erişim Tarihi: 30.11.2024

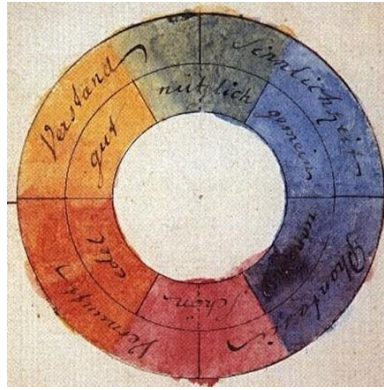
Görsel 2. <https://stock.adobe.com/tr/search?k=tetris+game> Erişim Tarihi: 30.11.2024

Böylelikle oyun bağımlılığı, oyunlardan ziyade oynanılan oyunun içeriğiyle de ilişkilendirilebilir. Ayrıca oyun oynama alışkanlıkları da bağımlılığı etkileyen faktörlerden biri olduğu için kişinin video oyunlarını mental hastalıkları için rehabilitasyon aracı olarak kullanmadan önce oyunları kaçış mekanizması olarak kullanmaması, bu alışkanlıklarını kontrol altına alması ve profesyonel bir gözetim altında olması da önemlidir. Tüm bu olumsuz sonuçlara sebebiyet verebilecek süreçler aşıldığında video

oyunları, bireylerin zihinsel sağlığı, bilişsel gelişimi ve sosyal becerilerinin gelişimi gibi birçok konuda da bireye yardımcı olmaktadır. Önemli olan nokta hastaya doğru oyunlarla yönlendirme yapılması ve sürecin kontrol edilmesidir çünkü insan, görsel bir varlık olarak dünyayı algılamakta renkler, sesler ve hareketlerden doğrudan etkilenir

Renk Teorisi

Renk ve psikolojinin arasındaki bağlantı uzun yıllardır akademik ilginin merceği altındadır, hatta Alman şair Johann Wolfgang von Goethe eseri Renk Teorisi'nde, renk algısının duygusal deneyim üzerindeki etkilerini incelemiş ve renkleri artı ve eksi renkler olarak kategorize etmiştir. Kırmızı-sarı, canlı, sıcak gibi olumlu duygular uyandırırken, Eksi renkler yani mavi-kırmızı, huzursuz, endişeli ve soğuk gibi olumsuz duyguları uyandırdığını eserinde belirtmiştir.



Görsel 3. <https://www.openculture.com/2024/04/goethes-theory-of-colors-the-1810-treatise-that-inspired-kandinsky-early-abstract-painting.html> Erişim Tarihi : 30.11.2024

Goethe'nin spekülasyonları yirminci yüzyılda psikiyatrist Kurt Goldstein tarafından genişletilmiştir. Goldstein (1942), Goethe'nin fikirlerini kendi klinik gözlemleriyle bütünleştirerek renk algısının vücutta, insanların duygularında, bilişsel odaklarında ve motor davranışlarında açıkça görülen fizyolojik tepkiler ürettiğini ileri sürmüştür. Kırmızı ve sarının uyarıcı, dışa dönük bir odaklanmayı teşvik eden ve güçlü bir eylem üreten renkler olduğu, yeşil ve mavinin ise rahatlatıcı, içe dönük bir odaklanmayı teşvik eden ve sakin ve istikrarlı bir eylem üreten renkler olduğu bu çalışmayla birlikte öne sürülmüştür.

Bu araştırmalarla beraber günümüze kadar gelen süreçte renk teorisi kabul görmeye ve sanat terapisi gibi belli amaçlarla kullanılmaya başlanmıştır. Sanat terapisi, bir uzman psikolog eşliğinde aktif sanat üretimi ve yaratıcı süreçlerin ele alındığı, kişinin duygu ve düşüncelerini sanatın farklı yolları ile açığa çıkarıp kendisini ifade etme alanı bulduğu bütüncül bir terapi yöntemidir. [Lith, Van Threresa 2015]

Hareketli Grafikler

Renklerin, hareket kombinasyonlarıyla birleşmesi durumunda hareketli grafikler ortaya çıkar ve bu grafikler beyinde duygusal tepkilerin oluşmasını sağlayan limbik sistemi uyarır. Bu uyarılmayla beraber, hareketli grafikler olumlu veya olumsuz duyguları tetikleyebilir, bu da grafiklerin izleyicinin ruh hali üzerindeki etkisini artırır.

Bazı hareketli grafikler, özellikle yavaş ve ritmik hareketlerle tasarlanmış olanlar, beyinde stres azaltıcı bir etki de yaratabilir. Bu tür grafikler, rahatlama tepkilerini tetikleyerek kortizol gibi stres hormonlarının seviyesini düşürmeye yardımcı olur.

Stres Azaltıcı Video Oyunları

Gelişen dijital oyun sektörüyle beraber, stres azaltıcı, rahatlatıcı gibi vaatlerle birçok oyun piyasaya sürülmüştür. Özellikle mental hastalıkların spektrumlarında stres ve kaygı bozukluğu sıklıkla görünen bir olgu olduğundan bu tip oyunlar zihinsel hastalıklarla mücadele eden birçok oyuncu tarafından ilgi görmüştür.

Oyunlar sıklıkla gerçek dünyadan uzaklaşma ve kafa dağıtma aracı olarak kullanılırken bireyin kontrolü elinde tutma ve rahatlama ihtiyaçlarını da gidermektedir. Fakat depresyon gibi ağır vakalarla karşılaşıldığında birey kendini hiçbir şey yapamayacak durumda bulabilir ve stres yapabileceği ufak durumlardan bile geri kaçabilir. Journey (2012) oyunu Steam gibi oyun platformlarının değerlendirmelerinde bu durumdan mustarip birçok oyuncunun kendisine iyi geldiğini belirttiği ve önerdiği bir oyun olarak karşımıza çıkmaktadır.

Journey (2012)

Journey, Thatgamecompany tarafından geliştirilen ve 2012'de yayımlanan, görsel-işitsel olarak etkileyici ve duygusal bir keşif oyunudur. Journey'de, oyuncu, çölün ortasında uyanan, yüzü örtülü ve kırmızı bir pelerin giymiş bir karakteri kontrol eder. Amaç, ufukta parlayan, devasa bir dağın zirvesine ulaşmaktır. Oyun, oyuncuya hiçbir açık talimat ya da diyalog sunmaz; hikâye, çevre tasarımı, görseller ve duygusal bir müzik eşliğinde dolaylı olarak anlatılır. Journey, genellikle insan yaşamının bir metaforu olarak yorumlanır. Yalnızlık, keşif, iş birliği ve hedefe ulaşma temalarını işler.



Görsel 4. https://store.playstation.com/tr-tr/product/EP9000-CUSA00470_00-JOURNEYPS4061115

Erişim Tarihi: 30.11.2024

Atmosfer Tasarımı

Renk paleti ve hareketli grafikleri açısından Journey'nin görsel dünyası, sakin ve geniş açık alanlarla dolu, pastel tonların ağırlıkta olduğu bir tasarıma sahiptir. Bu renk paleti ve yumuşak animasyonlar, oyuncularda rahatlama ve huzur hissi uyandırır. Minimalist tasarım ve estetik sadelik,

oyuncuların karmaşadan uzak bir deneyim yaşamasını sağlar. Bu tür tasarımlar, zihinsel yorgunluğu azaltarak oyuncuların konsantrasyonunu ve duygusal dengesini geliştirebilir.

Oyunun ilk kısmında oyuncuyu sıcak renklerden oluşan bir çöl karşılar, oyuncu karakterle keşif yapmaya ve oyunu öğrenmeye başlar fakat daha sonra hikâyenin akışıyla birlikte bulunduğu ortamların renkleri ve atmosferi sık sık değişir. Aydınlık ve sıcak bir ortamda başlanılan macera, hikâye ilerledikçe zorlaşmaya ve atmosfer olarak daha çok karamsar hale gelmeye başlar fakat tüm bu zorlu sürecin sonunda gökyüzü yine aydınlık halini geri alır.

Oyunun değişen mekânlarındaki sıcak tonlar huzur ve mutluluk hissi yaratırken, soğuk tonlar melankoli ve yalnızlık hissini pekiştirebilir. Goldenstein'in renk teorisinde belirttiği gibi sıcak tonlar güçlü dışa dönük eylemler doğururken, soğuk tonlar ise içe dönük istikrarlı eylemler doğurabilir. Bu duygusal arka plan, oyuncuların hikâye ile daha derin bir bağ kurmasına yardımcı olur.

Karakterin hareketleri ve çevresel değişiklikler, hikâyenin akışını doğal bir şekilde iletir. Oyuncular, karakterin duygusal durumunu ve hikâyenin gelişimini grafiklerden anlayarak, olayların daha etkili bir biçimde anlatılmasını ve kendi iç dünyasıyla birlikte daha iyi bir empati kurmasını sağlar.

Journey'nin dünyası, hareketli ve etkileşimli unsurlar içerir. Rüzgâr, kum fırtınaları ve diğer çevresel efektler, atmosferin derinliğini artırır. Bu dinamik yapılar, oyuncunun keşif deneyimini zenginleştirir. Bu yapılara ek olarak animasyonların akıcılığı ve bu animasyonlara eşlik eden ses ve müzikler kişinin oyun atmosferine girmesine büyük ölçüde yardımcı olmaktadır.

Oyun Mekanikleri

Oyunun mekaniklerinden biri de oyuncunun uzun süre oyunda hareketsiz kalmasıyla gerçekleşir; karakter bulunduğu yerde meditatif bir duruş alır ve oyuncuya manzarayı izlemeye ve bir süreliğine durmaya davet eder.



Görsel 5. Journey 2012 Oyun İçi Görüntü Erişim Tarihi: 27.11.2024

Durağanlık genellikle tembellik gibi olumsuz durumlarla ilişkilendirilse de stres ve kaygı bozukluğu yaşayan bireyler için ulaşılması zor bir durum olabilir, oyun böylelikle kişiye bu deneyimi yaşatır. Oyunun bu yönü, kaygı yönetimi ve stres azaltma programlarında kullanılabilmesi için bir örnek teşkil edebilir.

Grafiksel Anlatım

Oyunlardaki bazı grafiksel unsurlar sembolik anlamlar taşır. Örneğin, karakterin karşılaştığı zorluklar ve bu süreçte değişen çevre, büyüme ve dönüşüm temalarını temsil eder. Bu tür grafiksel anlatım, hikâyenin derinliğini artırarak oyuncuların düşünsel ve duygusal katılımını teşvik eder.

Journey oyununda bu grafiksel anlatım karakterin kıyafetiyle işlenmiştir. Belirli bulmacaları çözüp oyunda ilerledikçe karaktere bir atkı eklenir. Her ilerlemede bu atkı uzar. Bu görselleşme kişiyi ilerleme deneyiminin görselleştirilmesidir. Atkı, uçuş kabiliyetiyle beraber gelir fakat uçabilmek için atkının başka atkılara yaklaşarak güç toplaması gerekir. Bu güç toplama çevredeki atkıdan olmuştur hayvanlarla da toplanılabilir, olduğu yerden ayrılmış ya da hapsedilmiş küçük atkı parçalarıyla da toplanılabilir ya da beraber oynanılan kişinin atkisinden da güç bulabilir.



Görsel 6. <https://journey-archive.fandom.com/wiki/Scarf> Erişim Tarihi: 01.12.2024

Bu atkı kişinin mental durumunu ve yardım arama ihtiyacının giderilmesi konusunda bir görselleşme olarak oyun mekaniklerinde yer edinir. Karakterin atkısı uzadıkça uçuş kabiliyeti de gelişir ve daha yükseğe ulaşır bu deneyim kişide yardım alarak veya yardım ederek ve bulunulan durumun içerisinde ilerleme kaydettikçe özgürleşme ve daha iyiye gitme hissiyatı uyandırabilir. Bu görselleşme birden fazla kez oyunu oynandığında kıyafetin üzerindeki motiflerin çoğalmasıyla da pekişir. Kişi kendi hayatı için de oyunda olduğu gibi ilerleme kaydetmesi gerektiği düşüncesini benimseyebilir.

Oyunda zorluklarla karşılaşılan belli durumlarda kişi ya da oyunda beraber bulunduğu kişi atkısının bir bölümünü ya da tamamını kaybedebilir, bu tip durumlarda yardımlaşmak ve pes etmeden devam etmek önemlidir çünkü oyuncu devam ederse yenilgiye uğrayacaktır fakat yine de içindeki gücü tekrar bularak atkısını kazanmak için bir şansı da kazanacaktır, böylelikle oyun pes etmeden devam etmenin önemini vurgular.

Çok Oyuncu Modu

Journey aynı zamanda çok oyunculu özelliği ile sosyalleşme konusunda oyuncuya diğer oyunlara kıyasla çok daha farklı bir deneyim sunar. Oyuncular birbirleriyle sistem tarafından rastgele eşleştirilir ve kendilerinin birbirlerini bulma ve keşfetme deneyimi sunar. Oyunda bireyin bir ya da daha fazla oyuncuyla beraber oyunu deneyimleme şansı vardır, oyuncuların isimleri, cinsiyetleri ve benzer diğer bilgileri verilmez. Diğer oyunları aksine sesli ya da yazılı sohbet seçeneği de bulunmamaktadır, böylelikle evrensel bir iletişim şekli olan müzik ve notalar tek iletişim yolu haline gelir. Bu özellik sosyalleşme konusunda stres ve kaygı yaşayan bireyler için stresi azaltan bir özellik olarak kabul edilebilir.

Oyun içerisinde aynı zorlukları yaşayan kişiler, birbirlerine destek olurken yalnızlık hissinden uzaklaşır ve kendilerini, stresli durumların etkilerinden arındırılmış bir sosyalleşme deneyiminin içinde bulurlar. Oyun ara sahnelerde oyuncuların yolculuğunu resmederken kişileri yol arkadaşlarıyla beraber resmeder ve yalnız olmadıklarını hatırlatır.

Oyun kendini tekrar eden bir döngüden oluşmaktadır. Oyunu bitirdiğinizde kişiyi tekrar aynı yerde aynı şekilde doğurur. Fakat her oyun farklı oyuncularla eşleştirildiği için her deneyim farklıdır. Oyunu birden çok kez oynayıp tüm bulmacalarını çözdükten sonra karakterin kıyafetine semboller eklenir ve en son aşamada her görevi bitirdiğinizde karaktere beyaz bir kıyafet verilir ve oyun tekrar baştan başlar. Oyun özünde aynı olsa da kazanılan bu beyaz kıyafet oyuncuda farklı bir rolü olduğu izlenimiyle sonuçlanabilir, kişi artık deneyim sahibidir ve bu kez amacı, yeni oyunculara yol göstermektir. Bu yolla kişide sosyalleşme ve yardımlaşma deneyimi pekişir.



Görsel 7. <https://tr.pinterest.com/pin/59180182577609541/> Erişim Tarihi: 01.12.2024

Oyun, isminde de vurguladığı gibi, önemli olanın varış noktası değil, bu noktaya ulaşma süreci olduğunu; her yolculuğun kendine özgü ve farklı olduğunu, ayrıca bu süreçte hiçbir zaman yalnız hissetmemesi gerektiğini hikayesi ve görselleriyle etkileyici bir şekilde yansıtmıştır.

Sonuç

"Journey", görsel-işitsel uyarıcıların duygusal ve bilişsel sağlığı destekleyebileceğini gösteren başarılı bir örnektir. Journey, mental sağlık rehabilitasyonunda video oyunu içerisindeki grafiklerin olumlu etkilerine yönelik araştırmalar için bir temel oluşturabilir. Ayrıca, stres azaltıcı ve zihinsel sağlık desteği sunması hedeflenen oyunların tasarımında psikoloji uzmanları ile oyun tasarımcılarının iş birliğini teşvik eden bir örnek olarak da değerlendirilebilir.

Kaynakça

Anderson C. A. (2004). An update on the effects of playing violent video games. J. Adolesc. 27 113–122. 10.1016/j.adolescence.2003.10.009

Barrey A. (2015) Revisiting journey: A Game that soothes the chronically anxious
<https://www.nymgamer.com/?p=10201> Accessed 28.11.2024

Ballard M. E., Robert H. H., Panee C. D., Nivens E. E. (2006). Repeated exposure to video gameplay results in decreased blood pressure responding. Media Psychol. 8 323–341. 10.1207/s1532785xmep0804_1

Ballard M. E., Wiest J. R. (1996). Mortal kombat: The effects of violent videogame play on males' hostility and cardiovascular responding. J. Appl. Soc. Psychol. 26 717–730. 10.1111/j.1559-1816.1996.tb02740.x

Bartlett C. P., Rodeheffer C. (2009). Effects of realism on extended violent and nonviolent video game play on aggressive thoughts, feelings, and physiological arousal. Aggress. Behav. 35 213–224. 10.1002/ab.20279

Hasan Y. (2015). Violent video games increase voice stress: an experimental study. Psychology. Pop. Media Cult. 6 74–81

Dolan E. W. (2016) Stress-related hormone cortisol shows significant decrease following just 45 minutes of art creation <https://www.psypost.org/skill-level-making-art-reduces-stress-hormone-cortisol/> Accessed 28.11.2024

Iowa State University (2018). Playing video games to cope with anxiety may increase risk for addiction <https://medicalxpress.com/news/2018-10-video-games-cope-anxiety-addiction.html> Accessed 28.11.2024

Kabir. L. (2020) Do Games Reduce Stress <https://www.healthygamer.gg/blog/do-video-games-reduce-stress> Accessed 28.11.2024

Kaimal, G., Ray, K., & Muniz, J. (2016). Reduction of cortisol levels and participants' responses following art making. Art Therapy, 33(2), 74–80. <https://doi.org/10.1080/07421656.2016.1166832>

Massachusetts General Hospital. (2007, July 4). Most middle-school boys and many girls play violent video games. ScienceDaily. Retrieved November 28, 2024 from www.sciencedaily.com/releases/2007/07/070703172538.htm

Porter AM, Goolkasian P. Video games and stress: How stress appraisals and game content affect cardiovascular and emotion outcomes. Front Psychol. 2019 May 7;10:967. doi: 10.3389/fpsyg.2019.00967. PMID: 31133924; PMCID: PMC6524699.

Pittman R. Journey's emotional impact and games as an art form, <https://www.snackbar-games.com/features/journeys-emotional-impact-and-games-as-an-art-form/> Accessed 28.11.2024

Van Lith, T. (2015). Art making as a mental health recovery tool for change and coping. Art Therapy, 32(1), 5–12. <https://doi.org/10.1080/07421656.2015.992826>

Görsel Kaynakça

Görsel 1. <https://stock.adobe.com/tr/search?k=tetris+game> Erişim Tarihi : 30.11.2024

Görsel 2. <https://stock.adobe.com/tr/search?k=tetris+game> Erişim Tarihi : 30.11.2024

Görsel 3. <https://www.openculture.com/2024/04/goethes-theory-of-colors-the-1810-treatise-that-inspired-kandinsky-early-abstract-painting.html> Erişim Tarihi: 30.11.2024

Görsel 4. https://store.playstation.com/tr-tr/product/EP9000-CUSA00470_00-JOURNEYPS4061115 Erişim Tarihi : 30.11.2024

Görsel 5. Journey 2012 Oyun İçi Görüntü Erişim Tarihi: 27.11.2024

Görsel 6. <https://journey-archive.fandom.com/wiki/Scarf> Erişim Tarihi: 01.12.2024

Görsel 7. <https://tr.pinterest.com/pin/59180182577609541/> Erişim Tarihi: 01.12.2024

Hareketli Grafiklerde Karışık Malzeme Kullanımı

Use of Mixed Materials in Motion Graphics

Süeda Karaş, Yüksek Lisans Öğrencisi / Master Student &

Prof. Dr. Özden Pektaş Turgut / Professor, PhD

Hacettepe Üniversitesi / Hacettepe University

Özet

Hareketli grafik, belirli bir zaman dilimi içinde verilerin ve bilgilerin görsel olarak sunulmasına izin veren dinamik bir grafik türüdür. Film jenerikleri, stop motion, eğitim videoları, bilgi grafikleri, web tasarımı, oyun tasarımı ve kinetik tipografi gibi pek çok alanda kullanılabilir. Belirli veya deneysel nesnelerin bir araya gelmesiyle de oluşturulabilmektedir. Özellikle stop motion, karışık teknik (mixed media) ve kolaj tekniği kullanılarak oluşturulan hareketli grafiklerde, fotoğraf, çizim, boyama ve çeşitli hamur nesneleri gibi farklı malzemelerin bir arada kullanılması sanatçılar için bir özgürlük alanı oluşturmuştur. 1950'lerde ortaya çıkan malzeme odaklı hareketlilik, plastik sanatlarda "mix media" (karışık teknik) olarak bilinen bir türün gelişmesine yol açmıştır. Bu terim, temel olarak plastiğin kendi alanı dışında kullanılması anlamına gelir. Bu tür öncelikle ressamlar ve heykeltıraşlar tarafından eserlerinde kâğıt ve buluntu nesnelerle birlikte tekstil malzemelerinin kullanılmasıyla ortaya çıkmıştır (Akçam, T. C., & Şirin Yaşar, N.,2023). Nesnelerin kullanımıyla yapılan betimlemeler, kolaj gibi yeni arayışların bir ürünü olarak ortaya çıkmıştır. Bu süreç, mesaj iletmek için çeşitli yolların kullanılabilceğini ve bu yöntemlerin daha etkili sonuçlar doğurabileceğini gösteren somut örnekler sunmaktadır. Bu tekniklerle yapılan hareketli grafikler görselin algılanması ile belleğe kaydedildikten sonra hissedilerek izleyici etkileşimini artırmakta, izleyicinin dikkatini çekmekte, aktarılan duygu ve verinin daha etkili bir şekilde iletilmesine olanak sağlamaktadır. 20. yüzyılın başlarında fotoğrafın keşfiyle birlikte gazetede fotoğrafın kullanımının artmasıyla kolaj ve karışık teknikler (mixed media), canlandırmanın biçimlendirilmesinde önemli bir rol oynamaya başlamıştır. Bu durum, birçok sanatçının yenilikçi denemelere yönelmesi için pek çok fırsat yaratmıştır (Dursun, 2013). Kubizmin kurucularından olan Picasso 1913 yılında kolaj tekniği ile ürettiği "Bottle of Vieux Marc, Glass, Guitar and Newspaper " eseri ile kolaj tekniğinin öncülerinden olarak dijital kolaja temel oluşturmuştur. Farklı nesnelerin sanat eserlerinde kolaj ve karışık teknik (mixed media) olarak kullanılması ile animasyonda da bu arayışa girilmiştir. Silüet animasyonunun ilk öncülerinden biri olan Lotte Reiginer tarafından yapılan 1961 yapımlı "Prince Frog" animasyonu hareketli grafiklerde bu teknikler bakımından önemli örneklerden biridir. Günümüzde ise 2018 yılında kolaj ve stop motion tekniği ile üretilen "Parker Bossley – Chemicals" müzik videosu örnek verilebilir. Küreselleşen dünya ile birlikte oluşan günümüz dijital medyasının bir getirisi olarak özellikle sosyal medya mecralarında Noonglow Studio ve Andre Godinez gibi birçok sanatçı hareketli grafik içeriği üretmekte ve paylaşmaktadır. Bütün örnekleri göz önüne aldığımızda bu mecralarda paylaşılan videolar gün geçtikçe özgünleşmekte ve deneysel bir yaklaşım olarak görülen karışık teknik (mixed media), kolaj, stop motion gibi farklı teknikler birlikte kullanılarak izleyicinin dikkatine sunulmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Hareketli grafik, Mixed media, Stop motion, Kolaj, Deneysel tasarım

Abstract

Motion graphics are a dynamic type of graphic that allows for the visual presentation of data and information over a specific period of time. They can be utilized in various fields, such as film credits, stop

motion, educational videos, infographics, web design, game design, and kinetic typography. These graphics can also be created by combining specific or experimental objects. Particularly motion graphics created using stop motion, mixed media, and collage techniques allow artists to experiment with different materials, such as photographs, drawings, and various clay objects, providing them a space for creative freedom. The emergence of material-focused mobility in the 1950s led to the development of "mixed media" in plastic arts. This term refers to the use of materials outside their traditional domains. Primarily this genre arose from the use of paper and found objects alongside textiles by painters and sculptors (Akçam et al.; N., 2023). Descriptions made using objects emerged as a product of new pursuits such as collage. This process offers concrete examples demonstrating that various methods can convey messages, often resulting in more effective outcomes. Motion graphics produced through these techniques enhance viewer interaction by being perceived visually and stored in memory, capturing attention and allowing emotions and data to be communicated more effectively. In the early 20th century, the discovery of photography and its increasing use in newspapers began to play a significant role in shaping animation with collage and mixed techniques. This trend provided numerous opportunities for artists to engage in innovative experiments (Dursun, 2013). Pablo Picasso, a founder of Cubism, laid the groundwork for digital collage with his 1913 work "Bottle of Vieux Marc, Glass, Guitar and Newspaper." This exploration of collage and mixed media also extended to animation, with Lotte Reiniger's 1961 film "Prince Frog" as an essential example. Today, an example is the music video 'Parker Bossley – Chemicals,' produced in 2018 using collage and stop motion techniques. Many artists, like Noonglow Studio and Andre Godinez, create and share motion graphic content on social media in our globalized world. As a result, the videos are becoming more original, combining various experimental techniques such as mixed media, collage, and stop motion to capture the audience's attention.

Keywords: Motion graphics, Mixed media, Stop motion, Collage, Experimental design

Giriş

Düşünce ve duyguların ses, vücut dili ve yazılı ifadeler gibi farklı araçlarla paylaşıldığı, bireylerin birbirleriyle etkileşimde bulunduğu toplumsal süreç, iletişimin temelini oluşturur. İnsanın yaşadığı ortam iletişimi zorunlu kılar. Eski çağlardan günümüze insanlar, iletişim kurmak, hayatlarını anlamlandırmak ve kaydetmek için görselliği kullanmışlardır. Mağara resimleri insanlık tarihinin ilk görsel iletişim araçları olarak kabul edilmiştir. O günden bugüne baktığımız, gördüğümüz, izlediğimiz her şeyde bir görsellik ararız. Günümüzde gelişen teknoloji ile ilerleyen dünyamızda da görsellik, geçmişte olduğu gibi bugünümüzde de her alanda bulunmaktadır. Grafik tasarım bir iletişim aracı olarak görselliği, sanat ve teknoloji ile oluşturma sürecidir. Hareketli grafik ise belirli bir zaman dilimi içinde verilerin ve bilgilerin görsel olarak sunulmasına izin veren dinamik bir grafik türüdür.

Hareketli grafik, grafik sanatının imkanlarını fotoğraf, video ve sinema ile birleştirerek çok geniş bir kullanım alanına sahip bir tasarım türüdür. Animasyon (canlandırma) ilkesi, hareketli tasarımların temelini oluşturur (Curran'dan aktaran Kızıl 2021: 4). Hareketli grafiklerin kullanım alanları çeşitlidir. Film jenerikleri, stop motion, eğitim videoları, bilgi grafikleri, web tasarımı, oyun tasarımı ve kinetik tipografi gibi pek çok alanda kullanılabilir.

20. yüzyılın başlarında Avrupa'da Sürrealizm ve Dadaizm gibi birçok akımda grafik tasarım da dahil olmak üzere deneysel hareketli çalışmalar üretilmeye başlanmıştır. Salvador Dali, Man Ray, Fernand Léger gibi sanatçılar hareketli sanata ve hareketi bir sanat eserine dönüştürmeye büyük bir ilgi göstermişlerdir (Sito, 2015: 11).

Günümüzde de özellikle stop motion, karışık teknik (mixed media) ve kolaj tekniği kullanılarak oluşturulan hareketli grafiklerde, fotoğraf, çizim, boyama ve çeşitli hamur nesneleri gibi farklı malzemelerin bir arada kullanılması sanatçılar için bir özgürlük alanı oluşturmuştur. Kendilerini daha iyi ifade etmeleri için bir alan sağlamıştır.

Karışık Teknik (Mixed Media)

1950'lerde ortaya çıkan malzeme odaklı hareketlilik, plastik sanatlarda "mixed media" (karışık teknik) olarak bilinen bir türün gelişmesine yol açmıştır. Bu terim, temel olarak plastiğin kendi alanı dışında kullanılması anlamına gelir. Bu tür öncelikle ressamlar ve heykeltıraşlar tarafından eserlerinde kâğıt ve buluntu nesnelerle birlikte tekstil malzemelerinin kullanılmasıyla ortaya çıkmıştır (Akçam, T. C., & Şirin Yaşar, N.,2023).

Bu bağlamda yeni arayışların bir ürünü olarak nesnelerin kullanımı ile eserlerde daha özgür bir anlatım dili oluşturulmuştur. Plastik sanatlarda yer alan "mixed media" terimindeki "media" kelimesinin doğru anlaşılabilmesi için öncelikle İngilizce'deki "medium" kavramının incelenmesi gerekmektedir. Bu sözcük İngilizce'ye Latince'den geçmiştir. İngilizce'de media kelimesi " basın ve yayın araçları" anlamına gelmektedir. Latince'de ise media kelimesi "araçlar, araçlar" anlamına gelmektedir. Bu kelime Latince'de bulunan medium yani "aradaki şey, araç" kelimesinin çoğuludur. İngilizce'deki "Medium" terimi, bir sanatçının eserini yaratırken kullandığı malzemedir. Örneğin, Michelangelo'nun "David" (1501-1504) heykelinde kullandığı "medium" mermerdir. Bunun dışında aynı terim, farklı sanat türlerini tanımlamak için de kullanılmaktadır. Örneğin, resim ve heykel birbirinden ayrı birer "medium"dur. Bu nedenle, İngilizce literatürde belirli bir sanat türünü ifade eden "medium" terimi, aynı zamanda belirli bir sanatsal malzemeyi tanımlamak için de kullanılabilir. Eğer bir sanat eserinde birden fazla "medium" kullanılıyorsa, bu eser "mixed media" olarak tanımlanmaktadır (Esaak, 2019). Bu bağlamda karışık teknik (mixed media), sanatçının birden fazla malzeme veya teknik kullanarak bir eseri oluşturduğu bir yaklaşımdır. Bu yöntem, farklı sanat malzemelerinin (medium) bir araya getirilmesiyle oluşturulan eserleri ifade eder. Bu teknik bir sanat eserinin sadece geleneksel bir malzeme ile değil, farklı materyallerin ve araçların birleşimiyle şekillendiği bir yaratım sürecini anlatmaktadır. Bu yaklaşım, sanatçılara daha geniş bir ifade alanı sunmaktadır ve eserlerin hem fiziksel hem de görsel açıdan daha zengin ve katmanlı olmasını sağlamaktadır.

"Mixed media" teriminin Türkçe karşılığı olarak kullanılan "karışık teknik" veya "karışık malzeme" ifadeleri, genellikle iki farklı şekilde kullanılmaktadır. Bunlardan biri, 20. yüzyılda farklı malzemelerin veya tekniklerin bir araya getirilerek oluşturulan sanat formudur. Örneğin yağlıboya, kolaj ve suluboya gibi tekniklerin bir arada kullanıldığı bir sanat eserinde, bu teknik "karışık teknik" olarak adlandırılmaktadır. Diğer anlamı ise, birden fazla disiplinin birleşiminden ortaya çıkan sanat formudur (Keser, 2009, s.180).

Hareketli Grafiklerde Karışık Malzemenin Bir Arada Kullanımı

20. yüzyılın başlarında fotoğrafın keşfiyle birlikte gazetede fotoğrafın kullanımının artmasıyla kolaj ve karışık teknikler (mixed media), canlandırmanın biçimlendirilmesinde önemli bir rol oynamaya başlamıştır. Bu durum, birçok sanatçının yenilikçi denemelere yönelmesi için pek çok fırsat yaratmıştır (Dursun, 2013).

Kubizmin kurucularından olan Pablo Picasso ilk kolaj uygulamalarını gerçekleştiren temsilcilerden biridir. Kolaj kübizm için önemli ifade biçimlerinden biri olmuştur ve dijital kolaja önayak olmuştur. Örnek olarak Picasso'nun 1913 yılında ürettiği "Bottle of Vieux Marc, Glass, Guitar and Newspaper" eseri verilebilir. Bu eserinde Picasso, kolaj ve çizimlerin kullanıldığı bir kompozisyon kullanmıştır. Eserin isminden de anlaşıldığı üzere nesne olarak şişe, kadeh, gitar ve gazeteyi masa üzerinde konumlandırmıştır. Masanın üzerindeki geometrik ince çizgiler kompozisyonu desteklemektedir. Kolaj, fügen ve mürekkep ile yaptığı bu eser karışık malzeme açısından önemli örnekler arasında yer almaktadır.



Görsel 1. Pablo Picasso, Bottle of Vieux Marc, Glass, Guitar and Newspaper, 1913 (sol), Viking Eggeling, Symphonie Diagonale, 1923 (sağ).

20. Yüzyılın ikinci çeyreğinde üretilen hareketli grafiklerde De Stijl, Gerçeküstçülük, Dada ve Süprematizm gibi akımların etkisi görülmeye başlamıştır. İlk deneysel hareketli grafik olarak kabul edilen 1923 yılında Viking Eggeling tarafından yapılmıştır. Farklı nesnelerin sanat eserlerinde kolaj ve karışık teknik (mixed media) olarak kullanılması ile hareketli grafik olarak animasyonda da bu arayışa girilmiştir. Silüet animasyonunun ilk öncülerinden biri olan Lotte Reiginer 1961 yılında ilk renkli eseri olan "Prince Frog" animasyonunu yaparak hareketli grafiklerde "cutout" yönteminin kullanımının öncülerinden biri olmuştur. Cutout animasyon tekniği kâğıt, karton sert kumaşlar gibi nesnelerin biçim verildikten sonra düz bir şekilde kesilerek kullanıldığı ve düz bir zeminde hareketlendirildiği stop-motion animasyon biçimidir. Animasyonda kullanılan karakterlerin ve objelerin parçaları ayrı ayrı hareket eder. Tüm malzemeler düzdür ve derinlikleri yoktur. Bu teknikle yapılan "Prince Frog", bir ilk denenerek renkli karakterlerden oluşturulmuş ve renkli kağıtlarla giydirilmiştir. Reiginer'in siyah-beyaz eserlerinde arka plan ve karakterlerin renkleri daha keskin ve birbirleriyle kontrastları daha fazladır. Bu görüntünün daha iyi anlaşılmasını sağlamaktadır. "Prince Frog" animasyonunda ise görüntü renkli oluşturulduğundan dolayı renkler daha ahenkli ve dengelidir. Çünkü siyah-beyaz eserlerinde olduğu gibi renkleri ayırma kaygıları yoktur.



Görsel 2. Lotte Reiginer, Prince Frog, 1961 (sol), “Prince Frog” filminin yapım aşaması (sağ).

Günümüze doğru geldikçe sanatçılar, teknolojinin gelişmesi ile kullanılan yöntem ve tekniklerde daha çok özgürleşmektedirler. Hareketli grafiklerin bu alandaki en büyük etkisi izleyicinin dikkatini sadece statik bir görüntü ile değil dinamik bir ifade ile çekmesidir. Dijital araçların fazlaşması ve kullanılan malzemenin sınırlılığının olmaması hareketli grafiklerin kullanımı için büyük bir alan tanımaktadır.

2018 yılında Kanadalı sanatçı Parker Bossley’in “Cehmicals” adlı psikedelik müzik videosu karışık malzeme kullanımında hareketli grafik örneği olarak verilebilir. Cutout ve kolaj yönteminin dijitalle birleştirilmesi ile yapılan video, Film Yönetmeni Josphe Wallace ve Stop Motion Animatörü Marie Lechevallier tarafından yaratılmıştır. Chemicals’ın gerçeküstü, hayal ürünü dünyasını doğru bir şekilde yansıtabilmek için tonlarca dergi toplanmıştır. Projede doğa dergileri ve eski hayvan ansiklopedilerinden çokça yararlanılmış ve ilham alınmıştır.



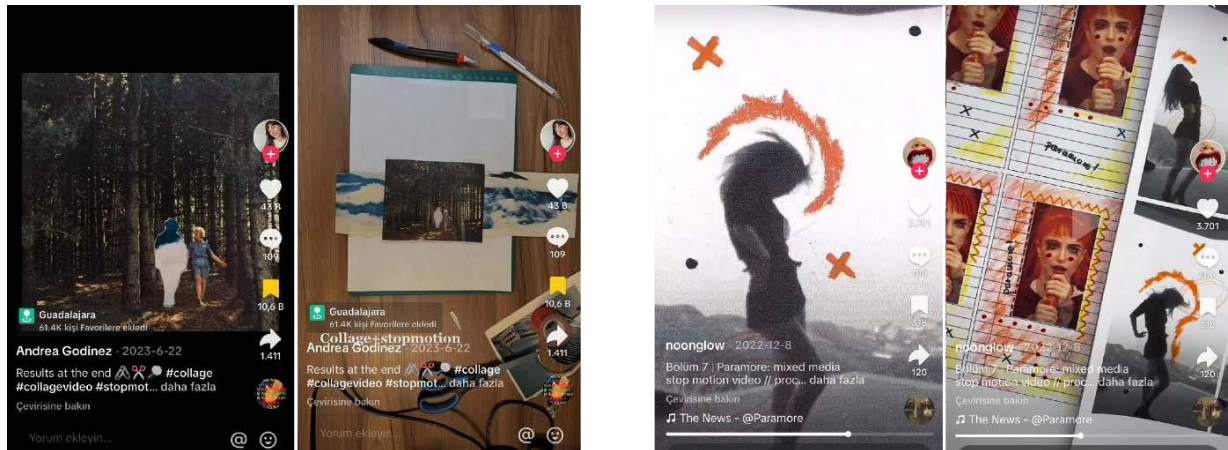
Görsel 3. Parker Bossley’in “Cehmicals” Josphe Wallace ve Marie Lechevallier tarafından yapılan müzik videosu, 2018 (sol), “Cehmicals” müzik videosunun yapım aşaması (sağ).

Küreselleşen dünya ile birlikte, dijital medya da önemli bir dönüşüm geçirmektedir. Çeşitli sosyal medya platformlarında sanat eserlerine kolayca ulaşılabilme ve hızlı bir şekilde tüketilmektedir. Bu platformlar, sanatçılara daha geniş bir kitleye ulaşma ve eserlerini paylaşma imkânı sunmaktadır. Bu gelişimle birlikte, bu mecralarda paylaşılan videolar her geçen gün daha özgün hale gelmektedir. Artık sanatçılar karışık teknik (mixed media), kolaj, stop motion ve cutout gibi farklı yöntemleri bir arada kullanmakta ve deneysel bir yaklaşım sergileyerek izleyicilerine dikkat çekici eserler sunmaktadır. Bu tekniklerin birleştirilmesi, izleyiciye sadece görsel bir şölen sunmakla kalmamakta, aynı zamanda farklı sanat formlarını da bir arada deneyimleme fırsatı sağlamaktadır.

Boya ile kolajı kullanarak analog animasyonlar yapan Noonglow Studio ve hareketli kolajlar yapan Andre Godinez gibi birçok sanatçı, eserlerini insanlarla kolayca paylaşmaktadır. Andre Godinez'in çalışmalarındaki gibi analog çizimlerin dijital ortamda birleştirilmesiyle elde edilen hareketli grafiklerde, izleyiciye hem nostaljik bir hava hem de çağdaş bir dinamizm sunulmaktadır.

Çalışmalarımızda kullanabileceğimiz malzeme yelpazesi bizi çepeçevre sarar, adeta her köşeden fışkırır. Konuşmaların, doğanın, rastlantısal karşılaşmaların ve mevcut sanat eserlerinin dokusuna işlemiştir. Yaratıcılığa dair bir soruna çözüm ararken, etrafınızda olup bitenlere dikkat kesilin. Yeni yöntemlere veya mevcut fikirleri daha da geliştirmenin yollarına işaret eden ipuçları bulmaya çalışın. (Rubin, 2024, s. 26).

Hareketli grafiklerde karışık malzeme kullanımı, her sanat alanında olduğu gibi yaratıcı süreci besleyen önemli bir unsurdur. Yaratıcı sürecin başlangıcında, mevcut fikirlerin ve olguların üzerinde düşünmek, yeni yöntemler geliştirmek ve çevremizdeki dünyayı dikkatle incelemek gerekmektedir. Yaratıcılığın sınırlarını zorlarken bu süreçte sanatçılar, etraflarındaki dünyayı gözlemleyerek, çevrelerinde olup bitenleri anlamlandırmaya çalışmakta ve birçok yerden ilham almaktadır.



Görsel 4. Noonglow Studio tarafından hazırlanan sosyal medya videosu ve yapım aşaması, 2022 (sol), Andre Godinez tarafından hazırlanan sosyal medya videosu ve yapım aşaması, 2023 (sağ).

Sonuç olarak geçmişten günümüze karışık malzeme kullanımı sanatçılara ve tasarımcılara büyük bir özgürlük tanımaktadır. Geleneksel sanat tekniklerinin ve günümüzde gelişen dijital medyanın birleşimi ile izleyicinin dikkatini çekerek farklı tekniklerle daha zengin, derin ve duyuşsal bir deneyim sunmaktadır. Her geçen gün daha fazla sanatçı, bu yöntemleri birleştirerek sanat dünyasında yenilikçi ve etkileyici işler ortaya koymaktadır. Sınırsız malzeme kullanımı ile yaratıcılıklarını ve ifade güçlerini geliştirmektedir.

Kaynakça

Akçam, T. C., & Şirin Yaşar, N. (2023). *Lif sanatı literatürüne girmiş öncü karışık medya uygulamaları*. Yıldız Journal of Art and Design, 9(2), 69-79.

Dursun, N. (2013). *Evrimsel grafik ile illüstrasyon ve animasyon ilişkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. İstanbul: İstanbul Arel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Esaak, S. (2019). *What is the definition of 'medium' in art?* Erişim adresi:
<https://www.thoughtco.com/medium-definition-in-art-182447>. Erişim tarihi: 01.12.2024

Keser, N. (2009). *Sanat sözlüğü*. Ütopya Yayınevi.

Kızıl, Raif (2021). *Hareketli grafiğin televizyon reklamlarında kullanımı ve günsel araba markası için uygulama çalışması*, Yayınlanmamış Doktora Tezi. Yakındoğu Üniversitesi, Lisans Üstü Eğitim Enstitüsü.

Rubin, R. (2024). *Yaratıcı eylem: Bir var olma biçimi*. Domingo Yayınevi.

Sito, Tom (2015). *Moving innovation: A history of computer animation*. Massachusetts: The MIT Press Cambridge.

Görsel Kaynakça

Görsel 1 (sol). Pablo Picasso, "Bottle of Vieux Marc, Glass, Guitar and Newspaper", <https://www.tate.org.uk/art/artworks/picasso-bottle-of-vieux-marc-glass-guitar-and-newspaper-t00414>, Erişim tarihi: 01.12.2024.

Görsel 1 (sağ). Viking Eggeling, "Symphonie Diagonale", https://www.researchgate.net/figure/Figura-3-Viking-Eggeling-Diagonale-Symphonie-1921_fig3_335640216, Erişim Tarihi: 01.12.2024.

Görsel 2 (sol). Lotte Reiginer, "Prince Frog", <https://www.youtube.com/watch?v=q-TJvNBO1fw>, Erişim Tarihi: 01.12.2024.

Görsel 2 (sağ). Lotte Reiginer, "Prince Frog", <https://www.youtube.com/watch?v=q-TJvNBO1fw>, Erişim Tarihi: 01.12.2024.

Görsel 3 (sol). Parker Bossley, "Cehmicals", <https://www.youtube.com/watch?v=uHfBR1mo79U>, Erişim Tarihi: 01.12.2024.

Görsel 3 (sağ). Parker Bossley, "Cehmicals", <https://stopmotiongeek.blogspot.com/2018/08/interview-with-marie-lechevallier.html>, Erişim Tarihi: 01.12.2024.

Görsel 4 (sol). Noonglow Studio, <https://www.tiktok.com/@noon.glow>, Erişim Tarihi: 01.12.2024.

Görsel 4 (sağ). Andre Godinez, <https://www.tiktok.com/@noon.glow>, Erişim Tarihi: 01.12.2024.

Görsel Sanatlar Öğretiminde Koku Deneyimine Yönelik Öğrenci Bakış Açıları

Student Perspectives on Olfactory Experience in Visual Arts Education

Rumeysa Doğan, Yüksek Lisans Öğrencisi / Master Student &

Dr. Öğr. Üyesi Bahar Karaman Güvenç / Assistant Professor, PhD

Bartın Üniversitesi / Bartın University

Özet

Koku beş önemli duyardan bir tanesidir. Duyular; görme, koku, işitme, tatma, dokunmadan oluşur ve her duyu insan için önemlidir. Koku bir fenomen olarak insanlar tarafından farklı şekillerde algılanabilmektedir. Koku deneyimine bağlı olarak bellek çağrışımlarını sağlar. Kokuların anılarla bağlanan bir mekanizması vardır. Geçmişimizden bir kokuya rastladığımızda hemen temas kurdurur. Geçmişimize büyük bir sadakatle bağlı olan bir ağ gibi, ne kadar gizlemeye çalışsak da hatırlamak istediklerimiz, unutmaya çalıştıklarımız, unuttuğumuzu düşündüklerimiz burnumuzda açılanıp yeniden başlamasına sebep olur. Bu sebeple sanatçılar da koku deneyimine bağlı olarak sanat çalışmaları ortaya koymaktadır. Bu sanatsal uygulamalarda koku; bazen bir çıkış noktası olabilirken bazen de doğrudan kullanımı boyutunda yer alabilir. Koku sanatı olarak 20. yüzyıldan sonraki süreçte öne çıkan bir sanat türü olmaya başladığı söylenebilir. Bu sanat, kokunun duygu ve anılarla kurduğu derin bağlantıyı sanatsal yaratımlar aracılığıyla deneyimlenebilir hale getirir. Bu çalışmada sanatçıların kokudan yola çıkarak sanatsal araştırma yolları görsel sanatlar öğretiminde bu yolun uygulanması için yol gösterici olmuştur. Bu çalışmada, öğrencilerin koku deneyimi üzerinden hissettikleri duyguları sanat yoluyla ifade etmeleri ve bu uygulamaya yönelik bakış açıları incelenmiştir. Bartın'da bir ortaokulun 7. sınıfında öğrenim gören 18 öğrencinin katıldığı çalışmada kahve kokusu kullanılarak öğrencilerin koku ile ilişkilendirdikleri duyguları, renk çağrışımlarını ve kültürel bağları ortaya koymaları amaçlanmıştır. Çalışma sonucunda, öğrencilerin kokuyla ilişkili olarak yerel ve popüler kültürel bağları kurduklarını gösterdiler. Kokuya yönelik renk, biçim, nesne, mekân ve figür gibi unsurlar üzerinden görselleştirme yaparak farklı bakış açıları geliştirdikleri ve uygulamaya genel olarak olumlu yaklaştıkları görülmüştür. Gelecek araştırmalar için koku deneyimi odaklı uygulamaların farklı tekniklerle zenginleştirilmesi önerilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Koku, Koku sanatı, Çevre algısı, Koku duyusu, Görsel sanatlar eğitimi

Abstract

Smell is one of the five important senses. Senses consist of sight, smell, hearing, taste, touch and each sense is important for human beings. As a phenomenon, odour can be perceived in different ways by people. It provides memory associations depending on the odour experience. Odours have a mechanism that connects with memories. When we come across an odour from our past, we immediately make contact with it. Like a network that is connected to our past with great loyalty, no matter how much we try to hide it, what we want to remember, what we try to forget, what we think we have forgotten is explained in our nose and causes it to start again. For this reason, artists also create artworks based on the experience of smell. In these artistic applications, odour can sometimes be a starting point, while sometimes it can take place in the dimension of its direct use. It can be said that the

art of smell has become a prominent art type in the process after the 20th century. This art makes the deep connection of smell with emotions and memories experienceable through artistic creations. In this research, the artistic research paths of artists based on smell have been guiding for the application of this path in visual arts teaching. In this study, students' expressing the emotions they feel through the experience of smell through art and their perspectives on this practice were examined. In the study, in which 18 students studying in the 7th grade of a secondary school in Bartın participated, the smell of coffee was used to reveal the emotions, colour associations and cultural ties that students associate with the smell. As a result of the study, the students showed that they established local and popular cultural ties in relation to the odour. It was observed that they developed different perspectives by visualising the smell through elements such as colour, form, object, space and figure and that they generally approached the application positively. For future research, it is recommended to enrich the applications focused on smell experience with different techniques.

Keywords: Scent, Scent art, Environmental perception, Sense of smell, Visual arts education

Giriş

Koku kelimesi sözlük (T.D.K.) anlamında “Nesnelerden yayılan küçücük zerrelere burun zarı üzerindeki özel sinirlerde uyandırdığı duygudur” olarak tanımlanmaktadır. Koku beş önemli duyardan bir tanesidir. Duyular; görme, koku, işitme, tatma, dokunmadan oluşur ve her duyu insan için önemlidir. Buna rağmen yenidoğan bir bebeğin annesiyle kurduğu temasın ilk olarak koku aracılığıyla sağlanması sebebiyle koku alma duyusunun, görme, işitme ve hatta dokunma duyusundan bile daha önce etkin olduğu söylenebilir (Değirmenci Aydın, 2021).

Koku, kişinin algılaması ile doğrudan ilişkilidir. Algı deneyimler, inançlar, kültürel kodlar, öğrenilen bilgiler, kurulan hipotezler, ön kabuller, beynin başlangıçtaki yapılanmasından büyük ölçüde etkilenmekte ayrıca ruh sağlığı (travma, depresyon vb.) algıyı şekillendirmektedir (Ünver Fidan, 2018). Buna göre kokuların algılanması bulunulan yere, zamana ve bağlama göre ve insandan insana değişebilir. İnsanın yaşantısı içindeki kokular duygu, duyum ve bilişsel süreçleriyle farklı şekillerde algılanabilir. Kokular kişinin algısına göre şekillendiği gibi aynı zamanda insanın algısını da şekillendirebilir durumdadır. Koku, insanı fiziksel, psikolojik ve sosyal düzeyde etkilediği için güçlü bir duyardır (Değirmenci Aydın, 2021). Koku duygusal yoğunluğun yüksek olduğu bir zamanda deneyimlendiğinde sonrası tekrar deneyimlendiğinde gerçekleşmiş olan olay ve koku bağı güçlü ve yoğun duyguların yeniden deneyimlenmesi sürecini yaşatmaktadır (Ünver, Fidan, 2018).

Koku, belleği harekete geçiren güçlü bir hatırlatıcı konumundadır. Otobiyografik bellekte hatırlatıcı ipuçları olarak kokular bellekteki bilgilerin geri çağırılmasında kullanılabilir (Akben & Coşkun, 2018). Bellek ve zaman ve mekan ilişkilidir ve kokular farklı zamanlara ve mekanlara çağrışım yapmayı sağlayabilirler. Nancy Atakan’a (2022) göre birbirine bağlı olan zaman açısından hafızayı en çok uyaranın koku duyusu olduğunu eski kumaş veya kitapların veya paskalya çöreğinin kokuları yoluyla eski bir sokak ve olayı o zamana bağlı nesneleri hatırlatabilir (Akt. Türkmen, 2023).

Koku belleği harekete geçirebilmesine rağmen zekayı hareketi doğrudan harekete geçiremeyebilir. Arnheim’a (2012, s.33) göre tüm duyular çeşitlilik açısından nitelikli ve zengin olanaklar sunmasına rağmen koku ve tat alma duyusu zekaya yeterince hareket kazandırmada eksik kalabilirler ki

görme ve işitme duyuları zekayı kullanmak açısından şekiller, renkler, hareketler, sesler mekan ve zaman açısından karmaşık bir örgütlenmeyi sağlarlar. Buna göre koku alma duyusu görme duyusu ile bellek bağlantısında algılamayı destekler ise duysal ve bilişsel süreçlerin harekete geçtiği bir ortamda zengin, yaratıcı fikir ve görselleştirmeler ortaya koyulabilir. Cupere'ye (2021) göre kokuları görsel, işitme, tat, dokunma duyularından biri ile birleştirerek, her iki duyunun da etkileşim gücü artırılabilir ki aynı zamanda koku veya görüntünün farklı bir duyu ile kesişmesiyle bağlamı değişebilir. Rubin, Groth ve Goldsmith (1984) ise görsel uyaranlara göre kokunun hatırlamada daha iyi bir yol sağlamadığını belirtmesine rağmen duyu yoğunluğunun fazla olduğu ve memnun edici bilgileri hatırlamada ise daha iyi bir uyarıcı olabileceğini ifade etmişlerdir (Akt. Akben & Coşkun, 2018). Koku ruh halimizi etkileyebilir, öğrenmeyi geliştirebilir, yaşamımız ve genel refahımız üzerinde olumlu bir etkiye sahip olabilir (Lewis, 1889-2012).

Kokunun Sanattaki Yeri ve Önemi

Koku bir fenomen olarak insanlar tarafından farklı şekillerde algılanabilmektedir. Koku deneyimine bağlı olarak bellek çağrışımları çok kolaylıkla yapılabilir. Bu sebeple sanatçılar da koku deneyimine bağlı olarak sanat çalışmaları ortaya koymaktadır. Ama sanatta koku sadece bir çıkış noktası olarak kalmamalıdır. Cupere'ye göre (2021) sanatçının kokuyu hem bağlam hem de kavram olarak kullanma amacı olur ise koku sanatından söz etmek mümkün olabilir. Buna göre koku estetik deneyimlerin bir parçası olarak hem sanatçı hem izleyen açısından deneyimlenebilir durumda olabilir. Koku sanatı, bilinçdışı algıları etkileyerek izleyicide derin duysal ve psikolojik tepkiler oluşturabilir; bu tepkiler, izleyicinin kültürel ve bireysel geçmişiyle bağlantılı anı ve deneyimlerle şekillenir (Değirmenci Aydın, 2021). Bir diğer açıdan sanat eserleri deneyimleme (estetik deneyim) sırasında mekanı içindeki kokular da algılamayı etkiler. Duyular aracılığıyla algılanan bilgiyi etkileyen çevresel uyaranlar sebebiyle ortamın kokusu da duyu mekanizmaları üzerinden sanat algısını ve resimlere dair hafızayı şekillendirebilir (Cirrincione, Estes, & Carù, 2014).

Koku sanatının 20. yüzyıldan sonraki süreçte öne çıkan bir sanat türü olmaya başladığı söylenebilir. Bu sanat, kokunun duyu ve anılarla kurduğu derin bağlantıyı sanatsal yaratımlar aracılığıyla deneyimlenebilir hale getirir. "Olfactory art" İngilizce terimi "koku sanatı" olarak Türkçeye çevrilmiştir ve bu sanatın tanımlaması Larry Shiner tarafından gerçekleşirken Jim Drobnick de geliştirilmesini sağlamıştır (Değirmeci Aydın, 2021).

Farklı sanatçıların kokuları ele alış biçimleri bulunmaktadır. Örneğin Peter De Cupere kokuyu sanat uygulamalarının hem çıkış noktası hem de bir parçası olarak kullandığı çok çeşitte çalışmaları bulunmaktadır. Sanatçının eserlerinde görme ve koku duyularının birleşimi ile farklı açılardan deneyimlere açık bir etkileşim amaçlanmaktadır (Cupere, 2021).



Görsel 1 ve 2. Peter De Cupere, Olfacio uygulaması ve kazı-kokla kartları, 2014.

Peter De Cupere'ye ait Görsel 1 ve 2'deki çalışmalar, koku ve dijital bağlamı bir araya getirerek koku deneyimini farklı bir boyuta taşımaktadır. Sanatçının "Olfacio" adlı çalışması, iPad üzerinden bir uygulama aracılığıyla, uyumlu on farklı çiçek ve koku ile kazı-kokla kartları kullanılarak oluşturulmaktadır. Bu uygulama, iki farklı çiçekten yola çıkarak yeni ve özgün bir bitki görseli yaratmaya olanak tanır. Ayrıca, bu süreçte kokunun kişiye özel olarak belirlenmesi mümkün kılınarak, kişiye ait bir bitkiyi yeniden yaratma deneyimi sunulmaktadır (Öztürk, 2017).

Koku deneyimine bağlı farklı araştırmalar yapıldığı kaynaklarda görülmektedir. Montreal Concordia Üniversitesi'nde Antony Synnott tarafından sosyal bağlamda bir araştırma olarak değerlendirilebilecek bir çalışma gerçekleştirilmiştir (1988/1991). Bu çalışmada öğrenci ve öğretmenlerin katıldığı bir anket çalışmasında sevilen kokular olarak yeni biçilmiş çim, gül, ev yapımı ekmek, bebek kokusu vb.; sevilmeyen kokular ise ter kokusu, benzin, domuz çiftlikleri, tavuk kümesleri, sigara dumanı, hastaneler, çiğ et ve bazı parfüm kokuları şeklinde ifade etmişlerdir. Bu çalışmada tüm bu görüşlere ek olarak katılımcıların kokulara iyi anılar bağlantısında neşeli tavır; kötü anılar bağlantısında tiksinti ifadesi ve yüzlerini buruşturarak duygusal tepkiler verdikleri görülmüştür. Bu araştırma sonucunda kokuların duygusal bilinç dışı etkilerine odaklanılmıştır (Classen, vd., 2003'den akt. Değirmenci Aydın, 2021). Bir diğer taraftan yakın tarihlerde sanat eğitimi destekleyecek bir çalışma olan "Olfaktör Vizyon: Grafik Tasarımda Görsel Bilginin Koku Yoluyla Hatırlanması" adlı çalışma grafik alanında kokunun kullanımını içermektedir. Bu araştırma bir kokunun grafik tasarım süreçlerindeki etkisini anlamak için anket ve hafıza testleri şeklinde yürütülmüştür ki sonuç olarak kokulu sembollerin toplamda %67 oranında, yazı karakterleri yalnızca %28 oranında hatırlandığı ortaya çıkmıştır. Buna göre grafik tasarım alanlarında geleneksel görsel imgelere ek olarak diğer duyuuları destekleyecek entegrasyonun sağlanması için önemli veriler sağlamışlardır (Suarez Argudin, 2023).

Nikoli (2022) eğitim ortamlarında alışılmadık bir duyu modalitesi olan koku alma duyusunun ihmal edilmesine rağmen önemini vurgulayarak "Sanat Dersi Kokuyor: Koku etkileşim tasarımının ve sanat eğitiminde öğrenmeyi zenginleştirme potansiyelinin araştırılması" isimli bir çalışma gerçekleştirmiştir. Bu araştırma sanat eğitiminde koku ile öğrenmeyi zenginleştirmek için koku etkileşim tasarımını kullanmayı ve sanat öğrencilerinin koku duyularının daha fazla farkına varmalarına yardımcı olmayı amaçlamaktadır.

Araştırmanın Amacı

Bu çalışmada, öğrencilerin koku deneyimi ile ilgili uygulamalar doğrultusunda bir kokunun onlarda uyandırdıkları duyguları, hisleri sanat yoluyla aktarmaları ve uygulamaya yönelik bakış açılarını ortaya koymaları amaçlanmıştır.

Araştırma Soruları

Öğrenciler koku deneyimine bağlı olarak nasıl bağlar kurmaktadır?

Öğrenciler koku deneyimine bağlı sanatsal olarak nasıl görselleştirmeler yapmaktadırlar?

Öğrencilerin koku deneyimi ve uygulamalarına yönelik görüşleri nasıldır?

Araştırmanın Önemi

Yapılan araştırmada sunulan kuramsal bilgilerle ve elde edilen bulguların öğrencilerde bir kokunun anıları bağlantısında nasıl duygular çağrıştırdığını sanat yoluyla aktarımlarını incelemek ve buna bağlı bu uygulamanın görsel sanatlar öğretimindeki yerini öğrenci bakış açısından açıklamak önemlidir.

Araştırmanın Varsayımları

Araştırmada kullanılan veri toplama araçları ile toplanan verilerin araştırmanın amacına hizmet ettiği, Araştırmaya katılan öğrencilerin sorulara doğru ve samimiyetle cevapladıkları, araştırma da belirlenen çalışma grubunun yeterli sayıda olduğu, araştırmada kullanılan ölçme araçlarını geçerlik ve güvenilirlik bakımından yeterli düzeyde olduğu varsayılmıştır.

Araştırmanın Sınırlılıkları

Kullanılan veri toplama araçları ile Bartın da ortaokulda 7. Sınıftan 18 öğrencinin katılım sağladığı çalışma grubunda yer alan öğrenci çalışmaları ve görüşleri ile sınırlıdır.

Yöntem

Araştırma, nitel araştırma yöntemlerinden biri olan fenomenoloji deseni ile gerçekleştirilmiştir (Creswell, 2013). Kokunun bir fenomen bilgisine dayanarak kişilerin kokuları nasıl anlamlandırdıklarına odaklanılmıştır. Patton, (2014) fenomenolojiyi, kişilerin bir fenomen veya kavrama yönelik ortak anlamı içeren deneyimleri tanımlayan bir desen olarak tanımlar. Fenomene yönelik bireylerin ne hissettikleri, onu yargıladıkları, anımsadıkları, anlamlandırdıkları ve betimledikleri bakış açılarının nasıl olduğu ve hakkında nasıl konuştukları üzerinden araştırma yürütülür (Patton, 2014). Buna göre öğrencilerin seçilen kokuya (kahve) yönelik bilgileri, deneyimleri, duyumları vb. doğrultusunda verdikleri anlamları ortaya koymak amaçlanmıştır. Araştırmada elde edilen veriler betimsel analiz yoluyla yorumlanmış ve bulgularda sunulmuştur. Betimsel analiz, belirli kavramsal çerçeve doğrultusunda temalar önceden belirlenmiş ve buna uygun şekilde veriler kodlanmıştır (Yıldırım, Şimşek, 2011, s.223).

Çalışma Grubu ve Süresi

Bu araştırma 2024 Bahar Dönemi'nde Bartın İli'nde olan bir ortaokulda 7. Sınıfta öğrenim gören gönüllü öğrencilerle yürütülmüştür. 18 öğrenci çalışma grubu olarak belirlenmiştir. Araştırma 2 haftalık uygulama sürecini kapsamaktadır. Katılımcılar araştırmadan istedikleri zaman ayrılacaklarına dair taahhüt veren araştırma katılım onay formları ile bilgilendirildi ve katılım onayları alındı. Araştırmaya katılıma gönüllü öğrencilere kod isimler verilerek kimlikleri gizlenmiştir. Araştırmada amaçlı örneklem altında maksimum çeşitlilik örnekleme yoluyla odak grup oluşturuldu. Buna göre katılımcıların ortak ve farklı görüşlerini belirleyip analiz edildi (Patton, 2014).

Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri toplama araçları olarak ders süreci, görüşmeler ve anket soruları, uygulama görsellerinden oluşmaktadır. Araştırmada veri toplama araçlarından görüşmeler alan uzman görüşleri alındıktan ve sorular yeniden düzenlendikten sonra yapılmıştır. Ayrıca katılımcı teyidi alınarak görüşme sorularının uygunluğuna yönelik geri bildirim sağlanmıştır.

Bulgular

Araştırma süreci

Araştırmada koku deneyimi odağında kahve kokusu seçilmiştir. Kahve kokusu görsel sanatlar öğrenme alanlarından biri olan kültürel miras ile ilişkili olarak ele alınması uygun görülmüştür. Süreç uygulamada ilk olarak öğrencilere kahve kokusu koklatılarak onlarda uyandırdığı duygu, düşünce vb. odaklanmaları yönergesi verilmiş ve öğrencilerin kokudan yola çıkarak resim yapmaları sağlanmıştır. Öğrencilere ikinci uygulamada yine kahve kokusu koklatılarak anılarıyla kurdukları ilişki bağlamında renk çağrışımlarına odaklanmaları yönergesi verilmiştir. Öğrencilerden sadece (Berra) haricindeki kişilerin koku sanatı hakkında bir bilgiye sahip olmadıkları tespit edilmiştir. Berra'nın da "İnsanlarda duygusal hafızayı oluşturan bir yandan nesnelerde duyu organlarıyla (burunla) algılanan kimlik" olarak belirttiği ifadesiyle koku sanatı ile ilişki kurduğu söylenebilir. Öğrencilerin hiçbirinin daha önce koku ile ilgili bir çalışma yapmadıkları tespit edilmiştir.

Kokunun Anlamına Bakış

Öğrenciler kokunun anlamına ilişkin daha önceden var olan bilgileri doğrultusunda tanımlar getirdiler. Ayrıca güzel ve kötü kokuları kişisel bakış açılarından örneklerle ortaya koydular ve bu iyi veya kötü kokuların renk çağrışımlarını kendi bakış açılarına göre nitelendirdiler ve renk çağrışımlarını ifade ettiler. Buna göre öğrencilerin genel olarak koku hakkında bilgiye sahip oldukları ve iyi veya kötü kokuların tanımında ve renklerle ilişkisinde kişisel farklılıklar açısından çeşitli fikirlere sahip olduklarını gösterdiler.

Öğrencilerden biri dışında koku ile ilgili kendi bakış açılarına göre tanımları genel olarak yapabildikleri görülmüştür. Emir duyu organları ile algılanan gaz" olarak tanımlarken Doğa ise "duyu organlarından biri olan burun ile algılanabilen kötü veya güzel olan bir cismin tanımlanmasına yardımcı olan şeydir" şeklinde bir tanımlama getirmiştir.

Öğrencilere size göre güzel kokulara 18 öğrenciden 7 kişinin doğal kokuları 4 kişi hafif kokuları 3 kişi parfüm kokuları 3 kişi tatlı şekerli kokuları 1 kişide dikkat çekici kokularını söyledikleri tespit edilmiştir. Öğrenciler kötü kokulara 3 kişi atık kokuları 3 kişi ağır kokuları 3 kişi bitkisel kokuları 1 kişi parfüm kokuları 1 kişi bozulan yiyecekler kokuları 1 kişi zararlı şeylerin kokuları 3 kişi ter kokularını 2 kişi yumurta kokularını 1 kişi de boya kokularını söyledikleri tespit edilmiştir.

Öğrencilere güzel koku çağrıştırdığı renk olarak 7 kere pembe, 5 kere beyaz, 10 kere mavi, 3 kere kırmızı, 6 kere sarı, 2 kere mor, 3 kere yeşil, 1 kere turuncu, 1 kere de tüm renkler olarak söylendiği tespit edilmiştir. Aynı şekilde kötü kokunun çağrıştırdığı renk olarak ise 12 kere siyah 10 kere kahverengi, 2 kere sarı, 3 kere yeşil, 2 kere mor, 2 kere gri, 1 kere de kırmızı renk olarak söylendiği tespit edilmiştir. Öğrencilere güzel kokunun çağrıştırdığı renkler sorulduğunda hepsinin canlı açık tondaki renkleri söyledikleri tespit edilmiştir. Öğrencilere kötü kokunun çağrıştırdığı renkler sorulduğunda hepsinin koyu renkleri söyledikleri tespit edilmiştir. Koku deneyiminde genel olarak baktığımızda öğrencilere güzel kokunun daha çok mavi renk olarak tespit edilmiştir kötü kokunun da daha çok siyah renk olarak tespit edilmiştir.

Koku Deneyimi Odağında Bağ Kurma

Öğrencilerin süreç içerisinde kahve kokusu üzerinden hareketle yerel ve popüler ilişkileri kurduklarını gösterdiler. Öğrenciler koku deneyimi ile yaşantılarında farklı noktalara bağlar kurmuştur. Buna göre yaşadıkları toplum ilişkileri ve alışkanlıklarını gösteren betimlemeler ortaya koydular. Kahve kokusunun öğrencilerde bir öğrenci dışında daha çok olumlu çağrıştırdığı görülmüştür. Çoğunlukla kahve kültürünü gösteren aile ortamlarını çağrıştırdığını aynı zamanda popüler kültür olarak da kafe ortamlarını çağrıştırdığı ortaya çıktı.

Yerel Kültür

Yerel Kültür Aile ortamı çizimleri, doğa ve piknik çizimleri yapılmıştır. Öğrencilerden (Su) ise geçtiği sokaktaki kiraathaneyi çizdiği belirtilmiştir. Bir kız çocuğu olarak kiraathaneyi çizmesi onu rahatsız eden bir olayı ya da ikinci uygulama olarak yaptığı çalışmada da Türk kafesi yazısı ile belirtmesi onun yerel kültüre bağlı olduğunu da göstermiş olabileceğini düşündürmektedir.



Görsel 6. Burcu'ya ait çalışma

Kahvenin yerel kültür bağlamında anısal olarak yaşadıkları bir olayı iyi veya kötü olarak yansıtılmıştır. Örneğin Çağrı yaşadığı olumsuz bir anısını resmetmiştir. Türk kültüründe genellikle çocuklara anneler kahveyi yasaklarlar onlar için zararlı olduğunu yaşlarının küçük olduğunu belirtirler. (Kararırsın veya kara çocuk olursun) diyerek korkutup caydırırlar. Çağrı da annesinden kahve içmek istediğini fakat annesinin yaşının küçük olduğunu belirterek onu üzdüğünü resmetmeye çalışmıştır. (Görsel 3.)



Görsel 7. Çağrı'ya ait Çalışma

Popüler Kültür

Y ve Z kuşakları geleneksellikten uzaklaşarak küresel kültüre dâhil oldukları ve popüler kültürden etkilendikleri söylenebilir (Kavlar & Akova, 2022). Öğrencilerden bazılarının resimlerinde kahveyi Türk

kahvesi dışında diğer türdeki kahvelerle de ilişkilendirdikleri görülmüştür. Kahvenin popüler kültür bağlamında öğrencilerin gittikleri kafe ortamları içtikleri bardakları ve kafenin isimleri ile göstermişlerdir. Popüler kültür Starbucks kafe çizimleri, soğuk kahve çeşitlerine ait bardaklar olarak görülmüştür. Örneğin (Ayla) “Starbucks da kahve bardakları hoşuma gidiyor tasarım şekli falan kahve kokusu beni direk o anıma götürdü” demiştir bu da popüler kültürü belirtmektedir. Bu da çalışma grubunun 12-13 yaş aralığında olması da tüketim alışkanlıklarının oluşması yaş faktörünün belirleyiciliği etkenlerden biri olduğu düşünülmektedir (Görsel 4.) (Kavlar & Akova, 2022).



Görsel 8. Ayla’ya ait çalışma

Kokunun Görselleştirilmesi: Biçimsel Özellikler ve İçerik Bağlantısı

Kokunun görselleştirmesinde biçimsel özellikler açısından ya da teknik açısından renk ve boyanın kullanımının zayıf kaldığı görülmüştür. Kahvenin biçimsel açıdan şekil olarak görselleştirmesinde çoğunlukla ilk akla gelebilecek genel tanımdan hareketle ve daha sonrasında kendi yaşam deneyimleriyle ilişkilendirerek görselleştirdikleri ortaya çıkmıştır.

Kokunun görselleştirmesine yönelik bunların renklerle ilişkilenmesinde iyi kokular ve kötü kokuları özellikle renklerle ilişkilendirdikleri göstermemişlerdir. Öğrenciler kahvenin gerçekçi rengine odaklanarak betimlemeler yapmışlar ya da kahvenin onlara çağrıştırdıkları yerleri hatırladıkları şekilde çizerek renklendirdikleri görülmüştür. Öğrencilerin çoğunlukla kurşun kalem ile çizimler yaptıkları ve sonra bazılarının resimlerini renklendirdikleri, bazılarının ise renklendirmeden çalışmalarını sonlandırdıkları görülmüştür.

Koku, bilinçaltı ve bilinç arasındaki ince çizgidedir. Bireyler farkında olmadan, onlara birtakım duygular hissettirerek anıları geri çağırır. Koku deneyimi zihinsel bellek çağrışımlarına rağmen görselleştirmelerde zorlandıklarını belirtmişlerdir. (Simavoğlu & Kuştepe, 2018). Öğrencilerin bir kısmı koku bağlamında mutfak çağrışımına gitmiş ve giderek görselleştirmiş, mutfak görsellerini ve kahvenin doğrudan içecek olarak fincandaki halini kullanmıştır (Görsel 9-10-11).



Görsel 9. Enes'e ait çalışma **Görsel 10.** Çağrı ait çalışma **Görsel 11.** Kader'e ait çalışma

Koku Deneyimi Odağında Uygulamaya Yönelik Görüşler

Öğrencilerden (Çağrı, Kader, Eymen, Onur, Metin, İnci, Su, Ayla, Elif, Barkın, Enes, Berra, Hüseyin, Emre, Burcu) çalışmayı güzel ve eğlenceli, (Gül) orta, (Uğur) ise şaşırtıcı bulmuştur. Koku odağında yapılan bu uygulamada öğrenciler daha çok düşüncelerini resmetmede zorlandıkları tespit edilmiştir. Öğrencilerden (Gül ve Yunus) çalışmayı sevmediklerini belirttiler. Öğrencilerden (Gül ve Uğur) haricindeki kişilerin böyle bir uygulamayı görsel sanatlar dersinde uygulanmasına olumlu baktıkları tespit edilmiştir. Öğrencilerden (Gül, Uğur) çalışmanın tekrarı için olumsuz, (Eymen, Burcu) çalışmanın tekrarı için kararsız, kalan 14 kişinin de olumlu baktığı tespit edilmiştir.

Olumlu görüşler; Uygulamayı (Burcu, Yunus, Onu ve Hüseyin) konu olarak güzel, farklı ve değişik bulduklarını, hayal güçlerini kullanarak çalışma yapmayı sevdiklerini söylediler. Olumsuz görüşler; (Hüseyin, Burcu, Eymen, Metin, İnci, Su, Ayla, Berra, Elif, Uğur, Enes ve Gül) aklında canlananları kâğıda aktarmakta zorlandıklarını belirttiler. Bu bağlantıda kahve kokusuna yönelik öğrencilerden biri dışında (Uğur) görselleştirmelerinde iyi veya kötü bağlamında doğrudan bir ilişki kurduklarını göstermediler veya belirtmediler. Uğur ise kahve kokusunu boğucu bulduğunu çalışmasında görselleştirerek gösterdi. Örnek olarak Uğur kahve kokusunun onu boğduğunu fakat kâğıda yansıtamadığını dile getirdi. Buna rağmen çalışma ile ilgili olumsuz görüş bildirmemiştir (Görsel 10.).



Görsel 12. Uğur'a ait çalışma

Sonuç

Bu araştırmada öğrenciler genel olarak kokuya yönelik bilgi ve deyimleri aracılığıyla genel kabul tanımlar yapabilmişler ve kokuyu iyi veya kötü tanımlarında ve renklerle ilişkilerinde farklı bakış

açılarından anlamlar verdiklerini göstermişlerdir. Bir diğer taraftan öğrenciler yerel ve popüler kültür öğeleriyle bağlar kurarak kendi yaşamlarından yola çıkarak kahve kokusuyla ilişkili yerel ve popüler kültür bağları kurduklarını göstermişlerdir. Buna göre Türk kahvesi kokusu ile kahvenin Türkiye’de yaşayan çocuklar gözünden algılanışı açısından kültürel özelliklerini ortaya koymuşlardır. Küresel bir şekilde kahve sunan yer ve kurumları da kendi kültürleri içine aldıklarını göstermişlerdir. Görselleştirmelerde iyi, kötü koku bağlantısında renk, biçim, nesne, mekân, figür bağlantıları kurarak biçimlendirmelerini farklı bakış açılarından ortaya koymuşlardır. Çalışmaların biçimsel/teknik açıdan geliştirilebilir olduğu görülmüştür. Öğrenciler koku deneyimine bağlı uygulamayı özellikle görselleştirmede zorlanmalarına rağmen uygulamayı olumlu bulmuşlardır. Buna göre öğrenciler uygulamaya yönelik genel olarak olumlu görüşleri olduğunu ortaya koymuşlardır.

Sonuç olarak; bu araştırmada görsel sanatlar öğretimi süreçlerinde öğrenciler koku duyumundan hareketle kültürel (yerel ve küresel) bağamlarından farklı ve yaratıcı bakış açılarını ortaya koymuşlardır. Bu araştırmada eksiklik görülen öğrenci görselleştirmelerinden yola çıkarak koku sanatı tanımına göre (Cupere, 2021) kokunun bir çıkış noktası olarak kullanılması yanında sanatsal uygulamalarda kokunun bir öğe veya kavram olarak yer alması önerilmektedir. Bu kapsamda gelecek araştırmalar için koku deneyimi odağında uygulamaların kokunun uygulamaya dahil bir şekilde farklı tekniklerle zenginleştirilerek uygulanması önerilmektedir.

Koku, başlangıçta hayvani duygularla doğrudan ilişkilendirilerek genellikle geri planda kalmış olsa da zamanla sanat dünyasında hak ettiği yeri bulmaya başlamaktadır (Ömür, 2020). Günümüzde kokudan yola çıkarak sanat uygulamaları gerçekleştiren farklı sanatçılar vardır. Sanat eğitiminde ise koku genellikle bir tercih edilen bir uygulama öğretim yolu olarak görülmemiştir. Koku duyumunun diğer duymalara özellikle görme duyusuna göre bilişsel süreçlere katkısı az (Arnheim, 2012) bulunduğundan arka planda kalmış olabileceği söylenebilir. Ancak koku ve diğer duyumların birleşimi ile duyum, duygular ve bilişsel süreçleri destekler duruma gelebilmektedir (Cupere, 2021). Koku her ne kadar estetik algılama alanından uzun süre sanatta ve sanat eğitiminde çok yer bulamış olsa da sanatın ve sanat eğitiminin gerçekleştirilmesi süreçlerinde katkılar sunabileceği düşüncesiyle çeşitli uygulamaların gerçekleştirilmesi önerilmektedir.

Kaynakça

Arnheim, R. (2012). *Görsel düşünme*. Metis Yayıncılık.

Alptekin, E.E. (2021). Evrensel Bir Anlam: Ruhların “Kokusu” Çocuk Yazını Dergisi.

<https://www.cocukyazini.com/Home/PostRead/353?baslik=Evrensel-Bir-Anlam-Ruhlarin-Kokusu>

Akben., C. & Coşku, H. (2018). Aromatik kokuların bilişsel ve duygusal etkileri üzerine bir inceleme. *Kalem Eğitim ve İnsan Bilimleri Dergisi*.

Cirincione, A., Estes, Z., & Carù, A. (2014). The effect of ambient scent on the experience of art: Not as good as it smells. *Psychology & Marketing*, 31(8), 615–627. <https://doi.org/10.1002/mar.20722>

Creswell, J. W. (2013). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage Publications.

Patton, M. Q. (2014). *Qualitative research & evaluation methods*. Sage Publications. s.56.

- Değirmenci Aydın, M. (2021). Peter De Cupere'nin sanatında bir ifade biçimi olarak koku, *ODÜSOBİAD, ODÜ Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(2). 403-416.
- Erol Başpınar., T. & Şahiner, R. (2023). Kokusal sanata Deleuzeyen bir yaklaşım: Po'scent Art. *International Social Sciences Studies Journal*.
- Kavlar., E. & Akova, S. (2022). Y ve Z kuşağının kahve kültürünün popüler kültür bağlamında değerlendirilmesi. *Namık Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Meslek Yüksek Okulu Dergisi*.
- Lewis., C. (1889-2012). Table of able of contents. *The Museum Of Arts And Design*.
- https://madmuseum.org/sites/default/files/static/ed/The%20Art%20of%20Scent%20TRP_0.pdf
- Nikoli, M. (2022). Art Class Stinks: Exploring olfactory interaction design and its potential to enrich learning in art education "Sanat Dersi Kokuyor: Koku etkileşim tasarımının ve sanat eğitiminde öğrenmeyi zenginleştirme potansiyelinin araştırılması", [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. İsviçre Malmö Üniversitesi.
- Ömür., M. (2020). Koku alma ve sanat. Blog. <https://www.mehmetomur.net/blog/2020/05/09/koku-alma-ve-sanat/>
- Öztürk., E. (2017). Anatomik sanat formlarından koku sanatına doğru bir bakış. *Manifold Tasarım, Teknoloji, Sanat ve Gündelik Hayat Üzerine Denemeler*. <https://manifold.press/anosmik-sanat-formlari-ndan-koku-sanatina-dogru-bir-bakis>
- Patton, M. Q. (2014). *Nitel araştırma ve değerlendirme yöntemleri [Qualitative research&evaluation methods]*. (Trs. Eds. M. Bütün, & S. B. Demir), Pegem. (Orijinal ilk basım tarihi 1990).
- Simavoğlu., F. & Kuştepe., İ. (2018). Reklamlarda koku duyusunun kullanımına ilişkin göstergebilimsel analiz: temizlik ürünleri üzerine bir çalışma. 3 (Özel Sayı), 683-694, *Journal of Awereness*, <https://doi.org/10.26809/joa.2018548680>.
- Suarez Argudin, M. (2023). "Olfactory vision: Recollection of visual information through smell in graphic design." Thesis, Georgia State University, 2023. doi: <https://doi.org/10.57709/35362760>
- Türkmen., İ. D. (2023). Zamanın kokusu. *ArtDog İstanbul Dergisi*. 14. Sayı. <https://artdogistanbul.com/zamanin-kokusu/>
- Ünver Fidan., R. (2018). Koku duyusunun diğer duylardan farklı ve farklılığın evrensel perspektifle değerlendirilmesi. *Uludağ Üniversitesi Fen Edebiyatı Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*.
- Uçar, Ö. (2022). Koku belleğinin çok boyutlu ölçme analizi ile değerlendirmesi. Iksad Publications Yayınevi. <https://iksadyayinevi.com/wp-content/uploads/2022/06/KOKU-BEGENISININ-COKBOYUTLU-OLCEKLEME-ANALIZI-ILE-DEGERLENDIRILMESI.pdf>
- Yıldırım., A. & Şimşek, H. (2011). *Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri*, 8. Baskı, Seçkin Yayıncılık.

Görsel Kaynakça

Görsel 1-2: <https://manifold.press/anosmik-sanat-formlari-ndan-koku-sanatina-dogru-bir-bakis>

Fotoğrafta Görsel İmge ve Hafıza Kavramının İncelenmesi

Study of the Concept of Visual Image and Memory in Photography

Sıdıka Karagöz, Yüksek Lisans Mezunu / Master of Fine Arts Education &

Prof. Dr. Serdar Yılmaz / Professor, PhD

Balıkesir Üniversitesi / Balıkesir University

Özet

Fotoğraflar, görünen ve aktarılmak istenen; an, mekân, figür ya da nesnenin görsel halinin kaydedilmesi ve sonrasında aktarılabilmesini sağlamaktadır. Fotoğrafla anlatım yapmak, bir bakımdan da kayıt altına almak demektir. Fotoğraflar hem kayıt altına almak, belge oluşturmak; hem de dolaşım ağını genişletmek adına daha etkin rol almaktadır. Resimlerde yansıtılan mekân veya mekân içerisindeki birçok nesne, unsur başka yerlere taşınamazken; fotoğraf resmin bu biricikliğini kırarak ve nesneleri farklı alanlara taşıyarak çoğaltabilmeyi sağlar. 1900’lü yıllarda teknolojinin gelişmesiyle birlikte fotoğraf makinesi her alana, her eve girmeyi başarmıştır. Fotoğraf, resimdeki gibi sadece bir duvarda kalmayarak tek bir yere ait olma durumunu ortadan kaldırmaktadır. Resimlerin müzelerde incelenmesi ve fotoğrafla kalıcı hale getirilmesi bu yolla daha fazla seyirciye ulaşmasını ve her zaman izlenilebilir olmasını da sağlamaktadır. Zihinde kayda alınan görsel imgeler, hafızada kalıcı bir yer edinmektedir. Fotoğrafın zihinde daha kalıcı olması ve sözcükler ile imgeler arasında bağlantı kurması, herhangi olay veya durumu tanımlayabilme açısından önemlidir. Hatırlatıcı imgelerle birlikte toplumsal hafıza veya bireysel hafızaya dâhil olan olay ve durumlar da hatırlamada etkili ve kolay bir görev üstlenebilir. Hatırlamak istenilen her durum belirli nesne, imge veya semboller yoluyla hafızaya kodlanmaktadır. Görsel hafıza fotoğraf ile güçlü etkiler oluşturarak hafızada tanımladığımız ve görüntülerle bağdaştırdığımız olay ve sözcükler arasında kavramsal bir bağ da kurabilmektedir. Bu görüntüler toplum üzerinde de etkili olarak, kişinin başından geçen olayı bireysel hafızadan toplumsal hafızaya yönlendirebilmektedir. Görsel imge unsurları resimde çeşitli malzeme ve tekniklerle ifade edilirken; edebiyat, mimari, sinema, tiyatro, fotoğraf gibi farklı sanat disiplinleriyle de ifade edilebilmektedir. Toplum içerisinde yaşanan ve etkili olan olaylar, fotoğraf aracılığıyla bireyler tarafından hatırlanmakta ve toplumsal hafızada yer edinmektedir.

Anahtar Kelimeler: Fotoğraf, İmge, Hafıza kavramı, Görsel imge, Görsel hafıza

Abstract

Photos are visible and intended to be transferred; It enables the visual state of a moment, place, figure or object to be recorded and later transferred. Expressing through photography also means recording. Photographs are used both for recording and creating documents; It also plays a more active role in expanding the circulation network. While many objects and elements within the space or space reflected in the paintings cannot be moved to other places; Photography breaks this uniqueness of the picture and enables the reproduction of objects by moving them to different areas. With the development of technology in the 1900s, the camera managed to enter every area and every home. Photography eliminates the need to belong to a single place by not just remaining on a wall like a painting.

Examining the paintings in museums and making them permanent with photographs also ensures that they reach more audiences and can be viewed at all times. Visual images recorded in the mind acquire a permanent place in memory. It is important for photography to be more permanent in the mind and to establish a connection between words and images, in terms of being able to describe any event or situation. Along with evocative images, events and situations that are included in social memory or individual memory can also serve an effective and easy task in remembering. Every situation that is wanted to be remembered is encoded into memory through certain objects, images or symbols. Visual memory creates strong effects with photography and can also establish a conceptual link between the events and words that we define in memory and associate with images. These images can also have an impact on society, redirecting the person's experience from individual memory to social memory. While visual image elements are expressed with various materials and techniques in painting; It can also be expressed through different artistic disciplines such as literature, architecture, cinema, theater and photography. Events that take place and have an impact in society are remembered by individuals through photography and take place in social memory.

Keywords: Photography, Image, Concept of memory, Visual image, Visual memory

Giriş

Fotoğraflar; görünen, aktarılmak istenen, an, mekân, figür ya da nesnenin görsel halinin kaydedilmesi ve sonrasında aktarılabilmesini sağlamaktadır. Bu durum perspektife giren açıları, nesneleri, figürlerin duruşunu, hareketlerini ve konumlarını görme açısına göre düzenlemeyi de beraberinde getirmektedir. Fotoğraf çeken bir sanatçı “o anı” tuval üzerinde resim yapıyormuş gibi kurgulayarak kadrajını oluşturur. Çekilen fotoğrafların çekim sonrasında da renk, ışık, kadraj değişiklikleriyle fotoğraf montajı ve düzenlemesi devam etmektedir. Bu noktada çekilen fotoğrafta istenen etki ve aktarılmak istenen mesaj fotoğrafın kurgusunu etkilemektedir. Böylece fotoğraf veya videolar çekim sırasında ve sonrasında görüş açısındaki birçok şeyi farklı kurgulamalarla da aktarabilmektedir. Resimlerde yansıtılan mekân veya mekân içerisindeki birçok nesne, unsur başka yerlere taşınamazken; fotoğraf resmin bu biricikliğini kırarak ve nesneleri farklı alanlara taşıyarak çoğaltabilmeyi sağlar. Fotoğraf üzerinden yapılan bu düzenlemeler beraberinde fotomontaj, fotokolaj gibi tekniklerin de gelişmesine öncülük etmiştir.

Teknolojinin gelişimiyle birlikte fotoğraf makinesi her alana, her eve girmeyi başarmıştır. Fotoğraf, resimdeki gibi sadece bir duvarda kalmayarak tek bir yere ait olma durumunu ortadan kaldırmaktadır. Resimlerin müzelerde incelenmesi ve fotoğrafla kalıcı hale getirilmesi bu yolla daha fazla seyirciye ulaşmasını ve her zaman izlenilebilir olmasını da sağlamaktadır. Filme alınan fotoğraflar artık zamanla yayılarak çoğalmaya ve daha fazla kitleye ulaşmaya başlamıştır. Herkes tarafından kayda alınabilen görsel imgeler de bu şekilde hafızada kalıcı bir yer edinebilmektedir. Fotoğrafın zihinde daha kalıcı olması ve sözcükler ile imgeler arasındaki bağlantı, bilgileri görsel olarak da okuma, bilgiyi tanımlayabilme açısından hafızada kalıcı hale gelmesinde önemlidir. Görsel hafıza bu yüzden güçlü etkiler oluşturarak hafızada tanımladığımız ve görüntülerle bağdaştırdığımız olay ve sözcükler arasında kavramsal bir bağ da kurabilmektedir. Bu görüntüler toplum üzerinde de etkili olarak, kişinin başından geçen olayı bireysel hafızadan toplumsal hafızaya yönlendirebilmektedir.

Andy Warhol’un pop yıldızları ve tüketim ürünleri üzerine çalıştığı 60’lı yıllarda, New York Mirror gazetesinde yayınlanan *129 Ölü* başlıklı uçak kazası dikkatini çekmiştir. Ölüm kavramına merakı olan sanatçı yaşanan bu facia olayından yola çıkarak, gazete haberlerinden derlediği *Ölüm ve Felaket (Death and Disaster)* serisini oluşturmuştur. “Uçakta 129 Ölü” (Görsel 1) çalışması ile bireylerin yaşadıkları dönemden haberdar olmaları amacıyla basılan gazete haberlerinin sanat yapıtına dönüşmesini ve bu olayın halk üzerinde duygusal anlamda etkili olması toplumsal hafızaya katkı sağlamaktadır (Atar, 2023). Warhol, haberin basılı sayfasındaki yazıları resimsel olarak ele almıştır. Gazetenin ismi, yayın tarihi,

haberinin büyük puntolu yazısı, koyu-açık ton değerleri ile özellikle kurgulanmış bir kolaj görüntüsü oluşturmaktadır. Basılmış olan bir gazete sayfasını, üzerinde müdahalelerde bulunmadan doğrudan kullanmak, aynı zamanda hazır-nesne kullanımı ile ilişkilendirilebilecek bir çalışma sunmaktadır.



Görsel 1. Andy Warhol, Uçakta 129 Ölü, Serigrafi, 1962, Kaynak: Url-1

Warhol'un bu serisi içerisinde en akılda kalıcı işlerinden biri de *Elektrikli Sandalye'dir*. Bu fotoğraf, casusluk yaptıkları gerekçesiyle haklarında idam cezası kararı verilen Sing Sing hapisanesindeki iki kişinin gazetedeki ölüm haberinden alınmıştır. Fotoğraftaki odada bir sandalye ve mahkumları kollarından bağlamak için kayışlar, sandalyeye oturan mahkuma verilecek olan elektriğin kabloları, duvar kenarında bir masa ve odanın kapısı üzerinde *silence (sessizlik)* yazısı bulunmaktadır. "Sing Sing Ölüm Odası" (Görsel 2) çalışması galeride karanlık bir oda içerisinde, gazete görselinden alınan fotoğrafın yanına yazılı açıklama ile kolajlanmış ve sadece çalışmayı aydınlatacak şekilde tepe ışığı verilerek sergilenmiştir (Görsel 3). Çalışmanın yapıldığı zamanın hemen öncesinde New York'ta idam cezası yasaklanmış ve fotoğraftaki elektrikli sandalye son kez kullanılmıştır. Amerikan toplumunun hatırladığı son idam cezası olarak da tarihe geçmiştir. Olay yalnızca ABD'de değil tüm dünyada ses getiren bir haber olmuştur. Bu bakımdan sadece toplumsal hafızada yer edinmekle kalmayıp, Warhol'un "Sing Sing Ölüm Odası" çalışması sanat tarihi hafızasında da önemli bir yere sahiptir. Warhol çalışmasını daha sonraki yıllarda serigrafi tekniğiyle yeniden bir seri şeklinde ele almış ve daha canlı, çeşitli renk zeminleri üzerinde 40 farklı versiyonunu oluşturmuştur (Atar, 2023).



Görsel 2. Andy Warhol, Sing Sing Ölüm Odası, Fotoğraf, 1962, Kaynak: Url-2



Görsel 3. Andy Warhol, Sing Sing Ölüm Odası, Sergi Fotoğrafı, 1962, Kaynak: Url-3

Fotoğraf etkisinin reklamlarla bütünleşmeye başladığı noktada ise artık ulaşılan kitle daha genişlemiştir. Günlük yaşamdaki bireysel hayatın parçası olan nesneler işlevselliğiyle tanıtılmaya çalışılırken, kurgulanan afiş, reklam görseli ve büyük boyuttaki başlıklar görsel olarak zihnimize kazınmaktadır. Bu reklamlar televizyonda, sokak afişlerinde günlük yaşamın sıradan nesnesi haline gelmiştir. Aktarmak istenen birçok şey reklamlar aracılığıyla, görsel imgeler üzerinden topluma sunularak hafızada kalıcı hale gelmektedir. Sanat yapıtlarına da yansıyan sıradan şeyler bir resmin konusu, bir fotoğrafın hikâyesi ya da bir atık nesnenin değerlendirilmiş hali görüş açısını tamamen farklı bir noktaya yönlendirebilmektedir. Berger (2018) “Fotoğraf makinesinin icat edilmesine kadar ki zaman diliminde, resim sanatının Avrupa’daki hâkimiyetinin reklam dili ile ortak bir özelliği var mı?” sorusunu sorar. Bu sorunun cevabını mutlaka bir sürekliliği olduğu şeklinde dile getirerek şu açıklamayı yapmaktadır:

Yağlıboya resim kültürel mirasın bir parçasıdır, ince zevkleri olan bir Avrupalı olduğunuzu size anımsatan bir şeydir. Böylece reklamın içine konan (bu yüzden de reklamın çok işine yarayan) sanat yapıtı birbiriyle çelişen iki şeyi aynı anda söyler bize: Zenginlik ve üstünlük gösteren o reklam ürününün hem lüks hem de kültürel değer taşıyan bir şey olduğu imlenmiş olur. (Berger, 2018, s. 135)

1950 ve 1970 yılları arasında amatör çekimlerin yapıldığını vurgulayan *Şipşak Estetiği* adıyla basit bir fotoğraf biçimi oluşmuştur. Bu fotoğraflarda yakın mesafelerden kişilerin çekimleri yapılarak gün ışığından yararlanılmıştır. Bu akım fotoğrafın konusuna doğrudan odaklanır. Planlanmayarak dışarıdan kadrage giren her türlü figür veya nesne karmaşık bir görünüm de vermektedir (Batur, 1995). Akımın temsilcilerinden biri olan Diane Arbus’un “Oyuncak El Bombalı Çocuk” fotoğrafı, el bombası oyuncak da olsa bir çocuk elinde görmek ürkütücü bir izlenim vermektedir. Yıllar sonra röportaj yapılan fotoğraftaki çocuk *Colin Wood* (Görsel 4) o dönem boşanmış olan anne ve babasına öfkeli olduğu için insanların arasında düşmanca bir gülümsemeyle takıldığını, öfkesini nasıl yansıtacağını bilemediği bir durum içinde olduğunu hatırladığını dile getirmiştir. Bu fotoğraf Wood’un anılarında yer alan bir dönemdeki ruh halini yansıtmaları üzerine bireysel hafızası ile ilişkilendirilebilir. Gülümsemenin sert bir biçimde öfkeyle yansıdığı yüz ifadesinde çocuk olarak bazı şeylere gücü yetmediği için, hayata ve insanlara karşı tepkisini surat ifadesiyle aktarmaktadır. Bir çocuğun duygu ve düşüncelerini en iyi anlatacağı yol olan oyuncak ile fotoğraf karesine dahil olması isyanını en sert biçimde savaş simgesi olan bombayla gösterirken kötü de olsa çocukluk anısı olarak anı ölümsüzleştirilmiştir (http-16).



Görsel 4. Diane Arbus, Oyuncak El Bombalı Çocuk Central Park'ta, Fotoğraf, 1962, Kaynak: Url-4

Fotoğrafla anlatım yapmak aslında bir bakımdan da *kayıt altına almak* demektir. Yapılan şey ne ile ilgili olursa olsun, fotoğraf olarak aktarılması hem kayıt altına almak, belge oluşturmak hem de dolaşım ağını genişletmek adına daha etkin rol almaktadır.

Bugün her şey kendisini göstermek istiyor. Teknik, endüstriyel, medyatik nesneler, her türden yapıntı, ifade etmek, görülmek, okunmak, kaydedilmek, fotoğraflanmak istiyor. Bir şeyin fotoğrafını çektiğinizde bunu sırf kendi zevkiniz için yaptığınızı sanıyorsunuz, oysa aslında fotoğrafı çekilsin isteyen odur, siz onun sahnelenmesindeki bir figüransınız sadece – çevresindeki dünyanın kendi reklamını yapma sapkınlığıyla gizlice dürtüldüğünden habersiz bir figüran. Durumun patafizik ironisi de burada yatıyor. Durumun bu ters çevrilmesiyle metafiziğin tamamı bir kenara itilir, artık süreci başlatan özne değildir, o sadece dünyanın nesnel ironisinin aracı veya işlemcisidir. Artık dünyaya kendi tasvirini sunan, özne değildir (I'll be your mirror!); nesne özneyi kırılıma uğratar ve bütün teknolojilerimizi kullanarak, kendi mevcudiyetini ve rastlantısal formlarını sinsice dayatır. (Baudrillard, 2021, s. 39)

Lee Friedlander 1960'lı yıllarda cadde, sokak, mağaza vitrinlerinde gördüğü ürünleri, fiyatları, elle yazılmış yazı, afiş, pano ve reklamları Amerikan toplumunun yansıması olarak sunmaktadır (Görsel 5). Fotoğraflarını önceden tasarlayarak yapmadığını, fotoğraf çekmek için özel bir arayış içinde olmayarak “dışarı çıktığında fotoğrafların kendini gösterdiğini” dile getirmiştir (<http://18> ve <http://19>).

Vitrinlerde gösterilen ürünlerin, her gün sokaklarda yanından geçilen büyük boyutlu afişlerin sıradanlaşmasını, topluma hizmet eden reklam görselleri ve metinlerini fotoğraf karesine taşımak daha yakından ve farklı bir algıyla izlemeyi sunmaktadır. Friedlander ışıklarla dolu sosyal hayatı, yazılı imgeleri, reklamları fotoğraf ile aktararak, bir manzara resmi gibi dönemin sosyokültürel imgelerini elektronik olarak kaydetmeyi ve aktarmayı da sunmaktadır. Aynı zamanda toplumun bu dönemdeki ekonomik durumunu da görsel olarak geleceğe aktarmaktadır. Ortak kullanım alanları, kullanılan ürünler ve fiyat etiketlerinin özellikle ele alınması toplumsal hafıza üzerinde etki oluşturmaktadır.

“Kentucky” (Görsel 5) fotoğrafındaki kompozisyonunda görsel imgeler eşit şekilde kadraja alınmıştır. Mekan dış cephesi ile fotoğrafa yansırken; fotoğraf makinesinin arkasında kalan alan kapı ve pencerelere yansımaktadır. Fotoğrafın tam ortasında marketin giriş kapısı, sağ ve sol taraflarında pencereler yer almaktadır. Fotoğrafın, solundaki pencerede *milk* (süt), kıyma, gibi proteinli yiyecekler ve kalori değerlerinin bilgisi verilirken; sağındaki pencerede havuç, kereviz, lahana gibi sebze olan yiyecekler yer verilmiştir. Pencerelerdeki yiyecek isimleri dışında kapının bir tarafında bank diğer

tarafında penceredeki bilgilere ek olarak eklenmiş kağıt üzerinde patates yazısı yer almaktadır. Kadraja dahil olan, kapının hemen önündeki köpek fotoğrafının tam ortasında yerini almıştır.



Görsel 5. Lee Friedlander, Kentucky, Fotoğraf, 1965, Kaynak: Url-5

“New York Şehri” (Görsel 6) fotoğrafının merkezinde Amerika’nın önemli simgelerinden biri olan *Father Duffy* anıtı yer almaktadır. Duffy Amerikalı ve göçmen nüfusun yoğun olduğu New York’un Ulusal Muhafız Ordusu’nda askeri papaz olarak görev almıştır. Özellikle I. Dünya Savaşı’nda ordunun yaralı askerlerine yardım etmesiyle bilinen Duffy, ABD’nin ordu tarihinde en çok madalya alan din adamı olmuştur. Anıt ülkenin tarihi bakımından toplum için önemli olması ve gelecekte de hatırlanarak saygıyla anılması adına fotoğrafın çekildiği bölge, Duffy Meydanı olarak adlandırılmıştır. Bu anıtın hemen arkasındaki yüksek binanın üzerinde yer alan büyük Coca Cola yazısı, bundan elli yıl önce de Coca Cola’nın ne kadar popüler olduğu ve bunu günümüze kadar sürdüğünün bir göstergesidir. Ayrıca Coca Cola isminin popülerliği sadece Amerika sınırlarında kalmayıp tüm dünyada etkili olması, ürünün tüketimi açısından da oldukça etkili olmuştur.



Görsel 6. Lee Friedlander, New York Şehri, Fotoğraf, 1974, Kaynak: Url-6

Kaynakça

- Atar, K. (2023). ‘Elektrikli sandalye’ serisi bağlamında andy warhol’un ‘ölüm ve felaket’ serisinin incelenmesi. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 12(109), 1408-1418.
<https://www.idildergisi.com/makale/pdf/1695099938.pdf>
- Batur, E. (Gyy.). (1995). Avant-garde 1945-1995: son yarım yüzyılın sanat akımları, kavramları. *Sanat Dünyamız Dergisi*, 20(59).
- Baudrillard, J. (2021). *Sanat komplosu: yeni sanat düzeni ve çağdaş estetik*. İletişim Yayınları.

Berger, J. (2018). *Görme biçimleri*. Metis Yayınları.

Ergül, A. M. (2018, 3 Nisan). *O çocuğa ne oldu?*. Sanatatax.

<https://www.sanatatak.com/cocuga-ne-oldu/>

Fraenkel Gallery (2019, 10 Ağustos). *Lee friedlander: işaretler*. Monovisions Black & White Photography Magazine. 13 Mayıs 2024 tarihinde

<https://monovisions.com/lee-friedlander-signs/> adresinden edinilmiştir.

Artnet (t.y.). *Lee friedlander*. 13 Mayıs 2024 tarihinde

<https://www.artnet.com/artists/lee-friedlander/> adresinden edinilmiştir.

Görsel Kaynakça

Url-1: Görsel 1. Andy Warhol, Uçakta 129 Ölü, Serigrafi, 1962

<https://www.arttv.com.tr/yazi/pandemi-doneminde-tate-modernde-andy-warhol-retrospektifi-yazan-nurdan-ates> (Erişim Tarihi: 01.12.2024)

Url-2: Görsel 2. Andy Warhol, Sing Sing Ölüm Odası, Fotoğraf, 1962

<https://hyperallergic.com/306853/death-and-death-and-death-by-warhol/> (Erişim Tarihi: 01.12.2024)

Url-3: Görsel 3. Andy Warhol, Sing Sing Ölüm Odası, Sergi Fotoğrafı, 1962

<https://hyperallergic.com/306853/death-and-death-and-death-by-warhol/> (Erişim Tarihi:01.12.2024)

Url-4: Görsel 4. Diane Arbus, Oyuncak El Bombalı Çocuk Central Park'ta, Fotoğraf 1962

<https://www.artnet.com/auctions/artists/diane-arbus/child-with-a-toy-hand-grenade-in-central-park-nyc> (Erişim Tarihi:01.12.2024)

Url-5: Görsel 5. Lee Friedlander, Kentucky, Fotoğraf, 1965

<https://monovisions.com/lee-friedlander-signs/> (Erişim Tarihi:01.12.2024)

Url-6: Görsel 6. Lee Friedlander, New York Şehri, Fotoğraf, 1974

<https://monovisions.com/lee-friedlander-signs/> (Erişim Tarihi:01.12.2024)

Melankolinin Büst ile Yorumuna Dair

About the Interpretation of Melancholy through Bust

Doç. Dr. Lale Altunel / Associate Professor, PhD

Marmara Üniversitesi / Marmara University

Özet

Görsel sanatlarda duygusal aktarım gücü en etkili beden parçasının yüz olduğu göz önünde bulundurulduğunda, bir çağın taşıdığı ruhun heykel sanatçılarının büst yorumları üzerinden okunabildiği söylenebilir. Bu çalışma heykel sanatında büstün biçimlendirilmesinde melankoli kavramını incelemektedir. Antik Çağda farklı kültür ve inanca bağlı olarak, büstün de biçimlendirme ilkeleri ve amaçları değişmiştir. Mısır Fayyum portrelerinde natüralist bir anlayışla resmedilen portre, Antik Yunan'da idealize edilirken, Hellenistik döneme varıldığında duyguların yoğunlukla vurgulandığı bir biçime bürünmüş, Antik Roma'da ise kişiyi olabildiğince gerçekçi betimlemeye yönelmiştir. Batı sanatı özelinde incelenen büstün biçimlendirilmesi Orta Çağ'dan itibaren inanca ve insana yaklaşımın farklılaşmasıyla dini görevlere ve temalara sahip olmuştur. Sanayileşme sonrasında akımlar özelinde değerlendirildiğinde dilin ve söylemin değiştiği arayışlarda, modern kent insanının yalnızlığının ve ardından dünya savaşlarının yarattığı buhranın üretilen büstlerde okunabilir olduğu görülmektedir. Çalışma kapsamında ele alınan oldukça geniş döneme bakıldığında ortak bir duygunun farklı konular ve teknik diller yoluyla yorumlandığı görülmektedir. İzlenimci dilini balmumu gibi farklı bir malzeme ile harmanlayan Medardo Rosso'nun büstlerinde ifade yenilikçi bir ışık ve form anlayışıyla ortaya koyulur ya da, Alberto Giacometti'nin oranları değişerek uzayan büstleri ile izleyici arasına gerçekdışı bir mesafe girerken, Igor Mitoraj'ın yapıtlarında klasik biçim ve konuların çağdaş bir yorumu göze çarpmaktadır. Ele aldıkları konular farklı olsa da derin bir nostalji, zamanın akışı, dünyevi olanın geçiciliği yoluyla melankoli duygusu aktarılmaktadır. Günümüz heykel sanatına ait bir örnek olan Jaume Plensa'nın yapıtlarında melankoli teması bireyin yalnızlığı, içe bakışı ve sessizliği, Ron Mueck ve Marc Quinn'in yapıtlarında ise insanın kırılganlığı ve ölümlülüğü gibi konular üzerinden aktarılmaktadır. Ele alınan kimi eserlerde belirli bir kişi, kiminde ise anonim bir temsil mevcutsa da her biri sanatçıya özgü bir dil ile yorumlanmış olup, ele alınan sanatçıların yapıtlarında büstün sadece bir temsil değil, geçmişte kalana özlem, çağa ait sorunlar, ölüm, yaşam, içsel sessizlik, tefekkür, buhran, yalnızlık gibi duyguların aktarıldığı bir tuval gibi değerlendirildiği gözlenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Büst, Melankoli, Heykel, Otoportre, İfade

Abstract

Considering that the face is the most effective body part in visual arts in terms of emotional transmission, it can be said that the spirit of an era can be read through the interpretations of busts by sculptors. This study examines the concept of melancholy in the shaping of busts in sculpture. The shaping principles and purposes of busts have changed depending on different cultures and beliefs in ancient times. While the portrait, depicted with a naturalistic understanding in the Egyptian Fayum portraits, was idealized in ancient Greece, it took a form in which emotions were intensely emphasized

in the Hellenistic period, and in ancient Rome, it tended to depict the person as realistically as possible. The shaping of the bust, which is examined specifically in Western art, has had religious duties and themes since the Middle Ages with the differentiation of the approach to belief and humanity. When evaluated specifically in terms of art movements after industrialization, it is seen that in the searches where language and discourse changed, the loneliness of modern city people and the crisis caused by world wars can be read in the busts produced. When we look at the quite broad period covered in the study, it is seen that a common feeling is interpreted through different subjects and technical languages. In the busts of Medardo Rosso, who blends his impressionist language with a different material such as wax, the expression is revealed with an innovative understanding of light and form, or while Alberto Giacometti's busts, whose proportions change and elongate, create an unreal distance between them and the viewer, Igor Mitoraj's works stand out with a contemporary interpretation of classical forms and subjects. Although the subjects they address are different, a deep nostalgia, the flow of time, and the transience of the worldly are conveyed through a sense of melancholy. In the works of Jaume Plensa, an example of contemporary sculpture, the theme of melancholy is conveyed through the loneliness, introspection and silence of the individual, while in the works of Ron Mueck and Marc Quinn, it is conveyed through subjects such as human fragility and mortality. Although some of the works under consideration feature a specific person and some feature an anonymous representation, each has been interpreted with a language specific to the artist, and it is observed that in the works of the artists under consideration, the bust is not only a representation but also a canvas on which emotions such as longing for the past, contemporary problems, death, life, inner silence, contemplation, depression and loneliness are conveyed.

Keywords: Bust, Melancholy, Sculpture, Self portrait, Expression

Giriş ve Melankoli Kavramının Tezahürü

Melankoli Antik Çağdan günümüze dek her dönem tıp, felsefe, psikiyatri alanlarında incelenmiştir. Ulaşılan farklı değerlendirmeleri araştıran Dr. Med. Psikiyatr Serol Teber'e ait "Melankoli Normal Bir Anomali (2013) başlıklı kitap şu cümle ile başlar;

"Melankoli, özellikle toplumsal huzursuzlukların arttığı dönemlerde yaşanan güvensizlik ortamlarında sıklıkla sözü edilmeye başlanan bir yaşam tarzı, bir ruhsal durum, bir kişilik tipidir." (Teber, s.9).

Teber, Antik Çağ filozof ve hekimlerinden, Ortaçağ Avrupasındaki yaklaşımlara, Freud'dan ve Klein'a psikanalistlerin, Durer'den Holbein'e sanatçıların, Husserl'dan Heidegger'e filozofların fikirlerini karşılaştıran bir yapıt ortaya koymuştur.

Antik Yunanda kara safra anlamındaki μελαγχολία - *melankolia*, kelimesinin siyah, kara anlamındaki μέλας (*melas*) ve safra anlamındaki χολή (*kholi*) kelimelerinden türediği konuyla ilgili kaynaklarda ilk başta değinilen bilgidir. Vücutta kara safranın miktarıyla orantılı olarak mizaçta değişiklikler ortaya çıktığına dair ilk bulunan veriler MÖ 430-410 tarihlerinde Hippokrates'ten derlenen 'İnsanın Doğası' kitabında yer almıştır. Ona göre melankoli bir duygu durumu değil, bedensel bir rahatsızlığın yarattığı ruhsal durumdur (Teber, s.102).

Ortaçağ'da melankoliye aranan bedensel mazeretler yerini bir günaha bırakmıştır. İlahi düzene başkaldıran, vaktini boş geçiren, yaşamı anlamsız bulan melankolik mizaçlı kişilerin yedi ölümcül günahtan tembellik, miskinlik gibi açıklanabilecek olan birini (acedia) işlediği düşünülmüştür. (Teber, s.143-148) Görsel sanatlarda melankoli ifadesi araştırıldığında Ortaçağ'dan miras bir motifin peşine düşülebilir. Çenenin bir ele yaslandığı pozisyonda oturup düşüncelere dalmış bir figürdür bu. ""Çeneye dayanmış el" bildiğimiz gibi Panofsky, Saxl ve onları izleyenlerin çok sayıda belge üzerinden inceledikleri simgesel duruştur. Öğlen saati demonun ve azmış acedia'nın (ruhsal bezginlik, uyuşukluk, ç.n.) saatidir." (Starobinski, 2007, s.27)

Melankolinin ikonografisi düşünüldüğünde bu oturan figür konusunda ilk akla gelen Albrecht Dürer'e ait 1514 tarihli Melancholia I gravürüdür. Yaşadığı dönemde melankoliye dair dini bakışı ve evren yasalarını, dolayısıyla bilimi sorgulayan bir yapıt olarak değerlendirir. Ve bu karşıtlıklar ve sorgulamalar dolayısıyla başlığının hakkını veren bir tavra sahiptir. Gravürde oturan kanatlı bir kadın elinde pergel ve etrafında zamanı, ağırlığı ölçen, geometri ve mimaride kullanılan birçok alet edevat ile karmaşık bir kompozisyona sahiptir. Gökyüzünde bir kuyruklu yıldız, etrafında bir gökkuşağı ve bir yarasanın kanatları arasında Melancholia I yazısı bulunur. Duvardaki gizemli bir simge olan Mensule Jovis (Jüpiter Dörtgeni), içerdiği sayıların soldan sağa, yukarıdan aşağıya toplamaları 34 eden satırlardan oluşan bir karedir. Bu rakamların açıklamasına dair pek çok tahmin mevcuttur. İsa'nın yaşı, Dürer'in yaşının tersten okunuşu, annesinin ölüm tarihi olan 14.5.1514'deki rakamların toplamı gibi... (Teber, s.35) Teber, Melankoli başlıklı kitabında gravürdeki her imgeyi etraflıca ele almıştır.

Melancholia I'de çok sayıda sembol bulunur fakat sanat tarihinde melankoli konu olduğunda yaygın bir motif olarak yerleşmiş bulunan imge, figürün oturuşu ve boşluğa dikili gözleridir. Eli çeneye yaslı, oturup düşüncelere dalmış olan figür melankolinin günümüze ulaşan en tipik figüratif ifadesidir.

Eline yaslanarak tefekküre dalan figür motifi dönemin popüler dini temalarından biri olan Aziz Hieronymus betimlemelerinde sıklıkla görülür. Dünyevi yaşama tezat bir kurukafa ile birlikte kompoze edilen Aziz, vanitas tabloları ile ilişki kurabilecek bir memento mori havasındadır. Faniliğin yarattığı bu ölüm düşüncesi ve her şeyin geçiciliği gibi duygular melankolik ruhun gezindiği diyarlardır. (Altun ve Yüzgüller, 2017)

Aydınlanma çağı ile birlikte acedia tanımlaması da düşünce dünyasından silinmeye başlamış fakat 1800'lerin ortalarında bu kez de Sanayi Devrimi ve Modernizm ile birlikte farklı bir tavırla yaşamda yerini almaya başlamıştır. Hızlı kentleşmeler içinde insan için yurt kavramı değişmiş, güvensizlik, yalnızlık, hüzn ve korku gibi duygular çoğalmıştır. Melankolik artık günahkâr değil, yalnız, bohem, aylak gezinen flaneur, modern kent insanıdır. Makinelerin hızlandırdığı yaşamın heyecanına uyum sağlayamayıp sorgulayan, teknolojinin savaşlarda kitlesel ölümlere katkısını gördükçe geleceğe daha da umutsuz bakan, ölüm fikriyle sık sık yüzleşen ve toplumla yabancılaşarak her gün daha da yalnızlaşan insandır. Aydınlanma öncesinde hayata din penceresinden bakış, yalnızlığı da tanrıyı ve hakikati tefekkür ve ruhsal olgunlaşmaya hizmet olarak düşünmüştür.

"18. Yüzyılda Modernizm ve yeni insanla birlikte yeni yalnızlık türleri ortaya çıkmıştır. Modern yalnız insan artık mutlak bir yalnızlığa-Hiç'liğe - doğru çekilen insandır." (Teber, s.300) Artık din penceresinden bakılmayan hayat insanı daha bireysel bir bakışa yöneltmiştir. Artık yalnız insan toplumdaki uyumsuz, kendi kabuğuna çekilen, insanlardan kaçan melankolik kişidir. Toplumsallaşamayan

insan için bir de ayna imgesi vardır ki; kendi içine bakışın, dünyayı o bakış üstünden sorgulamanın sembolüdür.

Jean Starobinski Aynada Melankoli (2007) başlıklı yapıtında Kuğu bölümünde, ikonografideki melankolik karaktere dair iki motif üstünde özellikle durur. Birisi, bir eli çenesine ya da başına dayalı tefekkür halindeki figür, diğeri ise aynadır. Sanat yapıtlarındaki figürün gözlerinin hep geçici olana takıldığını, bir kuru kafaya, yıkılmış anıtlara takıldığını, aynadaki görüntüsü ile de memento moriye ve kendi geçiciliğine eğildiğini ifade eder. (Starobinski, s.49) Sanatçının ruhu vecd içinde coşkuya kapıldığı gibi, umutsuzluk ve yalnızlığa da gömülür. Ölümlülük ve ölümsüzlük gibi karşıt duyguları ardı ardına yaşar.

Görsel sanatlarda oto portre tam da bu ikili duyguların girdabına kapılmış ruh halinin yansımasıdır. Toplumsal sorunlardan, yaşamın sıkıntılarından etkilenmeye son derece açık olan sanatçılar dertleri ile aynadaki görüntüde yüzleşmiştir. Dışavurumcu sanatçıların çalışmalarında sıklıkla rastlanır. Alman sanatçı Kathe Kollwitz (1867-1945) aynadaki yansımasını sanat yaşamı boyunca yüzden fazla kez resmetmiştir. Köln’de bulunan Kathe Kollwitz Müzesi’nin internet sitesinde yer alan sanatçının kendi ifadesi ile bu resimler bir monoloğun görsel formları’dır. Bu oto portreler insan doğasını kendi fiziksel özellikleri üzerinden anlamaya çalıştığı, kendisini sorguladığı çalışmalardır. (Self Portrait. Kathe Kollwitz Museum Köln)



Görsel 1. Kathe Kollwitz, 1910, 1921, 1934 tarihli oto portreler

“Sanatçı, 1936’da günlüğüne “İçsel sessizliğinizi dinlemeye başlıyorsunuz” diye yazmıştı.”(Self Portrait. Kathe Kollwitz Museum Köln) Yüzü eline yaslanmış, aynadaki görüntüsüne dalıp gitmiş olan sanatçıyı biz aynadaki görüntüsü ile tanıyoruz. Kollwitz’in kendini araştırıp sorguladığı gözden gördüğümüz resimler, sanatçının gözlerinin kendi penceresinden içeri ne kadar derinlere baktığını, orada kaybolduğunu izleyene göstermektedir.



Görsel 2. Giorgio De Chirico, Büst Portre ile Oto Portre, 1920

Giorgio De Chirico'nun "Büst Olarak Portre ile Oto portre olarak tercüme edilebilecek isimdeki bu yapıtında (1888- 1978) aynanın yerini kendi büstü almıştır. Taş bir yontu olarak büst, sanatçının en çok kullandığı tema olan geçmişe de gönderme yapmaktadır. Arka planda pencereden dışarıyı görünmekte, melankoli ikonografisine uygun olarak, yüzü eline yaslı, düşünür halde oto portre, karşısında geçmişten miras ya da geleceğe yadigar bir ayna vazifesi gören taş büstü ile alışlagelmiş oto portre anlayışımızı sarsmaktadır. Hem sanatçının gözlerinden içeri bakabiliriz, hem aynadaki yansımaları görürüz hem de özgün dilini kullanarak Antik Çağa ait bir öge ile yer değiştirmiş çağdaş bir görüntüyü izleyene sunmuş olur.

Rüya vâri bir melankoli içeren resimleri ile bilinen sanatçı Giorgio De Chirico'nun Carlo Carra ile ortaya koydukları İtalyan Metafizik Resmi boş şehir meydanları, gerçek olamayacak şekilde yerleştirilmiş nesneler, müthiş bir yalnızlık ve melankoli duygusu ile biçimlenmiştir.

Jean Clair 1996 yılında yayınladığı Melankoli başlıklı yapıtında, De Chirico'nun yaşamı boyunca tanık olduğu çağın vahşi teknolojisini Fütüristlerin aksine nasıl eleştirdiğini anlatmıştır. Yeni teknolojilerin terör ve barbarlık getireceğini düşünüyor, geçmişe bir özlem duyuyordu. Yunanistan'da doğan ve babasının vefatından sonra neredeyse bir yetişkin olarak İtalya'ya taşınan sanatçı, İtalyan kent meydanlarını, Antik Yunan ve Roma'dan imgelerle bir arada resmetmiş, bunu yaparken büyük ve boş mekânlarda geçmişe arayan bir melankoli ve yalnızlık duygusunu işlemiştir. Canavar gibi işleyen fabrikaların bacaları ile bir Yunan sütununun bir aradalığı gibi Antik Çağ kentlerine ait öğeleri resimlerinde çağdaş imgelerle bir arada kullanmıştır.

Kendi büstü karşısında oto portresinin yer aldığı tablo için Clair şu yorumu yapmıştır: "Ve sanki tarihin dehşetinden kaçmak istercesine, her şeye kayıtsız, acı ve hırçınlıkla dolu, saatlerce televizyon ekranının tefekkürüne dalmış hipnotik bir Buda şeklinde yıllar içinde kendini taşılaştırdı. Onun çılgınlığının parodisini yapacak ve aldatmacasını karikatürize edecek daha iyi bir şey bulamazdı." (Clair, 1999, s.131)

Büstün Biçimlendirmesinde Melankoli

Antik Yunan'da portrecilik Helenistik döneme dek idealize edilmiş formlara sahipken Helenistik Dönem'de portreler, bir tür gerçekçilik arayışı olarak da düşünülebilecek, duygu durumunu ifade eden özelliklere kavuşmuştur.

Antik Roma’da ise soyluların cenaze ritüellerine ait bir gelenek olan, ölen kişiye ait balmumu maskların varlığı, heykel sanatında büste gerçekçilik bakımından tesir etmiştir. Antik Roma’da imparatorlar, generaller, soylular propaganda amacıyla gösterişli, mitik imgelerle betimlense de, artık her biri kişisel anatomik özelliklere sadık kalınarak üretilmiştir. Antik Çağda portreciliğin gelişkin örneklerinden biri de mumyaların konduğu tabutların ya da ayrıca koyulan ahşap levhaların üstüne resmedilen, Mısır’ın Fayyum bölgesindeki mezarlarda bulunan portreleridir. Her biri mumyalanan kişinin fiziksel niteliklerine olabildiğince sadık resmedilmiştir.

Batı sanatı perspektifinden incelemeye devam edildiğinde kilise doktrinlerine uygun olarak biçimlenen büst, Ortaçağda ilahi olanın arayışında, gerçekçilikten uzak bir şekilde stilize edilirken, Rönesans’ın hümanizmine uygun olarak doğaya öykünmeye başlamıştır. Barok dönemdeki büyük hareketlerle ifadenin artırıldığı büstlere zıt şekilde Neoklasik dönem heykeltıraşları yeniden sadeleşmiş formlar üretmişlerdir. Modernizm’e bakıldığında ise sanayileşme ve kentleşme ile dönüşen yaşam biçimlerinin sanata da sirayet ettiği görülmektedir.

Bu dönemden itibaren tarihsel bir sıralamayla günümüze doğru ilerlemek gerekirse; Işığın yarattığı anlık etkiyi figürlerin anatomisinde küçük parçalar üzerinden oluşturmaya çalışmış olan Auguste Rodin’in (1840-1917)’in yapıtlarından söz edilebilir. Cehennem Kapılarının ortasında oturan Düşünen Adam(1880), kapıların ilham kaynağı olan İlahi Komedy’nin yazarı Dante’nin bir temsilidir. Rodin bu figürü 1888 yılında büyüterek tek başına da sergilemiştir. 1904 yılında Paris’te anıtsal yerini bulan heykel, kapılardaki anlamından koptuğunda artık sıradan, kimliği belli olmayan bir kişinin temsili olmuş, bununla ilgili bazı gazeteler; “Eşitlikçi toplumu ve topyekûn cumhuriyeti simgelemektedir.” yorumunu yapmıştır. (The Thinker. Rodin Museum)



Görsel 3. Auguste Rodin, Düşünür, 1881

Dante’nin betimlemesi cehennemdeki kaosu muhakeme ederken, artık şehirde modern yaşamın insanları içine aldığı kaosu tahlilini yapmaktadır.

Rainer Maria Rilke Düşünür için şu kelimeleri kaleme almıştır;

Bu yüzeyin önüne, sessiz ve kapalı alanın içine Düşünen Adam figürü, düşündüğü için bu tiyatroyun bütün azametini ve korkunçluğunu gören adamın figürü yerleştirilmiştir. Bir düşünceye gömülmüş halde ve sessizce oturur, hayallerle düşüncelerden ağırlaşmıştır ve (bir eylem adamının gücü olan) top yekûn gücü düşünür. Tüm bedeni baş, damarlarındaki bütün kanı beyin olmuştur (Rainer Maria Rilke, 2016, s.34).

“Düşünce” başlıklı yapıt Rodin’i asiste eden ve sonra yaşamında önemli yere sahip olan heykeltıraş Camille Claudel (1864-1943) model alınarak üretilmiştir. (The Thought. Rodin Museum) 1895

yılında modellenen ve 1900 yılında mermer malzemeye aktarılan büst Claudel'in yaratıcı zihinsel sürecinin olduğu kadar içinde bulunduğu mali hülyanın da bir temsili olarak değerlendirilebilir.

Bir taş blok içinden yükselen baş, bir noktaya odaklanmış olan bakışlar ile izleyiciyi hipnotize eder ve kapıldığı duygunun içine çeker. Gövdesi bir kaya gibi ağır, hareketsiz ve ifadesiz, tek yaşamsal parça olarak baş kendi dünyasında sürüklenmektedir.



Görsel 4. Auguste Rodin, Düşünce, 1900

Medardo Rosso (1858-1928), Auguste Rodin ile çağdaş izlenimci bir heykeltıraş olarak son derece kendine özgü bir bakış açısıyla ışığın yüzeydeki etkisini yakalamak, gerçekliği yorumlamak arayışında olmuştur. Günümüzde çok olağan görünen balmumu gibi bir ara malzemeyle yarattığı etki, döneminde son derece sıra dışıdır. Büstlerde gerçekçi bir heykel, üzerinde onu bir örtü gibi örten ve ışık oyunları oynayan balmumu bir yüzey vardır. Geçici bir anı yakalamayı hedefleyen sanatçı hayalsi bir anı göstererek gerçek ama geçici formu hissettirmiştir. Biçimlendirir ve çözer. Flulaştırmak için kesişen planların kenarlarını keser, heykelin tümüne yayılan hareketli bir ışık yaratır.



Görsel 5. Medardo Rosso, Ecce Puer!, 1906

Rosso'nun büstlerinde hâkim olan bu teknik ve özgün dil sanatçının Ecce Puer (İşte Çocuk!) yapıtında da izlenir. Yapıtın ortaya çıkışına dair bir söylenceye göre, çocuklarının heykelini yapması için Rosso'yu evlerine davet etmiş koleksiyoner Emile Mond'un oğlu Alfred bir perdenin arkasına

saklanmışken, Rosso bir an çocuğun yüzüne vuran ışığın etkisinden ilham almıştır. Hayatının henüz başında olan bu küçük çocuğun, bir an görünüp bir an kaybolabilecek anlık imgesi yapıtın başlığının İşte Çocuk! nidası olması ile ilişkilendirilebilir.

Çocuğun yüz hatları, heykelin balmumu yüzeyini oyan perdenin kıvrımları tarafından damarlanmıştır, böylece etin katılığı, hayaletin sanatçının gözleri önünde oluşup kaybolduğu hızın tasviriyle, geri dönülmez bir şekilde yumuşatılmıştır. Böylece, çocuğun imgesini hem gizleyen hem de örten yüzey, aynı anda çocuğun ifadesinin anlamını taşır. Ecce Puer! bu yüzeyde başlar ve biter; bunun ötesinde hiçbir şey ima edilmez (Rosalind Krauss, 1977, s.33).

Klasik ve Çağdaş Estetiğin Buluşma Noktası Olarak Medardo Rosso'nun Eseri başlıklı makalesinde Guillermo Aguirre Martinez, sanatçının büstlerinde morfolojinin üstünü bir kaplayan balmumunu, örtülü İsa gibi transi heykellerdeki bedeni saran ince kumaş hissi ile bağdaştırmıştır. Bu durum Rosso'nun, geçicilik duygusunu ölüm temasına ait bir veri ile izleyene geçirmesine yardımcı olur. Martinez'e göre transi heykeller de Rosso'nun büstleri de bedenin ilahiyatını reddeder fakat 14-17. Yy arası yaygın olan transi heykelde ruhun sonsuzluğu inancı bulunur. Rosso'nun büstleri böyle bir inanç ile bağdaşmamaktadır. Rosso'nun yapıtları açıkça ölümlülük hissine dayalıdır. Malzeme Roma imagolarında kullanılan malzemedir. Biçimlendirme anlık ifadeyi yani geçici olan ifadeyi yakalamaya niyetlidir. Morfolojinin flulaştırılması portrenin hemen geçmişte kalmasını hedeflemektedir.

"Temsilin hayaletimsi doğası, her zaman bireyin, bireysellik ya da aşkınlık arzusuna duyarsız bir doğaya gömülmesi olarak keşfedilmiştir." (Aguirre Martinez, 2014, s 177)

Bir önceki bölümde oto portre çizimleri incelenen Kathe Kollwitz (1867-1945) Birinci Dünya Savaşında bir oğlunu, İkinci Dünya Savaşında diğer oğlunu kaybetmiş ve ağır bir depresyona girmiştir.

Kathe Kollwitz'in oto portresini çalıştığı tek büst budur ve 1926-1936 yıllarına aittir. Tamamlanması bir yılı bulan büst için sanatçının günlüğüne aldığı notlar şöyledir; *"Şu anda heykel oto portrem üzerinde çalışıyorum, küfürler ediyorum ve sayıklıyorum (...). Ama bırakamıyorum. Her gün yeni bir ilüzyonla bitiyor ve ertesi gün öfkeli bir depresyonla başlıyor."* (Self Portrait Sculpture. Kathe Kollwitz Museum)



Görsel 6. Kathe Kollwitz, Otoportre, 1926-1936

Alberto Giacometti (1901-1966) kırılğan bedenlerini model ile çalışsa bile, benzetme kaygısı gütmemiştir. Onun araştırması maddenin, bedenın varoluşu üzerine olmuştur. İkinci Dünya savaşı ve sonrasında, insanlığın uğradığı kıyım, gelişen teknolojiyi ne denli canavarca kullanabildiğine tanık sanatçılardan biri olarak karşıdaki insana bakışa dair yeni bir yaklaşım getirmiş olduğu düşünülebilir. Modeli Paola, sanatçının hiçbir modelin fiziksel özellikleriyle ilgilenmediğini, sadece bir insan bedeni olarak boşluktaki algılanışı üstünde durduğunu belirtmiştir. (The Art News Paper)

Sartre, Giacometti'nin figürlerini "her zaman hiçlik ile varlık arasında aracılık eden" olarak tanımlamıştır (Feigel, 2017).

Sanatçının uzun ince figürleri sokakta günbatımında uzayan gölgeleri hatırlatır. Büyük ayaklar bir kaide gibi zeminde yarattığı ağırlıkla figürlerin yer çekimine karşı durmasını sağlar. Çalıştığı büstlerde de aynı üslubu belirgin şekilde uygulamayı sürdürmüştür. Büstlerde de omuzlar ve göğüs daha büyük bir hacim ve üzerinde yükselen baş yok olmaya doğru giden şekilde incelmıştır. Başın yandan görünüşü ile modelin karakteri daha etkili ortaya konmuştur. Sanatçı figürlerinde uyguladığı bu yorumun nasıl bir duygu sonucu ortaya koyduğunu günlüğünde anlatmıştır;



Görsel 7. Alberto Giacometti, Diego'nun Büstü, 1954

Baktığım başın nasıl felç olduğunu, hareketsiz hale geldiğini ilk fark ettiğimde, anında, kesin bir şekilde, hayatımda hiç olmadığı kadar dehşetle titremeye başladım, sırtımdan soğuk bir ter akıyordu. Artık canlı bir baş değildi, başka bir nesne olarak baktığım bir nesneydi, başka bir şekilde değil, herhangi bir nesne olarak değil, aynı anda hem canlı hem de ölü bir şey olarak (Görgeın, 2013, s.263).

Her zaman model ile çalışan sanatçı özellikle kardeşi Diego'nun 50 yıl içinde çok sayıda büstünü çalışmıştır. Giacometti insanın ruhsal ve cismani varlığını anlamaya çalışmış, hiçbir zaman gördüğü şekilde betimleyemeyeceğini düşünmüş, hep o hakiki varlığa ulaşmaya çalışmıştır.

Fondation Giacometti'nin internet sitesinde Diego'nun 1964 tarihli büstüne dair açıklamada şu açıklama yer alır; "Giacometti'nin 1962'de André Parinaud'ya açıkladığı gibi: "Birinin başı varsa, her şeyi vardır; eğer birinin başı yoksa hiçbir şeyi yoktur." Giacometti'nin kardeşinin büyük ihtimalle poz verdiği bu erkek büstleri, terimin geleneksel anlamıyla bir portre değil, insan varlığının özünün kalbine nüfuz etmek için sistematik bir şekilde tekrarlanan bir çabadır." (Bust Of Diego. Fondation Giacometti)

Ölçeği küçültülmüş beden parçaları biçimlendiren Polonyalı sanatçı Igor Mitoraj (1944-2014) ise yapıtlarıyla ilgili bir röportajda şu ifadeyi kullanmıştır; "Güzellik fikri belirsizdir, sizi kolayca incitebilen, acı

ve işkenceye neden olabilen iki ucu keskin bir kılıçtır. Benim sanatım bu ikiliğin bir örneğidir: bozulmuş kusura bağlı büyüleyici mükemmellik” (Masters, 2014)



Görsel 8. Igor Mitoraj, Bakış, İnsanlık, Doğa sergisinden

Sicilya’da 2024 yılında açılan ve geniş bir alana yayılan Bakış, İnsanlık, Doğa (Lo Sguardo, Humanitas, Physis) sergisinde Mitoraj sanat yaşamı boyunca yolundan sapmayan dilini sürdürmüştür. Büyük ve parçalanmış büstler ve kolu kanadı kırık başsız mitolojik figürler bir ören yerinin tamamına yayılmıştır.

“Mitoraj’ın şiirselliği, klasik heykellerden ilham alan ve onun figüratif kurallarını kullanan, hırpalanmış, eksik karakterler, kalıntılar, anılar, izlerle doludur; Mitoraj, zamanın ve tarihin acımasızlığını ve vahşetini temsil etmek için saflığı ve mükemmelliği kirletmek ve parçalamak istedi.” (Igor Mitoraj La Poetica Del Tempo)



Görsel 9. Igor Mitoraj, Bandajlı Çatlamış Eros, 2002, Valle Dei Templi’deki sergileme 2011 yılına aittir

Mitoraj’ın heykelleri Antik Çağ’dan günümüze ulaşmış heykel parçaları gibi görünür. Ölçüleri oldukça büyük bronz, bazen taş büst parçaları, uzuvları kayıp beden parçaları sanatçının yapıtlarını oluşturur. Mitoraj’ın yapıtlarında Giorgio De Chirico’nun resimlerinden bir esinti bulunabilir. De Chirico’nun yapıtlarında şehir meydanlarında tek başına yer alan bir antik heykel imgesi gibi Mitoraj’ın yapıtları o boş meydanlarda yer alan antik heykel olabilir. Kimi zaman bir kent meydanına kimi zaman ise antik kalıntılar arasında, ören yerlerine yerleştirmiştir yapıtlarını. Mekândan zamanın aldığı ona geri

vermiştir. Pompei’de ya da Barcelona’da Rambla de Catalonia’daki yapıtları gibi. Sanatçının hangi yapıtı ele alınsa aynı dil, yöntem, yerleştirme biçimi izlenir. Beden parçaları anıtsal büyüklükte, bilinmeyen antik bir zamandan kalmış gibi görünen yapıtlar, büyük alanlarda gökten düşmüş, orada bulunmuş ya da unutulmuş gibi görünür.

Bruce Nauman’ın (1941- ...) baştan kalıp alarak, çoğaltma, renklendirme, farklı sunum yöntemleri ile anlam üretme gibi birçok eylem sonucu sergilediği büstler bulunur. Hiçbir tesviyeye maruz bırakmadan kalıp izleri ve hataları ile basit ve özensiz sunumlarla sergilemiştir yapıtlarını.

Onlara kendi adlarını vererek, kırışıklıkları ve gözenekleri öne çıkararak izleyicinin onlara daha duygusal yaklaşmasını sağladı, ancak bu tekrar tekrar çoğaltılmaları, kaideler üzerinde değil asılı olarak sergilenmeleri, gözleri kapalı, burunları tıkalı sergilenmeleri ile mümkündür. Morg niteliğindeki maskeler olarak görünmeleri, bunun absürt doğasının altını çizmeyi ihmal etmez. Dolayısıyla uzaklaşmaya neden oluyor ve kendine odaklanmış bir ego izlenimini güçlendiriyor. Arka planda bu kafaların üzerinde ölüm izleri var (Los Cuatro Grupos De Obras Que Han Hecho De Bruce Nauman El Chaman De La Circularidad).

Andrew ve Julie adlı modellerinden alınan kalıp ile üretilen, Türkçeye *Asılı Başlar #1 (Mavi Andrew, Açık Ağız ile /Kırmızı Julie Bone ile)* olarak çevrilebilecek *Hanging Heads #1 (Blue Andrew, Mouth Open/Red Julie with Cap)* adlı yapıtta bireyler arasındaki uzaklığı ve oluşan yalnızlığı konu edinir. Başlar ne birbiriyle ne de izleyenle iletişim halindedir. Kaldı ki, kendinde de değildir. Katalog metninde sanatçının kendi cümleleriyle şu şekilde açıklanmıştır;

Bu çalışmada büyüleyici bir ikilik var-öncelikle asılı kafaların malzemesi ve imalatı - fiziksel insan formlarından alınan balmumu kalıplar hastalıklı bir çağrışım taşıyor. Bu genellikle ölenlere özel bir işlemdir. Ancak çalışma nihayetinde insan durumunun ve birbirimizle nasıl etkileşime girdiğimizin bir keşfidir. (...)Nauman'ın da belirttiği gibi, "Çalışmalarım insan durumuyla ilgili hayal kırıklığımdan kaynaklanıyor. Ve insanların diğer insanları anlamayı nasıl reddettiğiyle ilgili (Bruce Nauman).



Görsel 10. Asılı Başlar #1 (Mavi Andrew, Açık Ağız ile /Kırmızı Julie Bone ile), 1989

Sanatçı diğer modelleriyle olduğu gibi, Andrew’un başı ile de 80’lerden itibaren birçok yapıt üretmiştir. Andrew’dan kalıp alınarak hazırlanmış üç tane balmumu büst, havuzda temin edilen su ile

sürekli dolup, büstteki deliklerden fışkırmaktadır. Suyun yaşamı simgelediği düşünülebilir ya da sanatçının daha önce de üstünde durduğu çeşme temalı yapıtta kendisinin çeşme olması gibi, yine Duchamp'ın hazır nesnesi olan pisuvara göndermede bulunarak, bu kez onun yerine bedeni ikame etmiş olabilir.

Kent meydanlarında çeşmelerde görülen ağızdan su püskürten Eros ya da Triton betimlemelerini hatırlatan yapıt burada ölüm maskını andıran, malzeme ve modelin ifadesi ile bu anıştırmayı çoğaltan bu büstler suyun taşıdığı hayat ile tezatlık ortaya koyar.



Görsel 11. Bruce Nauman, Üç Başlı Çeşme (Üç Andrews) (3 Head Fountain (Three andrews)), 2005

Marc Quinn (1964- ...) ele aldığımız pek çok sanatçı gibi insan bedeninin kırılganlığı ve faniliğini konu edinir. Konu edinmekle kalmaz, malzemeyi de bu kırılganlıktan sağlar. Sanatçının internet sitesinde yer alan bilgi şu şekildedir; “Her beş yılda bir yapılan bir başka yineleme olan bu heykel serisi, geçen zamanın kümülatif bir endeksini ve sanatçının yaşlanan ve değişen benliğinin devam eden bir otoportresini sunar.” (Marc Quinn)



Görsel 12. Marc Quinn, Oto Portre (Self), 2001, 2006 ve 2011 tarihli

Sanatçı 90'lardan bu yana her beş yılda bir kendi başından alınan kalıba kendi kanı ile döküm yaparak oto portreler üretir. Bu serinin Quinn'in alkolizm ile mücadele ettiği bir dönemde üretilmiş olması, yapıtın erimemek için elektrik ile elde edilen soğuğa bağımlı olması ile ilişkilendirilmektedir.



Görsel 13. Volk Ding Zero ve Dunklung Nachtung Among Ding, 2009

Georg Baselitz'in (1938- ...) üç metre gibi anıtsal yükseklikteki Volk Ding Zero ve Dunklung Nachtung Among Ding adlı iki heykeli sanatçının kendi temsilleri olan oto portrelerdir. Mavi boyalı bu melankolik ahşap yontu figürler üstünde SIFIR yazan, sanatçının çalışırken taktığı beyaz şapka ve yüksek topuklu ayakkabılar ile betimlenmiştir. Sıfır başlangıç olabileceği gibi hiçliği çağrıştıran bir anlamda da olabilir. Pozitif ya da negatif, hangi düşünceye daldığı belirsiz figürlerdir.

Georg Baselitz, her zamanki ironisiyle şöyle demiştir: "İşimi bitirdiğimde Rodin'in daha önce böyle bir şey yaptığını fark ettim. Ama ilhamım oradan gelmedi. İsa'nın Sınanması (Christs aux outrages) dediğimiz bu popüler sanat figürlerinden geldi. Bölgede bunlardan çok var." (Zonca, V.)



Görsel 14. Georg Baselitz, Dresden Kadınları, 1990

Sanatçının İkinci Dünya Savaşında yıkılan Dresden kentinde hayatta kalan ve sonra kenti yeniden ayağa kaldıran kadınlara ithafen ürettiği Dresden Kadınları (Dresdner Frauen) başlıklı on bir adet büste ise melankoli duygusu sanatçının ahşap heykellerinde her zaman uyguladığı testere ve balta darbelerinin şiddetini artırarak ortaya çıkarılmıştır.



Görsel 15. Jaume Plensa, Julia, 2018

Katalan sanatçı Jaume Plensa (1955-...), insanlığın başlangıcı ve saf güzelliğin bir sembolü olarak düşündüğü 8-15 yaşlarındaki kız çocuklarının başlarını üç boyutlu tarayıcıdan geçirir, dijital ortamda onları biraz uzatır ve bir göz yanıltması hissi yaratır. Manipüle ederek oluşturduğu büstleri anıtsal ölçülerde üretir. Sanatçının büstleri dünyanın dört bir köşesinde yerini bulmuştur. Plensa bu büstleri çoğunlukla üç pozda üretir ve konumlandığı yere göre bu pozları seçer. Ya gözleri kapalı ya eliyle gözlerini kapatmış ya da eliyle sessizlik işareti yapan büstlerdir. Sanatçının gözleri kapalı büstleri ile ilgili dile getirdiği açıklama melankolinin ayna metaforunu hatırlatmaktadır; “İzleyicinin yansıması olabilecek bir ayna gibi. İzleyicinin de gözlerini kapatmasını ve kendi içine bakmasını isterdim, çünkü orada büyük miktarda güzellik ve bilgi saklıyoruz” (Mendez, 2022)

Sanatçı bu büstlerde melankoli duygusu yaratma çabası gütmez fakat büstlerin çevresine verdiği mesaj, içe dönme, iç sesini dinleme, dünyanın kaosundan ve gürültüsünden uzaklaşma tavsiyeleridir. 12 metre yükseklikteki Julia, Madrid kentinde Colon meydanında sergilenmektedir. Polyester, reçine ve mermer tozu ile üretilen, birleştirilmiş parçalardan oluşan, 2018 yılında buraya geçici bir sergileme için yerleştirilen heykelin, süre uzatılması ile 2027 yılına dek sergileneceği bildirilmiştir. (Fundacion Cristina Masaveu Peterson)

Sonuç

Bir kavram ile sınırlandırılmış bir beden parçası üstünden yapılan incelemede bir yandan heykel sanatında beden yorumlanmasına da kronolojik olarak tanıklık edilmiştir.

Araştırma kapsamında ele alınan yapıtların başlıkları ya da konularının melankoli olarak ilan edilmediği, ancak bu duyguya ait bir motifin yanı sıra yapıtlarda biçimlendirme yoluyla aktarılan duygunun araştırılması sonucu melankoli duygusunun yorumu tespit edilmiştir. Bunun için sanatçıların yapıtlarına dair kendi yaptıkları açıklamalara sıklıkla başvurulmuştur.

Melankoli duygusuna ait iki ikonografik motifin günümüze yaklaştıkça değişen yorumlama biçimleri incelenmiştir. Çenesi eline yaslı, oturup düşüncelere dalmış bir figür ve kişinin aynadaki yansıması Orta Çağ’dan itibaren dünyevi duygulardan uzaklaştırıp maneviyata sevk eden bir zihin işleyişini temsil ederken, Aydınlanma Çağından itibaren değişen dünya ve din algısına bağlı olarak melankoli, insanın kendisine ait sorunlar, geçmişe ait nostaljik duygular, savaşların ve teknolojinin getirisi olan

vahşet, yaşamın kırılmalılığı gibi fikirler üzerinden daha çok insanın özüne, varlığı, dünyevi duyguların çözümlenmesine ait bir ruhsal durum olmuş ve bu toplumsal ve psikolojik yaklaşımların etkisi doğal olarak sanat yapıtına da tesir etmiştir.

Heykel sanatında melankolinin yorumlanmasında, dilde, malzemede, ifade yönteminde görülen farklılıklar ise sanat anlayışının değişimine bağlı olarak ortaya çıkmıştır.

Kathe Kollwitz kendi büstünü yıllarca sürdürdüğü oto portre gravür ve desenleri ile tutarlı bir şekilde üretmiştir. Giacometti'nin yapıtları Sartre'ın deyişle son derece varoluşçu bir yaklaşımda olsa da, insan varlığının özünü araştırırsa da, tezat şekilde hiçliğe doğru adım adım yaklaşan yapıtlar olmuştur. Bruce Nauman ve Medardo Rosso aynı malzemeyi farklı dönemlerde farklı dil ve yöntemle kullanmış, farklı güncel temaları işlemiş fakat her ikisi de ölümlülüğü anımsatan yapıtlar üretmişlerdir. Igor Mitoraj'ın yapıtları De Chirico ile ortak bir payda olan antik imgelerin kullanımında buluşmuş, izleyeni zamanın acımasızlığı ile yüzleştirmeyi hedeflemişlerdir. Georg Baselitz ikonlardan bir motif üzerinden ilerleyerek kendi tefekkürünü betimlemiş, yine kendi üslubunca savaşta kıyıma uğrayan kadınların büstlerini yapıtlarının geneline özgü agresif dili ile biçimlendirmiştir. Marc Quinn ise agresiflikte Baselitz'den hiç de geri kalmayacak şekilde, kendi kanı ile kendi büstlerini üretmeyi sürdürmektedir. Jaume Plensa'nın sanatında devasa büstlerin belirli bir kişiyi temsil etmeksizin meydanlara yerleştirilmesi ve insanları gözlerini etrafındaki görüntüye değil gözlerinin ardındaki aynayı izlemeye ve sokakları, insanları dinlemeye değil, içsel bir dinlemeye davet etmesi bizlere derin bir tefekküre dalmaya, aynadaki kendimizi izleyerek insanlığı anlamaya dair bir duyguyu, melankoli duygusunu geçirmektedir.

Araştırmada ele alınan büstlerde tema ve başlıklar farklı olsa da içerdikleri ve izleyene aktardıkları melankoli duygusu üzerinde durulmuş, ortak bir nokta olarak geçicilik, ölümlülük, hiçlik ve içe kapanma duygularıyla donandıkları görülmüştür.

Kaynakça

Aguirre Martinez, G. (2014). La obra de Medardo Rosso como punto de encuentro entre una clasica y otra contemporanea. *Anales De Historia Del Arte*. Vol.24 s.169-181
http://dx.doi.org/10.5209/rev_ANHA.2014.v24.47183

Altun G. C. ve Yüzgüller S. (2016). *Satürn'ün çocukları: Batı sanatında melancholia imgesi*. Navisalvia: Dr. Sina Kabağaç'ı Anma Toplantısı, İstanbul, Türkiye.

Bust of Diego. *Fondation Giacometti*. <https://www.fondationgiacometti.fr/en/database/163466/bust-of-diego> adresinden 31.11.2024 tarihinde alınmıştır.

Bruce Nauman. <https://www.phillips.com/detail/bruce-nauman/UK010415/30> adresinden 02.12.2024 tarihinde alınmıştır.

Clair, J. (1999). *Malinconia motivos saturninos en el arte de entreguerras*. Visor.

Feigel, L. (2017). On the edge of madness: The terrors and genius of Alberto Giacometti. *The Guardian*.
<https://www.theguardian.com/artanddesign/2017/apr/21/the-terrors-genius-of-alberto-giacometti-artist-sculptor-tate-modern> adresinden 01.12.2024 tarihinde alınmıştır

Fundacion Cristina Masaveu Peterson. Julia De Jaume Plensa Permanecera en Madrid otro año mas.
<https://www.fundacioncristinamasaveu.com/portfolio/julia-madrid-2024/> adresinden 03.12.2024 tarihinde alınmıştır.

Görger, A. (2013). *Giacometti terrenos de juego*. Fundacion Mapfre
Igor Mitoraj *La Poetica Del Tempo*. (2024). Ville Giardini. <https://www.villegiardini.it/igor-mitoraj-la-poetica-del-tempo/> adresinden 01.12.2024 tarihinde alınmıştır.

Krauss, R. (1977) *Passages in modern sculpture*. The Viking Press.

Los cuatro grupos de obras que han hecho de Bruce Nauman el chaman de la circularidad. Mas De Arte.
<https://masdearte.com/especiales/los-cuatro-grupos-de-obras-que-han-hecho-de-bruce-nauman-el-chaman-de-la-circularidad/> adresinden 02.12.2024 tarihinde alınmıştır.

Marc Quinn. <http://marcquinn.com/artworks/self> adresinden 01.12.2024 tarihinde alınmıştır.

Masters, C. (2014) Igor Mitoraj obituary. The Guardian.
<https://www.theguardian.com/artanddesign/2014/oct/17/igor-mitoraj> adresinden 01.12.2024 tarihinde alınmıştır.

Mendez, C. Los clamorosos silencios de plensa. (2022, 12 Mart).
www.jaumeplensa.com/gestorPlensa/Moduls/bibliography/press/pdf/48/2022_expansion.pdf adresinden 03.12.2024 tarihinde alınmıştır.

Rilke, R.M. (2016) *Auguste Rodin* (S. Uçar, Çev.). Nora Kitap.
Self Portrait. *Kathe Kollwitz Museum Köln* <https://www.kollwitz.de/en/self-portrait-kn-263> adresinden 29.11.2024 tarihinde alınmıştır.

Self Portrait Sculpture. *Kathe Kollwitz Museum Köln*. <https://www.kollwitz.de/en/self-portrait-sculpture-en-bronze> adresinden 29.11.2024 tarihinde alınmıştır.

Starobinski, J. (2007). *Aynada melankoli*. Dost Kitabevi Yayınları.

Teber, S. (2013). *Melankoli normal bir anomali*. Say Yayınları.

The Thinker. *Rodin Museum*. <https://rodinmuseum.org/collection/object/103370> adresinden 29.11.2024 tarihinde alınmıştır.

Thought. *Rodin Museum*. <https://rodinmuseum.org/collection/object/101812> adresinden 29.11.2024 tarihinde alınmıştır.

The Art News Paper. <https://www.theartnewspaper.com/2011/04/01/he-enabled-me-to-know-myself-better-interview-with-giacomettis-last-surviving-muse-paola-carola> adresinden 01.12.2024 tarihinde alınmıştır.

Zonca, V. Georg Baselitz brutalites de la sculpture. Une Retrospective. BoumBang Magazine
<https://www.boumbang.com/georg-baselitz/> adresinden 01.12.2024 tarihinde alınmıştır.

Görsel Kaynakça:

Görsel 1. <https://www.kollwitz.de/en/self-portraits-overview>

Görsel 2. https://en.wikipedia.org/wiki/File:Self-portrait_by_Giorgio_de_Chirico.jpg

Görsel 3.

[https://tr.m.wikipedia.org/wiki/Dosya:Le_penseur_de_la_Porte_de_lEnfer_\(mus%C3%A9e_Rodin\)_4528252054.jpg](https://tr.m.wikipedia.org/wiki/Dosya:Le_penseur_de_la_Porte_de_lEnfer_(mus%C3%A9e_Rodin)_4528252054.jpg)

Görsel 4. <https://www.artchive.com/artwork/thought-camille-claudel-auguste-rodin-1886-89/>

Görsel 5. <https://www.artbasel.com/catalog/artwork/84669/Medardo-Rosso-Ecce-Puer>

Görsel 6. <https://www.kollwitz.de/en/self-portrait-sculpture-en-bronze>

Görsel 7. <https://www.fondation-giacometti.fr/en/database/163668/bust-of-diego>

Görsel 8. <https://www.artribune.com/arti-visive/arte-contemporanea/2024/04/igor-mitoraj-mostra-sicilia/>

Görsel 9. <https://www.igormitoraj.com/en/monumental-works>

Görsel 10. <https://www.phillips.com/detail/bruce-nauman/UK010415/30>

Görsel 11. <https://lesoeuvres.pinaultcollection.com/en/artwork/3-heads-fountain-3-andrews>

Görsel 12. <http://marcquinn.com/artworks/self>

Görsel 13. <https://www.mam.paris.fr/en/expositions/exhibitions-baselitz-sculptor>

Görsel 14. <https://www.e-skop.com/skopbulten/baltayla-tarih-yazmak-heykeltiras-baselitz/508>

Görsel 15. <https://www.fundacioncristinamasaveu.com/en/portfolio/julia-de-jaume-plensa-permanece-madrid-2023/>

Aktivizmde Yenilikçi Bir Araç: Artırılmış Gerçeklik Sanatı

An Innovative Tool in Activism: Augmented Reality Art

Yasemin Dedeoğlu

Karşıyaka Bilim ve Sanat Merkezi / Karsiyaka Science and Art Center

Özet

Çevremizle ve içinde yaşayan sanatla etkileşim şeklimizi dönüştüren artırılmış gerçeklik, sanatsal ifade için güçlü bir ortam olarak ortaya çıkmıştır. Sanatçılar, bu teknolojiyi artık izleyicileri de sanatsal üretim sürecine dahil eden etkileşimli deneyimler oluşturmak için kullanmaktadırlar. Bu değişim, geleneksel sanat formlarının sınırlarını genişletmekle beraber dijital yaşamlarımızı yansıtan yeni anlatılara ve deneyimlere izin vermektedir. Artırılmış gerçeklik sanatı, günümüzde aktivist hareketlerin yenilikçi yönüyle birleşerek sosyal değişim için dönüştürücü bir ortam olma özelliği ile dikkat çekmektedir. Dijital katmanları fiziksel ortamlarla birleştiren artırılmış gerçeklik sanatı, aktivistlerin güçlü mesajlar iletmesine, izleyicilerle etkileşime girmesine ve baskın anlatılara meydan okuyan sürükleyici deneyimler yaratmasına olanak tanımaktadır. Artırılmış gerçeklik sanatının daha geniş kitleler için erişilebilir hale gelmesiyle birlikte sanatın yaratım sürecine katılım kolaylaşmış ve sanatın demokratikleşme potansiyeli de tartışmaya açılmıştır. Bu çalışmanın amacı, artırılmış gerçeklik teknolojisinin aktivist hareketlerdeki konumunu inceleyerek, dijital sanatı toplumsal farkındalık yaratma ve kamusal alanlarda etkileşim sağlama aracı olarak değerlendirmektir. Araştırma, artırılmış gerçeklik sanatının protestolar, sosyal kampanyalar ve toplumsal olaylarda nasıl etkili bir araç haline geldiğini ortaya koymayı ve bu teknolojiyle sağlanan görsel deneyimlerin katılımcılar üzerindeki etkisini göstermeyi amaçlamaktadır. Çalışma, dijital bölünme, temsil ve sosyal hareketlerin metalaştırılması konularını da dahil olmak üzere, aktivizmde artırılmış gerçeklik kullanımıyla ilgili zorlukları ve etik hususları da ele almaktadır. Sonuç olarak tüm bu bulgular, artırılmış gerçeklik sanatının sadece aktivist nedenlerin görünürlüğüne artırmakla kalmayıp, aynı zamanda sanatın kamusal söylemdeki rolünü yeniden tanımladığını ve onu çağdaş aktivizm için hayati bir araç haline getirdiğini göstermektedir. Nitel desene göre yapılandırılan araştırmada veriler, yayınlanmış makalelerden, müzelerdeki sanatçı arşivlerinde yer alan çalışmalardan, konu ile ilgili haber ve röportajlardan elde edilmiştir. Elde edilen veriler betimsel olarak yorumlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Artırılmış gerçeklik, Teknoloji, Sanat, Aktivizm, Toplum

Abstract

Augmented reality, which has transformed the way we interact with our environment and the art that lives within it, has emerged as a powerful medium for artistic expression. Artists are now using this technology to create interactive experiences that include viewers in the artistic production process. This change is expanding the boundaries of traditional art forms and allowing for new narratives and experiences that reflect our digital lives. Augmented reality art, combined with the innovative aspect of activist movements today, stands out as a transformative medium for social change. Combining digital layers with physical environments, augmented reality art allows activists to convey powerful messages,

interact with viewers, and create immersive experiences that challenge dominant narratives. With augmented reality art becoming more accessible to wider audiences, participation in the creation process of art has become easier and the democratization potential of art has also been brought into discussion. The aim of this study is to examine the position of augmented reality technology in activist movements and to evaluate digital art as a tool for creating social awareness and providing interaction in public spaces. The research aims to reveal how augmented reality art has become an effective tool in protests, social campaigns and social events, and to show the impact of visual experiences provided by this technology on participants. The study also addresses the challenges and ethical issues related to the use of augmented reality in activism, including the digital divide, representation and commodification of social movements. In conclusion, all these findings show that augmented reality art not only increases the visibility of activist causes, but also redefines the role of art in public discourse, making it a vital tool for contemporary activism. In the research structured according to the qualitative design, the data were obtained from published articles, works in artist archives in museums, news and interviews on the subject. The obtained data were interpreted descriptively.

Keywords: Augmented reality, Technology, Art, Activism, Society

Giriş

Aktivizm, sosyal, politik veya çevresel değişimi teşvik etmeyi amaçlayan bir dizi eylemlerdir. Genellikle mevcut durumlara karşı çıkmak ve dönüşümü savunmak için aşağıdan yukarıya dönüşümü amaçlayan bir yapısı vardır. Aktivizm, barışçıl protestolar ve sivil itaatsizlikten sosyal hareketin hedefleriyle uyumlu daha ince günlük eylemlere kadar çeşitli şekillerde tezahür edebilir. Aktivizmin kapsamı ve etkisi, içinde bulunduğu coğrafi, kültürel ve kurumsal bağlamların yanı sıra dahil olan aktivistlerin kimlikleri ve motivasyonlarından da etkilenmektedir.

Aktivizm, sosyal ve politik hareketlerin mevcut unsurlarına meydan okumak ve hedeflerini gerçekleştirmeyi amaçlayan eylemler olarak tanımlanan çeşitli etkinlikleri kapsamaktadır. Aktivizmin doğası sadece eylem türüne göre değil, pek çok unsuru kapsayan ilgili hedeflere göre de değişmektedir (Grasselli, 2022). Aktivizm, tipik olarak taban seferberliğini içeren, sosyal değişimi amaçlayan fikir ve uygulamaları kapsayan geniş bir kategoriye sahiptir. Çeşitli ve melez biçimlerde tezahür eden ve genellikle bir bireyin kimliğinin temel bir yönü haline gelen bir doğası bulunmaktadır (Halvorsen, 2022).

Sanat, yeni yönelimler deneyerek, topluluk katılımıyla iş birliği içinde geleneksel sanat formalarının ötesindeki sosyal alanları da etkileyerek sürekli kendini yeniden gerçekleştirmektedir. Sanat aktivizmi, sanatı toplumda bir fark yaratmak için kullanmakla ilgilidir. Aktivizm hareketine katılan sanatçılar çalışmalarını müzeler veya galeriler gibi geleneksel mekanlarda sergilemek yerine, kamusal alanlarda gerçekleştirmektedirler. Bu durum herkesin görebileceği bir sanat yarattıkları anlamına gelmektedir. Bu şekilde aktivist sanatçılar daha fazla insana ulaşabilir ve mesajlarını paylaşmak için kültürün farklı bölümlerini kullanabilmektedirler. Sanatı kullanarak aktivistler, vurguladıkları konularla sanatı herkes için daha görünür ve anlaşılır hale getirebilmektedirler. Böylelikle sanat sadece eğlendirmekle kalmaz, aynı zamanda toplumdaki değişimi de eğitir ve ilham verir (Dufour, 2002, s. 157).

Sanatta aktivizmin kökenleri, sanatın sosyal ve politik katılım için güçlü bir araç olarak tanınmasına kadar uzanabilir. Tarihsel olarak, sanatçılar çalışmalarını toplumsal normları yansıtmak veya

bunlara karşı çıkmak için kullanmışlardır. Aktivizm olarak bu sanat geleneği, farklı dönemlerin kültürel ve politik durumlarına uyum sağlayarak zamanla gelişmiştir. Sanatçılık veya sanatsal aktivizm kavramı, eşitsizlik, baskı ve adaletsizlik gibi sorunları ele almak için yaratıcı ifadeyi siyasi niyetle harmanlayan çağdaş sosyal hareketlerde önemli bir güç olarak ortaya çıkmıştır. Sanatta aktivizm hareketinin kullanımı, yaratıcı ifade yoluyla sosyal değişimi teşvik etmeyi amaçlayan sanat ve aktivizmin bir kesişimi şeklindedir. Bu uygulama, ırksal ve cinsiyet eşitsizliğinden çevresel kaygılara kadar değişen sorunları ele almak için çeşitli kültürel, sosyal ve politik hareketlerden yararlanarak zaman içinde gelişmiştir. Sanat aktivizmi, normlara meydan okumak ve eyleme ilham vermek için sanatın gücünü kullanarak izleyicileri duygusal ve entelektüel olarak meşgul etme yeteneğine sahiptir. 1940'larda sanatın tarafsız olamayacağı ve sanatçıların sosyal ve politik olarak farkında olma sorumluluğu olduğu ve sanat eserinin kendisini toplum içindeki gerilimleri ve çelişkileri birleştiren bir aktivizm biçimi olarak gördüğünü savunulmuştur. Bu bakış açısı, sanat eserini, sanatçının dünyaları hakkındaki görüşlerinin ifade edildiği bir aktivizm biçimi olarak görülmüştür (Cranny-Francis, 2023).

Dijital sanatın doğuşu, teknoloji ve yaratıcılığın kesişme noktasında önemli bir dönüm noktası olmuştur. Erken bilgisayarlar tarafından üretilen grafiklerden oluşan çalışmalar, sanatsal ifade ve izleyici katılımı olanaklarını genişleten bilgisayar teknolojisi ve internetteki ilerlemeler tarafından yönlendirilmiştir. Dijital sanat, multimedya ve etkileşimli sanat da dahil olmak üzere çok çeşitli uygulamaları kapsayan çağdaş sanat dünyasında önemli bir görsel iletişim biçimi haline gelmiştir. Dijital sanat, teknoloji ve yaratıcılığın birleşimiyle sanatsal ifade ve izleyici katılımını dönüştürürken, dijital sanat aktivizmi bu gücü sosyal ve politik değişim için bir araç haline getirmiştir. İnternet ve dijital teknolojiler sayesinde toplumsal normlara karşı çıkan ve değişimi teşvik eden bu yeni sanat biçimi, geleneksel sanatın sınırlarını aşarak daha geniş kitlelere ulaşmayı başarmıştır. Genellikle “sanatçılık” olarak adlandırılan dijital sanat aktivizmi, sosyal ve politik sorunlarla ilgilenmek için dijital platformlardan yararlanan sanat ve aktivizmin bir kesişimi olarak bu aktivizm biçimi, toplumsal konuları inceleyen ve değişimi teşvik eden bir sanat yaratmak, paylaşmak ve yaymak için internet ve dijital teknolojileri kullanır. Üretilen sanatsal uygulamalar, çeşitli izleyicilere ulaşma, geleneksel sanat sınırlarını aşma ve katılımı teşvik etme yeteneği ile öne çıkmaktadır.

Dijital sanatın bir kolu olarak artırılmış gerçeklik sanatı ise sosyal, politik ve kültürel konularla ilgilenmek için yeni fırsatlar sunan aktivizm için güçlü bir ortam olarak kullanılmaktadır. Dijital içeriği fiziksel dünyaya bindirerek, artırılmış gerçeklik kamusal alanları ve anlatıları dönüştürebilir, bu da onu mevcut geleneklere karşı çıkmak ve sosyal değişimi teşvik etmek isteyen sanatçılar ve aktivistler için sanatta teknoloji kullanımını güçlü bir araç haline getirmektedir. Bu sentez, artırılmış gerçeklik sanatının aktivizmdeki bir rolü olarak karmaşık anlatıları aktarma, kamusal alanları demokratikleştirme ve eleştirel katılımı teşvik etme gibi yönlerini vurgulamaktadır.

Bu çalışmanın amacı, artırılmış gerçeklik teknolojisinin sanat ve aktivizm alanındaki yenilikçi kullanımını inceleyerek, toplumsal farkındalık yaratma ve değişim sağlama potansiyelini ortaya koymaktır. Çalışma, AG sanatının aktivist hareketlerde bir iletişim aracı olarak nasıl işlev gördüğünü ve izleyiciler üzerinde bıraktığı etkileri görünür kılmayı hedeflemektedir. Ayrıca, bu teknolojinin sanat yoluyla katılımı artırma, mesajları etkili bir şekilde iletme ve toplumsal dönüşüm süreçlerine katkı sağlama süreçleri de değerlendirilecektir.

Araştırma, artırılmış gerçeklik sanatının aktivizm bağlamında kullanımına odaklanmaktadır. Bu kapsamda, çevresel, toplumsal ve politik konularda gerçekleştirilen AG sanat projeleri incelenmekte; bu

projelerin içeriği, teknik altyapısı ve izleyici ile etkileşim biçimleri ele alınmaktadır. Çalışma, dünya genelindeki örnekleri inceleyerek AR sanatının aktivizm hareketleri anlamında etki alanını görünür kılmaya çalışacaktır. Çalışmada nitel bir yaklaşım benimsenmektedir. Literatür taraması yöntemiyle artırılmış gerçeklik, dijital sanat ve aktivizm konularında mevcut kaynaklar taranmış, bununla birlikte AG sanat projeleri üzerine vaka incelemeleri yapılmış, bu projelerin tasarım süreçleri, kullanılan teknolojiler ve hedef kitle üzerindeki etkileri değerlendirilmiştir.

Aktivizm ve Dijital Sanatta Aktivizm Teması

Aktivizm, toplumda değişiklik yapma arzusuyla sosyal, politik, ekonomik veya çevresel reformu teşvik etme, engelleme, yönlendirme veya müdahale etme çabalarını ifade etmektedir. Genellikle farkındalık yaratmak ve kamuoyunu veya politikayı etkilemek için kamuoyunda veya çeşitli medya aracılığıyla kampanya yapmayı içerir. Aktivizm protestolar, gösteriler, dilekçeler ve dijital kampanyalar dahil olmak üzere birçok biçim alabilir (Karagöz, 2013, s. 151).

Aktivizm, Türkçede “eylemcilik” veya “aktivist olma durumu” anlamına gelen Fransızca “aktivisme” kelimesinden gelen bir kavramdır ve toplumsal değişime yönelik hareketlere aktif olarak katılan bireyler veya gruplar tarafından gerçekleştirilen bir eylem veya katılım durumunu içerir. Aktivizmdeki birincil aktör, aktivizm hareketlerinin kapsamını, türünü ve etkinliğini belirlemede çok önemli bir rol oynayan aktivisttir. Aktivizm, toplumun ortak çıkarlarını tehdit eden konulara halkın dikkatini çekmeyi amaçlayan bireylerin gönüllü örgütlenmesi şeklinde biçimlendirilmiştir. Bu bireyler, bu sorunlara neden olan uygulamaları istenen yönde etkilemek veya değiştirmek için çalışırlar. Bu katılım biçimi fiziksel protestolar veya eylemlerle sınırlı değildir, aynı zamanda çeşitli nedenleri desteklemek veya karşı koymak için çevrimiçi eylemlerin gerçekleştirildiği dijital aktivizm biçimlerini de içerebilir (Gürel & Nazlı, 2019, s.189).

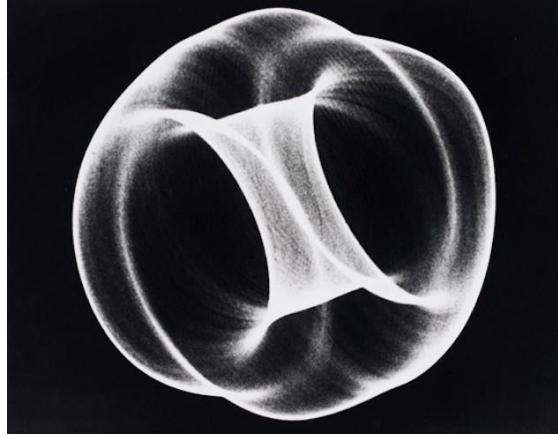
Aktivizm, tarihi etkileme çabalarıyla, 1970'lerin ortalarında tanıtılan nispeten yeni bir kavramdır. Bu terim dünyanın insan eylemleriyle de şekillendiğini hatırlatmaktadır. Aktivizm hem ilerici hem de gerici amaçlar tarafından yönlendirilir ve toplumların geleceğini yaratmada önemli bir rol oynar. Değişim için mücadele pratiğini temsil eder ve sosyal hareket teorisinin ve sosyal değişim üzerine daha geniş söylemin önemli bir bileşenidir (Cammaerts, 2007, s. 217). 1970'lerden bu yana aktivizm hem yöntemlerinde hem de kapsamında önemli dönüşümler geçirmiştir. Başlangıçta aktivizm, haklar ve sosyal değişim için tarihi mücadelelerin merkezinde yer alan protestolar, gösteriler ve sivil itaatsizlik gibi doğrudan eyleme yoğun bir şekilde odaklanırken, zaman içerisinde baskın siyasi ve yargı sistemlerinde faaliyet gösteren adli aktivizm ve lobicilik gibi daha sistemik yaklaşımları içerecek şekilde genişlemiştir. Bilgi ve iletişim teknolojilerinin yükselişi, aktivizmin evriminde çok önemli bir rol oynamıştır. Bu teknolojiler sivil toplum uygulamalarının ve söylemlerinin uluslararasılaşmasını kolaylaştırarak aktivistlerin sınırlar ötesinde daha etkili bir şekilde örgütlenmelerini ve harekete geçmelerini sağlamıştır. Bu durum, ulusötesi düzeyde faaliyet gösteren “Zapatista ayaklanması” ve “yeşil hareket” gibi eylemlerde açıkça görülmüştür. Bununla birlikte, medya ve iletişimin rolü aktivist stratejilerde giderek daha önemli hale gelmiştir. Elektronik savunuculuk ve kültür sıkışması da dahil olmak üzere medya aktivizmi, medya ve sosyal değişimin kesişimini vurgulayarak modern aktivizmin hayati bir bileşeni olarak ortaya çıkmıştır. Bu evrim, çağdaş toplumdaki aktivizmi dinamik ve çok yönlü bir hale getirmiştir (Cammaerts, 2007, s. 220).

Dijital aktivizm, sosyal, politik, ekonomik veya çevresel reformları teşvik etmek, engellemek, yönlendirmek veya müdahale etmek için dijital araçların ve platformların kullanımını ifade etmektedir. Kolektif eylemi ve sosyal hareketleri kolaylaştırmak için internetten ve yeni iletişim teknolojilerinden yararlanan, bireyleri ve toplulukları sosyal ve politik hedeflere ulaşmak için harekete geçiren ve bu yolda dijital teknolojileri kullanan dinamik ve gelişen bir aktivizm biçimidir. Bu kavram, “internet aktivizmi”, “e-aktivizm” ve “siber aktivizm” gibi terimlerle yakından ilgilidir. Dijital teknolojiler, bireylerin ve grupların merkezi kontrole güvenmeden baskıya direnmelerini ve ifade özgürlüğü, insan hakları ve çevre sorunları gibi çeşitli nedenleri savunmalarını sağlamıştır. Dijital aktivizmin birincil amacı, bu konularda güçlü bir halk sesi oluşturmaktır. Dijital aktivizm örnekleri arasında protestolar ve kampanyalar düzenlemek için sosyal medya platformlarının, blogların ve akıllı cihazların kullanılması yer alır. Örneğin, öğrencilerin yüksek öğrenim ücretlerine ve yetersiz kaynaklara karşı protesto etmek için dijital araçları kullandıkları Şili’deki “Penguin Devrimi”, dijital aktivizmin siyasi değişimi etkilemedeki gücünü örneklemektedir (Kırık, 2014, s.69).

Yeni medya teknolojileri, sosyal hareketlerin ve protestoların organize edilme ve yürütülme biçimini değiştirmiştir. İnternet ve sosyal medya platformları, iletişim, organizasyon ve seferberlik için araçlar sağlayarak bu faaliyetlerin kolaylaştırılmasında çok önemli bir rol oynamaktadır. Örneğin, Change.org gibi platformlar, karar vericileri etkilemek ve değişimi yönlendirmek için dijital imzaların gücünden yararlanarak bireylerin çevrimiçi dilekçeleri başlatmasına ve desteklemesine olanak tanımaktadır. Dijital aktivizm, sesleri yükseltmek ve siyasi muhalefetin yeni temsillerini oluşturmak için sosyal medyanın kullanımını da içermektedir. Bu aktivizm biçimi, genellikle geleneksel medya kanallarını atlayarak küresel bir kitleye hızlı ve verimli bir şekilde ulaşma yeteneği ile dikkat çekmektedir (Karagöz, 2013, s.148).

Dijital sanat ve aktivizm, teknoloji ve yaratıcılığın sosyal ve politik sorunları ele almak için birleştiği dinamik bir alanda kesişmektedir. Genellikle “sanatçılık” olarak adlandırılan bu birleşim, sesleri yükseltmek, güç yapılarına karşı gelmek ve topluluk katılımını teşvik etmek için dijital platformlardan yararlanmaktadır. Dijital sanat aktivizmi, video aktivizmi ve sosyal medya sanatından dijital fotoğraf ve dansa kadar çeşitli şekillerde kendini gösterirken, her biri sosyal değişim söylemine benzersiz bir şekilde katkıda bulunmaktadır.

Dijital sanatın kökeni, Ben Laposky'nin yenilikçi çalışmaları ile 1950'lerin başlarına kadar uzanabilir. Laposky faz biçimli görüntüleri araştırdığı erken görsel deneylerinde, bir katot ışını osiloskopu kullanarak “Osilonlar” isimli çalışmasını (Resim 1) üretmiştir. Bu çığır açan çalışma, 1953 yılında Sanford Müzesi'ndeki “Elektronik Soyutlamalar” sergisinde yer almış ve büyük ilgi görmüştür. Sergi, doğrudan osiloskop ekranından fotoğraflanan ve görsel çekiciliği artırmak için renk süreçleriyle zenginleştirilen görüntüleriyle tasarım ve görsel sanata yeni bir yaklaşım getirmiştir. Laposky'nin çalışması, soyut tasarımlar oluşturmak için elektronik teknolojiyi kullandığı için geleneksel sanat formlarından sapmayı temsil etmesi açısından önemlidir. Bu sergi, elektronik cihazların sanatsal yaratımdaki sürecini sergilediği için dijital sanat tarihinde önemli bir dönüm noktası olarak kabul edilmiştir. Laposky'nin gösterdiği gibi sanatta teknoloji kullanımı, dijital sanatın gelecekteki gelişmelerinin temelini atmış ve sonraki nesil sanatçıları etkilemiştir. (Prince, 2009, s. 91)



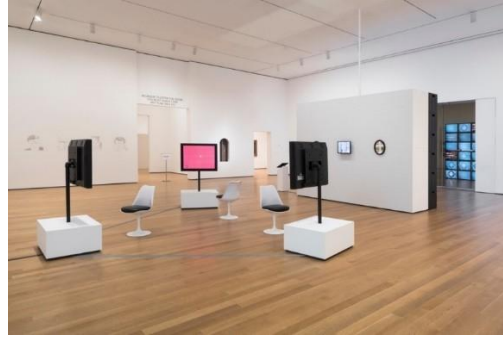
Görsel 1 Oscillon 40, Ben Laposky, 1952

(<https://bonpurloryan.wordpress.com/2014/10/27/bilgisayar-araciligiyla-yapilmis-ilk-sanat-eserleri/>),

Erişim Tarihi: 02. 12.2024.

Dijital sanat aktivizmi, çağımızın hızla dijitalleşen dünyasında sanatın toplumsal değişim yaratma gücünü teknolojiyle birleştiren yenilikçi bir ifade biçimi sunmaktadır. Dijital platformlar, interaktif enstalasyonlar, video projeksiyonları, sanal gerçeklik deneyimleri ve sosyal medya gibi araçlarla şekillenen bu hareket, sadece estetik bir deneyim sunmanın ötesine geçerek farkındalık yaratmayı, empati geliştirmeyi ve kolektif eylemi teşvik etmeyi amaçlar. Dijital sanat aktivizmi, geleneksel sanatın sınırlarını aşarak eleştirel düşünceyi harekete geçiren, katılımcı ve dönüştürücü bir alan olarak karşımıza çıkmaktadır. Dijital sanatta aktivizm teması çeşitli biçimlerde tezahür etmiştir.

Dijital sanat, izleyicilerin ilgisini çekmek ve harekete geçirmek için dijital platformların yaygın erişiminden ve erişilebilirliğinden yararlanarak aktivizmde önemli bir araç haline gelmiştir. Sosyal medya gibi dijital teknolojilerin yaygınlaşması, sanat aktivizminin yürütülme şeklini değiştirerek daha geniş yayılmaya ve etkileşime izin vermiştir. Bununla birlikte, dijital sanat ve aktivizm arasındaki ilişki oldukça karmaşıktır. Dijital platformlar erişimi genişletmek için benzersiz fırsatlar sunarken, aynı zamanda zorlukları da ortaya çıkarırlar. Bu zorluklara rağmen, dijital sanat, hikâye anlatımı ve sosyal sorunları sembolize etmek için güçlü bir ortam olarak hizmet etmeye devam ederek toplumda görünmez veya sessiz olan durumlar için bir ses sağlamaktadır. Dijital sanatın aktivizmde kullanılması sadece farkındalık yaratmakla kalmaz, aynı zamanda sosyal eşitsizlikleri ve adaletsizlikleri ele almak için yaratıcılığı ve yeniliği de teşvik eder. Bu yaklaşım, yaratıcı ifade yoluyla eşitsizliği veya adaletsizliği etkilemek olan sanat aktivizminin geniş hedefleriyle oldukça uyumludur. Dijital teknolojiler geliştikçe, aktivizmde dijital sanat potansiyeli büyümeye devam etmekte, değişime katılmak ve ilham vermek için yeni yollar sunmaktadır (Stenberz, 2013, s.10-12).



Görsel 2 MoMA sergisinden Adrian Piper, *Sezgilerin Sentezi*, 2018

(<https://cdn.contemporaryartlibrary.org/store/image/96419/imagefile/original.jpeg-82d488d8db2c0bed603d3324bdf97b70.jpg>)

Dijital sonrası dünyada, dijital kültür ve aktivizm birbirinde ayrılmaz bir bütünün parçası haline gelmiştir. Bu değişim büyük ölçüde, bireyleri dijital aktivizmin geliştiği küresel bir bağlama sokan dijital kültürün yaygın etkisinden kaynaklanmaktadır. Sanatçılar toplumsal rollerini yeniden değerlendirmiş, sanatın benlik algısını ve dünya görüşlerini şekillendirmedeki dönüştürücü gücünü kabul etmiş ve insanlara kültürel mirasla etkileşim kurmaları için yeni yollar sunmuşlardır. Geleneksel olarak kültürün sessiz kaleleri olarak görülen müzeler, artık mesajlarını iletmek için aktivist gruplar tarafından sıklıkla hedef alınmaktadır. Bu gruplar müzelerin daha alakalı, katılımcı ve etkileşimli hale gelmesini ve böylece çeşitli topluluklara ve izleyicilere ses vermesini talep etmektedir. Dijital ekosistem, müze koleksiyonlarına yaygın erişime izin vererek, bireylerin bilgileri küresel olarak paylaşmasına, genişletmesine ve yorum yapmasına olanak tanıyarak bilgi ve katılımı demokratikleştirmektedir (Giannini & Bowen, 2019, s. 29). Dijital sanat, olumlu değişimi teşvik etmek için toplumun diğer alanlarına aktarılabilir yeni estetik okuryazarlık biçimlerini kolaylaştırabilmektedir. Bu, çevresel bozulma ve sosyal eşitsizlik gibi küresel zorlukları ele almak için teknolojiden yararlanmayı amaçlayan dijital aktivizmin daha geniş hedefleriyle de yakından ilgilidir. Dijital sanat ve aktivizm, statükoya meydan okuma ve daha adil ve sürdürülebilir bir dünyayı teşvik etme arayışlarıyla iç içe geçmiştir.

Aktivizmde Bir İfade Aracı Olarak Artırılmış Gerçeklik Sanatı

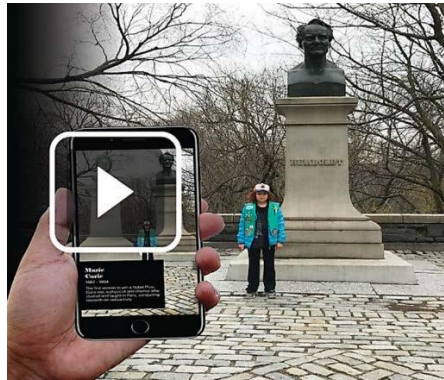
Artırılmış gerçeklik, sanat ve aktivizm alanında güçlü bir araç olarak ortaya çıkmış, farkındalık yaratmak ve sosyal değişimi yönlendirmek için yeni yollar sunmaktadır. 2010'ların başından beri artırılmış gerçeklik teknolojisi, protestoların ve eylemlerin görünürlüğünü dijital dünyaya genişletmek için aktivizmde kullanılmaktadır. AG dijital ağlardan ve cep telefonlarının erişilebilirliğinden yararlanarak düzenleme veya sansürün ötesinde kamusal alanlarda topluluk eylemi oluşturmak için sıklıkla kullanılmaktadır (İsa, 2022, s.7).

Artırılmış gerçeklik sanatı, geleneksel sanat alanlarına karşı çıkan ve siyasi söylemlere katılarak aktivizm için güçlü bir ortam görevi görmektedir. Bu sanat biçimi, geleneksel galeri ortamlarını ve yerleşik sanat dünyasını göz ardı eden ve onu kavramsal olarak zorlayıcı ve geçici bir melez haline getiren müdahaleci doğası ile dikkat çekmektedir. Artırılmış gerçeklik sanatı, kamusal alanlarda kritik müdahaleler oluşturmak için mobil teknolojiden yararlanır, genellikle otoritelerce kabul gören sanat kurumlarını ve küresel kapitalizmi hedef alır, böylece yerleşik yapıları istikrarsızlaştırarak sosyal yorumu

teşvik etmektedir. Artırılmış gerçeklik teknolojisinin aktivizmde kullanımıyla katılımcılar yalnızca birer seyirci değildir, aktif bir şekilde durumun içine dahil edilir (Wright, 2015, s.4).

Artırılmış gerçeklik sanatı ve aktivizm, dijital teknoloji ve sosyal değişim çabalarının bir kesişimi olarak tanımlanmaktadır. Artırılmış gerçeklik, sanatçıların ve aktivistlerin mevcut anlatılara karşı gelen ve izleyicileri yeni yollarla meşgul eden sürükleyici deneyimler oluşturmaya olanak tanımaktadır. Bu teknoloji, fiziksel sınırlamaların üstesinden gelmede oldukça etkilidir. Artırılmış gerçeklik teknolojisi ile tarihsel anlatılar tüm perspektifleri ile katmanlı olarak sunulabilir. Artırılmış gerçekliğin sürükleyici doğası güçlü duygusal tepkiler uyandırabilir, bu durumda onu hikâye anlatımı ve empati oluşturma için güçlü bir araç haline getirebilir. “Whole Story” gibi projeler, artırılmış gerçekliğin tarihi yerleri dijital anıtlarla artırarak veya siyasi propaganda üzerine yıkıcı mesajları üst üste getirerek sosyal sorunları nasıl ele alabileceğini örneklemektedir. Artırılmış gerçeklik, daha geniş bir kitleyi kendine çekmek için dijital içeriğin fiziksel konumlara bindirildiği AG protestolarında görüldüğü gibi, fiziksel engelleri azaltır ve küresel katılımı sağlayarak aktivizm için umut verici yeni fırsatlar sunmaya devam etmektedir. Bu gelişen alan, kültürel değişimleri yönlendirmek ve yenilikçi dijital müdahaleler yoluyla aktivist hedefleri desteklemek için önemli bir potansiyele sahiptir (Silva ve diğerleri, 2022, s.3-4).

Artırılmış gerçeklik medyasında aktivizm temasının işlendiği pek çok sanat projesine rastlamaktayız. Bu çalışmaların başında 2018 yılında gerçekleştirilen “Whole Story” (Resim 3) isimli proje gelmektedir. “Whole Story” projesi, bir artırılmış gerçeklik projesidir. Çevrimiçi bir platform ve artırılmış gerçeklik mobil uygulaması olan çalışma, Current Studios ile birlikte tasarlanmıştır. Uygulamada kullanıcılar mevcut halka açık heykellerin yanında yeni sanal heykelleri görebilir ve paylaşabilmektedirler. Bu proje, Birleşmiş Milletler'in toplumsal cinsiyet eşitliğini sağlamak ve tüm kadınları ve kız çocuklarını güçlendirmek için “Sürdürülebilir Kalkınma Hedeflerini” desteklemek amacıyla başlatılmıştır. Proje, dünyadaki birçok şehirdeki kamusal alanlarda kadın figürlerinin eksik olmasına dikkat çekmektedir. Uygulama, GPS ve AG teknolojisi kullanarak, tarihte iz bırakmış kadınların sanal heykellerini şehirlere yerleştirir ve bu kadınların tarihsel katkıları hakkında bilgi vermektedir. Proje, kadınların temsiliyi artırırken, toplumsal cinsiyet eşitliğini teşvik eden bir eğitim ve aktivizm aracı görevi görür. Bu proje ile birlikte dünyada kadınların tarihteki öneminin daha geniş kitlelere anlatılması sağlanırken, AG teknolojisinin gücünden faydalanarak etkileşimli ve öğretici bir deneyim sunulur (<https://www.commarts.com/exhibit/the-whole-story-project-ar-app>, Erişim Tarihi: 15.11. 2024).



Görsel 3 Tüm Hikâye Projesi AG Uygulaması, 2018

(<https://www.commarts.com/exhibit/the-whole-story-project-ar-app>)

What You Sow, isimli proje, Tamiko Thiel tarafından yaratılmış bir interaktif artırılmış gerçeklik enstalasyonudur. Bu eser (Resim 4-5) 2023 yılında Düsseldorf tarafından düzenlenen 2. AG Bienalinde, "Hibrit Doğa" teması altında gösterilmiştir. Enstalasyon, izleyicilerin sanal tohumlarla etkileşime girmesini sağlar; bu tohumlar dokunulduğunda, plastik atıklardan oluşan sanal bir bahçeye dönüşür. Bu, kirlilik gibi çevresel sorunları ve insan faaliyetlerinin yeryüzündeki uzun vadeli etkilerini simgeleyen bir sanat çalışmasıdır. Enstalasyon, izleyicilerin sanal tohumlarla etkileşime girmesini sağlar; bu tohumlar dokunulduğunda, plastik atıklardan oluşan sanal bir bahçeye dönüşür. Bu, kirlilik gibi çevresel sorunları ve insan faaliyetlerinin yeryüzündeki uzun vadeli etkilerini simgeleyen bir sanat çalışmasıdır. Eser, insan eylemleri ile çevresel sonuçlar arasındaki ilişkiyi vurgular ve güçlü bir mesaj verir: Bu mesajdan "Ne ekersen, onu biçersin gibi bir anlam çıkartılabilir". Katılımcılar, artırılmış gerçeklik uygulaması aracılığıyla akıllı telefonlarını kullanarak enstalasyonla etkileşime girer ve cihazlarında sanal ortamı oluştururlar. Proje, Düsseldorf, Venedik ve Paris gibi çeşitli şehirlerde sergilenmiştir. (<https://theurbanactivist.com/idea/artist-tamiko-thiel-augmented-reality-will-be-the-street-art-of-this-century/>, Erişim Tarihi: 15.11.2024).



Görsel 4 What You Sow, etkileşimli AG kurulumu, 2023

(<https://theurbanactivist.com/idea/artist-tamiko-thiel-augmented-reality-will-be-the-street-art-of-this-century/>)



Görsel 5 What You Sow, etkileşimli AG kurulumu, 2023

(<https://theurbanactivist.com/idea/artist-tamiko-thiel-augmented-reality-will-be-the-street-art-of-this-century/>)

Nina Chanel Abney'nin Imaginary Friend adlı artırılmış gerçeklik çalışması, aktivizm ve sanatın birleşimini güçlü bir şekilde ortaya koyan bir projedir. Bu eser, 2020 yılında pandeminin yarattığı sosyal izolasyon ve toplumsal eşitsizliklere karşı bir tepki olarak tasarlanmıştır. Abney, bu AG eseriyle

izleyicilerine duygusal destek sunmayı amaçlamıştır. Imaginary Friend, kullanıcılara mevcut zorluklarla başa çıkmalarına yardımcı olmak için tasarlanmış sanal bir arkadaş sunar. Bu proje, sanatçının mizah ve trajediyi işlediği daha önceki çalışmalarını takip ederek, toplumsal acıları, kayıpları ve ırksal adaletsizlikleri daha erişilebilir ve empatik bir şekilde ele alır. Abney, "Imaginary Friend" (Resim 6-7) aracılığıyla, izleyicilere hem fiziksel hem de duygusal olarak etkileşimde bulunabilecekleri bir sanat eseri sunar. Sanal karakter, kullanıcının bulunduğu mekanda etkileşime girebilir ve kişiselleştirilmiş mesajlar, hikayeler veya öğütler verebilir. Bu tür eserler, sanatı sadece bir gözlem nesnesi olmanın ötesine taşır ve izleyicinin sanatla aktif bir şekilde etkileşim kurmasını sağlar. Bu AG projesi, sanatın dijital teknolojiler aracılığıyla sosyal meselelere dikkat çekmek, toplumsal duyguları ifade etmek ve toplumsal değişim yaratma gücünü pekiştirme potansiyeline sahip olduğunu göstermektedir. Eseri sipariş eden ve AG uygulaması aracılığıyla yayınlayan Acute Art, çalışmanın amacının "bireylerin bir durumu değiştirmek için kişisel güçlerinin farkına varmalarını sağlamak" olduğunu açıklamıştır. Eser, Dr. Martin Luther King'in "Bir Hayalim Var" konuşmasını yaptığı Washington'daki "İş ve Özgürlük" yürüyüşünün 57. Yıl dönümünü kutlamak için yayınlanmıştır (<https://www.artnews.com/art-in-america/features/augmented-reality-art-1234581120/>, Erişim Tarihi: 16.11.2024).



Görsel 6 Imaginary Friend, 2020

(<https://www.itsnicethat.com/news/nina-chanel-abney-imaginary-friend-acute-art-digital-art-280820>)
/)



Görsel 7 Imaginary Friend, 2020

(<https://www.itsnicethat.com/news/nina-chanel-abney-imaginary-friend-acute-art-digital-art-280820>)
/)

Sonuç

Artırılmış gerçeklik deneyimleri, sürükleyici doğası nedeniyle güçlü duygusal tepkiler uyandırmak için benzersiz bir kapasiteye sahiptir. AG aktivizm projelerine katılanlar, teknolojinin dijital içeriği fiziksel dünyaya yerleştirme yeteneğinin izleyiciler için yeni ve duygusal bir deneyim yaratabileceğini belirtmiştir. Bunun nedeni kısmen, artırılmış gerçekliğin geleneksel algıları bozabilmesi ve hem büyüleyici hem de ilgi çekici olabilen bir gerçeklik karışımı sunabilmesidir. Artırılmış gerçekliğin duygusal etkisi, marjinalleştirilmiş grupları temsil etmek veya sosyal sorunları vurgulamak için kullanılmak üzere belirgin bir biçimde kullanılmaktadır. Artırılmış bir ortamda fiziksel olarak hareket etmek gibi bazı AG deneyimlerinde gerekli olan somutlaştırılmış etkileşim, duygusal katılımı derinleştirebilmektedir. Bu durum, kullanıcıları anlatıya daldırırken fiziksel dünyaya bağlı tuttuğu için daha pasif medya tüketimi biçimleriyle tezat oluşturur. Bu nedenle, AG'nin duygusal tepkileri uyandırma potansiyeli, kişisel düzeyde izleyicilerle rezonansa giren sürükleyici, temsili ve etkileşimli deneyimler yaratma yeteneğinde yatmaktadır (Silva ve diğerleri, 2022, s.9-10).

Çalışma, aktivizm için artırılmış gerçeklik kullanan içerik oluşturucuların deneyimlerini araştırmış ve birkaç temel bulguyu ortaya çıkarmıştır. Artırılmış gerçeklik sanatı, çağdaş aktivizmin güçlendirilmesinde etkili bir araç olarak hızla benimsenmiştir. Geleneksel sanat formlarının ötesinde, AG, toplumsal meseleler ve çevresel sorunlar gibi küresel krizlere dair farkındalık yaratma potansiyeline sahiptir. Sanatçılar, artırılmış gerçeklik aracılığıyla sanatı sadece gözlemlenen bir nesne olarak değil, aynı zamanda aktif bir katılım ve düşünsel etkileşim alanı olarak yeniden şekillendirmektedirler. Çalışma ile AG sanatının aktivizmdeki yeri ve bu yenilikçi aracın toplumsal değişime nasıl hizmet edebileceği gösterilmektedir. Örneklenen projelerde, izleyicilere kişisel ve empatik deneyimler sunulmuş, toplumsal eşitsizliklere ve çevresel sorunlara dikkat çekilmiştir. Bu tür projeler, sanatı bir protesto ve ses yükseltme aracına dönüştürürken, izleyiciyi bilinçlendirir ve toplumsal sorumluluk bilincini artırmaktadır.

Kaynakça

Cammaerts, B. (2007). Activism and media.

Cranny-Francis, A. (2023). Art as Political Activism. In *Jack Lindsay: Writer, Romantic, Revolutionary* (pp. 159-178). Cham: Springer Nature Switzerland.

Dufour, K. (2002). Art as activism, activism as art. *Review of Education, Pedagogy, and Cultural Studies*, 24(1-2), 157-167.

Giannini, T., & Bowen, J. (2019). Art and Activism at museums in a post-digital world. *Electronic Visualisation and the Arts (EVA 2019)*.

Grasselli, M. R. (2022). 1. Activism. The Wiley-Blackwell Encyclopedia of Social and Political Movements, doi: 10.1002/9780470674871.wbespm002.pub2.

Gürel, E., & Nazlı, A. (2019). Dijital aktivizm: Change. org kampanyaları üzerine bir analiz. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 19(4), 187-206.

Halvorsen, S. (2022). 2. Activism. International Encyclopedia of Geography, doi: 10.1002/9781118786352.wbieg2087.

Isa, N., by Design, I., & Alexander, B. Augmented Reality for Truth Telling: Exploring Innovative Educational Uses Inspired by Activism.

Karagöz, K. (2013). Yeni medya çağında dönüşen toplumsal hareketler ve dijital aktivizm hareketleri. *İletişim ve diplomasi*, (1), 131-156.

Kırık, A. M., & Özcan, A. G. A. (2014). Bir Dijital Aktivizm Örneği: Akıllı Ağ Çeteleri Smart Mobs. *AJIT-e: Academic Journal of Information Technology*, 5(14), 61-78.

Prince, P. D. (2009). Imaging by numbers: a historical view of digital printmaking in America. *Art Journal*, 68(1), 90-103.

Silva, R. M., Principe Cruz, E., Rosner, D. K., Kelly, D., Monroy-Hernández, A., & Liu, F. (2022, April). Understanding AR activism: An interview study with creators of augmented reality experiences for social change. In *Proceedings of the 2022 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1-15).

Sterbenz, C. (2013). Art Activism and Digital Technologies.

Wright, R. (2015). Mobile augmented reality art and the politics of re-assembly. In *Proceedings of the 21st international symposium on electronic art ISEA2015, Vancouver*.

<https://www.commarts.com/exhibit/the-whole-story-project-ar-app>, Erişim Tarihi: 15.11. 2024.

<https://theurbanactivist.com/idea/artist-tamiko-thiel-augmented-reality-will-be-the-street-art-of-this-century/>, Erişim Tarihi: 15.11.2024.

<https://www.artnews.com/art-in-america/features/augmented-reality-art-1234581120/>, Erişim Tarihi: 16.11.2024.

<https://www.artnews.com/art-in-america/features/augmented-reality-art-1234581120/>, Erişim Tarihi: 16.11.2024.

Görsel Kaynakça

<https://bonpurloryan.wordpress.com/2014/10/27/bilgisayar-araciligiyla-yapilmis-ilk-sanat-eserleri/>, Erişim Tarihi: 02. 12.2024.

https://cdn.contemporaryartlibrary.org/store/image/96419/imagefile/original_jpeg-82d488d8db2c0bed603d3324bdf97b70.jpg, Erişim Tarihi: 14.12.2024.

<https://theurbanactivist.com/idea/artist-tamiko-thiel-augmented-reality-will-be-the-street-art-of-this-century/>, Erişim Tarihi: 15.11.2024.



4. ULUSLARARASI SANAT - TASARIM KONFERANSI, PERFORMANS VE SERGİSİ
2-3 Aralık, 2024
4th INTERNATIONAL ARTS - DESIGN CONFERENCE, PERFORMANCES & EXHIBITION
December 2nd-3rd, 2024



<https://theurbanactivist.com/idea/artist-tamiko-thiel-augmented-reality-will-be-the-street-art-of-this-century/>, Erişim Tarihi: 15.11.2024.

Nostalji ve İleri Teknoloji Arasında: Fallout'ta Retro-Fütürist Sanat

Between Nostalgia and Advanced Technology: Retro-Futuristic Art in Fallout

Dr. Öğr. Üyesi Alkan Bayraktar / Assistant Professor, PhD

Kastamonu Üniversitesi / Kastamonu University

Özet

Fallout, post-apokaliptik bir senaryoyu temel alan, rol yapma oyunu türündeki öncü bir yapımlar olarak video oyunları tarihinde önemli bir yere sahiptir. Oyunun, Bethesda Softworks tarafından geliştirilen devam oyunları ile birlikte genişleyen evreni, post-apokaliptik temalar arasındaki yerini sağlamlaştırmıştır. Oyunun görsel dili, neon ışıklar, retro robotlar ve tünel sistemleriyle dolu bir atmosfer sunarken, aynı zamanda çürüyen binalar, radyasyon zehirlenmesi ve toplumsal çöküşün yarattığı karanlık bir tablo ile tezat oluşturur. Ortaya çıkan sonuç hem bir tanıdıklık hissi uyandıran hem de gerçek tarihi akıştan farklı bir geleceği yansıtan büyüleyici ve sürükleyici bir dünya olmuştur. Böylelikle, Fallout, bir şehir kültürünü kültürel ve teknolojik sınırlamalar içinde yeniden inşa ederken, aynı zamanda bu dönemin geleceğe dair hayallerinin karanlık bir yansımasını sunar. Dolayısıyla seri, kendine özgü retro-fütüristik estetiğiyle izleyicileri büyülemeyi başarmış, geçmişin unsurlarını geleceğin vizyonlarıyla harmanlamıştır. Bu çalışma, Fallout evrenindeki retro-fütüristik görsel tasarım ve manzaraların, daha geniş kültürel kaygı ve özlemleri nasıl yansıttığını incelerken; dijital oyunlarda sıkça rastlanan ütöpic ve distöpic anlatıların bu evrende nasıl bir gerilim yarattığını sorgulamayı, nostalji ile teknolojinin bir arada nasıl var olduğunu ve dijital sanat bağlamında birbirlerini nasıl etkilediklerini görsel bir bakış açısıyla ele almayı amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Retro, Fütürizm, Fallout, Oyun, Dijital sanat, Nostalji, Teknoloji

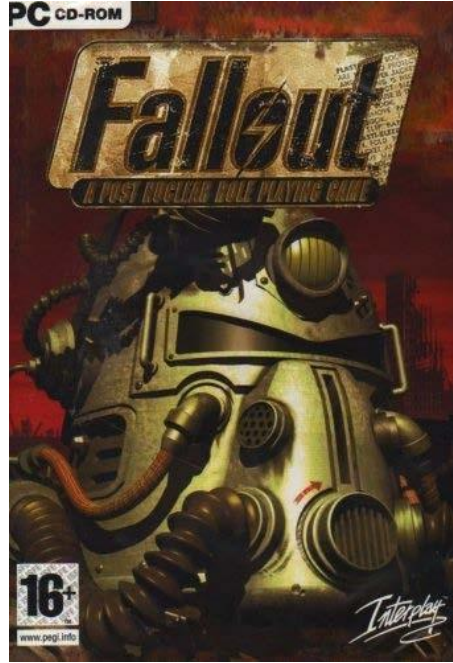
Abstract

Fallout holds a significant place in video game history as a pioneering role-playing game built around a post-apocalyptic scenario. The universe, expanded through subsequent titles developed by Bethesda Softworks, has solidified its position within post-apocalyptic themes. The game's visual language presents an atmosphere filled with neon lights, retro robots, and tunnel systems while contrasting this with decaying buildings, radiation poisoning, and the grim realities of societal collapse. The result is a captivating and immersive world that evokes a sense of familiarity while portraying a future divergent from actual historical progression. Fallout reconstructs urban culture within cultural and technological constraints, reflecting the dark undertones of a bygone era's futuristic aspirations. Consequently, the series has successfully enthralled its audience with a unique retro-futuristic aesthetic, blending elements of the past with visions of the future. This study examines how the retro-futuristic visual designs and landscapes in the Fallout universe reflect broader cultural concerns and aspirations. It explores the tension created by utopian and dystopian narratives commonly found in digital games and investigates how nostalgia and technology coexist, influencing one another within the context of digital art, through a visual perspective.

Keywords: Retro, Futurism, Fallout, Gaming, Digital art, Nostalgia, Technology

Giriş

1997 yılında Interplay tarafından piyasaya sürülen Fallout, post-apokaliptik dünyası ve rol yapma oyunu mekanikleriyle oyuncuları kendine hayran bırakmış bir seridir (Görsel 1). Bethesda Softworks tarafından geliştirilen devam oyunları ile birlikte Fallout evreni, benzer temalara sahip oyunlar arasında popüler kültürde önemli bir yere sahiptir ve oyuncular tarafından geniş bir kitleye tanınmaktadır. Fallout serisi, 22. yüzyılı, 1950'lerin retro-fütüristik tasvirleriyle yeniden yorumlayarak, oyun dünyasında bu akımın çarpıcı bir örneğini sunar (Bayraktar, 2022). Serinin estetiği, eski zamanlarda popüler olan çizgi romanlar, bilim kurgu filmleri ve dergilerdeki gelecek tasvirlerinden etkilenerek, bu dönemin teknolojik optimizmini ve atom çağı paranoyasını bir araya getirir. Ayrıca bu estetik, yine 1950'lerin Amerikan kültürel mirasından yoğun bir şekilde esinlenen retro bir tasarımla, fütüristik teknolojiler ve bilimsel gelişmelerle yan yana gelmesiyle karakterizedir. Dolayısıyla burada öncelikle “retro” kavramını tanımlamak gerekmektedir.



Görsel 1. 1997 Yılında İlk Yayınlanan Fallout Oyunu'nun Cd Önyüzü Resmi

Retro Nedir?

Retro stili, tasarımcıların geçmişe atıfta bulunarak tüketicilerde olumlu duygular uyandırmayı hedeflemeleri sonucu oluşmuş bir tasarım yaklaşımıdır. Yetmişli yıllardan beri, tasarımda tarihsel formları içeren, tüketicilerde nostalji duygusu yaratmaya yönelik olan ve markalar için özgünlüğü iletmeye ortak bir strateji olarak kullanılan retro; başta moda olmak üzere tasarımla ilgili alanlarda tekrar eden bir trend olarak karşımıza çıkmaktadır (Breathnach & Dermody, 2013). Kelime kökeni itibarıyla geri, geriye doğru

ve tersine gibi anlamları içeren retro geçmişte popüler olan renklerin, tarzların ve tasarımların yeni ürünlerde kullanılarak popüler kültürde yeniden dolaşıma sokulmasıdır (Akderin'den aktaran Okaner, 2021). Bir diğer anlamı ile Retro, "modası geçmiş bir stil veya modanın yeniden popüler hale gelmesi" ya da geçmişteki "eğilimleri, modaları, tarzları veya tutumları" bilinçli olarak taklit etme veya bunlardan türetme girişimi olarak tanımlanabilir (Gee, 2019). Geçmişin bu nostaljik yeniden ele alınışı, genellikle hızlı teknolojik değişimin bir tepkisi ve daha basit veya daha gerçek bir döneme yeniden bağlanma arzusu olarak görülür (Marchegiani & Phau, 2010). Buradan hareketle estetik yoluyla geçmişini yeniden yorumlamak olarak özetlenebilecek retro, nostalji ile devamlı olarak dirsek temasındadır (Sielke, 2019). Nostalji ve retro, modernleşmenin hızla yükselen fenomenleri olarak görülmekte ve bu durum, popüler kültürün tasarım ve medya biçimlerine egemen olan bir retro estetiğin varlığıyla desteklenmektedir (Okaner, 2021).

Bunun yanı sıra, sıklıkla karıştırılan retro ve vintage kavramları arasındaki farkın açıklığa kavuşturulması gerekmektedir. "Vintage", geçmişin modasına ait olan ürünleri tanımlayan genel bir kavramdır. Buna karşılık, "retro" geriye doğru anlamına gelen bir ön ek olup, özellikle moda dünyasında "geçmişe ait" veya "geçmişe benzer" anlamında kullanılan bir sıfattır. Bu bağlamda, vintage görünümlü yeni ürünler retro olarak nitelendirilebilirken, vintage olarak adlandırılmaz. Retro, yakın geçmişin akım ve modalarını bilinçli bir şekilde taklit eden veya türeten bir tarzı ifade eder. Retro olarak tanımlanan nesnelerin en az 15-20 yıl öncesine ait taklitler olması gerekmektedir.

Özetle, 'vintage' terimi gerçek anlamda eski olan ürünler için kullanılırken, 'retro' terimi yalnızca 'eski görünümlü' yeni ürünleri ifade etmektedir (Yalova, 2019). Dolayısıyla, Fallout oyunu, içeriğinde eski öğeler barındırmakla birlikte, yakın tarihlerde yeni oyunları ve dizisi üretilmiş olması nedeniyle retro unsurlar taşıdığı ifade edilebilir.

Bu estetik anlayış ile birlikte retro-fütürizm ise geçmişin gelecek tasavvurlarını ele alarak hem nostalji hem de ilerici bir vizyon sunduğu öne sürülmektedir. Retro-fütürizm, özellikle dijital sanat ve tasarım alanlarında, geçmişin estetik kriterlerini modern teknolojik hayallerle harmanlayarak yeni bir anlatım biçimi oluşturur. Fallout evreni de bu anlayışı benimseyerek, retro-fütüristik estetiğin güçlü bir örneği haline gelmiştir.

Retro-Fütürizm Nedir?

Retro-fütürizm, geçmişini gelecek perspektifi ile birleştiren farklı bir sanatsal ve kültürel fenomendir. Geçmişin tasarım estetiği, teknolojik spekülasyonları ve kültürel tutumlarından ilham alarak geleceği geçmişin merceğinden hayal etmeyi içerir. Retro ile fütüristiğin bu karışımı hem tanıdık hem de yabancı bir his uyandıran benzersiz bir estetik yaratır ve izleyicileri geçmiş, şimdiki zaman ve hayal edilen gelecek arasındaki kesişimleri keşfetmeye davet eder. Retro-fütürizm, hem idealize edilmiş bir gelecek (ütopya) hem de karanlık, bozulmuş bir gelecek (distopya) tasvir edebilir. Bu, insan doğası ve teknolojinin etkileri hakkında derin düşüncelere yol açar.

Mimariden, moda tasarımına, grafik tasarımdan, film ve oyunlara kadar birçok alanda retro-fütüristik unsurlara rastlamak mümkündür. Çünkü retro-fütürizm, 20. yüzyıl kültüründe geleceğin bir stil olarak tanımlanmasının yanı sıra nostalji ve ironi gibi temaları barındıran bir yaklaşım olarak öne çıkar. Aynı yüzyılın sonlarına doğru popüler kültürde daha da yaygınlaşan bu akım, filmlerden çizgi romanlara, mimari yapılardan televizyon programlarına kadar uzanan çeşitli alanlarda, geçmiş ile gelecek arasındaki

ilişkiyi ele alarak tarih, modernite, post-modernite ve ilerleme gibi geniş paradigmlarla bütünleştirmiştir (Çiftçi & Demirarslan, 2022). Sonuç itibari ile bu terim, eskiyle teknolojik gelişim ve toplumsal dönüşüm arasındaki karmaşık ilişkilere dair eleştirel bir perspektifin yansıması olarak tanımlanabilir.

Yöntem

Bu çalışma, Fallout oyun serisini temel alan ve dijital görsel sanat eserleri üreten sanatçıların, oyunun özgün mekân ve sahnelerinden etkilenecek oluşturdukları eserleri incelemeyi hedeflemektedir. Sanatçılar tarafından yeniden yorumlanan ve fütüristik retro estetiğini benimseyen bu eserler, oyun dünyasındaki mekanlar, ortamlar, ürünler, reklamlar ve objelerin yanı sıra karakterlerin yeniden yaratılması veya modifiye edilmesi gibi unsurları içermektedir. Fallout oyun serisinden örnekler sunan bu çalışma, görsel göstergebilim yöntemiyle incelenerek, söz konusu eserlerin anlam üretimleri ve oyun dünyasıyla kurdukları ilişkiler analiz edilecektir. Buradan hareketle çalışmada, Charles Sanders Peirce'ün üçlü göstergebilim modeli temel alınarak, 'gösteren', 'gösterilen' ve 'gösterge' kavramları üzerinden derinlemesine bir inceleme yapılmıştır. Bu üçlü modelde;

Gösteren, göstergenin biçimine, bir diğer anlamda Fallout oyunundaki orijinal sahneye (Tabloda soldaki görseller);

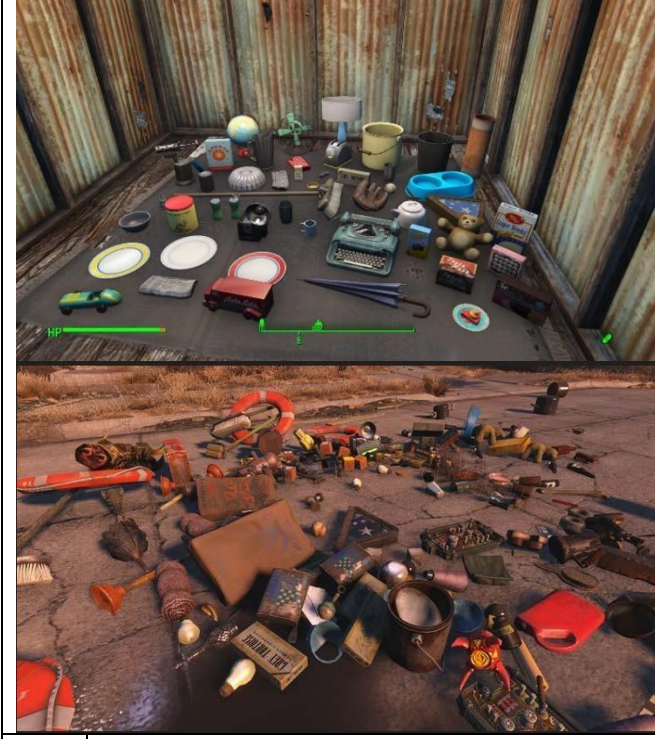
Gösterilen, göstergenin oluşturduğu anlama, yani retro fütürizmin atfedildiği nesnelere;

Gösterge, gönderimde bulunduğu unsuru işaret eder ve bu durum, sanatçının ilgili çıktığı dijital sanat platformları üzerinden yeniden yorumlamasını ifade etmektedir (Tabloda sağdaki görseller) (Özmkas, 2009).

Görsel göstergebilimsel analiz sonucu elde edilen veriler, sanatçıların eserlerindeki görsel ifadeler ile eşleştirilerek değerlendirilecektir. Bu karşılaştırma, Fallout oyun serisinin görsel estetiğinin sanatçıların çalışmalarına olan etkisi ve bu etkileşimin boyutları hakkında bilgi aktarmayı amaçlamaktadır.

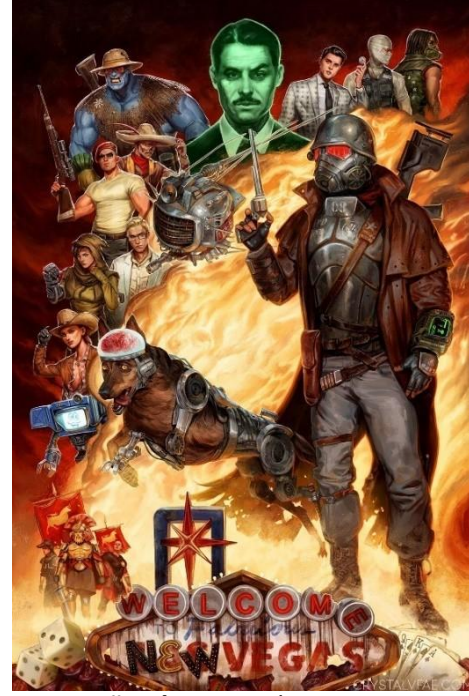
Fallout Evrenindeki Retro-Fütürizm ve Dijital Sanata Yansımaları

İnsanın varoluşundan bu yana insana özgü bir olgu olarak kabul edilen sanat, duygu ve düşüncelerin estetik algı çerçevesinde şekillenmesiyle ortaya çıkan görsel ve işitsel ürünler şeklinde tanımlanmaktadır. Dijital sanat ise dijital dönüşüme uğrayan yeni dünyanın sanatı olarak kabul görmektedir. Özellikle Sanayi Devrimi'nin ardından modernizm akımının ortaya çıkışıyla birlikte bilimin ve yeniliklerin önem kazanması sonucu yaşanan teknolojik dönüşümün sosyal yaşamı köklü bir şekilde etkilediği ve bu dönüşümün sanatı da farklı bir boyuta taşıdığı görülmektedir.



Görsel 2. Kerri Aitken - 2018

A	Gösteren: Fallout oyunun açık dünyasındaki retro tasarım atık ürünler
B	Gösterilen: Çöp ve diğer eşyalar
C	Gösterge: Fallout maskotu ile çöp ve radyoaktif diğer maddeleri barındıran çöp kompozisyonu



Görsel 3. Crystal Fae - 2023

A	Gösteren: Fallout New Vegas oyunundaki bazı karakterler
B	Gösterilen: Karakter tasarımları ve oyun içindeki çeşitlikleri
C	Gösterge: Fallout: New Vegas oyununda, dijital uygulama teknikleriyle oluşturulan kompozisyon içerisindeki figürler

Dijital sanat, dijital teknolojiler kullanılarak oluşturulan, değiştirilen, depolanan ve dağıtılan sanat eserleri veya yaratıcı parçaları ifade eder. Bu, bilgisayar tarafından oluşturulan görüntüler, dijital boyama ve çizim, etkileşimli ekranlar veya sanal gerçeklik gibi dijital unsurları içeren sanatı dahi içerebilir. Dijital sanat, genellikle farklı görsel öğeleri kolayca manipüle etme ve birleştirme yeteneği gibi dijital medyanın benzersiz yeteneklerinden yararlanarak sürükleyici ve yenilikçi sanatsal deneyimler yaratır. Fallout serisinin retro-futuristik estetiği, oyunların geleceğe yönelik spekülasyon vizyonunu hayata geçirmek için dijital teknolojileri kullandığı için bir dijital sanat formu olarak görülebilir.

Fallout evreni, izometrik başlangıcından tam 3D görselleştirmesine kadar hem grafiksel kalite hem de tematik odak açısından büyüleyici bir evrim sergiler. Klasik bir izometrik tarzda sunulan orijinal Fallout, stratejik savaşı Soğuk Savaş ile oluşmuş dünyayı karanlık bir mizahla keşfetmeye odaklanmıştır. Fallout 2, bu görsel stili korurken anlatı kapsamını genişletmiştir. Fallout 3 (2009) ile birlikte 3D açık dünyaya geçiş, uzak perspektifi bırakıp sürükleyici bir birinci şahıs deneyimine olanak sağlayarak önemli bir görsel değişim yaratmıştır. Bu değişim keşfe daha fazla vurgu yapmayı da beraberinde getirmiştir. Obsidian Entertainment tarafından geliştirilen Fallout: New Vegas (2011), bu temelleri üzerine inşa etmiş, Fallout 4 ise formülü daha da geliştirmiştir. Özellikle crafting (üretim) ve yerleşim inşa mekaniklerini tanıtarak, oyunculara kendilerini özel hissetme gibi duyguları empoze ederken yaşadığı çevreyi yeniden şekillendirme olanağı sağlamıştır. Bu bağlamda, oyun içerisinde bolca bulunan ve toplandıktan sonra çeşitli üretim eşyalarının yapılmasına olanak sağlayan nesnelerden (çöpler de dahil)

esinlenilerek çalışmalar gerçekleştirilmiştir. Bu çalışmalar arasından biri, topluluklar tarafından büyük beğeni toplamış ve bu ilgi üzerine sanatçı, tasarımın baskılarını afiş, sticker ve tişört gibi ürünlere uygulayarak belirli platformlarda satışa sunmuştur (Görsel 2). Seri gittikçe daha interaktif ve kalabalık bir ortama taşınmış ve sanatçılar açısından konumunu daima bir üst seviyeye çıkarmıştır. Oyuna dahil edilen çok sayıda NPC (Non-Player Character – Gerçek Oyuncu Olmayan Karakter) ile bir rol yapma oyununda en önemli unsurlardan biri olan, geçmişe sahip ve yaşayan karakterler oluşturulması hedeflenmiş ve bu hedef başarıyla gerçekleştirilmiştir. Bu karakterlerle yapılan diyaloglar, oyuncunun aldığı kararlarla oyunun gidişatını ve hatta sonunu önemli ölçüde etkileyebilmektedir. Karakter derinliğinin bu denli güçlü olması, sanatçıların bu yaşayan evrendeki NPC'lerle bir bağ kurmalarını sağlamış ve bu karakterleri sanat eserlerinde yeniden canlandırmalarına ilham olmuştur (Görsel 3).

Dönüşümler boyunca seri, teknolojik hırs, toplumsal yeniden inşa ve geleceği şekillendiren seçimler gibi temaları daha önce bahsi geçen retro-fütüristik bir mercekten inceleme çizgisini tutarlı bir şekilde korumuştur (Görsel 4). Bu serinin üzerine ise oyunun TV dizisi, 2024 yılında uyarlanarak Amazon stüdyoları ve Bethesda Game Stüdyoları iş birliğiyle ekran yolculuğuna da başlamıştır.



Görsel 4. Kieran Barton Constable - 2024

A	Gösteren: Fallout oyununda terk edilmiş ya da aktif olarak işleyen birçok kafe ve restoranlar bulunmaktadır.
B	Gösterilen: Retro tarz ile oluşturulmuş bir kafe örneği
C	Gösterge: Parlak neon ve LED ışıklarla aydınlatılmış kafe, retro-fütürist bir yaklaşımla tasarlanarak enerjik bir atmosfer sunuyor.



Görsel 5. Jacob Briggs - 2016

A	Gösteren: Fallout'ta radyasyonun etkisi ile mutasyona uğramış canlılar
B	Gösterilen: Mutant böceğin açık dünyada bulunması
C	Gösterge: Mutant bir böcek ile savaşılan bir asker

Fallout'un retro-fütüristik dünyası, sadece görsel bir zevk sunmakla kalmaz, aynı zamanda daha derin yaşamsal olguları da yansıtır. Oyunun, ütöpik ve distöpik anlatılar arasında gidip gelen yapısı, oyunculara karmaşık duygular yaşatır. Bu anlatılar, bir yandan teknolojinin sunduğu umut dolu bir geleceğe özlem duymalarını sağlarken, diğer yandan bu gelişmelerin insanlık üzerinde yaratabileceği potansiyel tehditlere dair farkındalık kazandırır. Bu çelişkili estetik, geçmişin ideallerini geleceğin karanlık gerçekleriyle birleştirerek hem tanıdık hem de tuhaf bir dünya yaratır. Bu sayede oyuncular nostaljik bir özlem duyarken geleceğe dair kaygılar da yaşamaktadırlar. Bu kaygıların temelinde, radyasyona maruz kalan birçok canlının yaşadığı evrende, bu maruziyet sonucu mutasyona uğrayan varlıkların bazılarının tehlikeli bir boyuta ulaşması yatmaktadır. Bu durum, evrenin dinamiklerine ilişkin önemli bir risk faktörü olarak değerlendirilmektedir (Görsel 5). Radyoaktivite patlaması yalnızca canlılara değil, dünyanın fiziksel yapısına da zarar vererek yıkılmış ve harap olmuş bir çevre oluşturmuştur. Ancak, gökdelenlerin varlığını sürdürmesi ve teknolojik gelişmelere olan bağlılık, kurtuluşun yine teknolojiden geleceği fikrini ortaya koyan bir bilinç yaratmıştır. Bu bağlamda, sanatçılar bu evrenin estetik açıdan etkileyici manzaralarını da eserlerine dahil etmişlerdir (Görsel 6).



Görsel 6. Rostyslav Zagornov - 2024

A	Gösteren: Kıyamet sonrası Fallout evreninden bir manzara
B	Gösterilen: Yıkıntılar ile birlikte gökdelen ve teknolojik bazı yapılar
C	Gösterge: Bir askerin çöplük ile birlikte gelişmiş teknolojiyi aynı potada eriterek oluşturduğu dijital manipülasyon



Görsel 7. Fernando Correa - 2016

A	Gösteren: Kıyamet öncesi füzyonla çalışan araçların hali
B	Gösterilen: 1950 model taşıtlar
C	Gösterge: Terkedilmiş ya da yaşanan felaket nedeniyle çalışmayacak halde araçların hurda halini aldığı dünyanın yeniden ele alınışı

Bu nostaljik unsurların yanı sıra, Fallout evreni, füzyonla çalışan araçlar, gelişmiş robotik ve sofistike bilgisayar sistemleri gibi atom çağında hayal edilen geleceğe yönelik teknolojileri de içerir. Tanıdık olan ile fantastik olanın bu şekilde bir araya gelmesi, oyuncuları oyunun yeniden hayal edilen geçmişini keşfetmeye ve aynı zamanda geleceğe yönelik spekülatif vizyonu ile etkileşime geçmeye davet eden “başka dünyadan” bir manzara yaratır (Görsel 7). Ayrıca, geçmişin ikonik nesneleri ve tasarım öğelerini nostaljik bir şekilde yeniden yorumlarken, bunları gelişmiş teknolojiye sahip silahlar ve ekipmanlarla harmanlayarak özgün bir estetik yaratır. Seride kullanılan silahların otantikliği, bazı karakterlerin oyuncular ve sanatçılar arasında bağ kurmasıyla birlikte farklı bir boyuta taşınmıştır. İkonik bir karakter olarak görülen ve 1950'ler modasına uygun kıyafetlerle tasarlanmış olan Nick Valentine, kol ve yüzünde et parçalarının arasından görünen robotik yapıyla dikkat çekmektedir. Bu tezat unsurlar, oyuncuların karaktere duyduğu ilgiyi artırmış ve Nick Valentine, birçok sanatçı tarafından farklı dijital programlar kullanılarak daha karizmatik bir şekilde yeniden yorumlanmıştır (Görsel 8).



Görsel 8. Artem Artificial - 2016

A	Gösteren: Serinin 4. oyunundaki ikonik bir karakter: Nick Valentine.
B	Gösterilen: Fallout'ta mutasyonla birlikte cyborg (yarı insan yarı makine) olmuş bir karakter.
C	Gösterge: Nick Valentin'in daha iyi grafikler ve ışıklandırmalar altında işlenmiş hali.

Sonuç itibari ile bu seri, teknoloji, toplum ve insan kimliği arasındaki kesişimin tematik keşfinin merkezi bir bileşenidir. Retro estetik ile gelişmiş teknoloji arasındaki kontrast, sanatçıların post-apokaliptik manzaralarda eserleriyle gezindiği ve insanlığın bilimsel ilerleme arayışının sonuçlarını görselleri yeniden yorumlayarak sorguladığı teknolojik gelişimin çift yönlü doğasını yansıtır.

Sonuç

Fallout'un retro-fütüristik estetiği, sadece bir stilistik seçim değil, aynı zamanda daha derin kültürel ve tematik kaygıları yansıtan bilinçli bir sanatsal ve tasarım kararıdır. Oyunların, çevresel hikâye anlatımını bir anlatı aracı olarak kullanması, tanıdık ve fantastik unsurları bir araya getirerek sürükleyici ve ilgi çekici kurgusal alanlar oluşmasına olanak tanımaktadır.

Seri, geniş kapsamlı hayran yapımı wikiler ve çevrimiçi topluluklarda görüldüğü üzere, işbirlikçi dünya inşası yaklaşımıyla, dijital medyanın yeni yaratıcı ifade biçimlerini ve kolektif anlatılar oluşturma potansiyelini ortaya koymaktadır. Başka bir deyişle, oyun, kendine özgü retro-fütüristik görsel stiliyle, dijital sanatın karmaşık temaları ve anlatıları etkili bir şekilde aktarabileceğini gösteren çarpıcı bir örnek haline gelmiştir. Buradan hareketle Fallout serisi, kendine özgü estetiğiyle yalnızca oyuncular üzerinde derin bir etki yaratmakla kalmamış, aynı zamanda yeni nesil dijital sanatçıların çalışmalarını şekillendiren bir referans noktası haline gelmiştir.

Fallout'un nostalji ve distopyayı bir araya getiren benzersiz estetiğinden etkilenen dijital sanatçılar, oyunun ikonik imgelerini yeniden yorumlayarak ve genişleterek çarpıcı eserler yaratmışlardır. Ayrıntılı karakter portrelerinden atmosferik manzaralara, yeniden tasarlanmış posterlerden hayran sanatı örneklerine kadar bu dijital üretimler, Fallout'un estetik mirasının kalıcılığını ve yaratıcılığı teşvik etme gücünü ortaya koymaktadır. Sanatçılar, eserleri aracılığıyla seriye saygı duruşunda bulunurken, aynı zamanda teknolojik ilerleme, toplumsal çöküş ve insan ruhunun direnci gibi temaları da keşfetmektedir. Video oyunlarından doğan Fallout evreni, dijital kökenlerini aşarak, geçmişimizin, günümüzün ve hayal edilen geleceklerin karmaşıklıklarını araştıran sanatçılar için canlı bir ilham kaynağı halindedir.



4. ULUSLARARASI SANAT - TASARIM KONFERANSI, PERFORMANS VE SERGİSİ
2-3 Aralık, 2024
4th INTERNATIONAL ARTS - DESIGN CONFERENCE, PERFORMANCES & EXHIBITION
December 2nd-3rd, 2024



Kaynakça

- Bayraktar, A. (2022). *Plastik sanatlarda yaratım unsuru olarak siberpunk* [Sanatta yeterlik tezi, Kastamonu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat ve Tasarım Ana Sanat Dalı]. Kastamonu.
- Breathnach, T., & Dermody, B. (2013). The appeal of the past: Retro type and typography. *InPrint*, 2(1), Makale 4
- Çiftçi, S. K., & Demirarslan, S. (2022). Cyberpunk mekân oluşumuna etki eden başlıca üsluplar: Minimalizm, fütürizm ve retro-fütürizm. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi (ASEAD)*, 9(4), 345-364
- Gee, D. (2019). Remixing retro: Preserving the “classic feeling.” *Journal of the Japanese Association for Digital Humanities*, 4(1), 54-71.
- Marchegiani, C., & Phau, I. (2010). Away from “unified nostalgia”: Conceptual differences of personal and historical nostalgia appeals in advertising. *Journal of Promotion Management*, 16(1), 80-95.
- Okaner, O. (2021). Retro kavramı bağlamında 2 boyutlu piksel sanatta estetik algısı. *İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, 7(14), 179-187.
- Özmkas, U. (2009). Charles Sanders Peirce’in gösterge kavramı. *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 2(1), 32-45.
- Sielke, S. (2019). Retro aesthetics, affect, and nostalgia effects in recent US-American cinema: The cases of *La La Land* (2016) and *The Shape of Water* (2017). *Arts*, 8(3), 87.
- Yalova, A. S. (2019). *Plastik sanatlardan retro ve vintage imajların kullanımı üzerine psikanaliz bir yaklaşım* [Yüksek lisans tezi, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Resim Anasanat Dalı]. Muğla.

Görsel Kaynakça

- Görsel 1.** Interplay Entertainment. (1997). *Fallout* [Oyun kapağı görseli]. <https://fallout.fandom.com/wiki/Fallout>
- Görsel 2.** Aitken, K. (2018). *Goodies from the wasteland* [Dijital illüstrasyon]. Instagram. https://www.instagram.com/p/BkjSS4lgsA6/?img_index=1
- Görsel 3.** Fae, C. (2023). *Fallout New Vegas* [Dijital illüstrasyon]. ArtStation. <https://www.artstation.com/artwork/n0wxGK>
- Görsel 4.** Barton, K. (2024). *Petrol Station - Interior* [Dijital illüstrasyon]. ArtStation. <https://www.artstation.com/artwork/g0Dk4e>
- Görsel 5.** Briggs, J. (2017). *Local Desert Ranger* [Dijital illüstrasyon]. ArtStation. <https://www.artstation.com/artwork/Lqw9l>
- Görsel 6.** Zagornov, R. (2024). *Coastlines of...* [Dijital illüstrasyon ve dijital manipülasyon]. ArtStation. <https://www.artstation.com/artwork/n0kBR9>

Görsel 7. Correa, F. (2016). *California Sunset Drive-in* [Dijital illüstrasyon]. ArtStation.
<https://www.artstation.com/artwork/21o5A>

Görsel 8. Artificial, A. (2016). *Nick Valentine* [Dijital illüstrasyon]. ArtStation.
<https://www.artstation.com/artwork/oK4mW>

David Popa'nın Sanatında Sürdürülebilirlik: Arazideki Resimler

Sustainability in David Popa's Art: Paintings on the Land

Dr. Öğr. Üyesi Bahar Karaman Güvenç / Assistant Professor, PhD

Dr. Öğr. Üyesi İsmail Eyüpoğlu / Assistant Professor, PhD

Bartın Üniversitesi / Bartın University

Özet

Sürdürülebilirlik yaşamın içinde olduğu gibi sanatta da popüler ve yaygın konulardandır. Çünkü insan faaliyetlerinin doğaya ve çevreye verdiği zararlar, kaynak tüketiminin, eşitsizliklerin giderek arttığı günümüz dünyasında daha fazla görünür hale gelmektedir. Bu sebeple, insanların çevresel etkiler konusunda bilinçlendirilmesi ve sürdürülebilir bir yaşam tarzının benimsenmesi büyük önem taşımaktadır. Sürdürülebilirlik hedefleri, nesillerin devamlılığında ekolojik ve adil bir yaşam için sosyal adaletin sağlanmasını içerir. Sanat, sürdürülebilirliğe duyarlılığı teşvik eden önemli bir başlangıç noktası olmanın yanı sıra, bu duyarlılığın devam etmesini de katkı sağlar. Sanatçılar, yaşadıkları dünyayı duyarlı bir şekilde yorumlayarak, bu farkındalığı bilinç düzeyine taşırlar. Bu yaklaşım her sanatçı için geçerli olabilir; ancak bazı sanat anlayışları, bu bilinci ve sorgulamayı daha derinlemesine ele alır. Özellikle arazi sanatı, çevre sanatı ve ekolojik sanat gibi güncel yaklaşımlar, sürdürülebilirlik konusunda bilinçli bir bakış açısını teşvik eden önemli örneklerdir. Bu tür sanat anlayışları, yalnızca estetik değil, aynı zamanda çevresel ve toplumsal sorumluluk taşıyan eserler ortaya koymaktadır. Bu açıdan, arazi sanatı anlayışını benimseyen David Popa'nın arazi üzerinde gerçekleştirdiği resimler, sürdürülebilirlik bilincine yaptığı vurgu ile öne çıkmaktadır. Sanatçının eserleri, boyutları, mekân seçimi ve kullanılan malzemeler, bu konudaki duyarlılığı çarpıcı bir şekilde yansıtmaktadır. Bu kapsamda bu araştırmanın amacı, sürdürülebilirlik bağlamında David Popa'nın arazi sanatı eserlerini derinlemesine inceleyerek, sanatçının eserlerinin boyutları, mekân seçimi ve kullanılan malzemeler aracılığıyla çevresel duyarlılığı nasıl ön plana çıkardığını ve bu eserlerin toplumsal dönüşüm ile eğitim sürecine katkı sağlayabilecek potansiyelini değerlendirmektir. Araştırmada, David Popa'ya ait sanat uygulamaları ve röportajlar doküman olarak kullanılarak betimsel analiz yapılmıştır. Aslen New York doğumlu olup şu anda Finlandiya'da yaşayan sanatçı, duvar resimlerinden doğadaki geniş alanlara kadar çeşitli alanlarda arazi sanatının çarpıcı örneklerini ortaya koymaktadır. Popa, resim sanatını geleneksel tuvalin dışına taşıyarak, toprağa, taş, buza, kuma ve benzeri doğal yüzeylere yerleştirir. Sanatçı, doğal pigmentler, toprak ve su gibi materyallerle oluşturduğu boyaları, geçicilik anlayışını vurgulamak amacıyla kullanır. Bu bağlamda, Popa'nın doğa ile bütünleşen eserleri, geçiciliğin temsili olarak aynı zamanda sürdürülebilirliği de barındırır. Bu doğrultuda, bu araştırmada sanatçının projeleri sürdürülebilirlik bağlamında ele alınarak, geçicilik ve doğa ile etkileşimi üzerinden derinlemesine incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Sürdürülebilirlik, Sanat, Resim sanatı, Arazi sanatı, David Popa

Abstract

Sustainability is one of the popular and widespread issues in art as well as in life. Because the damages caused by human activities to nature and the environment are becoming more visible in today's world where resource consumption and inequalities are increasing. For this reason, it is of great importance to raise people's awareness of environmental impacts and to adopt a sustainable lifestyle. Sustainability goals include ensuring social justice for an ecological and fair life in the continuity of generations. Art is not only an important starting point that encourages sensitivity to sustainability, but also contributes to the continuation of this sensitivity. Artists bring this awareness to the level of consciousness by interpreting the world they live in in a sensitive way. This approach may be valid for every artist; however, some artistic approaches deal with this awareness and questioning in more depth. In particular, contemporary approaches such as land art, environmental art and ecological art are important examples that encourage a conscious perspective on sustainability. Such artistic approaches produce works that are not only aesthetic but also environmentally and socially responsible. In this respect, the paintings realised on the land by David Popa, who adopts the concept of land art, stand out with their emphasis on sustainability awareness. The artist's works, their dimensions, choice of space and the materials used strikingly reflect the sensitivity on this issue. In this context, the aim of this research is to examine David Popa's land art works in depth in the context of sustainability, to evaluate how the artist's works bring environmental awareness to the forefront through their size, choice of space and materials used, and to evaluate the potential of these works to contribute to social transformation and education process. In the research, David Popa's art practices and interviews were used as documents and descriptive analysis was conducted. The artist, who was originally born in New York and currently lives in Finland, presents striking examples of land art in various fields ranging from murals to large areas in nature. Popa takes the art of painting beyond the traditional canvas and places it on natural surfaces such as soil, stone, ice, sand and similar natural surfaces. The artist uses paints created with materials such as natural pigments, soil and water to emphasise his understanding of impermanence. In this context, Popa's works that integrate with nature, as a representation of transience, also harbour sustainability. Accordingly, in this research, the artist's projects are analysed in the context of sustainability and examined in depth through their transience and interaction with nature.

Keywords: Sustainability, Art, Art of painting, Land art, David Popa

Giriş

Sürdürülebilirlik, günümüzde giderek daha fazla önem kazanan ve yaygın bir konu haline gelmiştir. Bunun nedeni, insan faaliyetlerinin doğaya ve çevreye verdiği zararların, kaynak tüketiminin artmasının ve eşitsizliklerin giderek daha görünür hale gelmesidir. Bu sebeple, insanların çevresel etkiler konusunda bilinçlendirilmesi ve sürdürülebilir bir yaşam tarzının benimsenmesi büyük önem taşımaktadır. 1987 yılında belirlenen Brutland raporundan (World Commission and Environmental Development, WCED 1987) günümüze sürdürülebilir kalkınma hedeflerinin tanımları değişerek çevresel değişiklikler ve sosyal adalet baskılarının yönetimine yönelik stratejileri içermeye başlamıştır. Buna göre ekonomik, siyasi, sosyal dinamiklerin yeniden yapılandırmasını içeren sürdürülebilir kalkınma tanımları yapılmıştır (Hayley, 2019). Küresel ve yerel bağlamda sürdürülebilir kalkınma hedefleri ve maddeleri belirlenmiştir. Sürdürülebilir kalkınma, kolektif bilinç geliştirmeyi ve gelecekteki fırsatların korunarak

geliştirilmesini hedefler. Ayrıca, ele alınan konular küresel veya yerel olabilir ancak sürdürülebilirlik anlayışı yerel ve küresel gerçekliklerin, yani zaman zaman “global” olarak adlandırılan şeyin, birbirine bağlanmasını gerektirir (Kagan, 2008). Dinamik bir süreç olan sürdürülebilir kalkınma, mevcut ve gelecek nesillerin taleplerini karşılamak için yerel bir noktadan hareketle faaliyetleri küresel sorunlarla ilişkilendirmeyi amaçlar (Karmakar, Thapliyal, 2021). Çünkü dünyanın bir bölgesindeki problemler, başka bölgelerdeki durumları da tetikleyebilir. Bu, insanların yaşanan sorunlara kültürlerarası bir bakış açısıyla empati yapmalarını gerektirir. Ayrıca, bilmediğimiz ya da gözlerimizin görmediği yerlerdeki canlı yaşamına yönelik empati de son derece önemlidir. Çünkü bu canlıların karşılaştığı tehditler, büyüyerek diğer canlıların yaşamlarını da etkileyen bir zincirleme reaksiyon yaratmaktadır. Göremediğimiz canlıların yaşamının tehdit altında olması konusunda uyarıda bulunan Lewens (2017, s.299), deniz altındaki mikroorganizmaların durumuna dikkat çeker. Bu noktada, deniz yaşamının büyük bir kısmı henüz keşfedilmediği için, "neleri kaybedebileceğimize dair pek bir fikrimiz olmadan bu korkunç geleceğe doğru yelken açıyoruz" şeklinde bir düşünceye yer verir.

Sürdürülebilirlik tanımı genişledikçe günümüzden başlayarak gelecek için yaşamdaki üretimlerle yaşam olanaklarının geliştirilmesinden ötede tüketim kararlarının yaşamı nasıl etkilediğini düşünmeyi gerektirir. Bu bağlamda McDonough & Braungart (2013), tüm topluma tasarladıkları ve ürettikleri ile tüketim kararlarının/seçimlerinin gelecek nesilleri ve aslında gezegeni nasıl etkilediği konusunda bilinçlenmeleri için bir eylem çağrısı yapmaktadırlar.

Sürdürülebilirlik içinde toplumun bilinçlendirilmesinde sanatın rolü büyüktür. Sanatta sürdürülebilirliğe yönelik farklı tanımlar ortaya çıkmaktadır. Kagan (2008) 21. yüzyılın ilk on yılında sürdürülebilirlik kavramının çok “moda” olması sebebiyle kavramın özünden uzaklaştığını vurgulamıştır. Bu kapsamda sanatın kültür endüstrisine hizmet eder bir şekilde, uzun vadede sürdürülebilirliğini sağlamak amacıyla tanımlandığını ifade etmektedir. Ancak moda sözcük kapsamında geçiciliğin ötesinde sanat ve sürdürülebilirliğin en derin anlamlarına ulaşmaya çalıştıklarını ifade eder. Kagan (2011), insanlığın karşı karşıya kaldığı tehditler nedeniyle, gelecek nesilleri tehlikeye atmadan ekolojik ve sosyal adaletin sağlandığı bir dünya yaratmaya vurgu yapmıştır. Bu açıdan, sanatın çoklu gerçeklik algılarını keşfetmek, bu algılara duyarlı hale gelmek ve bunların ötesini anlamak için bir sorgulama süreci sağlamayı içerdiği belirtilmektedir. Bu şekilde, sanatın kişileri sürdürülebilirlik konusunda bilinçli ve vicdanlı olmaya yönlendiren bir hatırlatıcı işlevi gördüğü vurgulanmaktadır.

Sanat, empati duygusunu güçlendirerek, yaşam içindeki diğer canlılar ve gelecekteki nesiller için duyarlılığı teşvik eder. Sürdürülebilir sanat, temel sürdürülebilirlik idealleri olarak tanımlanabilecek ekoloji, sosyal adalet, şiddetsizlik ve taban demokrasisi gibi kavramları içeren sanat anlayışını gösterir (Karmakar, Thapliyal, 2021). Sürdürülebilir sanat, bu sebeple daha geniş bir bakış açısıyla disiplinler arası bir iş birliğini gerektirir. Özellikle bilim ve çağdaş sanat iş birlikleri iklim değişikliği, biyo-çeşitlilik bozulması ve su kirliliği gibi pek çok konuyu ele alarak toplumla diyalogun kurulmasını sağlayabilir (Tyurina, 2017). Toplumla diyalog, toplumun bilinçlenmesiyle sağlanabilir. Sanatta bilinçlenme; eyleme geçme ve sorgulama süreçleri ve devamında harekete geçmeyi içerir (Dewey, 2021). Sanat bu uyanışı sağlayan sorgulamanın hem başlangıç noktasıdır hem de sürmesini sağlayanıdır. Bu kapsamda Kagan ve arkadaşları (2008) sürdürülebilirlik ve sanat konusunda sosyal bilimler ve sanat iş birliğinde araştırmalar yapmışlardır. Bu araştırmalarda sanat diyalogun zenginleşmesine, araştırma sorularının daha derin araştırmasına, soruların rafine edilmesine, sosyal-ekolojik dönüşümlerin deneyimine daha derinlemesine inmeye ve sanat eseri üretimi ile ön yargıların askıya alınmasına imkan vermiştir. Güzel sanatlar projesi, tartışmaları

kapatmak yerine yeni soruların oluşmasını sağlamış ve sosyal-ekolojik dönüşümlerin karmaşıklığını daha geniş bir kitlenin incelemesini sağlayacak bir araç sunmuştur. Sanat açısından bakıldığında, sosyal bilim unsuru da paydaşların ve toplulukların karmaşık ağlarını ön plana çıkarma becerisi sayesinde sanat eserinin tasarımına katkıda bulunmuştur. Sanat aslında sosyal bilimler ve toplum odağında bağlardan öteden beri beslenir. Günümüzde resim sanatı dahil olmak üzere sanat sürdürülebilirlikle ilgili bilimsel bakış açılarından yeni sanat uygulamaları geliştirmek için daha fazla yararlanmaktadır. Sanat temelli araştırmalar, sosyal ve bilimsel araştırmanın bağlamlarına entegre olarak ele alınır (Bouticthich, 2023).

Karmakar ve Thapliyal (2021), sanatı genellikle görsel sanatlar (resimler, fotoğraflar, heykeller, grafikler, animasyonlar), dilsel imgeler (metaforlar, edebiyat, şiir) veya müzikal ve teatral performanslar (tiyatro, dans) gibi ürünlerle sınırlı görmeyip bir sorgulama ve tasarım süreci olarak tanımlarlar. Onlara göre bu süreç, sürdürülebilirliğin çevreyi var etmenin, yaratmanın ve deneyimlemenin yeni yollarını keşfetmeye yönelik bir yolculuktur. Böylece sanat ve tasarım birbirinden ayrılamaz bir bütün olarak ortaya çıkar. Sanatçılar yaratıcı bir şekilde çok farklı açılardan düşünmenin yollarını kullanırlar ve duyuş ile kendilerine özgü yollarını ortaya koyarlar.

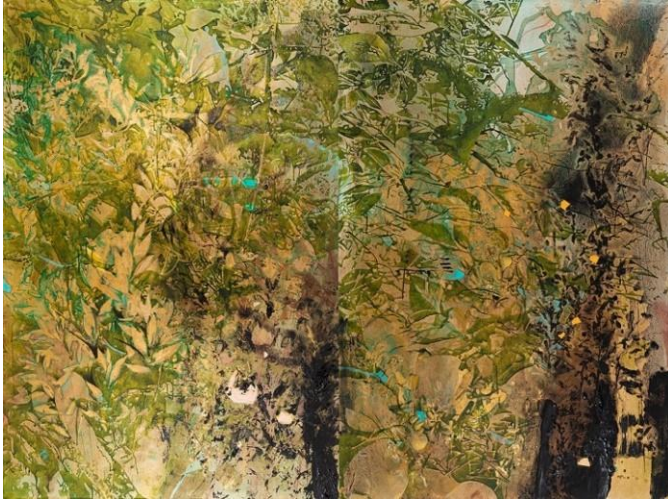
Sanatçılar yaşadıkları dünyaya duyarlı bir şekilde anlamlandırmalarını bilinç seviyesine taşırlar. Bu yaklaşım, her sanatçı için geçerli olabilir; ancak özellikle bazı sanat anlayışları, bu bilinci ve sorgulamayı daha derinlemesine işler. Arazi sanatı, çevre sanatı ve ekolojik sanat gibi güncel sanat akımları, sürdürülebilirlik bilincini teşvik eden önemli bir rol oynamaktadır. Bu tür sanat anlayışları, yalnızca estetik değil, aynı zamanda çevresel ve toplumsal sorumluluk taşıyan eserler ortaya koyar. Bu çerçevede, arazi sanatı anlayışını benimseyen David Popa'nın araziye taşınmış resimleri, sürdürülebilirlik açısından boyutları, mekan seçimi ve kullandığı malzemeler bakımından dikkat çekici bir özellik taşımaktadır. Bu kapsamda bu araştırmanın amacı, sürdürülebilirlik bağlamında David Popa'nın arazi sanatı eserlerini derinlemesine inceleyerek, sanatçının eserlerinin boyutları, mekân seçimi ve kullanılan malzemeler aracılığıyla çevresel duyarlılığı nasıl ön plana çıkardığını ve bu eserlerin toplumsal dönüşüm ile eğitim sürecine katkı sağlayabilecek potansiyelini değerlendirmektir.

Resim Sanatından Arazi Sanatına Doğru

Sanat, sorgulama süreçlerini yaşatmanın yanı sıra araştırmaların somutlaşmasını da sağlar. Bu durum, ortaya çıkan ürünle gözlemlenebilir hale gelir. Bu somutlaştırmalar bir boya, bir materyal veya nesne malzeme aracılığıyla sunulabilir. Sanat ve tasarımın çeşitli somutlaştırma araçları vardır. Resim sanatında, renkli resim tekniği farklı şekillerde uygulanabilir. Bu teknik, organik ya da kimyasal malzemelerle ve kalıcılığı yüksek materyallerle yapılabilir. Su bazlı uygulamalardan, yağ bazlı ve spreylere boyalara kadar pek çok seçenek mevcuttur. Resim yapılacak yüzeyler de kâğıttan, tuval bezine, duvarlara ve hatta açık alana kadar geniş bir yelpazeye sahiptir. Sanat tarihine bakıldığında, duvar resimlerinde yer alan fresklerde yumurta akı ile yapılan su bazlı boya teknikleri kullanıldıktan sonraki süreçte Jan Van Eyck ile yağlı boya tekniğinin ilk örnekleri görülmüştür (Gombrich, 2002). Uzun yıllar da yağlı boya ve tuval üzerine yapılan resimlerin gözden düşmeden sürdüğü bilinir. Bu resimlerdeki yağlı boyaya geçişte amaç kalıcılığı sağlamaktır. Araştırmacılara ve sanat tarihçilerine göre, kalıcı sanattan ilk kez on dokuzuncu yüzyılda kavramsal sanat döneminde bahsedilmiştir (Fowkes, 2009). Kavramsal sanatta kalıcılığın bir önemi olmaması fikri öne çıkarken resim günümüzde doğal mekanlara taşınarak duvar resmi anlayışından da ötede bir anlayışa taşınır. Sanat buna bağlı olarak bir yanıyla kalıcılığın temsili olmaktan çıkma arzusu içinde olurken bir yanı ile sürdürülebilirliğin temsili durumuna geçer. Bu noktada da sürdürülebilirlik bilinci toplumla buluşmadan öncelikle sanatçının bilincinde gerçekleşmesi gerekir. Sanatçının kullandığı

malzemelerin de genellikle sürdürülebilirlik açısından çevrede kalıcılığı açısından tehdit oluşturmamasına özen gösterilmesi önemlidir. Bu kapsamda sanatçılar sürdürülebilirliği desteklemek için doğal malzemelere ve doğayı içeren mekanlara yönelmişlerdir. Bireysel, toplumsal ve küresel açıdan çevre bilincini taşıyan sanatçılar ve üretimlerinin doğaya duyarlı malzeme ve sürdürülebilirlik içerikleri öne çıkmaktadır (Kayahan & Çevik, 2021).

Resimdeki içerik olarak ise doğa ve sanatçının buluşması çok eskilere dayanır. Bu açıdan sanat tarihinde doğanın en çok peyzaj sanatı ile resimlerde öne çıktığı söylenebilir. Geleneksel bakışta peyzaj görülenin yansıtılmasına dayalıydı ve geleneksel peyzaj ve ötesinde Monet gibi sanatçılar peyzaja farklı bir bakış açısı getirmişlerdi. Doğanın insan algısının dışında ölü bir görüntüye dönüştürülmeyi bekleyen pasif nesne olmaktan çıkması Monet gibi temsili çevre sanatçıları açısından gerçekleşmiştir ancak temsili çevre sanatçılarının amacı, doğada doğrudan ve fiziksel olarak sanat üretmek değil, doğa ile kendi aralarındaki etkileşimi betimlemektir. Yirminci yüzyılın başında fotoğrafın yaygınlaşmasıyla izlenimcilerin başarmak istedikleri sürekli değişimlere yönelik anı yakalama olayı teknolojinin ilerlemesiyle başarılmıştı ve bu durum sıradanlaşmıştı (Shobeiri, 2021). Bir başka deyişle bu resimlerde sanatçıların sürdürülebilirlik bilinci ile yaklaşma hedefi yoktu. Ancak günümüzde ve günümüze yakın tarihlerde çevre ve ekoloji bilinciyle hareket eden resim sanatçılarının olduğunu ifade etmek mümkündür. Bazıları yine tema veya içerik olarak doğayı görselleştirerek eserlerini ortaya koyarken bazıları ise teknik uygulamalar ve kullandıkları malzeme boyutunda sürdürülebilirliği benimsemektedirler. Bu kapsamda tuvalin dışına sanat arazi veya doğayı içeren mekanlara taşınmış ve doğal malzemeleri de içeren sanat ile sürdürülebilirlik bilinci bağlantısında sürmüştür. Bir diğer yandan tuvalde resim sanatı bağlamında sürdürülebilirlik bilinci taşıyan ressamlar bu hedeflerini eserlerinde göstermektedirler. Cameron Davis ve Rikke Darling bu sanatçılara örnek oluşturmaktadır (El Kadiri Boutchich, 2023; Hayley, 2019). Cameron Davis çalışmalarını (resimler, enstelasyonlar, toplum sanatı projeleri) toplumsal ve çevresel durumlar içindeki insan ve doğa ilişkisi doğrultusunda canlıların karşı karşıya kaldığı tehlikeleri vurgulamak için bir aciliyet duygusu ile hareket ettiğini belirtir (Davis, 2024). Bu bağlamda Görsel 1’de sanatçının ekoloji içerikli bir çalışması yer almaktadır. Rikke ise doğa ve yaşamı araştırdığı biyo-sanat ve bilim alanları ilişkisinde makrokozmetik ve mikrokozmetik yapıların görsel araştırmalarını sunar (Bkz. Görsel 2).



Görsel 1. Loosestrife'in Sözlerini Deşifre Etmek, Şiirsel Ekolojiler Serisi, 2023, 152.4 cm x 203.2 cm, Tuval Üzerine Yağlıboya (Davis, 2024).



Görsel 11. Rikke Darling, "Dusk", Tuval Üzerine Yağlıboya, 60x60 cm. (Darling, 2024).

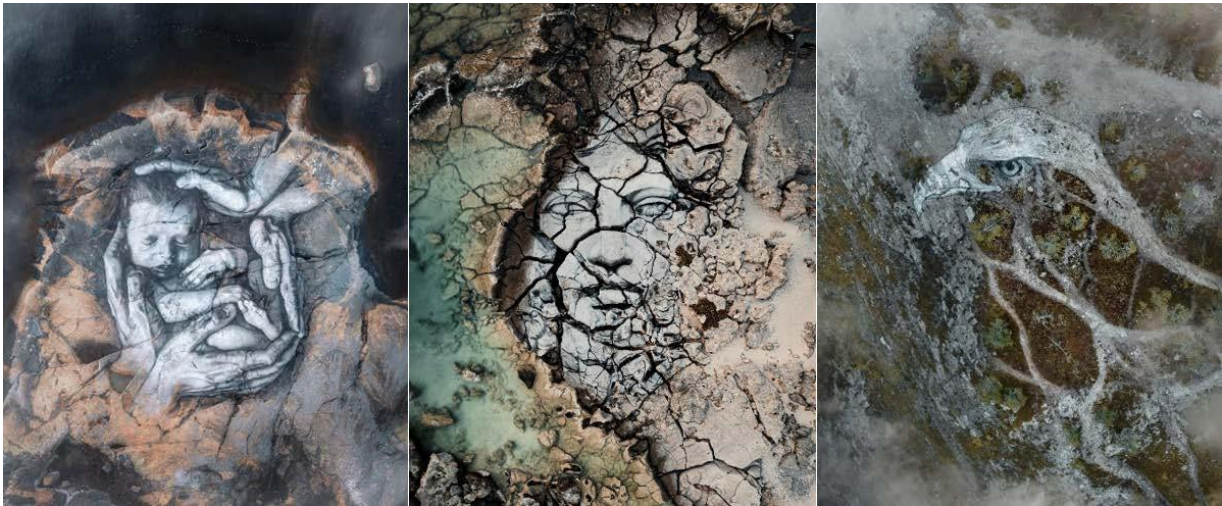
Ayrıca Cooke (2015) Atlantik'te çalışan 4 ressamın kara ve deniz manzaralarını yorumladığı eserlerde ekolojiyi içerdiğini belirtmektedir. Bu kapsamda David Tress, Neil Canning, Mary Lloyd Jones, Kurt Jackson gibi ressamların resimlerini eko-resim olarak ele almıştır. David Tress'in dışavurumcu boya uygulamalarını katman olarak mevsimsel çürüme ve büyüme dizisini taklit etme eğiliminde, Neil Canning'i yarı soyut ama dışavurumcu olarak tanımladığı kara ve deniz manzaralarını Turnerresk etkideki hayran bırakan izlenimi giderek kötüleşen hava sistemleri olarak eko-resim bağlantısında sunar. Mary'nin toprak ve tarih bilincini ve Kurt Jackson'ın çevreye duyarlı resimlerini vurgulamıştır. Bir yandan günümüze yakın tarihlerde bu bilinçte resimler kendini gösterirken arazi sanatının ilk örnekleri de 1960'lı yıllara kadar dayanıyordu.

Çağdaş sanat ile dönüşen sanat anlayışları sanat uygulamalarının teknik ve malzeme içeriklerinde özgürleşme alanı sunmuştur. Ayrıca toplumsal yaşamın getirileri sanatın yönünü değiştirmede etmen olmuştur. 2. Dünya savaşının etkileriyle sanayileşme ve materyalizmin yükselmesi ve küresel yıkım tehdidi ve ekolojik kaygılar; minimalizm ve soyut sanat gibi akımlarının kendine dönmesi ve sanatın ticarileşmesinden kaçınılması sebebiyle 1970'lerde küresel ısınma ve yeşil hareket sanatçıları peyzajın da ötesinde doğaya belirgin bir dönüşün sebebi olmuştur (Shobeiri, 2021). Bu anlamda sanat peyzajın yansıtılması ya da doğadan esinlenerek yorumlama yapılmasından daha fazlasını içermeye başladı. Buna göre peyzaj sanatının ötesinde doğa veya arazi içindeki mekanlarda gündelik sıradan veya doğal nesnelerin yeniden ele alınmasını içeriyordu. Bu kapsamda arazi sanatı ilk olarak 1960'larda gündeme gelen sanat anlayışları arasında yer almıştır. Arazi sanatı, bir peyzaj sanatı olarak tanımlanabileceği gibi tasarım içeren düşünsel bir arka plana sahiptir. Arazi sanatı çağdaş sanat anlayış kapsamında organik kavramsal sanat olarak da adlandırılmaktadır. Arazi sanatında alanda bulunan doğal malzemeler (ağaçlar, dallar, yapraklar vb.) ve organik ortam (toprak, kaya vb.) ve doğal olmayan malzemeleri (beton, metal, asfalt) su ile buluşturulan mineral pigment içererek peyzaj heykeli, nesneleri kapsayan sanat olarak tanımlanabilir (Sandeva, Despot, 2015). Bu kapsamda bu ismin yanında çevre sanatı ve ekolojik sanat, süreç sanatı, toplam sanat ve performatif çevre sanatı isimleriyle çeşitli şekillerde uygulamalar ortaya koyulmuştur.

Artık doğanın titiz ya da anlık temsili değil, doğayla aktif bir etkileşim söz konusuydu. Bugün sadece doğayı temsil etmekten ziyade onunla etkileşime girme nosyonu çevre sanatının ana ilkelerinden biri haline gelmiş ve birçok farklı terimle tanımlanan bir hareket içinde uygulamaya konulmuştur. Yani peyzaj sanatında doğayı temsil etmenin geleneksel yönteminin aksine Constable gibi temsili çevre sanatçılarındaki gördüğümüz yansıtmanın ötesinde Goldsworthy gibi sanatsal mesajını yaratmak ve uyandırmak için doğanın kendi unsurunu kullanma anlayışı öne çıkmaktadır (Shobeiri, 2021). Sanatçıların doğa ve ekoloji ve bilinçlendirme için hedeflerinin olduğu ifade edilmesine rağmen arazi sanatının ilk uygulandığı dönemlerde peyzajı büyük bir tuval olarak buldozeri de fırça olarak kullanan sanatçıların çevresel konuları dikkate almadığı örneklerde bu sanatçıları eleştiri odağına koyulmuştur (Fowkes, 2009). Ancak ilk örnekler açısından bu bağlamda eleştirilen sanatçıların dışında sürdürülebilirliği temel alan günümüzü de kapsayacak şekilde birçok sanatçı ve uygulamalarından söz etmek mümkündür. Bu kapsamda öne çıkan sanatçıları Robert Smithson, James Turnell, Richard Long, Nancy Holt arazi sanatı örneklerini sunarlar. Bu sanatçıları ahşap, toprak, kum, taş ve su kullanarak sanat üretimlerini çeşitli kavramsal yaklaşımlarla ele alırken çevreyi hem korumaya hem bozmaya başlamışlardır (Karmakar, Thapliyal, 2021).

David Popa Sanatı ve Sürdürülebilirlik

David Popa, New York'ta doğup büyümüş, günümüzde ise Finlandiya'da yaşayan çağdaş bir sanatçıdır. Sanata olan tutkusu, New York'un ilk grafiti sanatçılarından biri olan babası Albert Popa'nın yönlendirmeleriyle başlamış, ancak babasından öğrendiği geleneksel resim tekniklerinin ötesinde, sokak ve arazi sanatında yenilikçi bir yaklaşımla kendine özgü bir üslup geliştirmiştir (Mtart, 2024). Popa'nın sanatının en belirgin ve çarpıcı yönü, çoğunlukla İskandinavya'nın ulaşılması zor izole ada ve adacıklarında gerçekleştirdiği büyük ölçekli arazi resimleridir. Popa bu eserlerde, büyük boyutlu portreler, insan ve hayvan figürleri, deniz canlıları gibi temaları işlemektedir. Sanatçının her bir resmi, geniş alanları kapsayan ve çevresiyle bütünleşen, adeta doğanın bir parçasıymış gibi duran detaylarla bezenmiştir. Başka bir dünyadan gelmiş gibi mistik bir hava yaratan bu büyük arazi resimleri, Popa'nın doğal dünyaya duyduğu derin saygıyı ve sanatı doğayla birleştirme arzusunu güçlü bir şekilde yansıtmaktadır (Popa, 2024).



Görsel 12. David Popa'nın farklı arazi yüzeylerine yaptığı resim örnekleri (Creapills, 2024).

David Popa'nın sanatı, insanın kökenine, doğasına ve kaderine dair derin sorulara odaklanarak antropolojik bir zenginlik sunmaktadır. Sanatçı, eserlerinde kömür, toprak pigmentleri ve öğütülmüş

deniz kabukları gibi tamamen doğal malzemeleri, doğadaki saf kaynak suları ile birleştirerek hazırladığı boyalarla hayata geçirir (Popa, 2024; Natureearthpaint, 2024). Bu organik malzemeler, sanatçının doğaya duyduğu derin saygıyı ve sürdürülebilirliğe olan bağlılığını yansıtırken, aynı zamanda tarih öncesi mağara ressamlarının binlerce yıl önce büyük bir emekle topladığı pigmentlerle de paralellik taşımaktadır. Bu açıdan, Popa kendini, geçmişten esinlenen ancak günümüz estetik anlayışına hitap eden bir “paleo-ressam” olarak tanımlar (Mtart, 2024). Popa, sanatında tarihsel bir süreklilik yaratırken, aynı zamanda geçmiş ile günümüz arasında da bir köprü kurmaktadır. Doğal kaynakların korunmasına ve atıkların azaltılmasına odaklanarak, sanatı yalnızca estetik bir ifade değil, çevresel sorumluluğun bir aracı olarak da kullanır. Bu sayede, çağdaş sanat anlayışına yeni bir boyut kazandırırken, eski tekniklerin modern yorumlarla harmanlanmasına olanak tanır ve doğaya duyduğu saygıyı eserlerine yansıtarak sürdürülebilir bir sanat pratiği oluşturur.

David Popa'nın eserlerinde yaratım süreci, coğrafi şekillerden ilhamla başlar. Eserlerini uygulamadan önce çeşitli düzenleme programlarında taslaklar hazırlayan Popa, uygulama aşamasında ise içgüdüleriyle hareket eder ve anlam arayışını tüm süreç boyunca sürdürür (Taylor, 2024). Popa'nın sanatında doğanın rastlantısal müdahaleleri önemli bir rol oynar. Kuşların bıraktığı izler, gelgitlerin açığa çıkardığı yeni kaya tabakaları, ışığın yüzeylerde yarattığı değişimler ya da ani bir fırtınanın eseri kısmen veya tamamen yok etmesi gibi unsurlar, yaratım sürecinin bir parçası haline gelmektedir. Bu süreç, sanatçının doğayla kurduğu dinamik bir diyalogu temsil eder. Bununla beraber Popa'nın sanatında “geçicilik” bilinçli bir yaratım sürecinin temel bir ögesi olarak ön plana çıkmaktadır. Sanatçı, eserlerinde kullanılan organik malzemeler ve zamanla solacak pigmentlerle, insanın doğa karşısındaki geçiciliğine vurgu yapmaktadır (David, 2024). Bu yaklaşım, hem sanatın kendisinin zamanla dönüşen bir süreç olduğunu hem de izleyiciye doğanın ve insan yapısının evrensel değişim süreçlerini hatırlatır. Bu açıdan, sanatçının İngiltere'nin Yorkshire bölgesindeki tarihi Whitby Manastırı arazisinde ortaya koyduğu “Miras Ağacı” adlı eseri, büyük bir öneme sahiptir. Eser, gotik tarzda inşa edilmiş tarihi manastır harabelerini saran dev bir ağacın köklerini tutan ellerden oluşan büyük bir resimden meydana gelir. 5.400 metrekarelik geniş bir alanı kaplayan bu çalışma, Popa'nın bugüne kadar yarattığı en büyük eser olma özelliğine sahiptir (Heritagefund, 2024). Eserde kullanılan organik pigmentler, zamanla solmaya eğilimli olacak şekilde seçilmiştir. Bu nitelik, 7. yüzyıldan günümüze ulaşan Whitby Manastırı'nın zamanın yıpratıcı etkisiyle harabeye dönüşünü çağrıştıran bilinçli bir seçim olarak eserde kendini göstermektedir. Popa, bu eseriyle geçmişin izlerini, zamanın etkisiyle harmanlayarak tarih ve sanat arasındaki derin bağları bir bakıma “geçicilik” olgusu üzerinden sorgulayan bir deneyim sunmaktadır (Sustmeme, 2024).



Görsel 13. David Popa, "Heritage Tree", Abbey in Yorkshire, England (Heritagefund, 2024).

David Popa'nın eserleri, tarih, kültür, doğa ve sanatın harmanlandığı etkileyici bir bütünlük sunar. Bunun bir başka çarpıcı örneği, sanatçının Suudi Arabistan'daki Hegra antik kentinde gerçekleştirdiği çalışmadır (Görsel 5). Popa, antik kentin en dikkat çekici yapılarından biri olan mezar anıtının çevresine doğal pigmentlerle iki koruyucu el resmi ekleyerek, esere özgün ve derin bir yorum kazandırmıştır. Sürdürülebilir yöntemleri ve yaratıcı yaklaşımlarıyla tanınan sanatçı, bu çalışmasıyla doğayı ve insanlığın kültürel mirasını koruma bilincine vurgu yaparak, bu tür değerlerin gelecek kuşaklara aktarılması konusunda farkındalık yaratmaktadır (Farraj, 2024).



Görsel 14. David Popa'nın Suudi Arabistan'daki Hegra Antik kentinde yaptığı esere ait görsel (Instagram 2024).

David Popa'nın buz üzerinde gerçekleştirdiği çalışmalar, sanatçının en dikkat çekici eserleri arasında yer alır. Deniz üzerinde yüzen kırık buz plakaları üzerine portreler çizen Popa, bu eserleriyle sanatın doğa ile olan ilişkisini sorgulayan etkileyici çalışmalar ortaya koymuştur. Sanatçının "Fractured" adını verdiği bu seri, önceki çalışmalarında olduğu gibi yalnızca doğal malzemelerle oluşturulmuş ve toprak, kömür tozu ile kaynak suyunun sade ancak etkileyici bir birleşimiyle ortaya çıkmıştır. Bu eserlerin, yüzen buz plakaları üzerinde şekillendirilmiş olması ve yalnızca birkaç saatlik bir ömre sahip olması, onların geçicilik kavramını somutlaştırırken, aynı zamanda küresel ısınmanın yarattığı kırılgan ekosisteme

dair güçlü bir farkındalık mesajı vermektedir (Ebert, 2024). Buz parçalarının erimesi veya suyun üzerinde yüzerek dağılmasıyla birlikte yok olan bu portreler, hem doğanın insana olan tepkisini sembolize etmekte hem de bu çevresel krizlerin asıl sorumlusunun “insan” olduğu gerçeğini etkileyici bir biçimde izleyicinin dikkatine sunmaktadır. Bu eserler, sadece estetik bir ifade değil, aynı zamanda çevresel ve toplumsal sorunlara sanatsal bir eleştiri getiren bir metafor olarak da büyük önem taşımaktadır.



Görsel 15. David Popa'nın “Fractured” isimli serisinden örnek çalışmalar (Popa, 2024).

Sonuç ve Tartışma

David Popa'nın sanat anlayışı, doğa ile sanatı bütünleştirerek hem estetik bir ifade hem de çevresel farkındalık yaratmayı hedefleyen benzersiz bir yaklaşım sunmaktadır. İskandinavya'nın adacıklarından Suudi Arabistan'ın çöllerine kadar birbirinden farklı mekânlarda yaptığı eserler, doğaya, kültüre ve tarihe duyulan saygıyı yansıtarak, bulunduğu mekânla bütünleşmekte ve izleyiciyi hem estetik hem de düşünsel bir yolculuğa çıkarmaktadır. Bu çalışmalar, her bir yerin kendine has dokusunu ve anlamını yansıtarak, izleyicilerin çevreyle olan bağlarını yeniden keşfetmelerine olanak tanır. Popa'nın eserlerinde yer alan geçicilik vurgusu, doğanın kendine has döngüselliğine bir övgü niteliği taşıırken, aynı zamanda insanlığın ekolojik krizlere yönelik sorumluluğuna dair güçlü bir hatırlatmadır. Sanatçı, işlerinde doğal malzemeler ve çevresel bağlamla uyumlu tasarımlar kullanarak sürdürülebilirlik temasını da ön plana çıkarmaktadır. Bu yaklaşım, doğanın korunmasının ve ekolojik dengeye duyarlı bir anlayışın önemini izleyicilere hatırlatmaktadır. Popa'nın eserleri, doğanın kırılgan ama değerli varlığını yüceltirken, aynı zamanda insanın doğayla uyum içinde var olma gerekliliğini vurgulamaktadır.

Toplumsal dönüşüm için sürdürülebilirliğin somut bir şekilde sağlanması, sanat aracılığıyla mümkündür. Bu bağlamda, David Popa'nın sanatı, sürdürülebilirlik bağlantısında eğitim ve toplumsal bilinçlendirmeye önemli katkılar sunmaktadır. Sanatçının eserleri ve sanatsal sorgulama süreci, farklı yerel ihtiyaçlara göre uyarlanarak eğitim uygulamaları şeklinde geliştirilebilir. Konuyla ilgili yapılan pek çok çalışma, sürdürülebilirliğin çağdaş eserlerin anlamlandırılması üzerinden ve/veya eğitimin içindeki anlayışlarla sanatın sürdürülebilirliğe katkılarının olduğu vurgulanmaktadır. Connelly ve arkadaşları (2016), güzel sanatların deneyimlenmesi ile sürdürülebilirliği yeniden hayal etmenin uygulamasını yaparak sanatın eğitimdeki sürdürülebilirlik boyutunu ortaya koymuşlardır. Mamur (2017), eğitimde ekolojik sanatın yerini açıklayarak çevre eğitimi ile ilişkilerini vurgulamıştır. Sürdürülebilirlik, bilim ve sanat ilişkisi içinde disiplinler arası çalışmaların gerçekleştirilmesini sağlayan çok çeşitli araştırmalar mevcuttur. Bu bağlamda, çağdaş sanatın farklı alanlarında, özellikle arazi sanatı, ekolojik sanat gibi alanlarda sanatçıların sürdürülebilirlik perspektifinden ele alınması önerilebilir.

Kaynakça

- Berke, P. A. (1999). *Planning for sustainable development: measuring progress in plans*. Lincoln Institute of Land Policy.
- Connely, A., Guy, S. C., Wainwright, E., Weileder, W. & Wilde, M. (2016). Research, part of a special feature on reconciling art and science for sustainability catalyst: reimagining sustainability with and through fine art. *Ecology and Society*, 21(4):21. <http://dx.doi.org/10.5751/ES-08717-210421>
- Cooke, P. (2015). The resilience of sustainability, creativity and social justice from the arts & crafts movement to modern day “eco-painting”, *City, Culture and Society* 6, 51-60, <http://dx.doi.org/10.1016/j.ccs.2015.02.003>
- David, E. (2024, 26 Kasım). *David Popa's ephemeral earth murals offer a glimpse into the profound mysteries of our existence*. <https://www.yatzer.com/david-popa>
- Davis, C. (2024, 30 Kasım). <https://www.burlingtoncityarts.org/cameron-davis>
- Dewey, J. (2021). *Deneyim olarak sanat* (Orijinal ilk basım tarihi 1934). VakıfBank Kültür Yayınları.
- Ebert, G. (2024, 26 Kasım). *Working on ice floes, David Popa renders ephemeral portraits that fracture and split into the sea*. <https://www.thisiscolossal.com/2023/04/david-popa-land-art/>
- El Kadiri Boutchich, D. (2023). Painting art and sustainability: relationship from composite indices and a neural network, *International Journal of Social Economics*. 51 (1), 46-59.
- Farraj, Y. A. (2024, 26 Kasım). *Royal commission for alula launches ‘i care’ heritage campaign*. <https://economysaudiarabia.com/news/royal-commission-alula-heritage-campaign/>
- Fowkes, M. (2009). Planetary forecast: the roots of sustainability in the radical art of the 1970s’. 23(5), 669-674.
- Gombrich, E. H. (2002). *Sanatın öyküsü*, Remzi Kitabevi.
- Hayley, J. (2019). *Connecting art and science: an artist’s perspective on environmental sustainability* [Lisans Bitirme Tezi]. University of Vermont, Burlington. <https://scholarworks.uvm.edu/envstheses/54>
- Heritagefund, (2024, 25 Kasım). *Meet seven people who’ve ‘changed the game’ across heritage, land and nature*. <https://www.heritagefund.org.uk/news/meet-seven-people-whove-changed-game-across-heritage-land-and-nature>
- Kagan, S. (2008). Sustainability as a new frontier for the arts and cultures. S. Kagan ve V. Kirchberg (Ed.), *Sustainability: a new frontier for the arts and cultures*. Deutsche Nationalbibliografie.
- Kagan, S. (2011) *Art and sustainability: connecting patterns for a culture of complexity*. Bielefeld: Transcript Verlag.

- Karmakar, A. & Thapliyal, R. (2021). Art, design and sustainability: artist may become a key changer in environment sustainability. *Webology*, 18(1), 1362-1366.
- Kayahan, Z. & Çevik, N. (2021). Çevre bilinci bağlamında sürdürülebilir sanatsal dil, *Akademik Sanat Tasarım ve Bilim Dergisi*, 14, 1-11. <https://doi.org.10.34189/asd.2021.14.001>
- Lewens, C. (2017). *In the photic zone* [Konferans sunumu]. In Building sustainability with the arts: Proceedings of the 2nd national ecoarts australis conference.
- Mamur (2017). Ekolojik sanat: çevre eğitimi ile sanatın kesişme noktası. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13 (3), 1000-1016. <http://dx.doi.org/10.17860/mersinefd.316297>
- McDonough, W., & Braungart, M. (2013). *The upcycle: Beyond sustainability--designing for abundance*. Macmillan.
- Mtart. (2024, 25 Kasım). *About of David Popa*. <https://mtart.agency/david-popa/>
- Naturalearthpaint (2024, 26 Kasım). *Interview with David Popa: painting in the wild with David Popa*. <https://naturearthpaint.com/blogs/blog/painting-in-the-wild-with-david-popa>
- Popa, E. (2024, 25 Kasım). *About of David Popa*. <https://www.davidpopaart.com/about>
- Sandeva, V., & Despot, K. (2015). Land art—art of landscape. *Journal of the Faculty of Technics and Technologies, Trakia University*, 3(4), 358-364.
- Shobeiri, A. (2021). Thinking from materials in Andy Goldsworthy's environmental artworks. *Studies in Visual Arts and Communication-an International Journal*, 8 (1), 15-25.
- Sustmeme (2024, 25 Kasım). *Lottery land art honours heritage game changers*. <https://sustmeme.com/2024/10/02/lottery-land-art-honours-heritage-game-changers/>
- Taylor, A. (2024, 30 Kasım). Monumental Sustainability in The Hands of David Popa: A Homage to The Earth Through Land Art Frescoes. <https://www.madeinbed.co.uk/en-plein-air/monumental-sustainability-in-the-hands-of-david-popa-a-homage-to-the-earth-through-land-art-frescoes>
- Tyurina, A. (2017). Artistic use of photomicrography in communication issues related to the ecological management of groundwater, In *Building Sustainability with the Arts: Proceedings of the 2nd National EcoArts Australis Conference*, edited by David Curtis, Cambridge Scholars Publishing, 2017. ProQuest Ebook Central, <https://ebookcentral-proquest-com.offcampus.anadolu.edu.tr/lib/anadolu/detail.action?docID=5123747>.

Görsel Kaynakça

- Görsel 1.** Davis, C. (2024, 20 Kasım). <https://camerondavisstudio.com/>
- Görsel 2.** Darling, R. (2024, 20 Kasım). <https://www.artmajeur.com/rikke-darling>
- Görsel 3.** Creapills (2024, 25 Kasım). Les immenses portraits éphémères en pleine nature de l'artiste David Popa. <https://creapills.com/david-popa-portraits-ephemeres-20231212>

Görsel 4. Heritagefund, (2024, 25 Kasım). Meet seven people who've 'changed the game' across heritage, land and nature. <https://www.heritagefund.org.uk/news/meet-seven-people-whove-changed-game-across-heritage-land-and-nature>

Görsel 5. Instagram, (2024, 26 Kasım). David Popa. https://www.instagram.com/david_popa_art/

Görsel 6. Popa, E. (2024, 25 Kasım). About of David Popa. <https://www.davidpopaart.com/about>

Senografi ve Fotoğraf Sanatı İlişkisi: Helena Blomqvist (1975-) Örneği

The Relationship between Scenography and the Art of Photography:

Example of Helena Blomqvist (1975-)

Bilge Şahintürk, Yüksek Lisans Öğrencisi / Master Student &

Doç. Dr. Burcu Böcekler / Associate Professor, PhD

Yıldız Teknik Üniversitesi, Yıldız Technical University

Özet

Senografi (Scenography) Yunanca Skēnē, sahne veya sahne inşası Grapho ise tanımlamak sözcüklerinin birleşiminden meydana gelir. Senografi, sahnelemenin arka planında olan fiziki ya da düşünsel sürecin tümünü kapsayan bir çalışma ve uygulama alanıdır. Bu çalışma ve uygulama alanı üzerine farklı yorumlar bulunsun da temelde metin oluşturma, model, mekân, ışık-renk ve kostüm hazırlama alanlarında beş ayrı hazırlık sürecini kapsar. Cambridge Dictionary, senografiyi, bir gösteri veya etkinlik için manzara (=bir yeri temsil etmek için kullanılan resimler veya resimler) tasarlama ve yaratma sanatı veya işi olarak tanımlar. Ancak zamanla, senografinin kapsadığı bu uygulama alanı genişlemiş, geleneksel tiyatrunun çok daha ötesine geçip disiplinler arası çalışmalarda da kullanılmaya başlanmıştır. Günümüzde fotoğraf projelerinin oluşturulma süreçlerinde de senografi süreci söz konusudur. Örneğin bir fotoğraf projesinin çekim öncesinde metin, mekân, model, ışık & renk ve kostüm hazırlıkları söz konusudur. Bu da bir sahnelemedir. İsveçli çağdaş sanatçı Helena Blomqvist (1975-) günümüzde senografi yöntemini kullanmaktadır. Eserlerinde genellikle bir hikâye üzerinden ilerleyen Blomqvist'in ilk serisi olan, First Women on the Moon (1999- 2002) sanatçının yaratım sürecini, hikâye anlatımı ve set tasarımları ile oluşturmaya başladığı seridir. The Elephant Girl (2011) serisinde ise Grey Gardens (1975) adlı belgeselden esinlenerek fiziksel olarak bir ev modeli yapan sanatçı, fotoğraflarında bu ev modelini kullanmıştır. Sanatçının kurguladığı doğaüstü hikâye, mekân seçimleri, serideki çocukların kostümleri ve bunların bilgisayar üzerinden bir araya getirilmesi senografinin aşamalarını oluşturur. The Last Golden Frog (2007-2008) serisindeki iki boyutlu ve üç boyutlu nesneler üzerinden yaratılan görsel dil, seriye dramatik bir his uyandırmak için tercih edilmiştir. Aynı zamanda bu seride yapılan ışık tasarımı, hikâyenin anlatımının vereceği hissin doğruluğu için önem taşımaktadır. Tüm bu aşamalar, fotoğrafın yaratım süreci ile senografinin konusudur. Blomqvist'in çalışmalarında da görüldüğü üzere, senografi, yalnızca fiziki ortamların oluşturulması demek değildir, hangi sanat dalı olursa olsun yaratım öncesi süreç çok önemlidir. Bu sanatçı özelinde görüldüğü gibi kompozisyon ve konunun hikâyesi, senografinin bir parçasıdır. Yaratılan dünyanın dilini, hissini oluşturan çekim öncesi süreç de buna dâhildir. Bu bildiride öncelikle senografi kavramının tanımı yapılacak ve senografinin alanları anlatılacaktır. Ardından senografinin fotoğraf alanındaki kullanımı çağdaş sanatçı Helena Blomqvist'in projeleri özelinde anlatılacak, Helena Blomqvist'in (1975-) çalışmaları üzerinden senografi kavramı ve fotoğraf sanatındaki kullanım alanı

incelenecektir. Günümüzde senografi kavramı yeni bağlamlar kazanmaktadır. Fotoğraf sanatı, bu kavrama yeni bağlamlar kazandıran çok önemli bir alandır.¹

Anahtar Kelimeler: Senografi, Fotoğraf, Fotoğraf sanatı, Sahne sanatları, Helena Blomqvist

Abstract

Scenography is a combination of the Greek words Skēnē ‘stage or stage construction’ and Grapho ‘to define’. Scenography is a field of study and practice that covers the entire physical or intellectual process behind the staging. Although there are different interpretations on this field of study and practice, it basically covers five different preparation processes in the fields of text creation, model, space, light-colour and costume preparation. The Cambridge Dictionary defines scenography as the art or job of designing and creating scenery (= paintings or images used to represent a place) for a show or event. However, over time, this field of application covered by scenography has expanded and has gone far beyond traditional theatre and started to be used in interdisciplinary studies. Today, the process of scenography is also involved in the creation of photography projects. For example, before the shooting of a photography project, there are preparations for text, location, model, light & colour and costume. This is also a staging. Swedish contemporary artist Helena Blomqvist (1975-) uses the method of scenography today. Blomqvist's first series, First Women on the Moon (1999- 2002), is the first series in which the artist started to create her creative process with storytelling and set designs. In The Elephant Girl (2011), inspired by the documentary Grey Gardens (1975), the artist physically built a house model and used this house model in her photographs. The supernatural story the artist fictionalised, the choice of locations, the costumes of the children in the series, and the computerised assembly of these form the stages of the scenography. The visual language created through two-dimensional and three-dimensional objects in The Last Golden Frog (2007-2008) series is preferred to create a dramatic feeling to the series. At the same time, the light design in this series is important for the accuracy of the feeling of the storytelling. All these stages are the subject of the creation process of photography and scenography. As can be seen in Blomqvist's works, scenography does not only mean the creation of physical environments, the pre-creation process is very important in any art form. As seen in the case of this artist, the composition and the story of the subject are part of the scenography. The pre-shooting process that creates the language and feeling of the created world is also included in this. In this paper, firstly, the concept of scenography will be defined and the fields of scenography will be explained. Then, the use of scenography in the field of photography will be explained in the context of contemporary artist Helena Blomqvist's projects, and the concept of scenography and its use in the art of photography will be analysed through the works of Helena Blomqvist (1975-). Nowadays, the concept of scenography is gaining new contexts. The art of photography is a very important field that gives new contexts to this concept.

Keywords: Scenography, Photography, Photography art, Performing arts, Helena Blomqvist

¹ Bu bildiri, Bilge ŞAHİNTÜRK /Yıldız Teknik Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü/Sanat ve Tasarım Tezli Yüksek Lisans Programı/ “Post Fotoğraf ve Senografi Uygulamaları” başlıklı yayınlanmamış yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

Giriş

Bu çalışmada öncelikle senografi kavramının etimolojik kökeni ve güncel tanımı yapılacaktır. Senografi kavramı genellikle tiyatro ve sahneleme alanlarında kullanılsa da yıllar içerisinde farklı anlamlar kazanarak gelişmiştir. Tiyatro tarihindeki anlamıyla set tasarımının ötesine geçip, genişleyen ve değişen bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Senografinin genişleyen ve daralan bir terim olması, pek çok farklı yaklaşımın ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Bu çalışmadaki yönü ise fotoğraf sanatının yaratım sürecine katkı sağlayan ve çekim öncesindeki sürecin tasarlanması olarak ele alınmasıdır. Pamela Howard, senografiyi oluşturan aşamaları, *What is Scenography* kitabında “senografi özgün bir yaratıma katkıda bulunan mekân, metin, araştırma, sanat, oyuncular, yönetmenler ve seyircilerin kusursuz sentezidir” (2001, s. 130) şeklinde bahsetmiştir. Senografinin yaratım süreci bu çalışmada İsveç kökenli heykeltıraş ve fotoğrafçı olan Helena Blomqvist’in fotoğraf projelerinin çekim öncesinde kurguladığı görsel dünya ve çekim aşamasında yapmış olduğu tercihler ve çekim sonrasındaki aşamaları içermektedir. Bunlar; metin, mekân, model/dekor, ışık & renk ve kostüm hazırlıkları olarak beş bölümde incelenecektir.

Senografinin Etimolojik Kökeni ve Güncel Tanımı

Senografi (Scenography) Yunanca Skēnē, sahne veya sahne *inşası* Grapho ise tanımlamak sözcüklerinin birleşiminden meydana gelir. Scenography ‘Skenografi’ ya da ‘Senografi’ olarak iki farklı şekilde kullanılmaktadır. Bu çalışmada ise ‘Senografi’ olarak ele alınmıştır. Cambridge Dictionary, bir gösteri veya etkinlik için manzara (=bir yeri temsil etmek için kullanılan resimler veya resimler) tasarlama ve yaratma sanatı veya işi olarak tanımlar. Merriam Webster’de ise bu terim “özellikle sahne dekorlarının tasarımı ve boyanmasına uygulanan perspektif temsil sanatı” olarak geçmektedir. Senografi tarihinin belirsiz olduğu ve değişkenlik gösterdiği bilgisi Scenography and Art History kitabında;

Etimolojisi sahneye ve yazıya -bir 'sahne yazısı'na- işaret eder, ancak yazı kadar çizimi de ima eden 'grafik' son ekiyle görsel ve malzeme gölgelerin arasından çıkmaya başlar. Çizim ve yazma sahnesi yeniden sahnelenirse ne olur? Senografi aynı anda hem isim hem fiil hem nesne hem de süreç olabilir mi? (Rosen, ve Kjellmer, 2021, s. xiii) şeklinde tartışılmıştır.

Senografi, tarihteki anlamıyla set tasarımına karşılık gelse de günümüzde sadece fiziksel bir uygulama alanı olmaktan çıkıp sahnelemenin arka planında olan fiziki ya da düşünsel sürecin tümünü kapsayan bir alan olmuştur. Bu nedenle senografi, geleneksel tiyatronun çok daha ötesine geçip disiplinler arası çalışmalara konu olmuştur. Senografinin barındırdığı yaratım süreci sadece fiziksel bir araştırma ve uygulama alanı değildir. Senografi, düşünsel, metinsel ve fiziksel bir hazırlığın toplamında oluşan ortam olarak tanımlanmaktadır. Bu alandaki önemli yönetmen ve sahne tasarımcılarından biri olan Pamela Howard, her tiyatro performansının ardındaki kolektif çalışmayı vurgulayarak senografinin tek başına bir sanat nesnesi olmadığını, bütüncül bir yaklaşıma hizmet ettiğinin altını çizmektedir. Set tasarımı, senografinin bir parçasıdır ancak bu kavramın barındırdığı diğer tüm elementlerin zenginliğinden yoksundur. Tarihte kendisini ilk kez Skenograf/Senograf olarak tanımlayan Josef Svoboda, sadece set tasarımcısı olarak anılmaktan daima kaçınmıştır. Bu konu, Jarka Burian’ın *The Scenography of Josef Svoboda* kitabında şu şekilde bahsedilmiştir:

Benim en büyük korkum sadece bir “dekoratör” olmaktır. Beni en çok rahatsız eden şey “Bühnenbildner” veya ‘decorateur’ gibi terimlerdir, çünkü bunlar iki boyutlu resimler veya yüzeysel dekorasyon, ki bu tam da benim istemediğim şey istiyorum. Tiyatro esas olarak performanstır; güzel eskizler ve renderlar ne kadar etkileyici olurlarsa olsunlar hiçbir şey ifade etmezler; her şeyi çizebilirsiniz Bir kâğıt parçasında istediğiniz gibi yazabilirsiniz ama önemli olan hayata geçirilmesidir. Doğru Senaryo, perde açıldığında olan şeydir ve sahnede değerlendirilemez. (Burian, 1971, s. 15)

Senografinin Yaratım Süreci

Senografi yapısı gereği multidisipliner alanlardan beslenmektedir. Yaratılacak ortamın oluşturulması için mimarlık, görsel iletişim tasarımı, ışık tasarımı, görüntü tasarımı, ses tasarımı vb. pek

çok alandan yararlanmaktadır. Senografik ortamın yaratımı için farklı alanların sentezi gerekmektedir. Bu sürecin yönetimini, düzenlenmesi ve şekillendirmesi Senografin işidir. Bu anlamda tarihte kendisine “Senograf” diyen ilk kişi olan Josef Svoboda’nın en önemli özelliklerinden biri senografiyi deneyim özelinde ele almasıdır. Sadece fiziksel ortamın oluşturulması senografinin tümü değildir.

Senografik sürecin doğru işlemesi için bazı unsurlara dikkat edilmesi gerekmektedir. Bu unsurlardan en önemlisi yaratılmak istenen dünyaya ait konseptin hazırlanmasıdır. Yapılan her dokunuş bu konseptle uyumlu olmalıdır. Yazılan metin ile mekân örtüşmeli, metnin gerektirdiği ruh durumuna göre ışık yapılmalı, döneme ve yoruma uygun kostümler seçilmeli ve bunların toplamında uyumlu bir sahne tasarımının gerçekleştirilmesi gerekmektedir. Bu çalışmada senografinin yaratım süreci toplamda beş bölümden oluşmaktadır. Bu bölümler; mekân, metin, ışık ve renk, model/dekor ve kostümden oluşmaktadır. Daha sonrasında İsveç kökenli Çağdaş sanatçı Helena Blomqvist’in eserleri incelenerek detaylı olarak işlenecektir.

Senografide Mekânın Kullanımı

Senografinin en temel bileşeni olarak kabul edilen mekân, içerisine aldığı ve o alanın yaratımına katkısı olan her tür nesneyi içine almaktadır. Mekân hem fiziksel olarak algılanan hem de zihinsel olarak algılanan bir ögedir. Mekâna hem dokunabiliriz hem de mekânın atmosferini hissedebiliriz. Bu sebeple mekânın algılanması ve insan bedeniyle olan ilişkisi önem taşımaktadır. Tiyatro binasının bir mekân olarak değerlendirildiği bağlamda; tiyatro binası bir mekandır, sahnede bir mekandır, sahnenin üstünde oluşturulmuş ve çeşitli dekorlardan oluşan alan da bir mekandır. Mekân hem bölünebilir hem de bütün bir şekliyle ele alınabilmektedir. Tiyatrodaki mekân ile mimarlık birbirleriyle beraber çalışır çünkü yaratılacak alandaki her dokunuş senografiye katkı sağlayacaktır. Fotoğraf sanatında mekân kullanımı ise yaratılacak hikâye için kurgulanan veya doğrudan içerisinde bulunan bir alan olarak ele alınmaktadır. Aynı zamanda mekânın kendisi de bir nesne olarak fotoğrafa konu olabilmektedir.

Senografide Metnin Kullanımı

Senografinin metin olan ilişkisi üç bölümde incelenmektedir. Bunlardan birincisi yazılı metin yani salt metindir. Henüz sahne içerisinde değişmemiş ve gelişmemiştir. İkinci olarak sahnelenen metindir. Metin sahnelenmeden önce okumasını genelde dramaturg ve yönetmen yapmaktadır. Yazılı metin sahnelenme sırasında değişmiştir veya başkalaşmıştır. Sahnenin gerektirdiği yorum ve atmosfer ile gelişim gösterir ve bu yaklaşım postdramatik tiyatronun getirmiş olduğu bir yaklaşımdır. Geleneksel tiyatroya kıyasla metnin tiyatrodaki daha az etkili olduğu savunulmuştur. Üçüncü aşama ise performans metnidir. Performans sırasında ve sonrasında tüm öğelerin katkı sağladığı bütüncül bir yaklaşım sergileyen metindir. Fakiye Özsoy, tiyatro metinlerinde alımlama ve metin stratejileri kitabında metin-okur ilişkisine değinmiş ve “metin-okur diyalogu denildiğinde, yazarın söylemini oluşturma biçimi, kurduğu metin stratejileri, metin tutarlılığı ve okurun üretimi, alımlaması arasında karşılıklı gelişen sıkı bir ilişki olduğu ortaya çıkıyor” (2002, s. 25). Şeklinde yorumlamıştır. Fotoğrafta metin kullanımını ise yine üç bölümde incelenebilir ancak bu bölümler arasındaki bağlam değişiklik göstermektedir. Bazı fotoğrafçılar çekim yapmadan önce çalışmak istedikleri konuyu bir metne dökmektedir. Bu metin çekecekleri hikâye için zemin oluşturmaktadır. Bu hikâyenin oluşturduğu aşamalar senografinin aşamalarıyla benzer ve kurmaca metnin sonucunda fotoğraf üretmektedirler. Üretilen fotoğraf üzerinden yapılan okumaların metne dönüştürülmesi de bir metin olarak ele alınmaktadır.

Senografide Model/ Dekor Kullanımı

Senografide model/dekor kendi başına bir anlam yaratma amacı gütmeyen genellikle bütüne hizmet etmek için kullanılmaktadır. Metnin ve oyunun gerektirmiş olduğu sahne tasarımı için başlıca model tasarımı yapılmaktadır. Model tasarımları iki şekilde incelenmektedir. Birincisi işlevsel modeldir. Bu modelde estetik ayrıntılar önemsizdir çünkü bu modelin amacı sahneyi daha iyi anlamak ve anlatmaktır. Sahneye yerleştirilecek her türlü mobilya, materyal ve sahne tasarımı için ufak bir üç boyutlu prototip yapılır. Bu modelin amacı, sahne tasarımcısı, yönetmen, set ekibi ve oyuncuların iletişimini güçlendirmektir.

Adnan Turani'nin Sanat Terimleri Sözlüğünde dekorun tanımı, '*süs, ziynet, donatma öğeleri*' olarak geçmektedir (1975, s. 31). Dekor tasarımı oyunun ve hikâyenin evrenindeki önemli unsurlarından biridir. Karakterlerin oturacağı tek bir sandalyenin bile amacına uygun olarak yerleştirilmiş olması önemlidir. What is Scenography kitabının başında yer alan Caspar Neher'in kendi tiyatrosu hakkında yapmış olduğu "Bir sandalyeyi seçiyor ve ne kadar düşünerek yerleştiriyor! Ve bunların hepsi oyuna yardımcı oluyor" (Howard, 2003). Sözleri bu anlayışı en iyi şekilde açıklamaktadır. Dekor tasarımları tek başlarına bir sanat nesneleri değildir ancak büyük resmin içerisinde önemli bir yere sahiptirler. Fotoğraf sanatında kullanılan dekor tasarımı ise içeriğe göre farklılık göstermektedir. Sunulacak hikâyenin kurgusunda bazen 'dekor' tasarımlarının kendileri bir konu olarak tercih edilmektedir. Ancak genellikle hikâyeyi güçlendiren ve zenginleştiren elemanlar olarak ele alınmaktadır. Bazı fotoğrafçılar ufak modeller kullanarak hikâye oluşturmaktadır. Helena Blomqvist, heykeltıraş ve fotoğrafçı kimliğiyle, çalışma yönteminin özgünlüğü ve disiplinler arası yaklaşımı ile bu bildirinin konusu olarak seçilmiştir.

Senografide Işık ve Renk Kullanımı

Senografide ışık tasarımı birkaç farklı açıdan incelenebilmektedir. Mekânın genel aydınlatılması ve sahnenin aydınlatılması olarak ikiye ayrılmaktadır. Sahnenin aydınlatılması ışık tasarımcılarının işidir ve sahne aydınlatılması genellikle sahne tasarımından sonra yapılmaktadır. Işık tasarımcısı yaptığı aydınlatma ile seyirci ile iletişim kurmaktadır. Farklı aydınlatma şekilleri farklı hisler oluşturmaktadır. Burada önemli olan metin ve oyunun ruhu yansıtacak ve oyuncunun seyirciye geçirmek istediği hisleri güçlendirmektir. Senografide ışıklandırmanın temel niteliği olan, Scenic Design and Lighting isimli kitapta, ışıklandırmanın seyirciyi istediği yere yönlendirmesini "Işıklandırma ile seyircinin istediğiniz yere bakmasını da sağlayabilirsiniz ve aynı ışık havuzlarıyla başka bir yerde parlak ışıktaki bir eylem gerçekleşiyorsa izleyici setin karanlık bir alanına bakmayacaktır" (Gloman ve Napoli, 2007, s. 352). Şeklinde ele alınmıştır. Işıklandırmanın seyirciyi istediği yere yönlendirmesinin yanında renk ise bu yönlendiren yere bir his işaret etmektedir. Renk, kültüre bağlı olarak insanlara birtakım mesajlar vermektedir. Örneğin beyaz rengi batı toplumlarında genellikle saflık, temizlik gibi anlamlara gelirken Asya kültürlerinde genelde yas rengi olarak bilinmektedir. Rengin topluma göre farklılık göstermesi sahnelenen oyunda dikkat edilmesi gereken bir unsurdur. Ancak insanlar yaygın olarak belli renklere aynı reaksiyonlar vermektedir. Örneğin kırmızı renginin kullanımı tehlike, dramatik, kan gibi terimler çağrıştırdıkça sarı rengi, gösterilen yere veya alana dikkat etmemiz gerektiği anlamına gelmektedir. Renklerin tonları da önemlidir çünkü değeri düşük renkler farklı bir anlam taşıırken değeri yüksek tonlar farklı anlamlar taşımaktadır. Işık ve rengin doğru kullanımı hikâye akışında seyirciyi yönlendirmekte ve anlatımı güçlendirmektedir. Genel ışık ve renk ise sahnenin gerekliliğine göre değişiklik gösterir. Örneğin; Hikâye dramatik ise soğuk tonlar ve değeri düşük renkler kullanılır ancak epik bir anlatım var ise genelde sıcak tonlar ve değeri yüksek renkler kullanılmaktadır. Fotoğrafta da durum benzer şekildedir. Fotoğrafın ışığı ve rengi bize fotoğrafın hissi ile ilgili yorumlar yaptırmaktadır. Işık ise fotoğrafın temel yapı taşı olduğundan sadece işlevsel değil sanatsal ifade için çok farklı kullanımlara rastlanmaktadır.

Senografide Kostüm Kullanımı

Kostüm tiyatrodan veya diğer gösteri sanatlarında giyilen giysiye verilen isimdir. Tiyatrodan kostüm tasarımı diğer unsurlar gibi ana konsepte hizmet etmektedir. Oyunun gerektirmiş olduğu dönem ne ise ona uygun kostüm seçilmesi önemlidir ya da bazı oyunlarda olduğu gibi tezatlık kullanılarak kostüm tasarımları yapılmaktadır. Kostüm tek başına oyun hakkında bilgi verebilir çünkü giysiler kişiler hakkında önden bilgi sahibi olmayı sağlamaktadır. Kostüm tasarımı karakterin, statüsü, mesleği, o sırada hangi mevsimde bulunduğunu ve dönemiyle ilgili bilgiler içermektedir. Kostüm tasarımı makyaj, dekor gibi unsurlar ile çalışmaktadır çünkü görsel bir dilin oluşturulmasında bu üç unsur ayırıştırıcı olmaktadır. Kostüm, karakterin ruh durumunu yansıtmalıdır. Bu durum, Theatrical Design and Production isimli kitapta, kostüm, oyunun atmosferine uygun olarak seçilen giysiler ve giysilerin psikolojik yönünü ele alan bir unsur olarak tanımlanmıştır (Gillette, 2012, s. 454). Kostümün bir diğer önemli hususu ise fiziksel ihtiyaçlara cevap vermesidir. Oyuncu kostümü giydiğinde kendisini nispeten rahat hissetmeli ve hareket alanı konusunda serbest olmalıdır. Kostüm tasarımının yer bulduğu fotoğraf alanında ise moda

fotoğrafçılığı alanıyla büyük bir yere sahiptir. Hikâyenin gerektirmiş olduğu kurguya göre kostüm tasarımcılarıyla beraber çalışılabilir aynı zamanda fotoğrafçı dışardan bir kostüm satın alarak bu işlemi üstlenebilmektedir.

Bu aşamalar yalnızca tiyatrodan değil sahne yaratımının olduğu tüm sanat pratiklerinde geçerlidir. Sahne yaratımı aşamaları alanlara göre değişiklik gösterebilir ancak temelde bu beş unsura vurgu yapılmaktadır. Fotoğraf sanatı bu aşamaları içerir çünkü yaratılan ve oluşturulan kurgu sahneler senografinin konusu olmaktadır. Fotoğrafçının kurguladığı tüm bu aşamalar tiyatrodaki sahne yaratımı pratiğine benzer ve ondan ilham alır. Fotoğraf sanatındaki senografik süreç; fotoğrafçının birikimi ve geçmişinde taşıdığı izlerden başlar, zihnine düşen ilk fikrin eskize dökülmesi ile devam eder, sahnenin yaratımı ile deklanşöre basıldığı an itibarıyla biter ve seyirci ile buluştuğu sergileme anı ile son bulur. Bu bağlamda çalışan fotoğrafçılardan biri olan çağdaş sanatçı Helena Blomqvist eserlerinin yaratım sürecinde sahneleme ve set oluşturma yöntemini kullanmaktadır.

Helena Blomqvist (1975-)

1975 İsveç'te doğan heykeltıraş-fotoğrafçı, İsveç'in Göteborg kentindeki Fotoğraf ve Film Okulu'nda eğitim almıştır. Toplamda yedi adet fotoğraf serisine sahiptir. Bunların ismi Kronolojik sıra ile First Women on the Moon (1999- 2002), The Last Golden Frog (2007-2008), The Elephant Girl (2011), Slumberland (2013), Florentine (2016), The Great Silence (2019), On The Ending Of Species (2022)' dir. Aynı zamanda 'Florentine', 'The Last Golden Frog' ve 'The Elephant Girl' serilerine ait kitapları vardır.

Halen fotoğraf çalışmalarına devam eden sanatçı Stockholm'de yaşamaktadır. Fotoğrafçılıkta sahne yaratmaya dayalı bir üslup izlemektedir. Rüya, fantezi, hafıza, iklim krizi gibi hem kişisel hem de toplumsal konularda çalışan sanatçının eserlerinde öne çıkan unsur, bir hikâye anlatıcılığının olmasıdır. Bu serilerin ortak özellikleri melankolik bir hissin izinde İskandinav alacaranlığı etkisidir.



Görsel 1. Helena Blomqvist at Fotografiska belgeseli, 2012

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=WhG6gVQT26I>

Stockholm'da yer alan Fotografiska Museum tarafından yapılmış olan röportajda projelerini üç aşamada gerçekleştirdiğini anlatmaktadır. Birinci aşama, fotoğrafların zihinsel ve fiziksel süreçleridir. İlk önce fikirlerini eskiz yapmakla başlayan sanatçı daha sonrasında çizdiği eskizler ışığında model/heykel tasarımı yapmaktadır. Fotoğrafta yer alacak hayvan veya insan modelleri için giysiler dikmekte, gerekli tüm aksesuarları bir araya getirmektedir. En sonunda set tasarımı yapmakla fiziksel süreci bitirmektedir. İkinci aşama, çekmek istediği modellerin iletişim sürecidir. Üçüncü aşama ise tüm bu aşamaların dijital ortamda Photoshop programı aracılığıyla bir araya getirilmesidir. Kimi zaman süreç kolaj şeklinde birleştirilerek ilerlerken bazı zamanlarda olduğu gibi tek seferde tamamlanmış fotoğraflardan da oluşabilmektedir. Setin fiziksel olarak oluşturulması çoğu zaman çekilen fotoğraflardan çok daha uzun sürmektedir. Çünkü tüm bu aşamalardaki zanaatı kendisi üstlenmektedir.

First Women on The Moon

First Women on the Moon, 1999- 2002 yılları arasında çekilmiştir. Toplamda 12 fotoğraftan oluşan bu seri fotoğraflar sanatçının kendi setlerini yaparak stilini oluşturduğu ilk seridir. Sanatçının kurguladığı hikâyenin yaratım süreci ise genellikle üretmiş olduğu heykel/modelleri kullanmak ile başlamaktadır. Bu modeller kimi zaman bir hayvan kimi zaman ise insanlardan oluşmaktadır. Genellikle dış mekanlarda çekim yapan sanatçı, bazen ışığı kontrol etmek amacıyla stüdyosunda da çekimler yapmaktadır.



Görsel 2. Helena Blomqvist, First Women on the Moon (1999-2002), 50×70 cm

İlk fotoğraf, Narnia'ya benzer bir ortam tasarımı içerisinde iki avcının ruhsuz bakışları ile başlamaktadır. Bu seride öne çıkan unsur iki kadın karakterin farklı mekanlardaki iş birliğini anlatmaktadır. Bu seriden sonra kendi stilini bulan sanatçı sahne yaratmanın ve set tasarımı yöntemlerine devam etmiştir. Kostüm tasarımları mekanlara uygun olarak seçilmiş, farklı mekanlar olmasına rağmen renk ve ışık bütünlüğü sağlanmıştır.



Görsel 3. Helena Blomqvist, First Women on the Moon (1999-2002)

The Last Golden Frog

The Last Golden Frog, 2007-2008 yılları arasında çekilmiştir. Toplamda 12 fotoğraftan oluşan bu seri nesli tükenmekte olan hayvanlar ve onların sadece hayatta kalma değil aynı zamanda ayağa kalkma ve bunu protesto etmesini konu alır.



Görsel 4. Helena Blomqvist, The Last Night For The Last Golden Frog (2007-2008), 134x110 cm

Serinin ilk fotoğrafına bakıldığında bu duygu hemen kendini göstermektedir. İlk fotoğrafta görüldüğü gibi altın rengi bir kurbağanın meydan okuyan bedeni, kuraklık ve iklim krizinin sonuçlarını izleyenin üzerinden hesap sormaktadır. Yaşadığı yer artık yok olmuştur ve bunun için üzüntüden çok öfke duymaktadır.



Görsel 5. Helena Blomqvist, The Lonenly Patient (2007-2008), 134x100 cm

Serinin başrolü olan şempanze seyirciye yaralı ve suçlayıcı bir bakışla bakmaktadır. Oldukça dramatik bir durumda olan şempanze hastane koğuşunda yalnız bir şekilde yatmaktadır. Mekânın hastane olarak seçilmesi şempanzenin dünya ile olan ilişkisine dair ve insanlığın şempanzeye olan ilişkisine dair bir tezat oluşturmaktadır. Renk tercihi ve ışık soğuktur çünkü şempanzenin yalnız olması durumunu ve durumun melankoli hissini güçlendirmek için tercih edilmiştir. Turuncu perde ile kontrast yakalanmış ve bu kontrast insan gözünü belli bir noktaya bakmaya zorlamaktadır. Turuncu renginin seçimi diğer fotoğraflardaki kurbağanın rengi ile bir bütünlük sağlaması için tercih edilmiştir. Şempanzenin yalnız olması konuyu güçlendirmiş ve protestonun her zaman kalabalık yapılmak durumunda olunmadığının altını çizmektedir.



Görsel 6. Helena Blomqvist, Mourning Procession (2007-2008), 134x111 cm

Bu fotoğrafa gelindiğinde ise bir cenaze topluluğu karlı bir günde cenaze dönüşünü ve cenazenin gizli suçlusunu konu almaktadır. Kostüm tasarımları resmi Viktorya dönemi yas elbiselerinden ve Amiş topluluğuna ait kostüm tasarımlarından ilham almaktadır. Seyirciye, arkadaki alanın büyüklüğünü ispatlayan şempanze topluluğu, perspektif olarak derinliği artırmıştır. Burada Blomqvist mekân tasarımında iki boyutlu nesnelerin belli açılarla bir araya getirilmesi ile üç boyutlu bir algı yaratımı konusunda sahne tasarımının önemini vurgulamaktadır.



Görsel 7. Helena Blomqvist, Marshland (2007-2008), 134x111 cm

Bu fotoğrafa gelindiğinde ise şempanzenin baygın ya da ölmüş vücudu görülmektedir. Ona eşlik eden turuncu renkli kurbağalar onu yalnız bırakmayan ve ne olduğunu anlamayan gözlerle birbirlerine bakmaktadırlar. Kostüm tercihinde şempanzenin işçi tulumu andırır nitelikte bir kostüm giydiği görülmektedir. Bu anlamda politik bir anlam taşıyan şempanzenin sonunu getirmektedir. Gün batımı hikâyesinin sonunu anlatır nitelikte kullanılmış, hüznü bir sonun dramatikliğini güçlendirmek için tercih edilmiştir. Renklerin sıcak tercih edilmesi, şempanzenin yüz ifadesi ile birleşince bir bakıma huzura kavuştuğunu kanıtlar niteliktedir.



Görsel 8. Helena Blomqvist, The Liberation Infantry (2007-2008), 134x112 cm

Serinin bu fotoğrafında sanatçı, eski grup portrelerinden ilham aldığını söylemektedir. Askeriyede çekilen mekânın askeriye olmayan fotoğraflarına gönderme olarak bahçede ya da o ortama nazaran daha iyi görünümlü bir yerde çekilmiş olmasına gönderme yapmaktadır. Fotoğraflardaki şempanzeler farklı gibi görünen ama aslında aynı olan askerleri temsil etmektedir. Bu askerlerin her birinin ayrı ismi ve hikayesi vardır ancak fotoğrafta aynı üniformaları ile aynı özne görülür.



Görsel 9. Helena Blomqvist, The Wind (2007-2008), 134x110 cm

The Last Golden Frog serisinin hem politik hem konu bakımından küresel bir soruna işaret ettiği bu fotoğraf, nesli tükenmekte olan hayvanların, insanların yarattığı sorunlara müdahale edemediğini vurgulamaktadır. Sadece seyirci olarak izleyen hayvanlar olası bir bombanın onlara etkisini bekliyor izlenimi vermekte ve fotoğrafın en dışındaki seyirciyi konuya dahil etmektedir. Protesto hali bitmiş, kabullenme başlamış ve sona yaklaşmışlardır. Gün batımında silüetini görülen hayvanların ne olduğunu tahmin edilmektedir ancak asıl konu hangi hayvan olduğu değil, önemli olanın sonuç olduğu göze çarpmaktadır. Bombanın doğanın içerisinde doğal bir ortamda bir tabela gibi tercih edilmesi sahnede görülen ve olması gereken arka planı engeller niteliktedir. Fotoğrafın tamamında göremediğimiz ve olması gereken doğal yaşam alanı bu şekilde set çekilerek kenara atılmıştır.

The Elephant Girl

The Elephant Girl, 2011 yılında çekilmiştir. Toplamda 15 fotoğraftan oluşan bu seri uzun zaman önce var olan bir yazlık evi ve burada yaşayan hayalet çocuklarının arkadaşlığını konu almaktadır. Sanatçı bu evi yaparken 'Grey Gardens' (1975) isimli belgeselden ilham aldığını söylemiştir. Bu serinin konusu genel olarak ölüm, arkadaşlık ve zamandır. Mavi ve yeşilin hâkim olduğu renk paleti seyirciye korkulu-dramatik bir his vermektedir. Fotoğraflarda bulunan çocukların arkadaşları hayvanlardır ve bu hayvanlarla oynamaktadırlar. Işık tasarımına bakıldığında ise günün hangi saati olduğunu kestirilmeyen ancak havanın açık olmadığı bulutlu günler tercih edilmiştir. Mevsim tercihinde ise tam olarak hangi mevsim olduğu anlaşılmassa da kimi zaman kar yağışı kimi zaman kurak otlar ile sadece belli bir dönemi anlatmadığı bu seri de zamanın geçiciliği konu almaktadır.



Görsel 10. Helena Blomqvist, Warm June (2011), 110×80 cm

Bu fotoğrafa bakıldığında geçmişe götüren izler taşıyan renk ve ışık seçimi seyirciye zaman kavramını düşündürmektedir. Bahçede çocuklarla beraber oyun oynayan hayvanlar kedi, köpek, kuş gibi evcil hayvanlar olmadığı bunun yerine, fare, tavşan, lemur, tilki gibi vahşi hayvanlar tercih edildiği görülmektedir. Bu seçim seyirciye gerçek hayattan ayıran bir zaman seçimi yapıldığını vermektedir. Ev modelini kendisinin yaptığı sanatçı 'Grey Gardens' (1975) isimli belgeseldeki eski İngiliz tipi evin stilini kullanmıştır. Bazı pencerelerin kapalı ve çitallı oluşu bu evin bir otoriteye sahip olduğunu anlatmaktadır. Çocukların bakış yönü ise her zaman onay almaları gereken bir otoriteye doğrudur. Sağ üstteki kız çocuğu şemsiyesiyle beraber kendisini gizlemiş ve otoriteye sırt çevirmiştir. Sol üstte bulunan ölü olmasına rağmen fiziksel bir sıkıntısı olan çocuk ise kollarının altındaki değnekler ile sırtını eve yaslamış bir şekilde aynı yöne bakmaktadır.



Görsel 11. Helena Blomqvist, The Elephant Girl (2011), 86×110 cm

Serinin başrolü olan kız olan 'Fil Kız' fil hastalığından mustariptir. Yüzünün sağ yanında bu hastalığın sebep olduğu bir şişlik yer almaktadır. Bu şişlik hastalığının sadece ayaklarıyla kalmadığını ve vücuduna yayıldığının göstergesidir. Seyirciye yüzünü dönmeyerek hastalığından rahatsız olduğu konusunda bir çıkarıma varılmaktadır. Hastalığına rağmen giydiği elbisesi ve kuğu şeklindeki tacı ile kendisini iyi hissetmek 'normal' bir kız gibi görünmek istediği anlaşılmaktadır. Evin iç tasarımında ise önceden defalarca ıslanmış olan ve bu yüzden iz kalmış eski ahşap döşemelere rastlanmaktadır. Bu döşemelerde görünen fareler ve çiçekli duvar kâğıdı ile bu evin mobilyasız olduğu öne çıkmaktadır. Çocuklar için dışarısının daha heyecan verici olduğu anlaşılan evde, farelerin bile sıkıldığı birinin dışarıya bakması ile bu durum özetinde anlatılmıştır.



Görsel 12. Helena Blomqvist, Bluebirds (2011), 110×87 cm

Hareket etmekte zorlanan kızın tek eğlencesi sallanan bir sandalyede oturmaktır. Kuşlar ona bir performans sergiler nitelikte uçmaktadır. Açık pencerelerden girip çıkan mavi kuşları izlemek ona hastalığını unutturan bir sahne gibi görünmektedir.



Görsel 13. Helena Blomqvist, Midsummers Night (2011), 110×87 cm

Renk ve ışık tercihlerine bakıldığında soğuk tonlar ve kontrastı düşük bir beyaz renk görülmektedir. Çocukların ve hatta hayvanların bile beyaz kostüm tercih etmesi ölüm kavramına ve bu kavrama olan bakış açısını sorgular niteliktedir. Kostüm tasarımlarına bakıldığında ise beyaz uçan kumaşlara sahiptir. Bu bağlamda ölüm ve hayaletlerin estetik bir yaklaşımla ele alınmıştır. Lemur üstünde oturan 'Fil Kız'ın yüzünde oldukça rahatsız edici ve dramatik bir ifade vardır. Çocukların her biri ve hayvanlar tek bir yere değil farklı yerlere bakmaktadırlar. Hepsinin geçmişte farklı bir yaşama sahip olmasını ve ruh durumlarını yansıtmaktadır.



Görsel 14. Helena Blomqvist, *Les Feuilles Mortes/Autumn Leaves* (2011), 110×89 cm

Sanatçı bu seride ölüm, zaman ve arkadaşlık gibi temaları bir araya getirerek tezat bir anlam yaratmaktadır. Sanatçı bu fotoğraflara fabl(masal) gözüyle bakmaktadır. Bu masalsi anlatıda mekânın kullanımı ve bu mekân oluşturulurken ki kullanılan referanslar, görseller ile oluşturulmuş bir hikâye anlatımının gerçekleştirilmiştir. Kostüm tasarımlarının serinin dönemine, yaratmak istediği hisse ve genel konseptte uygundur. Işık ve rengin soğuk tonları anlam bütünlüğüne katkı sağlayarak seyirci üzerindeki çağırışımı güçlendirmiştir. Bu bakımdan bu serinin oluşumunda kullanılan senografinin tüm aşamalarını içermektedir. Blomqvist, diğer serilerinde de bu yaklaşımla çalışmaktadır.

Sonuç ve Tartışma

Senografi kavramı, sahne sanatları terimi olmaktan çıkmış ve buna bağlı olarak sanat pratiklerine dahil edilmiştir. Bu bildiride fotoğraf sanatı ile olan bağlantısı ve katkısı anlatılmıştır. Senografi tiyatrodaki kullanıldığı anlamıyla oluşturduğu aşamalarla fotoğraf sanatındaki yaratım öncesi ve sonrası aşamalara benzerlik göstermekte ve katkı sağlamaktadır. Fotoğrafçının geçmişinden başlayıp, zihnine düşen ilk fikirle ilerleyip deklanşöre basılana kadar olan süreç senografinin konusudur. Senografi kavramı tiyatrodaki seyirci ile etkileşimin önemini vurgular ve bu etkileşime deneyimsel olarak yaklaşır. Fotoğrafta ise seyirci hem fotoğrafçı hem fotoğrafı izleyen kişi olarak tanımlanabilmektedir. Fotoğrafın seyirciye ile buluşmuş halinde verilen geri dönütler senografinin bir parçasıdır ve tiyatro ile benzerlik gösterir. Tiyatrodan farkı burada belirlenmiş bir kadrain olmasıdır. Ancak yine de seyirci istediği yere bakmakta özgürdür.

Bu bağlamda senografi, tiyatro ile olan ilişkisinden ziyade multidisipliner yaklaşımı, sahne oluşturulabilen ve bu yaratım gerçekleştirilirken sürecin önemini vurgulayan her türlü sanat pratiğini kapsamaktadır. Senografi, yalnızca fiziki ortamların oluşturulması demek değildir, hangi sanat dalı olursa olsun yaratım öncesi süreç çok önemlidir. Yaratım öncesi sürecin tasarlanması fotoğraf alanında kimileri tarafından kullanılan kimileri tarafından da kullanılmayan bir yöntem olarak uygulanmaktadır. Bazı fotoğrafçılar rastlantısallıktan yana iken bazıları kurgusal bir tutum izlemektedir. Bu kurgunun içerisine giren metin, mekân, model/dekor, ışık & renk ve kostüm kullanımı İsveç kökenli çağdaş sanatçı Helena Blomqvist eserleri üzerinden anlatılmıştır. Bu bağlamda bu çalışmada senografinin multidisipliner yaklaşımı ve farklı sanat pratiklerine ve özellikle fotoğraf sanatına katkı sağladığı sonucuna varılmıştır.

Kaynakça

Burian, J. (1971). *The scenography of josef svoboda*. Wesleyan University Press. First paperback edition 1974.

Fotografiska (2012, 20 Nisan) *Helena Blomqvist at Fotografiska* [Video] Youtube. (Erişim Tarihi: 2024, 10 Kasım) <https://www.youtube.com/watch?v=WhG6gVQT26I>

Gillette, J. Michael. (2013, 7th ed.) *Theatrical design and production an introduction to scenic design and construction, lighting, sound, costume, and makeup*. Published by McGraw-Hill, Önceki baskı yılları 2008, 2005 ve 2000, Amerika Birleşik Devletleri.

Gloman, C. and Napoli, R. (2007). *Scenic design and lighting techniques: a basic guide for theatre*. Elsevier Inc.

Holdar, M. (2005, 14th ed.) *Scenography in action: time and movement in theatre productions by ingmar bergman*. Contributions to printing: Åke Wibergs Stiftelse Stockholm University.

Howard, P. (2002). *What is scenography*. Published Routledge taylor & francis group. Routledge taylor & francis group e-library 2003.

McKinney, J. and Palmer, S. (Ed.) (2017). *Scenography expanded an introduction to contemporary performance design*. Bloomsbury Publishing Plc. First published 2017

Özsosyal, F. (2002). *Tiyatro metinlerinde alımlama ve metin stratejileri*. Alt Kitap ve Fakiye Özsosyal.

Rosen, A. and Kjellmer, V. (2021). *Scenography and art history: performance design and visual culture*. Bloomsbury Publishing Plc. First published in Great Britain 2021

“Scenography” sözlük anlamı, *Cambridge Dictionary*, (Erişim Tarihi: 2024, 10 Kasım) <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/scenography>

“Scenography” sözlük anlamı, *Merriam Webster Sözlüğü*, (Erişim Tarihi: 2024, 10 Kasım) <https://www.merriam-webster.com/dictionary/scenography>

Görsel Kaynakça

Görsel 1. Helena Blomqvist at Fotografiska belgeseli, 2012. (Erişim Tarihi: 2024, 20 Kasım) <https://www.youtube.com/watch?v=WhG6gVQT26I>

Görsel 2. Helena Blomqvist, First Women on the Moon (1999-2002), 50×70 cm. (Erişim Tarihi: 2024, 20 Kasım) <https://helenablomqvist.com/first-women-on-the-moon-2/>

Görsel 3. Helena Blomqvist, First Women on the Moon (1999-2002) (Erişim Tarihi: 2024, 20 Kasım) <https://helenablomqvist.com/first-women-on-the-moon-2/>

Görsel 4. Helena Blomqvist, The Last Night For The Last Golden Frog (Erişim Tarihi: 2007-2008), 134×110 cm. (2024, 20 Kasım) <https://helenablomqvist.com/the-last-golden-frog/>

Görsel 5. Helena Blomqvist, The Lonenly Patient (2007-2008), 134×100 cm. (Erişim Tarihi: 2024, 20 Kasım) <https://helenablomqvist.com/the-last-golden-frog/>

Görsel 6. Helena Blomqvist, Mourning Procession (2007-2008), 134×111 cm. (Erişim Tarihi: 2024, 20 Kasım) <https://helenablomqvist.com/the-last-golden-frog/>

Görsel 7. Helena Blomqvist, Marshland (2007-2008), 134×111 cm. (Erişim Tarihi: 2024, 20 Kasım) <https://helenablomqvist.com/the-last-golden-frog/>

Görsel 8. Helena Blomqvist, The Liberation Infantry (2007-2008), 134×112 cm. (Erişim Tarihi: 2024, 20 Kasım) <https://helenablomqvist.com/the-last-golden-frog/>

- Görsel 9.** Helena Blomqvist, The Wind (2007-2008), 134×110 cm. (Erişim Tarihi: 2024, 20 Kasım)
<https://helenablomqvist.com/the-last-golden-frog/>
- Görsel 10.** Helena Blomqvist, Warm June (2011), 110×80 cm. (Erişim Tarihi: 2024, 20 Kasım)
<https://helenablomqvist.com/the-elephant-girl/>
- Görsel 11.** Helena Blomqvist, The Elephant Girl (2011), 86×110 cm. (Erişim Tarihi: 2024, 20 Kasım)
<https://helenablomqvist.com/the-elephant-girl/>
- Görsel 12.** Helena Blomqvist, Bluebirds (2011), 110×87 cm. (Erişim Tarihi: 2024, 20 Kasım)
<https://helenablomqvist.com/the-elephant-girl/>
- Görsel 13.** Helena Blomqvist, Midsummers Night (2011), 110×87 cm. (Erişim Tarihi: 2024, 20 Kasım)
<https://helenablomqvist.com/the-elephant-girl/>
- Görsel 14.** Helena Blomqvist, Les Feuilles Mortes/Autumn Leaves (2011), 110×89 cm. (Erişim Tarihi: 2024, 20 Kasım) <https://helenablomqvist.com/the-elephant-girl/>

Güzel ve Glitch: Bir Düşünsel Duraklamanın Olanaklılığı

Beauty and Glitch: The Possibility of an Intellectual Pause

Doç. Harun M. Töle / Associate Professor & Doç. Serkan Çalışkan / Associate Professor

Kocaeli Üniversitesi, Kocaeli University / Kırklareli Üniversitesi, Kırklareli University

Özet

Sanat ve teknoloji arasındaki çok yönlü ve dinamik ilişkisellik teknolojik gelişmeler devam ettikçe yeni sanatsal ifadelerin ortaya çıkmasıyla tekrar tekrar görünür hale gelmektedir. Günümüzün en belirgin özelliklerinden biri olan dijitalleşme geniş bir yelpazede dönüştürücü etkilerde bulunarak sanatsal üretim ve tüketim alışkanlıkları üzerinde de değişimlere neden olmaktadır. Bu bağlamda sanat dünyasında ortaya çıkan değişimlerin sonuçlarından birisi de glitch sanatının doğuşu olmuştur. Dijital teknolojilerde yaşanan hataları, kusurları, arızaları estetik bir dille ifade eden glitch sanatı, sanatın sınırlarını genişletmenin yanı sıra, bu hataları ve arızaları bilinçli bir şekilde yaratan ya da beklenmedik bir şekilde oluşan mevcut hataları kullanarak sanatsal üretimlerini yapan sanatçılar aracılığıyla dijital dünya ile ilişkilerimizi eleştiriye açmaktadır. Hataları, kusurları ve arızaları sanatsal ifade aracına dönüştüren glitch sanatı bir yandan sanat eserinin güzel, kusursuz, mükemmel olması gerekliliğini sorgulamaya açarken, diğer yandan kusurlu ve hatalı olanın güzelliğini tartışmaya açmaktadır. Çalışmada günümüzün öne çıkan önemli düşüncülerinden Byung – Chul Han’ın “güzellik” ve “dijital güzellik” üzerine geliştirdiği düşüncelerinden hareket edilmektedir. Byung – Chul Han’ın deneyimlediğimiz dijital çağın geliştirdiği kültürün güzelliğe, kusursuzluğa, mükemmelliğe yönelik dile getirdiği tespitler ve eleştiriler ile glitch sanatçılarının hata, kusur, kusursuzluk, güzellik gibi kavramlara yönelik geliştirdikleri bakış açıları ve kurdukları ilişki arasındaki bağlantılar tespit edilmektedir. Buradan hareketle glitch sanatçılarının dijital kültüre yönelik geliştirdikleri eleştirel düşünce, glitch sanatının tarihsel gelişiminin ve ortaya çıktığı kültürel/sanatsal bağlamın izleri sürülerek incelenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Güzel, Kusur, Hata, Glitch sanatı, Dijital sanat

Abstract

The multifaceted and dynamic relationality between art and technology becomes visible again and again with the emergence of new artistic expressions as technological developments continue. Digitalization, one of the most prominent features of our time, has transformative effects on a wide range of artistic production and consumption habits. In this context, one of the results of the changes in the art world has been the birth of glitch art. Glitch art, which expresses the errors, flaws and malfunctions in digital technologies in an aesthetic language, not only expands the boundaries of art, but also opens our relations with the digital world to criticism through artists who consciously create these errors and malfunctions or use existing errors that occur unexpectedly. Glitch art, which transforms mistakes, flaws and malfunctions into a means of artistic expression, on the one hand calls into question the necessity for the work of art to be beautiful, flawless and perfect, and on the other hand opens the beauty of the imperfect and faulty to discussion. This study is based on the thoughts of Byung - Chul Han, one of the most prominent thinkers of our time, on “beauty” and “digital beauty”. The connections between Byung - Chul Han's observations and criticisms of the beauty, perfection and perfection of the culture developed by the digital age we are experiencing and the perspectives and the relationship that glitch artists have developed towards concepts such as error, imperfection, perfection and beauty are identified. From this

point of view, the critical thought developed by glitch artists towards digital culture is analyzed by tracing the historical development of glitch art and the cultural/artistic context in which it emerged.

Keywords: Beauty, Imperfection, Error, Glitch art, Digital art

Giriş

Bana kalırsa, bugün bütün sanat
gösteriden ibarettir.
Paul Virilio

Teknolojik gelişmelerin pratik sonuçları olan ürünlerin kullanımı gündelik yaşantımıza yayılıp, etkilerde bulunurken, bu gelişmelerin dünyayı anlamlandırmamız, hayata bakışımız, zihin ve kavram dünyamız üzerinde dönüştürücü etkileri de görülmektedir. Bu bağlamda teknoloji ve insan ilişkisinin değişen yapısı ve etkileri üzerine düşünülmesi gereken alanlardan birisi de sanat olarak karşımıza çıkmaktadır.

Tarih boyunca sanatın teknolojiden, teknolojinin de sanattan doğrudan veya dolaylı olarak etkilendiği (Artut, 2021, s. 2) bilinmektedir. Sanat ve teknoloji arasında birbirini etkileyerek şekillenen bu ilişkisellik sanatın sınırlarını değiştirirken yeni tartışmalara kapı aralayarak devam etmektedir. Teknolojinin başat rol oynadığı günümüzde söz konusu olan teknoloji ağırlıklı olarak elektronik ve dijital teknolojilerin oluşturduğu bir yapıdır (Avcı Tuğal, 2018, s. 260). Elektronik çağ olarak nitelendirilebilecek dönemde:

İletişim ve bilişim kültürü, toplumsal yaşamın hemen her alanına yayılmıştır. Bu yeni dönemin sanatçısı; sanatı, toplumu, doğayı, teknolojiyi yaratıcı edimi ve üretimiyle sorgularken yeni sunum biçimlerini de geliştirmektedir. Geleneksel sanatın biçimsel kalıpları, 20. Yüzyılın ikinci yarısında yerini endüstriyel ve mekanik üretim biçimlerine, post-endüstriyel dönemde ise dijital teknolojilerin olanaklarına bırakmıştır. (Yücel, 2012, s. 29)

Virilio'nun (2016, s. 70-94-109) düşüncesi takip edildiğinde kaza olmasaydı, sanayi ve ulaşım devrimini ya da benzerlerinin düşünemeyeceği, bir buluş ortaya çıktığında beraberinde kazanın da geldiği ve her bir buluşun "belirli bir hata olasılığı" doğurduğu tespitleriyle karşılaşılmaktadır. İcat ve kaza ilişkisine dair açıklamalar şu şekilde devam etmektedir:

Gerçekten devrim niteliğinde bir sanat, bir heykel, bir film, bir konsept icat ettiğinizde, ya da ilk gemiyle sefere çıktığınızda, ilk uçağı uçurduğunuzda veya ilk uzay kapsülünü fırlattığınızda, çarpışmayı da icat etmiş olursunuz. Yani bu basitçe Concorde Felâketi'nin gösterdikleri "Saat Altı Haberleri"ndeki bir dipnot değildir; bu her an gerçekleşmekte olan bir fenomendir. Bizler bu duygu karmaşasının farkına varmadıkça, gelişme kaydedemeyiz. Duchamp "Merdivenden İnen Çıplak'ı, ya da "Büyük Cam"ı meydana getirdiğinde, bir icatta bulunur ve aynı anda, burada bir kaza meydana gelir. Bu kaza nedir? Duchamp'ın kazası nedir? (Virilio, 2016, s. 95)

Virilio'nun Duchamp için sorduğu soru "Dijitalleşme sonrası sanatın kazası nedir?" şeklinde genişletildiğinde kaza kavramı ve devamında akla gelen hata, kusur, arıza kavramları glitch sanatını akla getirmektedir. Bu çağrışımın temel nedeni olarak glitch sanatçılarının, sanat pratiklerini hata, gürültü ve kaza felsefesi üzerine inşa etmeleri (Roberts, 2014) olarak gösterilebilmektedir.

Glitch sanatçıları bu felsefi temelden hareketle hataları, kusurları ve arızaları sanatsal ifade aracına dönüştürerek sanat eserinin güzel, kusursuz, mükemmel olması gerekliliğini sorgulamaya açmanın yanı sıra mükemmel olmayanın, kusurlu olanın güzelliğini de tartışmaya açmaktadır. Bu da bir yandan dijital dünya ile ilişkilerimizi eleştiriye açarken bir yandan da günümüz toplumunun güzel olan ile kurduğu ilişkiyi tartışmanın olanaklarını sunmaktadır.

Çalışmada hata, gürültü ve kaza felsefesi üzerine kurulu olan glitch sanatında hata, kusur, kusursuzluk, güzellik gibi kavramlara yönelik bakış ve geliştirilen dijital kültür eleştirileri ile Byung – Chul Han’ın dijital toplumunun güzelliğe, kusursuzluğa, mükemmelliğe olan vurgusuna yönelik pürüzsüzlük, güzellik, dijital güzellik üzerinden geliştirdiği düşünceleri ve eleştirileri arasındaki bağlantılar incelenmektedir.

Glitch Sanatı ve Gelişimi

“Tüketici sendrom” tamamen hız, fazlalık ve atıktan ibarettir.
Zygmunt Bauman

Almanca kaymak anlamına gelen *glitschen* kelimesinden gelen (Sotiraki,2014, s. 13; Pinakothek der Moderne, t.y.) *glitch* terimi hata, aksaklık, kusur, arıza, bozukluk, engel, mani, tıkanıklık, sekte, nötron yıldızlarının dönüş süresinde meydana gelen ani değişiklik, kesintiye uğramak, bilgisayar oyunu hilesi yapmak, bir sistemdeki kısa süreli hata, ani elektrik kesintisi, ani elektrik artışı, 1990’lı yıllara ait bir elektronik müzik tarzı (Tureng, t.y.) anlamlarında kullanılmaktadır. Glitchi beklenmedik bir olay, istenmeyen bir sonuç veya kırılma, bir sistemde kesinti olarak nitelendiren Menkman (2011a, s. 26) American Heritage® Dictionary of the English Language’de kavramın İngilizcede ilk kez 1962 yılında astronot John Glenn’in yazılarında, astronotların teknik sorunları tanımlamak için benimsendiğinin belirterek, ortaya çıktığı ana yakın bir zamanda ise çok çeşitli arızaları ve aksilikleri tanımlamak için bu özel teknik kullanımın ötesine geçtiğini dile getirmektedir.

Glitch sanatının doğal bir parçası olan bozulma ise düzensizlik ya da kompozisjonsuzluk olarak görülmemektedir:

Glitch sözcüğü kayma, hata, kırılma ve bozukluk anlamlarına gelmektedir ve daha çok elektronik ortamda yazılım dilinde oluşan bir “yazım yanlışının”, bir hatanın ekrana yansıttığı bozulmuş görüntü olarak kullanılmaktadır. Bu hata bir görüntü ya da ses hatası olabilir, görüntü hatası olarak bir resim ya da videoda gerçekleşebiliyor olabilir. İşte bu hataların seste, videoda ya da resimde yarattığı bozulmuş görüntüdür glitch sanatı. Burada bozulmuş sözcüğü aslında düzensizlik yani kompozisjonsuzluk anlamında değil tam aksine yapısı bozulmuş görüntünün yarattığı rastlantısal ve yeni birçok anlamla bütünleşebilen kompozisyon sunabilmesi anlamındadır. (Akıl, 2014)

Hata ve kusurların kullanımı dijital alanla sınırlı olmayıp sanat tarihinin farklı dönemlerinde sanatçılar tarafından bilinçli olarak tercih edilerek kullanılmıştır (Şimşek, 2023, s. 55). Empresyonizmden başlayarak konstruktivizm, fütürizm ve dadaizm ile devam eden akımlarda sanatçıların; resmi oluşturan öğelerin bir veya birkaçını bozarak (Somer, 2013, s. 2) yapıtlarını oluşturmalarından hareketle glitch sanatı, 1990’ların dijital dönüşümüyle ilişkilendiriliyor olmasına karşın sanatsal bir karşı hareket olarak fotoğrafçılığın erken döneminden avangard filme, video ve ses sanatına, oradan da aksaklıkların kasıtlı olarak ortaya çıkarıldığı dijital görüntü medyasına ve ağ sanatına kadar uzanmaktadır (Grundel, 2016, s.

23; Pinakothek der Moderne, t.y.). Buradan hareketle glitch tarihçesine bakıldığında şu tespitlerle karşılaşmaktadır:

Glitch sanatı, sayısal veya analog cihazlarla kasten yapılan birtakım müdahaleler sonucunda elde edilen hataların estetikleştirilmesidir. *Glitch*, görsel sanatlar ve müzikte etkisini, Bilgi Devrimi sonrası daha yoğun olarak göstermiştir. Müzikteki *glitch* estetiğinin temelleri, 20. yüzyılın başlarında ortaya çıkan Fütürist dönemdeki Luigi Russolo'nun başını çektiği *L'arte dei Rumori* [Gürültü Sanatı] manifestosu etrafında toplanan fikirlere dayanmaktadır. (Artut, 2014, s.139)

Glitch sanatıyla, gürültü sanatının 'tesadüfi metodolojisi' yeniden gündeme getirilerek, çağdaş teknolojik koşullara bağlı olarak keşfedilecek yeni biçimler ve yapılar inşa edilmiştir (Sotiraki, 2014, s. 13).



Görsel 1. Nam June Paik, *Magnet TV*, 1965 (1969)

Geçmişten itibaren glitchin izi sürüldüğünde John Cage, Nam June Paik, Joan Jonas, Lucas Samaras, Stephen Gill, Matthew Cetta ya da Dan Isaac Wallin, Man Ray, Jodi, David Bate, Len Lye, Cory Arcangel gibi farklı mecralardan farklı sanatçıları referans alarak ilerlediği tespit edilmektedir (Mangalanayam ve Wolthers, 2023, s. 143; Grundell, 2016, s. 23; Menkman, 2011b, s. 339).



Görsel 2. !Mediengruppe Bitnik and Sven König, *Download Finished. The Art of Filesharing*, 2006, Copyleft: !Mediengruppe Bitnik & Sven König

Kasıtlı bir şekilde dijital verileri tahribata uğratarak veya elektronik cihazları fiziksel olarak manipüle ederek oluşturulan görüntü ve ses hatalarını kullanan glitch sanatının ilgi çekici yönü, öngörülemeyen ve tesadüfi güzelliği görünür kılmasıdır (Amano, 2023, s. 725). Böylelikle glitch sanatı toplum tarafından güzel, estetik ve doğru olarak kabul gören her tür yapıyı ve anlamı yeniden sorgulamaya çağırılmaktadır. “Ancak içerdiği yıkıcı tavırla bu sorguyu otomatik olarak gerçekleştirirken kendinden öncesini bozup, ortaya yepyeni bir yapı çıkartıyor; yani yapının anlamını kendisi bozup kendisi yaratıyor” (Destici, 2016).



Görsel 3. Luziano Testi Paul, “JPEGged Mona Lisa”, 2003

Pürüzsüzlük Arzusuna Kesinti

Bilindiği gibi pürüzsüzlük her zaman
mükemmeliğin bir sıfatıdır.
Roland Barthes

Byung-Chul Han (2019) için çağımızın almeti pürüzsüzlüktür ve güzelin modern estetiği pürüzsüzün estetiği ile başlamaktadır. Buna ek olarak “Burke pürüzsüzü güzelin asli özelliği seviyesine yükseltmiştir. Bundan dolayı ağaçların ve çiçeklerin pürüzsüz yaprakları, hayvanlarda kuşların pürüzsüz tüyleri veya pürüzsüz kürkleri güzeldir. Her şeyin ötesinde bir kadını güzel yapan pürüzsüz cildidir. Her türlü pürüz güzelliği bozar” (s. 3-18-19).

Buradan hareketle Han (2019) “Bugün pürüzsüzü neden güzel buluyoruz?” sorusunu sorarak şu cevabı vermektedir: “estetik etkisinin ötesinde bu durum toplumsal bir buyruğu yansıtmaktadır. Pürüzsüzü güzel bulmamız günümüzün *pozitif toplumu* [Positivgesellschaft] vücuda getirmektir. Pürüzsüz olan yaralamaz. Ne de direnç gösterir. Beklediği *Likedir* (Beğen). Pürüzsüz nesne zıddını iptal eder. Her negatiflik def edilir” (s. 3).

Han (2019), dijital güzeli doğanın güzelinden ayırmaktadır: “Doğanın güzeli, *dijital güzel*’in zıddıdır. Dijital güzelde *ötekinin* negatifliği tamamen kaldırılmıştır. Bu yüzden tamamıyla *pürüzsüzdür*. Dijital güzel hiçbir çatlağı, aralığı içermemelidir. Almeti negatiflikten arındırılmış hazdır, yani *beni beğendir*. Dijital güzel içinde hiçbir yabancılığa, *başkalığa* izin vermeyen *aynının pürüzsüz alanını* oluşturur” (s. 27).

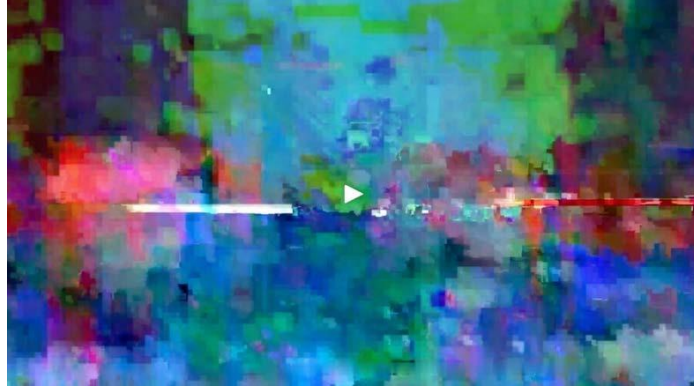


Görsel 4. Rosa Menkman, JPEG from A Vernacular of File Formats, 2009 - 2010)

Han (2019) düşüncesinde pürüzsüz olan “sadece beğenilecek bir şey”dir: “günümüzde güzelin içinden negatifliğin, her tür sarsılmanın ve yaranın alınmasıyla güzel pürüzsüzleştirilmiştir. Güzel olan *beni beğen*’de tükenmiştir” (s. 8-12). Dolayısıyla da pürüzsüzlük ve sanat arasındaki ilişki de bu temel üzerine kurulmaktadır: “Sanat eseri şok edicidir. İzleyiciyi toslar. Pürüzsüz bambaşka bir yönelimselliğe sahiptir. İzleyiciye tutunur, ona bir *Like* (Beğen) yaptırır. Sadece beğendirir, altüst etmez” (s. 8). Oysa estetik bir yargı “*düşünsel bir uzaklığı*” gerektirken pürüzsüzün sanatı bu uzaklığı iptal etmektedir (s. 5).

Pürüzsüz ve mükemmel olan arasında kurulan bu düşünce ağı glitch sanatının temelinde yer alan hata ve kaza felsefesi ile paralellik göstermektedir. 'Hata' kelimesinin olumsuz fikir ve duyguları çağrıştırdığı ve mükemmellik saplantısının yüksek olduğu günümüz toplumunda (Sotiraki, 2014, s. 1), glitch sanatı sanata kusuru katarak, kusurlu olandaki güzelliği keşfederek, mükemmel güzelliği hedefleyen klasik sanat eserlerinden farklı bakış açısıyla (Amano, 2023, s. 726) beğeni alışkanlıkları üzerinde sorgulayıcı bir etkiye sahiptir. Çünkü sanatçılar, kusurları kucaklayarak yaygın güzellik anlayışına meydan okumakta ve bizi kuşatan kusursuz görselleri kesintiye uğratmaktadır (He, 2023, s. 38).

Bir glitch şok hissi, kaybolmuşluk ve şaşkınlık ile birlikte gelerek, bir nesneyi akışından ve olağan söyleminden uzaklaştırarak, yıkılan anlamın kalıntılarına doğru kaydıran kuvvetli bir kesintidir (Menkman, 2011a, s. 29). Moradi (2004, s. 17) için bu kesinti, iletişimdeki mükemmellik arzusunun bize iletişimin kusurlu olduğu geçmiş dönemleri daha az hatırlatmasına karşın ortaya çıkan kesinti ile o geçmiş deneyimlememizi sağlamaya yol açan bir kesintidir. Betancourt (2014) ise bir glitchin meydana getirdiği kesintiyi, dijital eserlerin pürüzsüz veya mükemmel yüzeyinin bozulması olarak nitelendirmektedir.



Görsel 5. Michael Betancourt, Haunted Landscape 2024, AI-generated animation

Glitch eserinin ortaya çıkarttığı bu kesinti izleyicinin estetik ve eleştirel bir yargıda bulunması için gerekli olan düşünsel uzaklığı ve mükemmel olmayanın güzelliğini görünür kılmasıyla da düşünsel bir duraklamayı (Han, 2019, s. 5- 59) mümkün kılmaktadır. Böylelikle:

Glitch, sistemin izlerini ortaya çıkararak dikkati sadece izleyicinin kendisine değil, aynı zamanda sistemin kendisine çeker. Sadece sistemin prosedürel işlevi değil, aynı zamanda sistemin üreticileri, amaçları, ideolojileri, sistemin sayısal kodları esas konu haline getirilebilir. Böylesi bir durumda izleyici/kullanıcı eleştirel bir şekilde iletişim ve medya aygıtlarının dünyayı yeterince temsil edip etmediğini sorgulamaya başlayabilir. Özlüce bir glitch, bir sistemin fark edilmemiş yönlerinin bir bütün olarak farkına varmamızı sağlayabilir. (Aydın, 2019, s. 895)

Ancak bir estetik ve eleştirel yorumun ortaya çıkması için izleyicinin glitchi tanınması, yani teknik bir başarısızlık olmayıp eserin bir özelliği olduğunu kabul etmesi, bunun yanı sıra medya çalışması içinde bir kesinti olarak sahip olduğu rolü anlayabilmesi önemlidir (Betancourt, 2014). Buna ek olarak Betancourt (2019, s. 8) medya çalışmalarında sadece glitch kullanarak otomatik olarak eleştirel bir anlam ya da bir tepki üretilemeyecek olmasına karşın, kesintiye uğraticı rolüyle glitchin medyanın maddeselliğine işaret ederek, dijital kapitalizmin eleştirisine olanak sağladığını belirtmektedir. Bu yorum Han'ın (2019) Hegel'in estetiğinden hareketle sanat ile ilgili geliştirdiği düşüncesiyle temas halindedir: "Tüketim ve güzellik birbirlerini dışlar. Güzel kendisini *reklam* etmez. Ne eğlenmeye ne de edinmeye teşvik eder. Daha ziyade düşünsel duraklamaya davet eder. Arzu ve ilgiyi yok eder. Dolayısıyla sanat, her şeyi tüketim ve spekülasyon boyunduruğu altına sokan kapitalizmle uzlaşmaz" (s. 59).

Sonuç

Sanatçılar, izleyiciler, sanat kurumları ve sanat üzerine düşünce/eleştiri üretenler için yeni düşünme, üretim ve deneyim biçimlerine olanak tanıyan teknoloji ve sanat arasındaki ilişkisellik dijitalleşmeyle birlikte artarak devam etmektedir. Tarihsel kökleri oldukça gerilere götürülmesine karşın asıl olarak dijitalleşme sonrası sanat tarihinde yer edinen glitch sanatı, sanat-teknoloji birlikteliğinin duraklarından birisi olarak karşımıza çıkmaktadır. Hata, gürültü ve kaza felsefesi üzerine kurulu yapısıyla glitch sanatı dijital teknolojilerde meydana gelen hataları, kusurları, arızaları estetik bir dille ifade ederek, sanatın sınırlarını genişletmenin yanı sıra hata ve arızaları bilinçli bir şekilde yaratan ya da beklenmedik bir şekilde oluşan hataları kullanarak sanatsal üretimde bulunan sanatçılar aracılığıyla dijital dünya ile kurduğumuz ilişkileri eleştiriye açmaktadır.

Öte yandan glitch sanatı, sanat yapının güzel, kusursuz, mükemmel olması gerekliliğini sorgulamaya açarak, kusurlu veya hatalı olanın güzelliğini tartışma imkânı sunmaktadır. Buna ek olarak glitch sanatı dijital dünyanın pürüzsüz veya mükemmel yüzeylerini bozup, kesintiler meydana getirerek, dijital olanda çatlaklar veya aralıklar oluşturmaktadır. Böylelikle ortaya çıkan düşünsel uzaklık ve düşünsel duraklama estetik yargı ve eleştirel düşünceyi sanatın sınırlarından çıkararak pürüzsüzlüğü, mükemmelliği, kusursuzluğu yücelten günümüz dijital toplumu ve kültürüne doğru genişletmekte, yeni düşünceler, ifade biçimleri ve öneriler ile tartışmaları zenginleştirmektedir.

Kaynakça

- Akıl, S. (2014, 10 Ekim). *Hatanın estetiği olarak glitch sanatı*. Sanatatak. <https://www.sanatatak.com/hatanin-estetigi-olarak-glitch-sanati/>
- Amano N. (2023) Glitch sounds based on image manipulation. *The Kyoto Conference on Arts, Media & Culture 2023: Official Conference Proceedings*, 725-739. <https://doi.org/10.22492/>
- Artut, S. (2014). *Teknoloji-insan birlikteliği*. Ayrıntı Yayınları.
- Artut, S. (2021). İnsan ve teknoloji birlikteliği ekseninde beliren diyalektik yaratıcılık kavramı. C. Arslan (Ed.), *Dijital dönüşümün kültür ve sanat üzerindeki yansımaları* içinde (s.1-15). Nobel Bilimsel Eserler.
- Avcı Tuğal, S. (2018). *Oluşum süreci içinde dijital sanat*. Hayalperest Yayınevi.
- Aydın, M. Y. (2019). Dolaysızlık ve glitch arasındaki ilişkiye bir bakış. *Erciyes İletişim Dergisi*, 6(2), 881-898. <https://doi.org/10.17680/erciyesiletisim.503293>
- Bauman, Z. (2023). *Tüketici hayat* (K. Oğuz). Tellekt.
- Betancourt, M. (2014). *Critical glitches and glitch art*. Hz Journal. <https://www.hz-journal.org/n19/betancourt.html>
- Betancourt, M. (2019). *Glitch art in theory and practice: critical failures and post-digital Aesthetics*. Routledge.
- Demircan, Ö. (2023). 21. yüzyılda karşı sanat olarak glitch. *yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, 30, 43-56. <https://doi.org/10.17484/yedi.1219249>
- Destici, O. (2016, 11 Kasım). Bozarak yapmak: Glitch. *Manifold*. <https://manifold.press/bozarak-yapmak-glitch>
- Grundel, V. (2016). *Flow and friction: On the tactical potential of interfacing with glitch art*. Stockholm University.
- Han, B.-C. (2019). *Güzeli kurtarmak* (K. Filiz). İnsansanat.
- He, M. (2023). *Manifesto of poor images: Re-imagine Guggenheim in the post-digital age* [Master's Thesis, Rhode Island School of Design]. Digital Commons @ RISD. <https://digitalcommons.risd.edu/masterstheses/1161/>
- Lotringer, S. ve Virilio, P. (2016). *Sanat kazası* (N. Türk). Corpus Yayınları.
- Mangalanayam, N. ve Wolthers, L. (2023). Photography and the glitch. *Philosophy of Photography, Volume 14*, 141-151. https://doi.org/10.1386/pop_00078_2
- Menkman, R. (2011a). *The glitch Moment(um)*. Institute of Network Cultures.

Menkman, R. (2011b). Glitch studies manifesto. G. Lovink ve R. S. Miles (Ed.), *Video Vortex Reader II Moving Images Beyond Youtube* içinde (s. 336-347). Institute of Network Cultures.

Moradi, I. (2004). *Glitch aesthetics* [BA (Hons) Degree, The University of Huddersfield]. <https://organised.info/wp-content/uploads/2016/08/Moradi-Iman-2004-Glitch-Aesthetics.pdf>

Pinakothek der Moderne. (t.y.). Glitch the art of interference. Pinakothek der Moderne. 1 Aralık 2024 tarihinde <https://www.pinakothek-der-moderne.de/en/exhibitions/glitch/> adresinden edinilmiştir.

Roberts, I. (2014, October 8). *Glitch art*. ivyroseroberts. <https://ivyroseroberts.wordpress.com/2014/10/08/glitch-art/>

Somer, H. S. (2013). *Sayısal medya sanatı olarak glitch sanatı ve etkileri*. Sayısal Mimar. http://www.sayisalmimar.com/kurslar/bs503/makaleler/bs503_201314_sarp.pdf

Sotiraki, V. (2014). *Glitch art narratives an investigation of the relation between noise and meaning* [Master's Thesis, Lunds University]. Lund University Libraries. <https://lup.lub.lu.se/student-papers/search/publication/4446947>

Tureng (t.y.). *Tureng - İngilizce-Türkçe sözlük*. 1 Aralık 2024 tarihinde <https://tureng.com/tr/turkce-ingilizce> adresinden edinilmiştir.

Yücel, D. (2012). *Yeni medya sanatı ve yeni müze dijital sanat pratiklerinin müzeolojik bağlamda değerlendirilmesi*. TC İstanbul Kültür Üniversitesi.

Görsel Kaynakça

Görsel 1. <https://npart.ggcf.kr/collections/241>. Erişim: 1.12.2024

Görsel 2. <https://www.pinakothek-der-moderne.de/en/exhibitions/glitch/>. Erişim: 1.12.2024

Görsel 3. <https://manifold.press/bozarak-yapmak-glitch>. Erişim: 2.12.2024

Görsel 4. <https://www.sothebys.com/en/buy/auction/2023/glitch-beyond-binary/jpeg-from-a-vernacular-of-file-formats-2009-2010>. Erişim: 2.12.2024

Görsel 5. <https://www.plexusprojects.org/michael-betancourt-haunted>. Erişim: 3.12.2024

Volkanik Tüf Taşının Teknolojik ve Sanatsal Yorumu

A Technological and Artistic Interpretation of Volcanic Tuff Stone

Doç. Dr. Betül Aytepe Serinsu / Associate Professor, PhD

Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi / Nevşehir Hacı Bektaş Veli University

Özet

Volkanik tüflerin şiddetli dışarı atılmasıyla birlikte, yer altındaki kaya parçalarının ve çeşitli toprak/kil yapılarının yeryüzünde üst üste birikmesiyle; camsı, kristal, dokulu, gözenekli, renkli yapıların meydana gelmesi mümkün olmaktadır. Bu oluşum bir çeşit erimiş ve hızla soğumuş cüruf özelliği taşımaktadır. Volkanik tüf taşlar sanat, zanaat ve dekoratif uygulamalarda kullanılabilirken, mimari yapılarda ve inşaat sektöründe de tercih edilen yalıtım özelliğine sahip bir malzemedir. Fiziksel özelliğine göre poroziteli ve kolay şekil alabilen/işlenebilen tüfler, bölgede yüzey şekilleri olarak yüksek-alçak-kalın-geniş yayılım göstermektedir. İgnimbirit olarak adlandırılan dokulu tüfler, sarı-krem-pembe-vişne-gri gibi çeşitli renklerde, bünyelerde, dayanımlarda olabilmektedir. Bunun yanı sıra hafif bir malzemedir, yalıtkan özelliğine sahip olmasından dolayı bina cephe kaplamalarında kullanılabilir. Geçmişte bölgede çıkan taşlar, yapılarda yoğunlukla tercih edilmekteydi ve neredeyse yapının tamamı bu taşlardan oluşmaktaydı. El işçiliği ile çıkarılan ve işlenen taşlar, günümüzde taş ocaklarından makineler yardımıyla kesilerek, belli standartlarda ve ölçülerde kullanıma hazır hale getirilmektedir. Yeni yapıların kaplamalarında, bölgede bulunan ocaklardan çıkarılan taşlar halen önemli bir taleple mimaride ve dekoratif amaçlı alanlarda kullanılmaya devam edilmektedir. Araştırmanın hedefi, İç Kapadokya bölgesinde bulunan Nevşehir ili sınırları içerisinde çıkan tüf taşının oksidatif atmosferli elektrikli fırında pişirilmesi, sırlanması ve sanatsal tasarım boyutuyla ele alınması süreçlerini içermektedir. Uygulama sürecinde önce bölgeye ait taş; farklı derecelerde pişirilerek ısıya olan dayanımı, pişme sonrası taşta oluşan renk değişimleri ve pıstikten sonra küçülme olup olmadığı incelenmiştir. İkinci aşamada taşın yüzeyine uygun sır kompozisyonu araştırılmıştır. İlk denemelerin yapılmasının ardından, uygun olan sır netleştirilerek, aynı reçete üzerinden farklı oksitlerle renkli sırlar oluşturulmuş ve taş yüzeyine uygulanarak renk bazında gözlem yapılmıştır. Deneysel sürecin tamamlanmasının ardından artistik boyutta bir uygulama gerçekleştirilerek, endüstriyel bir malzemenin sanatsal bakış açısıyla yorumlanması ve ifade edilişi ortaya konulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Kapadokya, Nevşehir Taşı, Tüf, Sır, Sanat

Abstract

With the violent expulsion of volcanic tuffs, it is possible to form glassy, crystalline, textured, porous and coloured structures by the accumulation of underground rock fragments and various soil/clay structures on the earth. This formation is a kind of molten and rapidly cooled slag. While volcanic tuff stones can be used in art, craft and decorative applications, it is a material with insulation properties preferred in architectural structures and construction sector. The tuffs, which are porous and easily shaped/processed according to their physical properties, show high-low-thick-wide distribution as surface shapes in the region. The textured tuffs, called ignimbrite, can be in various colours, structures and strengths such as yellow-cream-pink-cherry-gray. In addition, it is a light material and can be used in building facade claddings due to its insulating properties. In the past, the stones quarried in the region

were intensively preferred in the buildings and almost the entire building was composed of these stones. The stones extracted and processed by hand workmanship are nowadays cut from quarries with the help of machines and made ready for use in certain standards and dimensions. In the cladding of new buildings, the stones extracted from the quarries in the region are still being used in architecture and decorative areas with a significant demand. The aim of the research includes the processes of firing, glazing and artistic design of the tuff stone quarried within the borders of Nevşehir city, located in the Inner Cappadocia region, in an electric kiln with oxidative atmosphere. In the application process, firstly, the stone belonging to the region was fired at different degrees and its resistance to heat, colour changes in the stone after firing and whether there is shrinkage in the stone were examined. In the second stage, the glaze composition suitable for the surface of the stone was investigated. After the first trials were made, the appropriate glaze was clarified and coloured glazes with different oxides were created from the same recipe and applied to the stone surface and observed on the basis of colour. After the completion of the experimental process, an artistic application was carried out and the interpretation and expression of an industrial material from an artistic point of view was revealed.

Keywords: Cappadocia, Nevsehir stone, Tuff, Glaze, Art

GİRİŞ

Öncesinde Muşkara olarak bilinen bir köy olan ve 18. yüzyılda adı Nevşehir'e dönüşen kent; günümüzde Kapadokya bölgesinin merkezi olarak anılmaktadır. Kapadokya bölgesi geniş bir alanı içermektedir ve bu alanlarda bulunan volkanik dağlardan milyonlarca yıl önce çıkan lavlar yeryüzü yapısını şekillendirmiş ve toprak tabakaları meydana gelmiştir. Tüflerden kaynaklı kolay biçimlenebilen jeolojik ve jeomorfolojik özellikler, bölgeye pek çok değer katmıştır. Turizm, tarihi yapılar, kültür, çömlekçilik gibi pek çok benzersiz nitelikleri barındırarak ayrıcalıklı coğrafi özelliklere sahiptir.

Hasandağ ve Erciyes dağındaki volkanik etkinlikte meydana gelen püskürmeler zamanımızdan yaklaşık 2000 yıl öncesine kadar devam etmiş ve Kapadokya yöresinde yığılan, kalınlığı yer yer 100 metreyi aşan volkanik plato, kanyonumsu vadilere dönüşmüştür. Tüf, tüfit, ignimbiritik tüf, lahar, kil yüzeylerinin olduğu bölümler ile Kapadokya'ya özgü topoğrafya gelişmiştir (TMMOB, 2004).

Volkanik Kapadokya Bölgesi morfolojik açıdan değerlendirildiğinde sayıca çok olan iyi korunmuş volkan, volkanik kül dolguları ve lav akıntıları bölgede yaklaşık 20.000 km²'lik bir alanı kaplamaktadır (Güngördü, 2023). Bölgenin jeolojik karakteristik yapısında yamaçlar, irili-ufaklı tepeler ve çeşitli mineraller bulunmaktadır. Bu özel bölge, Unesco Dünya Miras listesine giren en önemli volkanik oluşumdur.

Tüf, patlayıcı bir volkanik püskürmenin ürünlerinden oluşan magmatik bir kayadır. Bu püskürmelerde, volkan bacasından kaya, kül, magma ve diğer malzemeleri fırlatır. Bu püskürme havadan geçer ve volkanın çevresindeki alanda Dünya'ya geri düşer. Eğer püsküren malzeme sıkıştırılır ve bir kayaya çimentolanırsa, o kaya "tüf" olarak adlandırılır (King, n.d).

Bunun yanı sıra bu püskürmeler neticesinde Pomza bölgede sık görülmektedir. Pomza gözenekli ve donmuş volkanik lavların en üstünde oluşan hafif bir camdır. Volkanik bölgelerde ani soğumadan dolayı kristalizeleşmeye zamanı olmadan, çözünen buhar hızla salınarak ve püskürerek farklı bir porozlu yapı oluşmaktadır (Mikromin Madencilik, n.d.).

Bunun dışında Nevşehir bölgesinde Oniks, Obsidiyen gibi çok çeşitli taşlara rastlanıldığı gibi bu taşlar işlenerek kullanım alanları genişletilmiştir. Yataklardan çıkan volkanik taşlar tarihten bugüne, mimari yapılarda kullanılmaktadır. Hatta çok kıymetli taş işçiliklerinin Selçuklu, Osmanlı dönemlerinden

beri yapıldığı; Kervansaray, cami, konak, medrese, kale, çeşme gibi yapılarda sanat eseri niteliğinde taş yontmalara rastlamak mümkündür.

Yüce Ay ve Erten Bilgiç (2022), Kapadokya bölgesindeki tüflü kayaların kolaylıkla işlenebilmesinden dolayı, insanların oyma yaşam alanlarının yüzeylerine motifler yapmalarını kolaylaştırdığını ve bu kayalara işlenen desenlerin günümüze kadar ulaştığını belirtmektedir.

Geçmişte Kapadokya’da gelir düzeyinin görece düşüklüğü nedeniyle konut yapımında yalnızca yerel malzemeler kullanılmıştır. Konutlarda ve diğer yapılarda, yörenin tek yapı malzemesi olan taş (gözenekli tuf ve düşük dirençli tuf) kullanılmıştır (Yıldırım, 2003). Ancak şu da bir gerçektir ki, taştan yapılmış konutlar halen günümüzde ayakta durabilmekte ve kültürel miras niteliği taşımaktadır.

Araştırma kapsamında Nevşehir ilinin Avanos ilçesine bağlı Özkonak beldesinde çıkan doğal taş üzerine çalışmalar yürütülmüştür. Öz Kapadokya firması tarafından çıkarılan taşın rengi açık gridir. Taşın içerisinde Pomza malzemesi bulunmakta olup ısı yalıtım özelliğine sahiptir. Bu taş, mimari yapılarda, şömine, fırın gibi imalatlarda kullanılmaktadır. Taşın geleneksel kullanımı dışına çıkılarak, yüzeyine sır araştırmaları yapılarak, sırla uyumu ve artistik etkilerin elde edilmesi amaçlanmıştır.

Volkanik Tuf Taşına Sır Kompozisyonlarının Hazırlanması

Nevşehir bölgesi Özkonak beldesi taş yatağında bulunan gri taş, ocaktan çıktığında neredeyse ufalanacak kadar yumuşaktır ve içinde farklı büyüklüklerde-türde hammaddeleri barındırmaktadır. Çimento karışımına benzer bir yapıyı andırmaktadır. Hafiftir ve gözenekli bünyededir ancak hava ile temas etmeye başladıktan sonra sertleşme gözlenmektedir. Başarılı bir yalıtım malzemesi olarak, yapılarda tercih edilmektedir (Görsel 1).



Görsel 1. Gri Renkli Nevşehir Doğal Taşı, Fotoğraf: Betül Aytepe Serinsu.

Çalışmada, Nevşehir Özkonak beldesi taş ocağından temin edilen gri taş, küçük parçalara kesilmiştir (Görsel 2). Tozundan arındırmak için yıkanmıştır. Suyla temas etmesinin ardından taşın bazı yerlerinde ufak dökülmeler gözlenmiştir. Bu nedenle hassas bir yıkama gerçekleştirilmiştir. Etüvde 200 santigrat derecede ıslak bünyelerin kurutulması sağlanmıştır.



Görsel 2. Kesilmiş taşlar, Fotoğraf: Betül Aytepe Serinsu.

Taş, 1000, 1200 santigrat derecelerde oksidatif atmosferli elektrikli fırında pişirilerek ısıya olan dayanaklılığı, renk değişimi ve küçülme oranları incelenmiştir. 1000 santigrat derecede doğal rengi gri olan taş, özellikle içinde bulunan demir oksit nedeniyle kırmızımsı bir tona dönüşmüştür (Görsel 3). %2 küçülme olmuştur. Taşın ham hali ile kıyaslandığında, piştikten sonra dağılmaların olmadığı ve mukavemetin arttığı gözlenmiştir.



Görsel 3. 1000°C, Sırsız Pişirim, Gri Renkli Nevşehir Doğal Taşı, Öz Kapadokya.

Fotoğraf: Betül Aytepe Serinsu.

1200 santigrat derecede fırınlanan aynı tür taş, tamamen camsı bir yapıya dönüşmüş olup, sır kullanılmadığı halde parlak koyu kahverengi hale dönüşmüştür (Görsel 4). Gözenekli yapı neredeyse kaybolarak sinterleşmenin olduğu bir bünye özelliği elde edilmiştir. Fırından çıktığında iki parçaya ayrılmıştır. Küçülme oranı hesaplandığında %14 küçülme olmuştur.



Görsel 4. Öz Kapadokya Gri Renkli Nevşehir Doğal Taşı, Sırlı Pişirim 1200°C.

Fotoğraf: Betül Aytepe Serinsu.

Özkonak gri taş bünyesi ile ilgili fiziksel araştırmanın ardından taş yüzeyinin üzerine sır kompozisyonlarının oluşturulması için araştırmalara başlanmıştır. İki ana reçete geliştirilmiştir (Görsel 5).

Seramik sırlı, seramik çamurunu ince bir tabaka şeklinde kaplayarak üzerinde eriyebilen cam veya camsı bir anorganik oluşumdur (Arcasoy ve Başkırkan: 2020). Daha düşük derece su geçirmez hale getirmek, camsı bir yüzey oluşturmak ve bir sonraki aşamada artistik sırlı yüzeyler meydana getirmek için deneysel uygulamalar yapılmıştır.

Reçete 1 (R1)	Reçete 2 (R2)
%35 Üleksit ($\text{Na}_2\text{O} \cdot 2\text{CaO} \cdot 5\text{B}_2\text{O}_3 \cdot 16\text{H}_2\text{O}$)	%40 Üleksit ($\text{Na}_2\text{O} \cdot 2\text{CaO} \cdot 5\text{B}_2\text{O}_3 \cdot 16\text{H}_2\text{O}$)
%40 Sodyum Feldispat ($\text{Na}_2\text{O} \cdot \text{Al}_2\text{O}_3 \cdot 6\text{SiO}_2$)	%13 Lityum Karbonat (Li_2CO_3)
%11 Kaolen ($\text{Al}_2\text{O}_3 \cdot 2\text{SiO}_2 \cdot 2\text{H}_2\text{O}$)	%13 Kaolen ($\text{Al}_2\text{O}_3 \cdot 2\text{SiO}_2 \cdot 2\text{H}_2\text{O}$)
%2 Kalsiyum Oksit (CaO)	%3 Titanyum Dioksit (TiO_2)

%13 Kuvars (SiO ₂)	%34 Kuvars (SiO ₂)
	

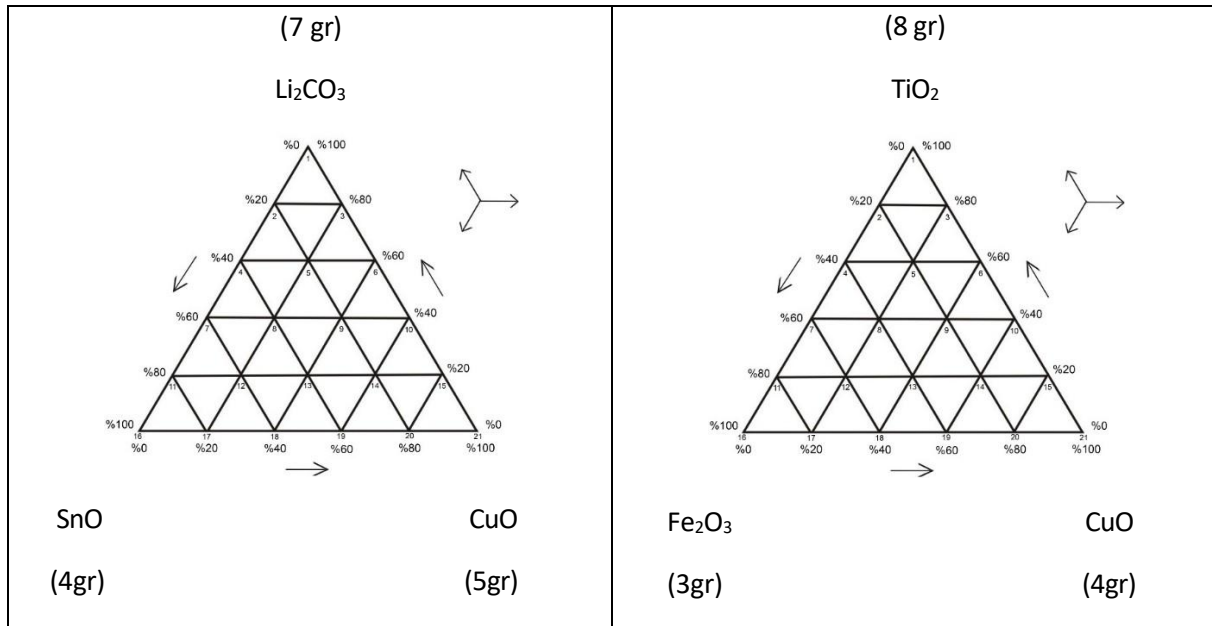
Görsel 5. Öz Kapadokya Gri Renkli Nevşehir Doğal Taşı, Sırlı Pişirim 1040°C.

Fotoğraf: Betül Aytepe Serinsu.

Her iki sır reçetesi, araştırma konusu olan taş bünyeye uygulanmıştır. R1 reçetesinde taş bünye yüzeylerinde sır gelişmiştir ve küçük krakle yapılar gözlenmiştir. R2 reçetesinde yüzeye tutunma, sırn gelişimi başarılı olmuştur. Ana reçetelerin bünye ile uyumlarının ardından üçgen faz diyagram ile renkli ve artistik sırlar elde hazırlanmıştır (Görsel 6).

Çizer (2024), üçgen faz diyagramları sıcaklığa bağlı olarak üç bileşen arasında meydana gelen ve çeşitli fazlar arası dengeyi ifade eden diyagramlar olarak ifade etmektedir. Üç bileşenli faz diyagramları, eşkenar üçgen üzerinde gösterilebilirler.

R1 reçetesinin bünyede şeffaf çıkması nedeniyle üçgen faz diyagramdaki ana reçete R1 üzerinden devam ettirilmiştir. İki adet üçgen diyagram hazırlanarak toplam 42 adet farklı renklerde sır varyasyonlarına ulaşılmıştır. Birincisine 7 gr Li₂CO₃, 4 gr SnO, 5 gr CuO ve ikincisine 8 gr TiO₂, 3 gr Fe₂O₃, 4 gr CuO oksitleri eklenerek 21 adet üçgen faz diyagrama göre hesaplama yapılmıştır. Hammaddeler su ile homojen karıştırılarak hazırlanmıştır ve her bir taş, sır dökülerek uygulanmıştır. 1040°C'de oksidatif atmosferli elektrikli fırında pişirilerek sonuçlar elde edilmiştir. Renkler taş bünyenin ana renginin üzerinde parlak, berrak çıkmıştır. Kalay oksit ve Titan di oksitin yüzde olarak sıra fazla girdiği bünyelerde yer yer sır toplanmaları olduğu gözlenmiştir.





Görsel 6. Üçgen Faz Diyagram Sır Araştırmaları, 1040°C. Fotoğraf: Betül Aytepe Serinsu.

Araştırmamanın teknolojik kısmı tamamlandıktan sonra taşın kullanım boyutu değiştirilerek, mimari yapılarda duvar kaplaması veya yalıtım için tercih edilen Nevşehir taşının sanatsal bir boyutla ele alınması değerlendirilmiştir.

Sanat eserleri ve sanatçılar, bulundukları zamanı ve o zamanda geçenleri daha sonraki kuşaklara ifade eden tanıklardır. Sanatçı önce çağının bir tanığıdır. Kullanılan teknoloji ve ürünler konusunda, yine çağının olanakları ile yoğun ilişki içinde eserlerini verir (Şişman, 2010). Çağın getirdiği teknoloji, malzeme çeşitliliği, disiplinler arası etkileşimlerle sanatçılar sınırları zorlayarak farklı yorumlarla eserlerini ortaya koyabilmektedir. Günümüzde atıkların yeniden değerlendirildiği sürdürülebilirliğe katkı sağlamak isteyen pek çok sanatçı, eserlerinde bu bağlamı birlikte kullanmaktan mutluluk duymaktadır. Doğa dostu, çevreci yaklaşımla yapıtlarına hayat vermektedirler.

2030 sürdürülebilir Kalkınma Gündemi ile sanat dünyasında da etkilenme başlamış ve çevreye duyarlı uygulamalara yönelik çalışmalar yapmaya başlamışlardır. Seri üretimdeki pek çok ürün, bir üretim yenilenmesinden geçerek sanatçılar, sanatın bu yeni tanımına uyabilmek için tasarımın temellerini yeniden değerlendirerek sürdürülebilirlik fikrini benimsemeye başlamışlardır (Yapı Kredi, 2023).

Aşağıda yer alan düzenlemede cam, fayans, kırık seramik parçalar olmak üzere atık malzemeler, tıpkı taşın kendisinin atık olduğu gibi kompozisyon/tasarımda sürdürülebilirliğe gönderme yapılmıştır. Taş yüzeyde ve diğer parçalarda farklı sırlar kullanılmıştır (Görsel 7, 8). Çalışmanın manifestosu şöyledir. Çizgi, dolu ile boş arasındaki sınırdır. Tıpkı insan hayatındaki dolu ve boş geçen yaşamlar gibi. Bu eser, keskin hatlı atık olarak bulunan taş ve fayansların üzerine karışık malzemelerden oluşan birimlerin, doğrusal-çizgisel hareketle yerleştirilmesini ve akıp geçen hayatı temsil etmektedir. Yaşamın nasıl geçirildiği bireyin kendi sorumluluğundadır. Faydalı işler mi! Boş işler mi! Dünya için verimli, çevreci, sağlıklı, yapıcı bir çizgiyle varlığını gösteren bireylere atıfta bulunmak amaçlanmış olup atık malzemelerin bir araya getirilmesiyle sürdürülebilirliğe atıf yapılarak estetik açıdan bir yorum ortaya konulmak istenmiştir. Çalışma, 6. Seramik Sanatı Eğitimi Konferansı kapsamında 5-7 Kasım 2024 tarihinde 'SİRÇA' temalı Seramik Sanatı Eğitimi ve Değişimi Derneği Üyeleri Seramik Sergisinde, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Evliya Çelebi Yerleşkesinde sergilenmiştir.



Görsel 7. Betül Aytepe Serinsu, Doğrusal Düzlem, 50x45x13 cm, karışık teknik.

Nevşehir doğal taşı, sırlı pişirim 1050°C. Üst katman porselen form; elle şekillendirme, 1300°C.

Fotoğraf: Betül Aytepe Serinsu.



Görsel 8. Detay

Sonuç

Yapılan araştırmalar kapsamında tercih edilen, tuf yapıdan oluşan Özkonak volkanik doğal gri taş; seramik bünyeler gibi fırınlanabiliyor ve sırlanabiliyor. Su geçirmez hale getirilebiliyor ve yüzeyde artistik etkiler oluşturulabiliyor. Bu avantajlar sayesinde çoklu uygulamalar yapma olanakları meydana geliyor.

Mimari yapılarda iç veya dış kaplamalarda ve dekoratif uygulamalarda desenli, sırlı, dokulu, renkli, rölyefli, dekorlu pek çok çeşitte uygulamalar yapılmasına olanak tanımaktadır. Modüler tasarımlara elverişli olduğundan endüstriyel ve dekorlu tasarım boyutuyla ele alınabilir.

Bölge yapılarında cephe kaplamalarında talep fazladır. Bu süreçte, atık taşlara ulaşmanın kolaylığı sayesinde sürdürülebilirlik ilkesi doğrultusunda sırlanarak değerlendirilebilir ve yeni bir bağlam ile sanatsal tasarımlar oluşturulabilir. Bölgede çıkan birkaç farklı taş türü daha bulunmakta olup, ısıya dayanım ve sır araştırmaları denenecektir. Ayrıca taşlar kullanılarak sanatsal uygulamalar tasarlanmaya devam edilecektir.

Doğal taşların artistik nitelikte kullanılabilmesine, alıcı kitleye alternatif-güvenli-sağlıklı ve sanatsal özelliklerde alternatif duvar kaplaması-duvar panosu örnekleri ile farklı bir bakış açısı sunulmuştur.

Destek

Bu çalışma Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi İhtisaslaşma Koordinatörlüğü Proje Destek Birimi tarafından desteklenmiştir. Proje Numarası: "AYP24-1".

Kaynakça

Arcasoy, A., Başkırkan, H. (2020). *Seramik teknolojisi*. Literatür Yayıncılık.

Çizer, S. (2024). *Seramik sözlüğü*. Arkeoloji ve Sanat Yayınları.

Güngördü, F. V. (2023). Doğal mirasın kültürel miras ile buluşması: Volkanizma ve tarihöncesi yerleşim stratejileri ilişkisi açısından volkanik Kapadokya. *Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi SBE Dergisi*, İhtisaslaşma Özel Sayısı, 1-17. <https://doi.org/10.30783/nevsosbilen.1268704>

King, H. M.(n.d.). *Tuff*. Geology.com. Geoscience News and Information. <https://geology.com/rocks/tuff.shtml>

Mikromin Madencilik. (n.d.). *Pomza nedir?* <https://mikrominmaden.com.tr/ponza/>

Şişman, A. (2010). *Sanata ve sanat kavramlarına giriş*. Literatür Yayıncılık.

TMMOB. (2004). *Kapadokya'nın tarihi, jeolojik özellikleri ve insan sağlığı üzerine etkileri*. Jeoloji Mühendisleri Odası. https://www.jmo.org.tr/resimler/ekler/5577d77c02fdbaa_ek.pdf

Yapı Kredi. (2023, 3 Şubat). Sürdürülebilir Sanat ve Türleri. *Yapı Kredi*. <https://www.yapikredi.com.tr/blog/surdurulebilirlik/toplum/detay/surdurulebilir-sanat-ve-turleri>

Yıldırım, Z. Ö. (2003). *Sinasos yöresel mimarisi ve 19. yy batılılaşma hareketlerinin konut mimarisine etkileri* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. İstanbul Teknik Üniversitesi.

Yüce Ay, D. ve Erten Bilgiç, D. (2022). Oyma strüktürlü yapılar: Kapadokya bölgesi Nevşehir örneği. M. Dal, G. Sandal Erzurumlu (Ed.), *Mimarlık, planlama ve tasarımda güncel araştırmalar içinde (133-151.) Gece Kitaplığı*.

Renkli Çamurun Seramik Sanatında Bir İfade Aracı Olarak Kullanımı

The Use of Colored Clay as a means of Expression in the Art of Ceramics

Dr. Öğr. Üyesi Serkan Tok / Assistant Professor, PhD

Nevşehir Üniversitesi, Nevsehir University

Özet

Seramik üretimi, tarih boyunca doğada bolca bulunan toprak malzemesinin su ile birleşip çamura dönüşmesi, ardından şekillendirilip pişirilmesiyle gelişmiştir. Yerleşik hayata geçen insanlar, başlangıçta ot ve benzeri malzemelerden yaptıkları sepetleri çamurla kaplayarak su geçirmez kaplar haline getirmiştir. Bu yöntemle üretilen seramik kaplar, teknik ilerlemeler ve yeni uygulama yöntemleri sayesinde zamanla estetik ve sanatsal ve zanaatsal bir boyut kazanmış, farklı formlara evrilmiştir. İnsanoğlu ilk yerleşik hayata geçtiğinde, çevresindeki doğal malzemelerden elde ettiği renklerle kullanım eşyalarını süslemiştir. Bitki köklerinden ve otlardan elde edilen doğal pigmentler, kullanım eşyalarının üzerini desenlemek için kullanılmış, renkler doğrudan çamura katılarak renkli çamurlar üretilmiştir. Bu erken dönemde topraktan elde edilen kırmızı tonlardaki çamurlar ve bitkisel pigmentler, seramiğin renklenmesinde temel kaynaklar olmuştur. Günümüzde kimya teknolojisinin gelişmesiyle birlikte, yapay(fabrikalarda üretilmiş kimyasal boya renkleri) pigmentlerin seramik çamurlarıyla birleştirilmesi, renkli seramik üretimini daha da çeşitlendirmiştir. Renkli çamur, sadece görsel çekicilik sağlamakla kalmaz, aynı zamanda sanatçıların duygu ve düşüncelerini ifade etmeleri için geniş bir yaratıcı alan sunar. Oksitler, seramik boyaları ve doğal kök boyaları gibi malzemelerle zenginleştirilen renkli seramik çamurları, kimya sanayisinin sunduğu yapay pigmentlerle de çeşitlenmiştir. Bu çeşitlilik, sanat dünyasında yeni ifade biçimlerinin doğmasına ve sanatçılara geniş bir yaratıcı yelpaze sunulmasına olanak tanımıştır. Seramik sanatçıları, renkli çamur kullanarak özgün eserler ortaya koymuş ve bu eserler, farklı kültürler, gelenekler ve estetik anlayışların harmanlanmasıyla benzersiz bir nitelik kazanmıştır. Renkli çamurun seramik sanatındaki önemi göz önünde bulundurulduğunda, bu alanda yapılacak yeni keşiflerin, sanatçıların yaratıcılıklarına katkı sunarak seramik sanatında alternatif malzemeler ve teknikler geliştirilmesine olanak sağlayacağı açıktır.

Anahtar Kelimeler: Seramik, Oksit, Renkler, Sır, Sanatçı.

Abstract

Throughout history, ceramic production has developed by combining the abundantly available soil in nature with water to form clay, which was then shaped and fired. Early sedentary humans initially created waterproof containers by coating baskets made from straw and similar materials with clay. The ceramic vessels produced using this method gradually acquired an aesthetic, artistic, and craft dimension, evolving into different forms with advances in technique and new application methods. When humans first settled, they decorated their everyday items with colors derived from natural materials around them. Natural pigments obtained from plant roots and herbs were used to decorate the surfaces of these items, and colors were directly incorporated into the clay to produce colored clays. In this early period, red-toned clays derived from the earth and vegetal pigments were the primary sources of color for ceramics. With advancements in chemical technology, the combination of synthetic pigments (factory-produced chemical dyes) with ceramic clays has further diversified colored ceramic production. Colored clay not only enhances visual appeal but also provides artists with a broad creative space to express their

emotions and thoughts. Enriched with materials like oxides, ceramic paints, and natural dyes, colored ceramic clays have further diversified with synthetic pigments offered by the chemical industry. This variety has led to the emergence of new forms of expression in the art world, granting artists a wide creative spectrum. By using colored clay, ceramic artists have created unique works that possess a distinct quality, resulting from the blending of various cultures, traditions, and aesthetic perceptions. Considering the importance of colored clay in ceramic art, it is evident that new discoveries in this field will contribute to the creativity of artists, allowing for the development of alternative materials and techniques in ceramic art.

Keywords: Ceramic, Oxide, Colors, Glaze, Artist.

GİRİŞ

Seramik, yıllardır kullanılmakta olan bir malzemedir ve seramik malzeme seçimi ve şekillendirme hususunda birçok farklı teknik kullanılmaktadır. Dekor, sırlama, pişirme gibi seramiğin şekillendirme ve oluşturulma aşamaları, seramik sanatçılarına birçok açıdan ifade fırsatları sunmakta ve farklı eserlerin ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Seramik malzemenin sunduğu olanaklar, sanatçıların kişisel deneyimlerini ve yaptıkları eserlere kattıkları farklılıklarla yenilikçi sonuçlar elde etmelerini mümkün kılmaktadır. Basit yöntemler kullanılarak sanatçılar, kişisel deneyimlerle eserlerinde yeni üsluplar ortaya koyarak etkileyici sonuçlar elde edebilmektedirler.

Renkli seramik çamurları ile eserler üreten hemen her sanatçı, kendi tarzında çok farklı eserler oluşturabilir. Seramiğin şaşırtıcı yönleri, sanatçılara her zaman farklılık ve yeni boyutlara yaklaşma imkânı sunmaktadır. Renklendirme süreci, seramik çamurunun doğal rengini değiştirmek veya zenginleştirmek için çeşitli pigmentlerin veya boyaların eklenmesini içermektedir. Bu pigmentler(Seramik çamurunda kullanılmasına olanak tanıyan ve seramik çamurunun renklendirilmesinde kullanılan, doğada bitki köklerinden elde edilen veya fabrika ortamında üretilen bir renk paletidir), seramik sanatçılarına geniş bir renk paleti sunar ve çalışmalarının estetik değerini artırır. Sanatçıların bazıları seramik çamurunu renklendirmek için doğal mineralleri kullanırken, diğerleri kimyasal olarak üretilen pigmentleri tercih etmektedir. Renk seçimi ve uygulama teknikleri, sanatçının kişisel tercihin ve eserin istenen etkisine bağlı olarak değişmektedir.

Seramik sanatta renklendirme ve şekillendirme süreçleri, seramik çamuru kullanımıyla birlikte karmaşık ve çeşitli tekniklerin kullanılmasını gerektirir. Bu süreçler, seramik sanatçılarının estetik ifadelerini zenginleştirmede önemli bir rol oynar. Renklendirme ve şekillendirme aşamalarında farklı tekniklerin nasıl kullanıldığını incelemek, seramik sanatçılarının eserlerine odaklanarak önemli bilgiler sunmaktadır. Seramik sanatçıları, eserlerini yaratırken renkli seramik çamurlarını kullanarak özgün şekillendirme teknikleri geliştirirler. Sıvı seramik döküm (stoneware, porselen) ve çamura mühürleme teknikleri yaygın olarak kullanılır. Ayrıca, sanatçılar tek renk çamurun içine pigmentlerle hazırlanmış birden fazla renkli çamur ekleyerek kesme ve yoğurma yöntemleriyle çamura dinamik desenler kazandırmaktadır. Çamura farklı formlar vermek için organik şekiller, kazıma gibi yöntemleri de kullanarak, hayal güçlerini ve becerilerini sanata yansıtırlar. Her teknik, seramik çamurunun özelliklerini göz önünde bulundurarak ustalıkla uygulanmalıdır.

Özellikle son yıllarda birçok seramik sanatçısı, eserlerinde yenilik arayışına yönelmiş ve yeni deneyler yapmıştır. Seramik formların renklendirilmesiyle oluşan renkli seramik çamurları, dekoratif motifler ve desenlerle farklı seçenekler sunmaktadır. Çeşitli seramik sanatçılarının eserlerine odaklanarak kullanılan tekniklerin renklendirme ve şekillendirme süreçlerini detaylı bir şekilde incelemek, oldukça başarılı sonuçlar verebilir. Bu çalışmalar, seramik sanatının evrimi ve çeşitliliği hakkında kapsamlı bir anlayış sağlayabilir ve gelecekteki sanat eserlerinin tasarımı ve üretimi için ilham kaynağı olabilir. Renkli

seramik çamurlarıyla yapılan şekillendirme süreçlerinde kullanılan yöntemler, seramik çamurlarının renklendirilmesiyle ilgili farklı uygulama örnekleri sunarak literatüre katkıda bulunmayı amaçlamaktadır.

RENKLİ ÇAMURLARIN TARİHİ

Renkli Seramik Çamurların Tarihçesi

Seramik, insanlık tarihi boyunca doğada bulunan topraksı yapıyı, insanoğlunun ihtiyaçlarına karşılık verebilecek şekilde kullanılabilir formlara dönüştürerek yaygın olarak kullanılmıştır. İnsanlar kendilerini tanıdıkça ve ihtiyaçlarını belirledikçe, günlük yaşamlarında ve ihtiyaçlarına yönelik formlar üretmeye başlamışlardır. Seramiğin doğal kırmızı tonlarıyla yetinmeyen insanlar, çevrelerinde bulunan malzemeleri seramik çamurlarıyla karıştırarak farklı ve estetik olarak hoş görünen yeni tasarımlar ve renkler ortaya koymuşlardır. İlerleyen zamanlarda bulunan yeni seramik hammaddelerinin eklenmesiyle pişmiş seramik çamurunun renk paleti giderek zenginleşmiş ve seramik çamurunun farklı pişirme teknikleriyle renklere dönüştüğü gözlemlenmiştir (Zhang, Z., & Wei, P. 2024).

İlk çağlarda insanlar, yalnızca günlük gereksinimlerini karşılamak amacıyla seramik üretirken bile seramik toprağının kendi rengiyle yetinmemiş, doğada bulunan farklı renkli killeri de karıştırarak göze hoş gelen yeni renkler arayışına girmişlerdir. İlerleyen zamanlarda bulunan yeni seramik hammaddelerinin eklenmesiyle pişmiş seramik çamurunun renk paleti giderek zenginleşmiş ve seramik çamurunun farklı pişirme teknikleriyle renklere dönüştüğü gözlemlenmiştir. Hasan Başkırkan ve Ateş Arcasoy, *Seramik Sırları* adlı kitaplarında seramiğin oluşum sürecini şu sözlerle özetlemektedir:

Seramik, tarih boyunca hem doğal hem de yaygın olarak kullanılan bir malzeme olmuştur. Ateşin bulunması, seramik ürünlerin oluşmasında ve ateşin etkisinin keşfedilmesinde önemli bir rol oynamıştır. Tesadüfen, toprağın ve topraktan yapılan eşyaların ateşle temas eden kısımlarının sertleştiği fark edilmiş ve bu, seramik olarak adlandırılabilen pişmiş toprak ürünlerinin ortaya çıkmasına öncülük etmiştir. Seramiğin ilk hammaddesi, "balçık" olarak bilinen çok ince taneli ve koyu kıvamlı çamur birikintileriydi. Seramik yapımında balçık çamuru kullanma pratiği, insan evriminde yaklaşık 5 milyon yıl öncesine, Pliyosen dönemine ve daha eski dönemlere kadar uzanmaktadır. İnsan evrimi açısından önemli bir yere sahip olan Homo Erectus'un ateşi yakma becerisi, Homo Sapiens' in de balçık çamurunu kullanarak seramik yapma çabalarına öncülük etmiştir. Bu bağlamda, balçık çamuru ile sıvı sепetlerin pişirme sonrasında şekillerini koruduğu ve bu tür örneklerin ilk seramik kapların atası olarak değerlendirildiği düşünülmektedir (Arcasoy, A., Başkırkan, H. 2020).

MÖ. 6000'den itibaren Anadolu'daki yerleşim alanlarında ilk astarlı boyalı seramikler ortaya çıkmış, ilerleyen dönemlerde ise seramik kapların tamamını kaplayan astarlı kaplar üretilmeye başlanmıştır. Seramikte renklendirme işlemi için ilk başlangıç olarak astarlama dekor yöntemi kullanılmıştır. MÖ. 6000'den itibaren Anadolu'daki yerleşim alanlarında ilk astarlı boyalı seramikler görülmeye başlamış, ilerleyen dönemlerde ise seramik çamurunun tamamını kaplayan astarlı kaplar üretilmeye başlanmıştır. Bu işlem, yalnızca dış görünüme değil, aynı zamanda seramik kabın rengini değiştirerek onu renkli hale getirmiştir. MÖ. 5500-5000 yıllarında Anadolu'daki yerleşim yerlerinde sıkça rastlanan bu tekniğin özellikle Hacılar ve Çatalhöyük gibi yerlerde önemli örneklerine rastlanmıştır. Özellikle krem rengindeki kil üzerine kırmızı aşı boyası olarak adlandırılan kızıl demirli kil kullanılarak geometrik desenlerle süslenen formlar, bu döneme ait önemli örnekler arasındadır (Çobanlı, Z. 1996). Ancak Mısır'ın antik çağlarında, kullanılan bir teknik, seramik çamurunun tamamını renklendirme imkânı sunmaktadır. Bu teknik, seramik çamurun bir bölümüne renk katarak uzun bir geçmişe sahip olan Mısır'da önemli bir yer edinmiştir. Antik Mısır'da çamurun tümünü renklendirmeyi mümkün kılan bu yöntem, o dönemin geleneksel sanatının bir parçası haline gelmiş ve uzun yıllar ustalıklı uygulanmıştır. Antik Mısır'da uzun süre devam eden bu yöntem, günümüzde de renkli çamur tekniğine dair zengin bir miras bırakmaktadır (Ion, R.-M., Fierascu, R.-C., Teodorescu, S., Fierascu, I., Bunghez, I.-R., Turcanu-Carutiu, D., & Ion, M.-L. 2016). Mısır uygarlığı,

düşük sıcaklıkta pişirilen seramikler için tatlı su bitkileri ve alkali göl kalıntılarından elde edilen ham soda ile öğütülmüş çakmak taşı kullanmıştır. Bu seramikler, "Thenet" adıyla bilinen parlak mavi-turkuaz tonlarıyla dikkat çekmektedir. Rengini, Sina Yarımadası'nda bulunan ve zengin bakır karbonat içeren malakit mineralinden alır. Bu özel "Mısır mavisi" seramikler, seramik sanatında sıklıkla "Mısır Çamuru" olarak adlandırılır ve seramik çamuru ile seramik sırası arasında bir geçiş aşaması olarak yorumlanmaktadır (Arcasoy, A., Başkırkan, H. 2020. s. 18-19).



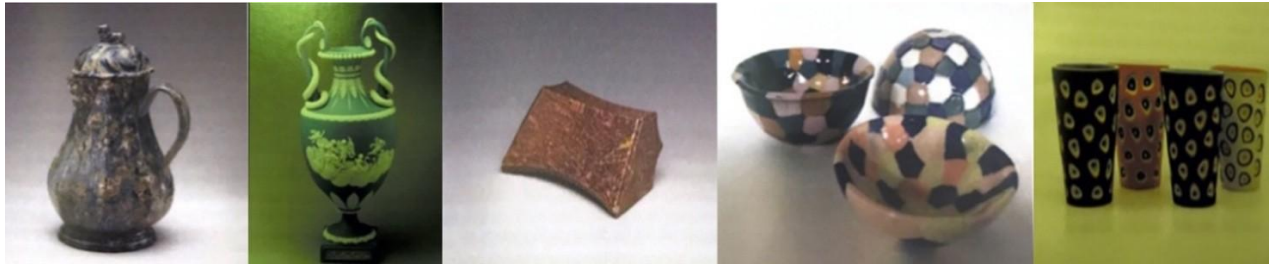
a.

b.

c.

d.

Görsel 1. a. Wedgwood yüksük, **b.** Bir grup renkli Jasper ware, **c.** Siyah porselen, bazalt seramik, **d.** "Queen's ware-Kraliçe işi"



a.

b.

c.

d.

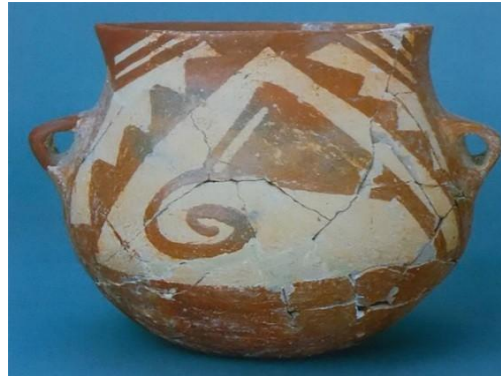
e.

Görsel 2. a. Aplikasyon (ekleme) tekniği ile üretilmiş Wedgood vazo. **b.** Çin'de üretilmiş yastık, **c.** Sean Forest Roberts tarafından alçı kalıplara döküm yapıp kazıma ile oluşturulmuş form **d.** Benek tekniği **e.** İngiltere Staffordshire'de Kurşun sırlı kahve kupası



Görsel 3. Banshan çanak çömleği Çin'in Neolitik Çağ'a ait boyalı çanak çömlekler. (http-1)

Seramik ustaları, seramik çamurunu farklı şekillerde kullanarak ihtiyaçlara uygun görünümler tasarlamayı ve göze hitap edecek şekilde şekillendirmeyi amaçlamışlardır. Bu amaçla, seramik ustaları çeşitli formlarda seramikleri şekillendirir ve daha dayanıklı olmaları için pişirirler. Pişirilmiş formların üzerine dönemlerini yansıtacak dekoratif boyamalar yaparak estetik bir görünüm elde etmeyi hedeflemektedir (Uzuner, O. 1998). Daha sonra, şekillendirilmiş formların toprağın doğal rengi üzerinde farklı desenler yaparak renklerle oyma işlemi ile farklı desenler oluşturmaktadır. Seramikçiler, seramik formları estetik ve göz alıcı hale getirmek için yeni boyutlar ve dekoratif işlemler kullanarak formları daha estetik bir boyuta taşırlar. Seramik renklendirmede bünye üzerine astarlama yönteminin yanı sıra bünyeyi renklendirmek için pigment boyalar ile renklendirici oksitler kullanılmıştır. (Ayta, T. 1976). Aynı zamanda Mısır'da mısır çamuru ya da mısır camı olarak bilinen çamur, seramik sırnın veya sırlamanın atası olmuş, çamur bünyenin renklendirilerek kullanılmasında çok önemli bir rol oynamıştır. Eski Mısırlılar, tatlı su bitkileri ve alkali göl kalıntılarından elde ettikleri ham soda ve öğütülmüş çakmaktaşı düşük sıcaklıklarda pişirerek parlak ve göz alıcı anlamına gelen “thenet” olarak nitelendirdikleri mavi-turkuaz renkli seramikler üretmişlerdir. Bu renk, Mısırlılar tarafından Sina Yarımadası'nda çıkarılan ve zengin bakır karbonat içeren malakit adlı bir mineral tarafından seramiklere verilmiştir. Orijinal “Mısır mavisi” rengindeki bu Mısır seramikleri seramik kültüründe önemli bir yere sahiptir. “Mısır, Pastası, Çamuru” olarak anılır. Mısır Çamuru, seramik çamuru ile seramik sır arasındaki bir geçiş evresi olarak da yorumlanabilir.



Görsel 4. Boya bezekli kap, pişmiş toprak Yök. 15.7, Hacılar. İ.Ö. 6. Binyılın ikinci yarısı

Mısır çamurundan sonra seramik bünyelerin renklendirilmesinde uzun bir süreç geçmesi, metalik oksitlerin maliyetli olması ve yakın bir döneme kadar sanatsal ürünlerden daha çok ticari ürünlerin yapılması olmuştur. Bu ürünler arasında renklendirilmiş seramik bünyeler özellikle 1700 yıllarında İngiltere'de kullanılmaya başlanmıştır

(Çobanlı, Z. 1996).



Görsel 5. Lev. IX Palaikastro'dan, Denis Üslubunda bir vazo (<http-2>)

Beyaz astarın metalik oksitlerle renklendirilmesiyle devetüyü, kırmızı ve siyah gibi renklerin kullanıldığı geniş bir renk yelpazesi elde edilmiştir. 18. yüzyılda "mısır siyahı" adı verilen bir seramik kili yaygın olarak bilinen ve kullanılan bir malzeme haline gelmiştir. Manganez ve demir oksitlerin eklenmesiyle elde edilen bu kil, siyah mat bir görünüm sağlıyordu. Maliyetin düşük olması ve üretimin kolay olması ile günümüzde hala Bazalt adı ile üretilmektedir. (Uzuner, O. 1998).



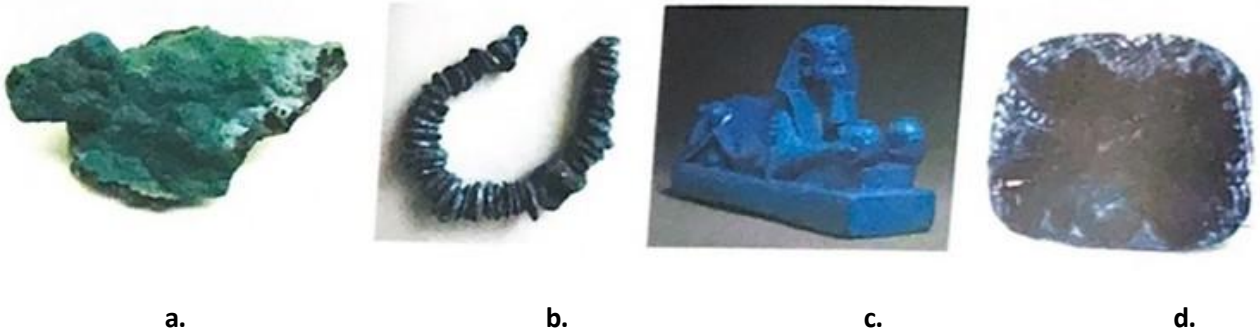
Görsel 6. Portland Vazo (<http-3>)

Siyah Seramiklerin yapısı üzerinde çalışmalar yapan Josiah Wedgwood, 1775 yılında yeni bir bünye geliştirmiştir. 10'u çakmaktaşı, %59'u baryum sülfat, %29'u kil ve %2'si baryum ile bazı metal oksitleri içeren iri taneli bir stoneware kalıp reçetesi kullanılmıştır (Godden, A. G. 1980).

Renkli Seramik çamur

Renkli seramikte çamur, seramik çamuruna doğal veya mineral bazlı pigmentler eklenerek elde edilir. Bu işlem, çamura kalıcı renk kazandırmanın ilk yöntemlerinden biridir. Renkli çamurun temel yapım

süreci, seramik çamurunun içine çeşitli metal oksitler veya doğal pigmentler karıştırılarak başlar. Örneğin; bakır oksit mavi-yeşil tonları, demir oksit ise kırmızı ve kahverengi tonları vermektedir. Bu pigmentlerle renklenen çamur, geleneksel pişirme işlemiyle fırına girer ve yüksek sıcaklıkta kalıcı renkler elde edilmektedir. Dekoratif değeri artırmak için çamur, sıvı, yarı sıvı veya katı halde kullanılabilir. Günümüzde dekoratif şekillendirme yöntemlerinden biri olan renkli çamur, katı veya sıvı renkli killerin kullanıldığı "renklendirilmiş seramik çamuru" tekniği olarak bilinir, dekoratif amaçla ürün yüzeyine uygulandığında "slip" veya "engobe" olarak adlandırılmaktadır (Tepebaşı Belediyesi. 2016).



Görsel 7. a. Malahit minerali, **b.** Mısır çamuru kolye, **c.** Amanhotep III Sfenksi, İÖ 1390-1352., **d.** Bisikletli çocuklar. 1980

Bu teknik İngiltere'de "Colorado clay", Almanya'da "Gefärbte Ton", Fransa'da "En boue couleure", Japonya'da ise "nerikomi" olarak adlandırılmaktadır. Çeşitli kültürlerde farklı isimlerle anılsa da temelde aynı prensiplere dayanır. Renkli kilin yoğrulup şekillendirilmesi ve ardından desenlerin çeşitli tekniklerle oluşturulması, özgün ve çarpıcı seramik eserler ortaya çıkarır. Bu yaratıcı süreç, sanatçılara ifade özgürlüğü sunarak geleneksel ve modern öğeleri bir araya getirip benzersiz eserler yaratmalarına olanak tanımaktadır (Huang, H., Yu, Y. 2019). Renkli çamurun seramik sanatındaki kullanımı, sanatçılara çeşitli teknikler ve uygulama yöntemleri sunmaktadır. Farklı renklerdeki çamurların karıştırılması, damga, renkli çamurların birbiri ile entegrasyonu veya hazırlanmış renkli çamurların kazıma gibi yöntemlerle sanatçılar, yüzeylere farklı dokular ve desenler kazandırmaktadır. Bu yöntemler sanatçılara eserlerinde derinlik ve karmaşıklık oluşturma imkânı vermektedir (Warren, L. 2020). Renk psikolojisi ve duygusal etkiler renkli çamurun seramik sanatındaki kullanımı, renk psikolojisinin ve duygusal etkilerin vurgulanması için ideal bir platform sunmaktadır. Farklı renklerin insanlar üzerindeki duygusal ve zihinsel etkileri izleyicilerin eserlere duydukları hayranlığı gözler önüne sermektedir. Sanatçılar, eserlerinde belirli renkleri bilinçli olarak kullanarak izleyiciler üzerinde belirli duygusal, tepkiler uyandırmaktadır (Huang, H., Yu, Y. 2019). Doğadan ilham alınarak ve doğayı yansıtan renkli çamur, sanatçılara doğadan ilham alarak eserlerinde yansıtmaya fırsatı sunmakta ve eserlerinde farklı renkler ve dokuları çalışmalarına ustalıkla işlemektedirler. Doğadaki renk paletleri ve desenler, seramik sanatındaki renkli çamura ilham kaynağı olmuştur. Örneğin, mevsimlerin renkleri veya doğadaki organik desenler, sanatçıların eserlerinde kullanabileceği motifler olarak esin kaynağı olmuştur (Ion, R.-M., Fierascu, R.-C., Teodorescu, S., Fierascu, I., Bunghez, L.-R., Turcanu-Carutiu, D., & Ion, M.-L. 2016). Renkli çamurun seramik sanatındaki kullanımı, eğitim ve sanat tarihi bağlamlarında önemli bir rol oynamaktadır. Sanat tarihinde, farklı kültürlerin ve dönemlerin seramik eserlerinde renkli çamurun nasıl kullanıldığı örneklerle görülmektedir. Ayrıca, günümüzdeki sanat eğitim programlarında da renkli çamurun teknikleri ve potansiyelleri sanatçılar tarafından örneklerle izleyicilere ve sanat meraklılarına öğretilmektedir. Renkli çamurun seramik sanatında kullanımı, sanatçıların kendilerini ifade etmeleri, izleyicilere duygusal bağ kurmaları ve estetik deneyimler sunmaları için çok yönlü bir araçtır. Bu malzemenin kullanımıyla seramik sanatçıları, geleneksel sınırları aşabilir ve kendilerine özgü eserler ortaya koyabilirler. (Godden, A. G. (1980).

Renkli Oksit Katkılı Çamur Hazırlama Oranları ve Pişirme Derecesi

Seramik bünyelerde bulunan oksit miktarlar, seramiğin pişirilme sıcaklığına ve bünyenin türüne göre değişkenlik gösterebilmektedir. Renkli seramik çamurunun pişirme sonrasında alacağı renk, içerdiği oksitlerin belirleyiciliği ve pişirme ısısına göre değişkenlik göstermektedir. Farklı pişirme teknikleri uygulandığında, formun sarıdan koyu renklere kadar geniş bir renk skalasına sahip olduğu; redüksiyon ortamlarında ise bu renklerin siyaha dönüşebildiği daha önceki yapılan çalışma örneklerinde görülmektedir. Seramik bünyede bulunan renk veren oksit miktarı arttıkça kilin pişme rengi o derece koyuya doğru sanatçıların çalışma örneklerinden gözlemlenmektedir (Harvey, D. 1983). Seramikte çamurların renklendirilmesinde, kobalt, demir, bakır, mangan, krom ve zirkon oksitlerin başlıca renk verici oksitler olarak kullanıldığı görülmektedir. Ayrıca antimon oksit, kalay dioksit ve çinko oksit de çamur renklendirme sürecinde zaman zaman tercih edilmektedir. Seramik bünye hazırlanırken genellikle numunenin iyice kurutulması ve ardından su içinde bekletilmesi önerilmektedir. Sanatçı örneklerinden de görüldüğü üzere, renkli çamura metal oksitler eklendiğinde, bu oksitlerin çamur yapısını zayıflatabileceği ve özellikle yüksek sıcaklıklarda şişme ve kabarmaya neden olabileceği bilinmektedir. Seramik çamurların matlaşarak rengi emmesi, renk etkinliğini ve dayanıklılığını artırmak için daha fazla metal oksit eklenmesini teşvik etmektedir (Warren, L. 2020). Nemli bir bünyeye kuru oksitlerin ilavesiyle renkli bir seramik çamuru elde edilebilmektedir. Seramik çamurunun değişken nem içeriği ve toz halindeki renklendiricilerin doğru oranlarda kullanılarak homojen bir karışım elde edilmesi, başarılı sonuçlar için önemli görülmektedir. İstenen renge bağlı olarak, seramiği renklendirmek üzere kullanılan oksitlerin oranı %20'ye kadar artırılabilir. Bu süreçte, bünye ve oksitlerin tümü toz halinde karıştırılmakta; temel malzemeler uygulama öncesinde kuru toz haline getirilmektedir. Sanatçı örneklerinden de görüldüğü üzere, oksit oranları istenen renk tonuna uygun şekilde dikkatlice tartılarak ayarlanmaktadır. %1 ile %15 arasında tartılan oksitler, homojen bir karışım elde etmek amacıyla su dolu bir kaba eklenip karıştırılmaktadır. Plastik kıvama gelene kadar alçı kalıp veya masa üzerinde suyunu çeken seramik çamuru, istenen kıvama ulaştığında alçıdan alınarak yoğrulur ve şekillendirmeye hazır hale getirilir. Şekillendirilen seramik çamuru, fırınlama işlemiyle pişirilerek renkli seramik olarak son halini alır. Seramik çamurunun özelliklerine göre, fırınlama işlemi genellikle 1000°C veya 1200°C'de, sırlı veya sırsız olarak oksidasyonlu atmosferde yapılmaktadır. Aynı zamanda, 1000°C'de redüksiyonlu atmosferde pişirim de uygulanarak farklı etkiler denenebilmektedir (Pitelka, V. 2021). Renkli çamurun seramik sanatında kullanımı, yenilikçi ve çağdaş yaklaşımların gelişimine sürekli olarak katkı sağlamaktadır. Sanatçılar, renkli çamuru geleneksel seramik teknikleriyle birleştirerek modern ve özgün eserler yaratabilmektedir. Bu durum, seramik sanatında devamlı bir evrim ve gelişim süreci oluşturmaktadır. Renkli çamurun farklı tonlarıyla çalışmak, benzersiz ve görsel olarak etkileyici eserler ortaya çıkmasına olanak tanımaktadır. Ayrıca renkli çamur, seramik eserlerin kültürel ve anlamsal derinliğini güçlendirmektedir. Belirli renkler ve desenler, belirli kültürel semboller veya anlamlarla ilişkilendirilerek eserlere derinlik katmakta; renk ve desenlerin kullanımıyla sanatçılar, eserlerinde bir hikâye anlatabilmekte veya belirli duyguları yansıtabilmektedir (Ayta, T. 1976).

RENKLİ SERAMİK ÇAMUR BÜNYELER İLE ÇALIŞAN SANATÇI ÖRNEKLERİ

Renkli çalışmalar yapan sanatçılar, duygu ve düşüncelerini renkler aracılığıyla ifade eden yaratıcı bireylerden oluşur. Bu sanatçılar, eserlerinde derin duyguları ve soyut kavramları izleyiciye aktarmak amacıyla renkleri ustalıkla kullanır. Renklerin dilini kullanarak, izleyicilerde farklı duygusal tepkiler uyandırır ve entelektüel anlamda düşünsel yansımalar oluştururlar. Renkli malzemelerle çalışan bu sanatçılar, sıklıkla doğadan esinlenir ya da kişisel deneyimlerini renkler aracılığıyla ifade eder. Renklerin sembolik anlamlarından yararlanarak, toplumsal veya bireysel meselelere dikkat çeker ve izleyicinin duygu ve düşünce dünyasını zenginleştirirler.

Bu araştırmada, renkli çamurla çalışan beş farklı seramik sanatçısının eserleri incelenmiştir. Her bir sanatçının çalışmaları, gelecek nesillere ilham verebilmek amacıyla ayrıntılı bir şekilde ele alınmış ve örnek eserlerle desteklenmiştir. Bu kapsamda, sanatçıların kullandıkları renk paletleri, teknikler ve eserlerin içerdiği anlamlar, okuyucuların yaratıcı bir perspektif kazanması için özenle sunulmuştur.

Sean Forest Roberts

Seramik sanatçısı Sean Forest Roberts, çalışmalarını yenilikçi ve deneysel bir yaklaşımla sergileyerek dikkat çeker. Forest Ceramic Company adı altında üretimlerine devam eden Roberts, seramik sanatında farklı teknikleri ve yaratıcı yöntemleri bir araya getirerek özgün eserler ortaya koymaktadır. Washington merkezli stüdyosunda çalışmalarını sürdüren sanatçı, geleneksel seramik formlarını modern dokunuşlarla yeniden yorumlar ve üretim sürecine özgün bir perspektif kazandırır. Yenilikçi yaklaşımı ve çeşitlilik gösteren teknikleriyle, seramik sanatında kendine has bir üslup oluşturan Roberts, izleyicilere ilham verici eserler sunmaktadır. (Belger Arts. n.d. 2011). Seramik sanatçısı Sean Forest Roberts, bilimsel bilgisini kullanarak yenilikçi teknikler geliştirmektedir. Kimya alanındaki deneyimi, renklerin ve malzemelerin yaratıcı bir şekilde birleşmesini sağlar. Eserlerinde ebru tekniği ve oyma gibi geleneksel yöntemleri modern seramikle birleştirerek, dikkat çekici yüzey desenleri oluşturur. Bu teknikler, eserlerine derinlik ve hareket kazandırırken renklerin doğal akışını sergiler. Roberts, kullandığı özgün teknikler ve renk kombinasyonlarıyla dünya çapında tanınan bir sanatçı olmuştur ve çalışmaları, seramik sanatında önemli bir yenilik olarak dikkat çekmektedir. (Roberts, F. S. 2018).



Görsel 8. Sean Forest Roberts tarafından alçı kalıplara döküm yapıp kazıma ile oluşturulmuş (<http-4>)

Çeşitli şekillerde metal aletler kullanarak, bu aletleri gri kapların yüzeyinde sürükleyerek, beklenmedik renk katmanlarının ortaya çıkmasını sağlayan sanatçı, Roberts oyma tekniğini kullanarak şekilleri istediği boyutta ve derinlikte işlemektedir. Uyguladığı formlar arasında bazıları uzun, kıvrımlı çizgilerle, bazıları ise puantiyeli dokulara benzer yapıların izlerini taşımaktadır. Sanatçı, "Doğanın kalıpları ve yapılarının altında yatan rasgelelik beni derinden büyülüyor" diyerek, bu çalışmalardan duyduğu derin zevki ve heyecanı ifade etmektedir. Ayrıca, renkli çamurla gerçekleştirdiği uygulamalarla bu süreçteki heyecanını ve mutluluğunu somut bir şekilde ortaya koymakta, izleyicilere de bu duyguları aktarabilmek için çalışmalarını detaylı bir şekilde sunmaktadır. (Barnes, S. 2018).

Marian Gaunce

Marian Gaunce, optik yansımalar ve porselenin ince detayları üzerine derinlemesine çalışmalar yaparak sanat dünyasında kendine özgü bir yer edinmiş bir sanatçıdır. Sanatçı, seramik çalışmalarında daha çok porseleni tercih etmekte, çünkü bu malzemenin işlenebilirliği ve ince yapısı, ona detaylı ve zarif tasarımlar yaratma olanağı sunmaktadır. Renklendirilmiş porselen bünyelerini, belirli kalıplar kullanarak şekillendirerek estetik açıdan etkileyici sonuçlar elde etmektedir. Gaunce, çeşitli seramik malzemelerle

çalışmakla birlikte, earthenware (plastik çamur) ve stoneware (döküm seramik çamuru) gibi malzemeleri de zaman zaman kullanmaktadır. Ancak, porselenin sunduğu şeffaflık ve zarif form olanakları, onun çalışmalarında en çok tercih ettiği malzeme olmuştur. Optik yansımalar üzerine yaptığı araştırmalar ve tasarımlar, onun seramiklerine dinamik ve ışıkla etkileşime giren bir karakter kazandırmaktadır. Sanatçının işlerinde, form ve malzeme arasındaki ilişki derin bir şekilde araştırılmakta, her bir parça hem estetik hem de işlevsel anlamda bir dengeye ulaşmaktadır. Porselenin zarif ve kırılgan doğası, Gaunce'un tasarımlarına şeffaflık ve hafiflik katarak, izleyicilere benzersiz bir görsel deneyim sunmaktadır. (Bonhams. N.d. *Marian Gaunce*. 2024). Renkli çizgisel çamurlar, düz plakalar halinde oluşturulmakta, uzun şeritler halinde kesilerek kalıplara yerleştirilmektedir ve genellikle geometrik görünümlü yarılsama formları oluşturmak amacıyla yan yana birleştirilmektedir. (http-5)



Görsel 9. Vazo, porselen, lamine pembe, gri, siyah ve beyaz hamurlu, sırsız. Büyük Britanya 1982 Gaunce, Marian Porselen, lamine pembe, gri, siyah ve beyaz seramik çamuru (http-6)

Okyanus Dalgaları deseni, düz renkli bir kare etrafında sıralanmış üçgenlerle oluşturulmaktadır. Bu desen, üçgenlerin boyutlarına, yönlerine ve renk kombinasyonlarına bağlı olarak sonsuz bir çeşitlilik sunmaktadır. İç ve dış sınırların kullanımı, tasarımı daha da zenginleştirerek farklılık yaratmaktadır. Sanatçının oluşturduğu 'Tumbling Blocks' deseni, antik Roma mozaiklerinde ve diğer birçok kültürde görülen optik yarılsamaları yansıtmaktadır. Renklerin kullanımına bağlı olarak, bloklar farklı açılardan görüldüğü için bu desen izleyiciyi etkileme potansiyeline sahiptir. Desene bakanlar, gözlerini kısarak altı köşeli yıldızlar dahi görebilmektedir. Sanatçı, yaptığı çalışmalarda kendine özgü bir görsel dil sunmakta ve tasarımıyla izleyiciyi etkilemektedir. Her desenin özgünlüğü ve detayları, o kültürün estetik anlayışını ve becerisini yansıtmaktadır (http-7). Desenlerin günümüzdeki popüleritesi, geçmişten günümüze uzanan bir ilgi ve hayranlıkla şekillenmektedir. Sanatçının yarattığı desenler, hem sanatın hem de el işçiliğinin gücünü ve evrensel çekiciliğini yansıtmaktadır.

Doroth Feibleman

Sanatçı, "Marquetry" adını verdiği bir teknikle mozaik tarzı eserler yaratmıştır. 1970'li yıllarda, porselen çamurunu renklendirerek çalışmalarına yönelmiştir. Bu dönemde, seramik çamurunu şekillendirip bir alçı yüzeyine yerleştirerek ya da parçaları birleştirerek formlar oluşturmuştur. Şekillendirdiği bu parçaları, kuruma aşamasında rötuş yaparak tamamlarken, kullanılan koyu renkli çamurlar, formlarının etrafında kontur şeklinde belirginleşir ve dekoratif bir öge yaratır. Bu konturlar,

ürünlerin yüzeylerinde estetik bir düzen oluşturur. Sanatçı, çoğunlukla tek bir bisküvi pişirimi ile işlerini tamamlamaktadır ve böylece düzgün, estetik bir yüzey elde etmektedir (http-8).



Görsel 10. Dorothy Feibleman (American, B. 1951) Millefiore Design Bowl

Graham Gallery, NY. (http-9)



Görsel 11. Dorothy Feibleman American, B.1951 küçük bir kâse lamine porselen, siyah ve beyaz sarmal bantlar parlak çok renkli renklerle dönüşümlü (http-10)

Dorothy Feibleman, seramik sanatında son derece sofistike ve zarif eserler yaratmış bir sanatçıdır. Yedek porselen formları, özellikle desen yapma sanatını olağanüstü bir düzeye taşımaktadır. Feibleman'ın eserleri, hassasiyetleri ve yarı saydamlıklarıyla dikkat çeker. Onun seramikleri, ağırlıksız bir mükemmellik taşır ve her bir parça estetik açıdan son derece özenle işlenmiştir. Feibleman, eski Japon "Nerikomi" tekniğini kullanarak farklı renklerdeki killeri birleştirir. Bu teknik, farklı renklerdeki çamur şeritlerinin bir araya getirilmesiyle şekillenen bir desen oluşturma yöntemidir. Feibleman, bu geleneksel tekniği modern bir bakış açısıyla yeniden keşfetmiş ve eserlerinde mozaik sanatı, cam işçiliği, mücevher tasarımı ve diğer sanat disiplinlerinden ilham alarak seramiklerinde çok yönlü bir ifade biçimi oluşturmuştur. Feibleman'ın eserlerinde yüzeyler, çok sayıda ve dikkatle tekrarlanan desenlerle kaplanır. Bu desenler, sanatçının detaylara olan takıntısını ve hassasiyetini yansıtır. Sanatçı, mavi-beyaz Delftware porselenlerinden, Orta Asya metal işçiliğine kadar geniş bir kültürel yelpazeden ilham almıştır. Ayrıca, baskılı Hint tekstillerinden de etkilenerek, bu çeşitliliği seramiklerinde birleştirmiştir. Her bir desende ve formda, farklı kültürlerin estetik anlayışları harmanlanmış ve dönemin sanat anlayışına özgün bir yorum getirilmiştir. Feibleman, seramiklerini birer sanat eseri olarak değil, aynı zamanda kültürel bir köprü olarak ele alır. Geleneksel teknikleri ve farklı kültürleri harmanlayarak izleyicilerine görsel bir yolculuk sunar ve her bir parçasında derin bir anlatım gücü taşımaktadır (http-11).

Ito Sekisui V

Ito Sekisui V, 1941 doğumlu, Japon seramik sanatının önde gelen isimlerinden biridir ve "Yaşayan Ulusal Hazine" unvanına sahip bir sanatçıdır. Gerçek adı Yoichi Ito olan sanatçı, Japonya'nın seramik işçiliğinde köklü bir geçmişe sahip olan ailesinin 14. nesil temsilcisidir. "Yoichi" adı Japoncada "fırın" anlamına gelen bir karakteri içerir ve bu isim, ailesinin geleneksel seramik sanatına olan bağlılığını simgeler. Sekisui V, babası Ito Sekisui IV'ün vefatının ardından 19 yaşında Kyoto Üniversitesi'nde seramik eğitimi almış ve 1966 yılında mezun olarak memleketi Sado Adası'na dönerek aile mesleğini devralmıştır. (http-12)



Görsel 12. Ito Sekisui V tarafından Neriage kâse Neriage Jar, Ito Sekisui V (http-13)

Sekisui V'in eserleri, 1972 yılında Geleneksel Sanatlar ve El Sanatları Sergisi'nde sergilenmiş ve 1973 yılında Japonya Seramik Sanatı Sergisi'nde birincilik ödülünü kazanmıştır. 1980'lerde, ailesinin geleneksel teknikleriyle ürettiği "mumyoi-yaki" eserlerin yanı sıra, neriage tekniğiyle de eserler yaratmaya başlamış ve seramik sanatı alanındaki bu yenilikçi yaklaşımı sayesinde 2003 yılında Japon hükümeti tarafından "Yaşayan Ulusal Hazine" olarak atanmıştır(http-14). Ito Sekisui V, Japon seramik sanatında özellikle "neriage" ve "mumyoi-yaki" tekniklerindeki ustalığı ile tanınmaktadır. "Neriage" tekniği, farklı renklerdeki killerin mermerimsi bir desen oluşturacak şekilde harmanlanmasını içerirken, daha nadir bir teknik olan "Nerikomi" ise "neriage" 'ye benzeyen ama daha fazla ayrıntı ve desen kontrolü gerektiren bir işçilik sunar. Sekisui V, geleneksel "neriage" tekniğini ustalıkla uygulamış ve bu alanda dikkate değer bir üne kavuşmuştur. Onun bu tekniğe getirdiği yenilikçi bakış açısı, eserlere çarpıcı estetik kazandıran bir zenginlik katmaktadır. Sekisui V'in "Nerikomi" ile olan bağı, onun farklı renklerdeki killeri özenle ve ustaca bir araya getirmesindeki maharetiyle görülür. "Nerikomi", "Neriage" gibi renk ve doku harmonisine dayanan bir tekniktir, fakat daha fazla desen varyasyonu ve detay işleme gerektirir. Sekisui V, "mumyoi" kili ile çalışırken siyah ve kırmızı kontrastları cesurca kullanarak, "Nerikomi" 'in estetik etkisine yakın sonuçlar elde etmektedir (Faulkner, R. 1995).



Görsel 13. Nerikomi Sakazuki, Ito Sekisui V, Neriage Koro (<http-15>)

Bu tür harmanlama ve desen oyunları, eserlerine özgün bir derinlik katmakta ve izleyiciyi hem geleneksel hem de çağdaş bir seramik deneyimine davet etmektedir. Bu nedenle Sekisui V, “nerikomi” teknik özelliklerini “mumyoi” ve “neriage” çalışmalarıyla dolaylı olarak yansıtan bir sanatçı olarak değerlendirilebilir (<http-16>). Sekisui V, özellikle neriage tekniğindeki ustalığı ile tanınır. Bu teknikte farklı renklerdeki kiler dikkatlice harmanlanarak mermer benzeri bir yüzey oluşturulur. Sekisui V, bu tekniği Japon seramik sanatında en ileri seviyeye taşımış ve sanat eleştirmenleri tarafından dünyadaki en iyi neriage eserlerine sahip sanatçı olarak nitelendirilmiştir. Sanatçının çalışmaları, Japonya’da ya kimono geleneği içinde modern bir perspektifle değerlendirilen nadir ve yenilikçi bir sanat anlayışını temsil eder. Sado Adası’nda faaliyet gösteren Sekisui fırını, geleneksel mumyoi-yaki tekniği ile oluşturulan bu eserlerin dünya çapında tanınmasını sağlamış ve bu özgün tekniğin korunup gelişmesine katkıda bulunmuştur (Faulkner, R. 1995). Hayat boyu süren seramik deneyimi ve geleneksel mumyoi üretim yöntemleri içindeki yaratıcı ustalığı, onu Japonya’da vizyoner bir seramikçi ve önde gelen bir sanatçı olarak öne çıkarıyor. (<http-17>)

Bingöl Başarır

Bingöl Başarır, seramik sanatına Füreya Koral’ın yanında adım atarak kariyerine başlamıştır. Ancak, zamanla kendi özgün yollarını keşfetmiş ve seramik alanında yenilikçi bir sanatçı olarak öne çıkmıştır. Başarır, özellikle malzeme ve teknik çeşitliliği ile dikkat çekmektedir. Mermer tekniği ve renkli seramikler, onun çalışmalarında önemli bir yer tutmaktadır. Sanatçı, farklı renklerdeki çamur bünyeleri kullanarak mermer tekniğiyle seramik ürünler üretmiş, bu sayede geleneksel seramik anlayışından saparak çağdaş seramik sanatına önemli katkılarda bulunmuştur. Başarır, özgün teknik ve malzeme kullanımıyla çağdaş Türk seramik sanatına önemli bir yenilik getirmiş, sanat pratiğini sürekli olarak dönüştürerek alanda kendine sağlam bir yer edinmiştir (Molva, S. 1993). Derya Çevik, Bingöl Başarır’ın seramik dünyasındaki yerini, “Çağdaş Türk Seramik Sanatındaki Yeri” adlı tezinde şu şekilde değerlendirmiştir:

Bingöl Başarır, günümüzün önemli Türk seramik sanatçılarından biridir. 50 yıllık sanat hayatında, ulusal ve uluslararası alanda elde ettiği başarılarla ülkesini temsil etmiş, ödülleri ve çalışmalarıyla kendinden söz ettirmiştir. Sanatçının karşılaştığı zorluklara rağmen, anne, eş ve sanatçı rollerini dengelemeyi başarması, onun azmini ortaya koymaktadır. Her dönemde, Türk kültüründen aldığı birikimi çağdaş bir yorumla eserlerine yansıtmış, uluslararası seyahatlerle bilgisini pekiştirmiştir. Başarır’ın eserleri, dünyada müzelerde, konutlarda ve işyerlerinde yer bulmuş; modern seramik sanatında birçok sanatçıya öncülük etmiştir. Katıldığı Macsabal Odun Pişirim Sempozyumu ve 1. Uluslararası Değirmendere Uygulamalı Seramik Sempozyumu gibi etkinlikler, sanat hayatının dönüm noktaları arasındadır. Alaylı bir sanatçı olmasına rağmen özgün renk, tasarım, sadelik ve boyutluluk gibi karakteristik unsurlarıyla tanınan Başarır, Islamabad Camii için yaptığı seramiklerle de geniş yankı uyandırmıştır. İzmir’deki atölyesinde çalışmalarına devam eden sanatçı, genç

seramik sanatçılarına rehberlik ederek onların farklı perspektifler geliştirmesini amaçlamaktadır. (Çevik, D. 2015).

Bingöl Başarır, Türk seramik sanatçılarından biridir ve özellikle renkli seramik çalışmalarıyla tanınmaktadır. Sanatçının eserlerinde geleneksel seramik teknikleri ile modern tasarım unsurlarını birleştirdiği görülmektedir. Renkli seramikler, genellikle canlı renklerin kullanımı, çeşitli desenler ve dokularla zenginleştirilmiş yüzeyler ile dikkat çeker. Başarır'ın seramiklerinde, el yapımı tekniklerin yanı sıra, farklı pişirme yöntemleri ve glazür uygulamaları da yer almaktadır. Bu teknikler, eserlerin estetik değerini artırırken aynı zamanda işlevselliğini de sağlamaktadır. Sanatçı, doğadan ilham alarak oluşturduğu formlar ve renk paletleri ile izleyicilere duygusal bir deneyim sunmayı amaçlar. Eserlerinde genellikle organik formlar ve doğal motifler öne çıkmaktadır. (http-18).



Görsel 14. Bingöl Başarır'a “Renkli Çamur Pano” ait bir çalışma

Bu, onun sanatının doğayla olan bağlantısını ve çevresine duyduğu saygıyı yansıtır. Bingöl Başarır, seramik sanatını bir ifade aracı olarak kullanarak hem geleneksel hem de çağdaş unsurları bir araya getirerek özgün ve etkileyici eserler üretmektedir. Sanatçının çalışmaları, seramik sanatının sınırlarını zorlayarak yeni bir estetik anlayış geliştirmeye yönelik bir çaba olarak değerlendirilebilir. Bingöl Başarır, seramiği sadece bir malzeme olarak değil, aynı zamanda bir ifade aracı olarak görmekte ve bu bağlamda eserlerini yaratmaktadır(http-19).



Görsel 15. Bingül Başarır'a "Hitit Selam-Mavi" ait bir çalışma

Onun için seramik, bir hikâye anlatma biçimidir. İzleyicilere duygusal bir deneyim sunmayı, onları düşünmeye ve hissetmeye teşvik etmeyi amaçlar. Bu nedenle, eserleri sadece görsel bir estetik sunmakla kalmaz, aynı zamanda derin bir anlam ve duygu taşımaktadır. İzmir'deki atölyesinde çalışmalarını sürdüren Başarır, gelecekte daha iyi eserler üretmeyi hedefliyor. Ayrıca genç sanatçıları yetiştirmeye devam ederek, yeni yetişen seramik sanatçılarının bakış açılarını genişleterek onları farklı eserler üretmeye teşvik etmeyi amaçlamaktadır (Çevik, D. 2015).

Sonuç

Çamur bileşenlerinin oluşturulmasında kullanılan gerekli malzemeler göz önünde bulundurulmuştur. Yapılan araştırmalar sonucunda, bu çalışmaların M.Ö. dönemlerden başlayıp geliştirilerek günümüze kadar geldiği saptanmıştır. Renkli oksit katkılı seramik bileşenlerinin sanat alanında ve ticari ürünlerde kullanılmasının, seramikçiler için önemli bir etkisi vardır. İstenilen renk tonlarının elde edilebilmesi ve güvenilir renk paletlerinin oluşturulması, seramik sanatçıları için yeni bir alan açmıştır. Ayrıca, "earthenware" çamurdan porselene kadar her türlü bileşim ve alanda üretimin yapılmasına olanak sağlamıştır. Daha önce renkli bileşen elde etmiş ve bu tekniklerle çalışmış sanatçıların eserleri incelendiğinde, çok önemli işlerin ortaya çıktığı gözlemlenmiştir. Özellikle İngiliz sanatçılar Dorothy Feibleman ve Marion Gaunce gibi sanatçılar porselen kullanmışlardır. Japon sanatçı Ito Sekisui V ise kırmızı çamur üzerine renklendirme tekniklerini kullanmıştır. Tercih edilen malzemelerde yapılan değişiklikler ve farklı oksit eklemeleriyle çeşitli çamur bileşimleri elde edilmiş ve kullanım alanlarında yaygınlık kazanmıştır. Seramik bileşimlerin maliyetli olduğu ve yüksek derecede pişirme gerektirdiği düşünüldüğünde, ülkemizdeki sanatçıların bu teknikle yapılan işlerine nadiren rastlanmaktadır. Özellikle Bingül Başarır gibi, bu tür denemelerle malzemelerin özelliklerini keşfetmeye ve kullanım alanlarını genişletmeye çalışmışlardır. Toz haline getirilen maddelerle oksitlerin bir araya getirilmesi, genellikle yeni bir materyal oluşturma sürecinde önemli bir adım atılmaktadır. Dolayısıyla, sanatçının bu malzemeleri

homojen bir şekilde karıştırması ve işlemesi gerekmektedir. Karıştırıcıların veya değirmenlerin kullanılması, bu süreci daha etkili ve verimli hale getirirken istenilen sonuçların elde edilmesine de katkı sağlamaktadır. Bu şekilde, sanatçılar yenilikçi ve özgün çalışmalarıyla malzeme bilimine ve sanat dünyasına değerli katkılarda bulunmuşlardır. Bu çalışmaların araştırılması ve görsel örneklerle sunulması, gelecek nesillere kaynak olacak şekilde incelenmiş ve bu örnekler doğrultusunda makale hazırlanmıştır. Yapılan araştırmalar doğrultusunda kullanılan hammaddelerin, seramik malzemelerin farklılıklarından ortaya çıkan seramik çalışmalarının sanatçılar üzerinden örnekleri verilmiştir. Bu örnekler doğrultusunda bu tür çalışmalar oluşturacak sanatçıların nasıl yol izleyeceği hususunda bu araştırmanın yol gösterici olacağı araştırılmıştır. Bu makalenin gelecek kuşaklara araştırmaları konusunda yardımcı olması düşünülmektedir. Bu araştırmaların ve çalışmaların, gelecek nesil sanatçılara rehberlik ederek seramik sanatının sınırlarını genişletmelerine yardımcı olacağına inanıyorum. Malzeme bilimiyle sanatın bulunduğu noktada, sanatçılar yeni materyallerin potansiyelini keşfetmeye devam edeceklerdir. Dolayısıyla seramik sanatının zenginliğini ve gelecekteki potansiyelini vurgulayan önemli bir kaynaktır. Ayrıca, seramik sanatının tarihine ışık tutarak sanatçıların malzeme seçimlerini ve teknik yaklaşımlarını daha iyi anlamamıza olanak sağlamaktadır. Özellikle renkli oksit katkılı seramik bileşenlerinin kullanımının sanat sahnesinde nasıl bir dönüşüm yarattığını görmek, gelecek nesillerdeki sanatçılar için ilgi çekici ve bu yönde ilerlemeleri için bu araştırma kaynak niteliğinde olmaktadır. Bu yenilikçi yaklaşımların, sanatçıların eserlerine ne tür bir derinlik ve zenginlik kattığını gözlemlemek, seramik sanatının evrimini anlamamıza yardımcı olmaktadır. Türkiye'deki seramik sanatının nadiren bu teknikleri kullanması, kültürel farklılıkların ve yerel malzeme tercihlerinin sanat üzerindeki etkilerini açıkça göstermektedir. Geleneksel malzemelerin sınırlarını zorlayarak yeni yollar keşfetmek, seramik sanatının geleceği açısından umut verici bir gelişme olarak değerlendirilebilir. Sanatçıların malzeme bilimine olan ilgisi ve bu alanda yaptıkları çalışmalar, seramik sanatının sadece sanatsal bir ifade aracı olmanın ötesine geçtiğini göstermektedir. Yaratıcı süreçte kullanılan malzemelerin ve tekniklerin sanat eserlerine nasıl yansıdığını anlamak, sanatın evrensel dili üzerine derinlemesine düşünmemize olanak sağlamaktadır. Dolayısıyla, seramik sanatta renkli seramik çamur tarihini ve tekniklerini inceleyen bu tür yazılar, sanatçıları ve araştırmacıları ileriye taşıyacak önemli bir kaynak niteliği taşımaktadır. Gelecek kuşakların, bu alandaki çalışmaları inceleyerek ve yenilikçi yaklaşımlar geliştirerek seramik sanatını ileriye taşıyacağına inanıyorum.

Kaynaklar

- Arcasoy Ateş, & Başkırkan, H. (2019). *"Seramik Teknolojisi"* İstanbul: Literatür Yayıncılık .
- Arcasoy, A., Başkırkan, H. Seramik teknolojisi. İstanbul: Umut Matbaacılık Sanayi ve Ticaret Ltd. Şti. Türkiye Seramik Federasyonu desteğiyle basılmıştır literatür yayınları:830 2019.
- Ayta, T. (1976). *Toprak Sanatında Dekoratif Uygulama Yöntemleri* İstanbul.
- Barnes, S. (2018, September 28). Ceramicist carves into pottery to reveal unexpected layers of color underneath. My Modern Met. <https://mymodernmet.com/ceramic-carving-forest-ceramic-company/>
- Belger Arts. n.d. (2011). Sean Forest Roberts. <https://belgerarts.org/sean-roberts>
- Bonhams. (n.d.). Marian Gaunce (British, 1945-2019) two vessels, circa 1985. Bonhams. Retrieved November 6, 2024, from <https://www.bonhams.com/auction/28483/lot/228/marian-gaunce-british-1945-2019-two-vessels-circa-1985/>
- Çevik, Derya. (2015) *"Bingöl Başarır'ın Çağdaş Türk Seramik Sanatındaki Yeri"* (Yüksek Lisans Tezi), Isparta Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü

- Çobanlı, Z. (1996). *"Seramik Astarları"* Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları.
- Faulkner, R. (1995). *Japanese studio Crafts: Tradition and the Avant-garde*. University of Pennsylvania Press. https://www.google.com.tr/books/edition/_/zdLJONZpd74C?hl=tr&gbpv=1&pg=PA20&dq=Ito+Sekisui+V
- Godden, A. G. (1980). *"British Pottery and Porcelain"* London: Barrie&Jenkins Ltd.
- Harvey, D. (1982). *"Imaginative Pottery"* London: A&C Block Publishers Ltd, London.
- Harvey, D. (1983). *"Imaginative Pottery"* London: A&C Block Publishers Ltd,
- Huang, H., Yu, Y. (2019). Visual Beauty of Colors and ceramic art design. In Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 334: 4th International Conference on Humanities
- Ion, R.-M., Fierascu, R.-C., Teodorescu, S., Fierascu, I., Bunghez, I.-R., Turcanu-Carutiu, D., & Ion, M.- L. (2016) Ceramic materials based on clay minerals in cultural heritage study. In Ceramics in cultural heritage research
- Karasu, B., Yüksel, G., & Uysal, N. The Recent Developments in Ceramic Glazes. Eskişehir Teknik Üniversitesi, Mühendislik Fakültesi, Malzeme Bilimi ve Mühendisliği Bölümü, Eskişehir. s.20-25 <https://www.ceramicTurkey.org/post/the-recent-developments-in-ceramic-glazes>
- Ion, R.-M., Fierascu, R.-C., Teodorescu, S., Fierascu, I., Bunghez, L.-R., Turcanu-Carutiu, D., & Lon, M.-L. (2016). Ceramic materials based on clay minerals in Heritage study. Journal adı e-ISSN: e-ISSN 978-954-51-2259-3s.162
- Molva, S. (1993). Bingül Başarır ile söyleşi. *Mimarlar Odası İzmir Şubesi*, 1993(2), 40-45. <https://egemimarlik.org/tum-sayilar/8>
- Pitelka, V. (2021). Colored clay techniques. <https://www.vincepitelka.com/wp-content/uploads/2021/06/Colored-Clay-Techniques.pdf>
- Roberts, F. S. (2018). Sean Roberts. <https://www.orcaslandpottery.com/seanroberts>
- Science, Management and Education Technology Atlantis Press. (s. 826-827).
- Tepebaşı Belediyesi. (2016). 10. Uluslararası Eskişehir Pişmiş Toprak Sempozyumu bildiriler kitabı. Eskişehir: Tepebaşı Belediyesi Yayınları.
- Uzuner, O. (1998). *Seramik Çamurların Renklendirilmesi ve Renkli Seramik Çamurları ile Şekillendirme Aşamasında Yapılan Dekor Yöntemleri* Sanatta Yeterlik Tezi, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
- Uzuner, O., (1998). *"Seramik Çamurların Renklendirilmesi ve Renkli Seramik Çamurları ile Şekillendirme Aşamasında Yapılan Dekor Yöntemleri"* (Sanatta Yeterlik Tezi) Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Warren, L. (2020). Smooth lines. Ratbag Studios. <https://ratbagstudios.com/wp-content/uploads/2020/11/smooth-lines-article.pdf>
- Zhang, Z., & Wei, P. (2024) The Beauty of clay: Exploring Contemporary ceramic art as an Aesthetics Medium in Education. *Comunicar*, 32,78 , s.67-81.

Görsel ve İnternet Kaynakça

http-1. <https://www.msxlabs.org/forum/sanat/254048-el-sanatlari-canak-comlek.html#ixzz6juQwxQsT> (Erişim tarihi: 12.03.2024)

http-2. <https://avys.omu.edu.tr/storage/app/public/kasim.oyarcin/135140/Ders%204.pdf> (Erişim tarihi: 12.03.2024)

http-3. https://www.britishmuseum.org/collection/object/G_1945-0927-1 (Erişim tarihi: 15.03.2024)

http-4. <https://belgerarts.org/sean-roberts> (Erişim tarihi: 15.03.2023)

http-5 <https://www.mutualart.com/Artist/Marian-Gaunce/CEA2F4955AB8FBE4/Biography> (Erişim tarihi: 15.03.2024)

http-6. <https://www.artpeoplegallery.com/multi-layered-ceramics-by-sean-forest-roberts> <https://mymodernmet.com/ceramic-carving-forest-ceramic-company/> (Erişim tarihi: 15.03.2024)

http-7 <http://collections.vam.ac.uk/item/O19330/vase-gaunce-marian> (Erişim tarihi: 18.03.2024)

http-8 <https://www.mobilia-gallery.com/artists/dorothy-feibleman/> (Erişim tarihi: 18.04.2024)

http-9. <https://www.cottoneauctions.com/lots/49274/dorothy-feibleman-american-b-1951-millefiore-design-bowl> (Erişim tarihi: 19.04.2023)

http-10. <http://collections.vam.ac.uk/item/O19330/vase-gaunce-marian/> (Erişim tarihi: 22.04.2024)

http-11 <https://dorothyfeibleman.blogspot.com/> (Erişim tarihi: 22.04.2024)

http-12 <http://www.e-yakimono.net/html/ito-sekisui-v.html> (Erişim tarihi: 24.04.2024)

http-13. <https://www.artnet.com/artists/ito-sekisui/> (Erişim tarihi: 24.04.2024)

http-14 <https://www.onishigallery.com/artists/32-ito-sekisui-v/biography/> (Erişim tarihi: 25.04.2024)

http-15 https://www.galleryjapan.com/locale/en_US/artist/381/ (Erişim tarihi: 25.04.2023)

http-16 <http://www.e-yakimono.net/html/ito-sekisui-v.html> (Erişim tarihi: 25.06.2024)

http-17. <https://www.nippon.com/en/guide-to-japan/b08505/> (Erişim tarihi: 26.06.2024)

http-18 <https://pismistoprak.tepebasi.bel.tr/sanaticilardetay.asp?id1=63> (Erişim tarihi: 28.06.2024)

http-19 https://tr.wikipedia.org/wiki/Bing%C3%BCl_Ba%C5%9Far%C4%B1r (Erişim tarihi: 28.06.2024)

Klasik Gitar İcrasında Kadın: Begül Erhan Örneği

Women in Classical Guitar Performance: Begul Erhan Sample

Atabey Aykar, Doktora Öğrencisi / Doctorate Student &

Prof. Dr. Mümtaz Hakan Sakar / Professor, PhD

Dokuz Eylül Üniversitesi, Dokuz Eylul University

Özet

Bu çalışma herhangi bir müzik okulu okumadan özengen gitar eğitiminden konser gitaristliğine uzanan-Türk Klasik gitar dünyasının öne çıkan kadın isimlerinden biri olan- Begül Erhan'ı odak noktasına koyan bir araştırmadır. O'nun ailesi, sosyal çevresi ve kişisel kimliğinden yola çıkarak müzikal kimliğini nasıl oluşturduğu? gitarist olma yolunda aştığı zorluklar, performansa yönelik müzikal analizleri, müzikal performansı ve konserleri, albüm yapma sürecinde karşılaştığı engeller toplumsal cinsiyet perspektifinden ele alınarak çözümlenmeye çalışılmıştır. Begül Erhan'ın erkek egemen gitar dünyasında bir kadın olarak sesini duyurması, kadın temalı toplumsal farkındalık projelerinin bir destekçisi olması bir kadın olarak klasik gitarın ulusal ve uluslararası tanıtımında bir misyon edinmiş olması gibi davranışları sosyal medya, yazılı basın ve yaptığım görüşmelerde elde ettiğim veriler ve toplumsal cinsiyet temelli yaklaşımlar aracılığıyla analiz edilmiş, bu bağlamda O'nun ve çevresinin kendisini nasıl bir yerde konumlandığı toplumsal cinsiyet değer yargıları içinde cinsiyet eşitliği ve toplumsal farkındalık meselelerine bakışı ve eylemleri anlaşılmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Toplumsal cinsiyet, Klasik gitar icrası, Kadın

Abstract

This study puts Begül Erhan, one of the prominent women figures of the Turkish Classical guitar world, who has released Turkey's first female classical guitar solo album, which ranges from ozengen guitar education to concert guitarist without studying any music school, into the focus. How did he form his musical identity based on his family, social environment and personal identity in the study? Her personality and reflection on her music, the difficulties she overcame on the way to becoming a guitarist and choosing music as a profession, her musical analyses for performance, musical performance and concerts, the obstacles she faced in the process of making albums, the sexist attitudes she encountered on Anatolian tours and Eastern tours, the preparation process before musical performance, opinions and practices about the guitar and other instruments were tried to be solved by considering from a gender perspective. Begül Erhan's voice as a woman in the male-dominated guitar world, being a supporter of women-themed social awareness projects, her behavior as a woman, having a mission in the national and international promotion of classical guitar, have been analyzed through social media, print media and data I have obtained in interviews and gender-based approaches, and in this context, it has been tried to understand how She and her environment position herself in a place.

Keywords: Gender, Classical guitar, Classical guitar performance, Women

Giriş

Klasik gitar icrasında kadınların rolü, toplumsal cinsiyet perspektifinden bakıldığında, müzik dünyasında cinsiyet eşitliği mücadelesinin bir yansıması olarak görülür. Müzik tarihi boyunca klasik müzik sahnesi, genellikle erkek sanatçılar tarafından domine edilmiş ve kadınlar bu alanda yeterince temsil edilmemiştir. Bu durum, klasik gitar icrasında da kendini göstermiş, kadın sanatçıların ön plana çıkması uzun yıllar almıştır. Toplumsal cinsiyet normları, kadınların sanatsal ifadelerini ve müzik kariyerlerini şekillendirmede önemli bir rol oynamıştır. Geleneksel olarak, erkeklerin daha fazla desteklendiği ve teşvik edildiği müzik eğitimi ortamları, kadınların yeteneklerini sergileme fırsatlarını kısıtlamıştır. Bu bağlamda, kadın klasik gitaristlerin varlığı, sadece müzikal yeteneklerinin bir göstergesi olmaktan ziyade, aynı zamanda toplumsal cinsiyet kalıplarına karşı verilen bir mücadeleyi de simgelemektedir.

Son yıllarda, ülkemiz dahil tüm dünyada kadın klasik gitaristler giderek daha fazla tanınmakta ve takdir edilmektedir. Bu değişim, hem toplumsal cinsiyet eşitliği bilincinin artması hem de kadın sanatçıların kararlılığı sayesinde gerçekleşmiştir. Kadınların klasik gitar sahnesindeki yükselişi, genç kızlara ilham vermekte ve müzik dünyasında daha kapsayıcı ve eşitlikçi bir ortamın oluşmasına katkıda bulunmaktadır.

Bu çalışma klasik gitar icrasında kadını toplumsal cinsiyet perspektifinden ele alarak onun müzik dünyasındaki önemini vurgulaması ve bu alandaki cinsiyet eşitliği mücadelesine ışık tutmayı amaçlamasından dolayı önemlidir. Kadın sanatçıların karşılaştığı zorluklar ve elde ettikleri başarılar, sadece müzik dünyası için değil, genel olarak toplumsal cinsiyet eşitliği açısından da büyük bir öneme sahiptir.

Cinsiyet ve Toplumsal Cinsiyet

Toplumsal cinsiyet kavramı genel anlamda cinsiyet kavramı ile bağlantılıdır, ancak genetik olarak biyolojik farklılığa gönderme yapan cinsiyet kavramından farklıdır. Bhasin bu iki kavram arasındaki farkı; “cinsiyet; doğaldır, biyolojiktir, cinsel organlardaki görünür farklılıklara ve buna bağlı olarak üreme işlevindeki farklılıklara işaret eder, değişmez, her yerde aynıdır. Toplumsal cinsiyet; sosyokültürel, eril ve dişil niteliklere, davranış modellerine, rollere, sorumluluklara vs. işaret eder, değişkendir, zamana, kültüre, hatta aileye göre değişir” biçiminde ortaya koyar (Karakuş, 2007, s. 2, aktaran Yılmaz, 2010, s. 6).

“Kadın ve erkekler için toplumsal olarak doğmuş rolleri, beklentileri ve öğrenilmiş kalıpları kapsayan, kadınlar ile erkekler arasındaki farklılıkların toplumsal düzlemde kurulmuş yönlerini ele alan, bu iki cinsiyete manevi anlamlar yükleyen geniş bir kavram olan toplumsal cinsiyet kavramı, tüm dünya ülkelerinde varlığını sürdüren; bütün toplumlarda çalışma ilişkilerini ve aynı zamanda da iş ve meslek düzeyini etkileyen, kadın-erkek biyolojik farklılıklarını da kapsayan bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır” (Okan&Gül, 2021, s.198).

Toplum kadın ve erkeğe farklı görevler ve beklentiler yükler cinsiyet rolleri kadın ve erkeğin toplum tarafından öğretilen ve beklenen davranışlarını belirler. Kadınların doğal özellikleri, aile içi yetiştirme ve bakım hizmetleri gibi sosyal rollerle şekillenir, bu da onları sosyal alandan uzaklaştırır (Sakar, 2007, s. 54).

Kısaca özetleyecek olursak cinsiyet insanları ve diğer canlıları fizyolojik ve genetik özelliklerine göre sınıflandıran (insanlar için; erkek-kadın, diğer canlılar için; erkek, dişi) biyolojik bir kavram iken, toplumsal cinsiyet toplumun kültürel öğeleri ile şekillenen ve bu iki cinse yüklenen normlar ve değerler bütünü ifade eder.

Toplumsal Cinsiyet ve Kadının Rolü

Toplum genellikle kadına ilk olarak annelik, eşlik ve ev işleri gibi roller yükler, bu da kadının zarif kibar ve duygusal olması gerektiği algısını oluşturur. Ayrıca, kadının hırslı ve kaba davranması genellikle erkeksi olarak görülür. C. Oppong ve K.A. bu rolleri annelik, eşlik, ev işleri, akrabalık ilişkileri, mesleki yaşam, toplumsal kalıtım ve bireysel gelişim olmak üzere yedi başlık altında inceler (Aktaran Eken, 2005:23; Yılmaz, 2010, s.11).

Kadına, toplumun öngördüğü rollerin uzantısı olan öğretmenlik, hemşirelik hasta bakıcılık gibi meslekler uygun görülmuş, geleneksel roller kadını yalnızca ev içinde görevlerine odaklanmış olsa da modern toplumlarda bu durum değişmektedir. Kadınlar iş hayatına girdikçe erkeklerin ev ekonomisindeki baskın rolü zayıflar. Çünkü tek bir gelir kaynağı ailenin geçimini sağlamakta yeterli olmamaktadır. Dolayısıyla kadın ekonomik özgürlüğünü kazandıkça evde daha fazla söz sahibi olur. Kadının iş hayatına katılımıyla birlikte erkekler de ev ve çocuk bakımına daha fazla dahil olmaya başlarlar. Ancak, erkekler ev işlerine katkıda bulunsalar da, bu işlerin büyük bir kısmı yine kadınlar tarafından üstlenilir (Yılmaz, 2010, s.12).

Feminizm ve Cinsiyet Eşitliği

Robert Sözlüğü'nde feminizm, kadınların toplum içindeki rolünü ve haklarını genişletmeye yönelik bir doktrin olarak tanımlanmaktadır. Bu terim, Latince kadın anlamına gelen "femine" kelimesinden türetilmiştir. Feminizm 1837'den sonra Fransızca'ya "feme" kelimesinden türetilerek girmiş, 1890'larda ise İngilizce'ye "womanism" (kadıncık) olarak dahil olmuştur (Sevim, 2005: 7, aktaran İrtan, 2019, s. 20).

Feminizmin ortaya çıkışı kadınların toplumsal ekonomik ve siyasi haklar için mücadele etmeye başladıkları 18. yüzyıla dayanır. Bu dönem, Aydınlanma Çağı'nın etkisiyle bireysel haklar ve özgürlükler konusunda artan farkındalığının bir sonucudur. Özellikle Mary Wollstonecraft'ın yayımlanan "Kadın Haklarının Gerekçelendirmesi" (A Vindication of the Rights of Women) eseri kadınların eğitim ve eşitlik taleplerini dile getiren önemli bir belgedir (Taşaltı, 2017, s.12).

Birinci Dalga Feminizm, kadınların erkeklerle hukuki olarak eşit olmasına zemin hazırlamışken, üzerine inşa edilen "İkinci Dalga Feminizm" sosyal ve ekonomik haklar ekseninde şekillenmiştir. 1960 ile 1980 yılları arasında aktif olan bu dönemde temel parametrelerini belirleyen İkinci Dalga Feminizm'in en önemli tartışma konularından biri kadınların özgürleşmesiydi (Collins, 1986: 165, aktaran Durutürk, 2018, s.76).

Feminizm cinsiyete dayalı ayrımcılığı reddederek cinsiyet eşitliği kavramına vurgu yapar. Dolayısıyla "Birinci ve İkinci Dalga Feminizm" kadınların oy, eğitim, mülkiyet ve temel sivil hakları kazanmasını, hukuki ve siyasi eşitliği elde etmesini, sosyal ve ekonomik alanda özgürleşmesini, kamusal alanda görünürlüğünü ve cinsiyet rollerinin sorgulanması gibi konularda onların toplumsal statüsünü iyileştirmeyi amaçlar.

Kimlik ve Kişisel Kimlik

Kimlik kavramı toplumun sosyal sisteminin en temel ve en önemli kökenini teşkil etmektedir. Kimlik, bireylerin gerek kültürel gerekse yaşadıkları çevrelerdeki sosyal konum ve statülerinin karşılığı olan çok boyutlu, inanç, tutum, değer yargıları gibi yaşam biçimini sembolize eden bir kapsamın alt başlığıdır. (Güvenç 1993:3, aktaran Yıldız, 2007, s. 9-10).

Kimliğin içinde barındırdığı bütünleşme ve farklılık, insanın varoluşsal eğilimidir.

Kimliğin temel bileşenlerinden aidiyet duygusu “biz”in tanımlanmasında ortak noktaları belirlerken, diğer yandan ‘bizim’ dışımızdakileri yani ötekileri de belirler (Taşaltı, 2017, s.1).

Kişisel kimlik, benlik (self) terimiyle ifade edilir. En genel anlamıyla, kendini diğer herkesten ve her şeyden farklı, benzersiz bir bütünlük olarak hissetmesi ve bu farkındalığa sahip olması ve benlik kavramını tanımlar (Budak, 2003:123 aktaran Sakar, 2007 s. 23).

Yukarıdaki tanımlardan da anlaşılacağı üzere kişisel kimlik bireyin kendini nasıl tanımladığını ve bu tanımın onu yaşamı ve davranışları üzerindeki etkilerini ifade eden geniş ve çok yönlü bir kavramdır. Bu kavram bireyin kendine özgü özelliklerini değerlerini inançlarını deneyimlerini ve geçmişini içerir. Kişisel kimlik, bireyin kendini diğer insanlardan ve her şeyden farklı, benzersiz bir bütün olarak hissetmesini ve bu farkındalığa sahip olmasını kapsar. Aynı zamanda, bireyin toplumsal ve kültürel bağlamında şekillenir; aile, arkadaşlar, toplum ve kültür gibi faktörler bireyin kimlik algısını önemli ölçüde etkiler.

Kültürel Kimlik ve Etnisite

Kültürel kimlik toplulukları birbirinden ayıran ve biz ile onlar arasındaki farkı belirleyen unsurların bir toplamı olarak değerlendirilir. Kültürel kimlik, bireylerin belirli bir topluluğa aidiyet hissini ifade eder. Bu kimlik din, etnik köken, ulus, ideoloji, yaşam tarzı ve cinsiyet gibi temel esaslara göre şekillenen kimlikler arasındaki ayrışma sürecine dayanır. Kültürel farklılıkların temelinde, verili ya da bağlamsal olarak elde edilen kimlikler, belirli grupların oluşmasında rol oynar ve bu, toplulukların kendilerini tanımlama ve diğerlerinden ayırma biçimlerinin bir yansımasıdır (Sakar, 2007, s. 34).

Smith’e göre de etnisite (ethnie), günümüz modern uluslarının temelini oluşturan bir yapıdır fakat bu yapı ekonomik bir birlik birleşik iş bölümü ve ortak yasal haklar etrafında çerçevelenmiş bir ortak yönetim gibi özelliklerden yoksundur. (Smith, 2002:57 aktaran Deveci, 2015, s. 27).

Kültürel kimlik ve etnisite kavramları birbirini tamamlayıcı ve birbirinden ayrılmaz iki kavramdır. Kültürel kimlik, bireyin kendisini bir topluluğa ait hissetmesini sağlarken, etnisite, bu topluluğun belirli özelliklere dayanarak bir araya gelişini ifade eder. Her iki kavram da bireylerin kendilerini tanımlamasında ve toplumsal ilişkilerde önemli bir rol oynar.

Özengen Eğitimden Konser Gitaristliğine

Bu çalışma Begül Erhan’ın erkek egemen klasik gitar dünyasında bir kadın olarak nasıl yer bulduğunu müzikal kimliğinin oluşmasında -aile okul ve yaşam çevresinden başlayarak- çevrenin etkilerini, klasik müzik ve gitara dair yaptığı çalışmalar doğrultusunda müzikal kimliğinin nasıl şekillendiğini anlamak amacıyla toplumun kadın müzisyenlere bakış açısını toplumsal cinsiyet ve toplumun değer yargıları perspektifinden ele alır.

Yetişme

Begül Erhan nezh bir aile ortamında yetişir. İçerisinde sosyal imkanların olduğu güvenli bir sitede oturur. Zira okuduğu okulda bu sitenin içindedir, annesi ve babasının sitede açılan Türk halk müziği kursuna giderler. Annesi bu kursta korist babası ise bendir çalmaktadır. Babası evde klasik müzik dinlemeyi sever eve klasik müzik CD’leri alır.

Begül Erhan’ın müziğe ve klasik müziğe duyduğu ilginin başında O’nu çocukluk

yıllarında ailesinin müzikle iç içe olan yaşamının ve ev ortamının önemli bir rol oynadığını söyleyebiliriz. Babasının bendir çalması ve annesinin koroda yer alması Begül Erhan'ın müzikle tanışması ve bu alana ilgi duymasında etkili bir etmen olarak görünmektedir.

Erhan'ın Gitar ile tanışması altıncı sınıfta müzik öğretmeninin açtığı gitar kursuyla başlar. Öğretmeni ayrılana kadar bu kursa devam eder.

Begül Erhan'ın gitara başlamasında okulun sağladığı imkanlar ve ailenin destekleyici tutumu belirleyici bir etken olarak görülmektedir. Bu destekleyici ortam Begül Erhan'ın müziğe olan ilgisini sürdürmesi ve geliştirmesi açısından önemlidir. Ailesinin başlangıçta olan bu desteği Begül Erhan'ın yeteneklerini keşfetmesini ve geliştirmesini sağlarken aynı zamanda toplumsal cinsiyet kalıplarını kırmasına da olanak sağladığı söylenebilir.

Gitarla Tanışma

Gitar Kursunda popüler gitar öğrenmeye başlayan Begül Erhan gitarı çok sever ve çok çalışır ve yanlış teknikle çalışması sonucu bileğini sakatlar.

Begül Erhan yanlış teknikle çalışması ve kendini sakatlama noktasına gelmesini bir gitarist olarak şöyle yorumlaya bilirim; bir gitarist sakatlanacak kadar çalışıyorsa bu onun gitarı çok sevildiğini gösterir ve acı vermesine rağmen çalışmaya devam ediyorsa sevginin yanında azim ve kararlılık gibi kişilik özelliklerinin o gitaristte olduğu söylenebilir.

Begül Erhan İlk öğretim sekizinci sınıfa geldiğinde ailesine güzel sanatlar lisesine gitmek istediğini söyler. (Öğretmeniyle sınava hazırlanmaya bile başlamıştır). Ailesi bu duruma sıcak bakmaz “aç mı kalacaksın hobi olarak yaparsın”, “Anadolu lisesine giremezsen o zaman denersin” şeklinde söylemlerde bulunurlar. Ailesinin bu yaklaşımı sonucunda isteği kırılır ve bu düşüncesinden vazgeçer.

Ailesi onun müzik eğitimine olan ilgisine olumsuz yanıt vererek onu daha güvenli olarak kabul edilen mesleklere yönlendirmiştir. Bu kadınların toplumda genellikle daha geleneksel ve kadınsı olarak kabul edilen meslekleri tercih etmeleri beklenen bir cinsiyet normudur. Begül Erhan'ın ailesi onun müzikal yeteneklerini değerlendirme yerine toplumsal cinsiyet rollerine uygun bir meslek seçimine teşvik etmiştir.

Dedesi de zamanında annesine karşı benzer bir tutum sergilemiştir. Annesi de gitar kursuna gitmek istediğinde “kızın sen gidemezsin” diyerek çok istediği gitar kursuna göndermemiştir. “Kızın sen gidemezsin” şeklindeki ifade kız çocuklarının belirli aktiviteler veya hobilerle uğraşmasının uygun olmadığına dair toplumsal cinsiyet rollerini ve stereotiplerini yansıtır. Dolayısıyla toplumda kadına ve erkeğe uygun görülen farklı aktiviteler ve meslekler vardır ve bu tür ifadeler toplumsal cinsiyet ayrımını pekiştirir. Ayrıca kadının müziği meslek olarak edinmesi toplumsal cinsiyet açısından bakıldığında kadına uygun görülmez çünkü müzisyenlik ataeril aile yapısında sosyokültürel ve ekonomik hayatı sürdürecektir bir meslek olarak yetersiz ve değersiz görülür bu durum kadın erkek arasındaki eşitsizliği pekiştirir.

Sınava girmekten vazgeçen Begül Erhan sonrasında Kırıkkale Anadolu Lisesini kazanır ve orada okur. Lise hayatı boyunca gitardan uzak durur ve tamamen unuttur. Ama gitar hep aklındadır ilköğretim yıllarında hocasının verdiği klasik gitar metodundan metodun yazarına ulaşır derslere başlar hem üniversite hem klasik gitar derslerini bir arada yürütür. “Üniversitenin vize ve final dönemlerinde bile kursunu aksatmaz.

Begül Erhan lise yıllarında gitardan tamamen uzak kalsa da klasik gitar olan ilgisini kaybetmemiştir bu süreçte onun çalışkanlık, azim ve kararlılık gösterdiği açıktır. Toplumsal

cinsiyet normları genellikle çalışkanlık, azim ve kararlılığı erkeklere atfeder ancak Begül Erhan'ın hikayesi toplumsal cinsiyet rollerine meydan okuyarak azim kararlılık ve disiplin gibi özelliklerin cinsiyete bağlı olmadığını ve bu özelliklerin kadınlarda da güçlü bir şekilde var olabileceğini göstermektedir.

Klasik gitara başlayalı üç sene olmuştur bu süreçte hocası onu bir çırak gibi yetiştirir. Hocası kendisini derslerine dahil ederek öğrencilerin sıkıntılarını nasıl aşacaklarını, hangi teknik sorunlara dikkat etmeleri gerektiğini ve bu sorunları nasıl çözeceklerini Begül Erhan'a gösterir. Böylece öğrenme-öğretme yöntemlerini birebir hocasının yanında öğrenir.

Begül Erhan'ın hocası tarafından kendisine hem müzikal hem de öğretim becerileri kazandırılması, toplumsal cinsiyet eşitliğinin sağlandığı ortamlarda kadınların da erkekler kadar başarılı olabileceğini ve müzik eğitiminde önemli rol modeller haline gelebileceğini göstermektedir.

Küçüklüğünden beri öğretmen veya konser veren bir müzisyen olmayı isteyen Begül Erhan. İki isteğini de gerçekleştirir. Çocukları çok sever onlarla çok iyi anlaşır. İngilizcesi de iyi olduğundan pedagoji, müzik eğitimi ve performans sanatçılığı ile ilgili İngilizce makaleler ve dergiler okuyarak kendini geliştirir. Haftalık olarak mailine bu e-dergiler hala gelmektedir.

Konser Gitaristliğine Doğru

Türkiye Gitar Buluşmaları, Bilkent Gitar Günleri ve Master Class etkinliklerine katılan Begül Erhan katıldığı etkinliklerde teknik üzerine çalışır notlar alır. Ancak katıldığı benzer etkinliklerde kadın gitaristlerin sayısının çok az olduğunu da farkındadır.

Etkinliklerde kadın gitaristlerin sayısının azlığı müzik alanında kadınların yeterince temsil edilmediğinin ve bir göstergesidir. Begül Erhan'ın etkinliklerde aldığı notları inceleyip teknik çalışmalar yapması kadınların da müzik alanında entelektüel ve teknik kapasiteye sahip olduklarını kanıtlar. Ancak kadın gitaristlerin sayısının azlığı cinsiyet eşitsizliğinin, toplumsal cinsiyet normlarının ve engellerinin bu alanda hala var olduğunu göstermektedir.

Konser Gitaristi Olmak; Sahneye İlk Çıkış

İlk konserini klasik gitara başladıktan kısa bir süre sonra 2010 yılında Dikmen Kız Lisesi'nin mezuniyet töreninde verir. Ancak Gölbaşı'nda bir okulun şiiir gecesinde verdiği konser O'nun sahne performansı açısından dikkat çekicidir. Gölbaşı'ndaki konserde çocuğuyla gelenler bebek sesleri ve ağlamalar olsa da bunlar Begül için engel teşkil etmez. Sahneye çıkar ve tüm dikkatini vererek 20 dakika boyunca çalar.

İlk konserini klasik gitara başladıktan kısa bir süre içinde vermesi kadınların da gerek fiziksel yetenek beceri teknik anlamda erkeklerin gerisinde olmadığını bir göstergesidir. Dikkat dağıtıcı unsurlara rağmen performans sergileme konusundaki tutumu, kadınların genellikle duygusal zorluklarla başa çıkamayacağı ve sahne gibi stresli ortamlarda başarılı olamayacağı yönündeki cinsiyetçi tutumlarla örtüşmez.

Kadın Burada Gelip Konser Veremez

Anadolu'da gitar resitalleri düzenlemeyi planlayan Begül Erhan konser vermeyi planladığı bir şehrin il özel idaresinin kültür birimini aradığında il kültür birimindeki kadın ile aralarında şöyle bir konuşma geçer;

Begül "İyi günler, Biz Kültür Bakanlığı'nın Gençdes Projesi kapsamında konser yapmayı

düşünüyoruz.

- Kadın, “ne konseri diye” sorar.

-Begül “gitar resitali” diye yanıtlar.

-Kadın, “gitar neyi”?.

-Begül “resital işte, Begül Erhan” der.

-Kadın, “Ne kadın mı? Kadın buraya gelip de konser veremez, tek başına gelip de burada gece kalamaz” diye ekler.

Yukarıdaki geçen diyalog ataerkil toplumlarda kadına bakış açısını ve özellikle kadın müzisyenlere yönelik önyargıları net bir şekilde yansıtır. Bu durumun altında yatan etmen ataerkil yapıda kadınların korunması gereken zayıf varlıklar olarak görünmesidir. Bu ve benzeri tutumlar kadınların kamusal alanda serbestçe hareket etmesini ve kendi başlarına karar vermelerini kısıtlayarak onların özgürlüklerini ve bağımsızlıklarını sınırlar. Bu durum ataerkil bir yapının ve kadını ikincil konuma indirgeyen özcü düşünce ve önyargıların bir yansımasıdır. Ayrıca bu diyalog kadın müzisyenlerin karşılaştıkları zorlukların ve cinsiyet eşitsizliğinin sanatta bile ne kadar belirgin olduğunun bir göstergesidir.

Doğu Turnesi

Begül Erhan’ın doğu turnesi O’nun videolarını internetten izleyen bir menajerin O’nu Japon kemancı Maya Yoshida ve Vietnamlı gitarist Thu Le ile beraber konser yapmaya davet etmesiyle başlar. Özellikle kadın sanatçıların geleceğini duyduklarından izleyici sayısı çok fazladır. Doğu turnesi konserleri çok başarılı geçer ancak konserler esnasında şöyle yorumlar yapılır “ne yapıyorlar?” “ne giyiyorlar?”, bazı konserlerde kabaca laf atmalar da olur.

Öncelikle menajerin Begül Erhan’a ulaşması O’nun bir kadın olarak performansı ile dikkat çektiğini göstermektedir. Doğu illerinde yaptığı performanslar ve bunun sonucunda aldığı tepkiler toplumsal cinsiyet rollerinin sanat ve performans üzerindeki karşılıklı etkilerini açıkça gösterir. Kadın sanatçıların sahneye çıkması özellikle izleyici sayısının artmasına sebep olmuştur. Kadın sanatçıların sahneye çıkması ile izleyici sayısının artması, kıyafetleri ve görünüşleri hakkında yapılan yorumlar, kadınların yeteneklerinden ziyade görünüşleriyle değerlendirilmesi gibi cinsiyetçi bir tutum içerdiği söylenebilir. Bu durum kadınları sadece fiziksel özellikleriyle sınırlandırmakla kalmaz, kadınların cinsiyet rollerine dayalı ayrımcılığını da pekiştirir. Ayrıca yukarıda değinilen laf atma durumu da cinsiyetçi bir bakış açısının ürünüdür ve kadınları cinsiyetlerine dayalı olarak aşağılamayı amaçlar. Bu tür davranışlar kadınları sadece cinsel obje olarak tanımlar ve onları güçsüzleştirir.

Albüm Yapmak; Şunu Çalma Bunu Çal!

Hocası arkadaşları ve çevresine danışan Erhan 7 bölgeyi kapsayan türkü düzenlemelerinin olduğu bir albüm yapmaya karar verir. Bu fikirleri ile birkaç müzik şirketi ile görüşürler. Daha önceleri klasik gitar ve benzeri albümler yapan bir müzik şirketine giderler bu yapımcı pek sıcak bakmaz. Diğer bir müzik şirketi tamam der ve isteklerini sıralar; repertuar Türkiye’nin her bölgesinden olsun Kürt, Alevi motifleri olsun, müzik şirketinin istediği koşullara tamam derler. Repertuar aşamasında müzik şirketi tarafından repertuvara müdahalede bulunulur; “şu olsun, bunu çıkar, şunu çalma bunu çal” bu yaklaşım sonucu albümün bu şirketten çıkması peki mümkün görünmez bu yüzden Begül burası ile çalışmaktan vazgeçer.

Sanatçının yaratıcı sürecinde endüstriyel müdahalelerin ne kadar etkili olabileceği ve sanatçıyla müzik şirketi arasında güç dengesinin gözler önüne serilmesi bakımından yukarıdaki örnek önemlidir. Begül Erhan müzik şirketinin talepleri nedeniyle bu şirketle çalışmaktan vazgeçmiştir. Toplumsal cinsiyetçi özcü düşünce yapısına göre kadın bu durumda pasif çekingen korkak özellikler sergileyerek tüm koşulları kabul etmelidir. Fakat Begül Erhan'ın davranışı bu düşünce yapısına tamamen zıttır.

Türkiye'nin İlk Kadın Solo Klasik Gitar Albümü Geliyor

Aradıkları müzik şirketi sonunda bulunmuştur. Görüşmeler sonunda daha önce hiç tek bir kadın gitaristin solo albüm yapmadığı fark edilir. Bu bir ilk olacaktır. Karadeniz haricinde diğer tüm bölgelerden Türkü düzenlemelerini içeren albüm türlü zorluklara rağmen çıkar. Albümün kayıt süreci zorlu geçmiştir. Erhan kayıtların mali yükünü dahi üstlenir. Begül Erhan albüm sürecini düşündükçe albüm yapmanın konser vermekten onlarca kat daha zor olduğunu ifade eder.

Begül Erhan'ın albüm kayıtlarının mali yükünü üstlenmesi, kayıt stüdyosu bulma ve kayıt aşamasında karşılaştığı teknik imkansızlıklar önemli engeller arasındadır. Ancak Erhan'ın albümü Türkiye'de tek bir kadın klasik gitaristin solo albümü olması ve klasik gitar alanında kadın sanatçıların müzik endüstrisindeki görünürlüğüne temsili sebebiyle toplumsal cinsiyet eşitliği açısından önemli bir kilometre taşıdır.

Performans Öncesi Hazırlık, Heyecan ve Üstesinden Gelme

Erhan Performans öncesi konserdeymiş gibi kendini o atmosfere hazırlar; bunun için konsere bir hafta öncesinden konserin tam bir provasını yapar. Konser kıyafetini giyer, video çekimi için tripodunu hazırlar, aynı konserde olduğu gibi konsere saatinde başlar selamını verir oturur ve çalmaya başlar hata yapsa da devam eder. Çünkü konserde hata yaptığında kaydı tekrar başlatma gibi bir imkânı yoktur. Konser günü ise kendini fazla yormamaya çalışır. Eserlerin belli noktalarını işaretler işaretlediği yerler üzerinden geçer dönüş noktalarını kontrol eder, eserin tamamını çalmaz sadece kritik noktalarını çalışır. Begül Erhan konseri canlandırdığında bile heyecanlandığını ifade eder ancak heyecanın performansı olumlu yönde etkilediğini bilimsel bir çalışmaya atıfta bulunarak açıklar.

Repertuarı detaylı bir şekilde test etmesi performansı simüle etmesi onun işine olan mükemmeliyetçi yaklaşımının bir göstergesidir. Bu durum kadın sanatçıların işlerinde genellikle daha fazla özen göstermelerinin beklendiği bir gerçeği yansıtır. Begül Erhan konser kıyafetlerini giyip prova yapması toplumsal performansın sahne üzerindeki görünüm ve sunum üzerindeki etkisini de gözler önüne serer. Özellikle klasik müzik performansı sırasında kadın ve erkeğin fiziksel görünümüne dikkat etmesi önemlidir. Ancak kadınların dış görünümüne ekstra özen göstermesi toplumsal cinsiyet ve normlarının kadın üzerindeki etkisinden kaynaklandığı söylenebilir.

Gitar Bir Erkek Çalgısı mı?

Yapılan araştırmalarda kız çocuklarının genelde flüt keman ve arp gibi çalgıları, erkek çocuklarının ise trompet davul gitar trombon gibi çalgıları tercih ettikleri ayrıca ebeveynlerin ve müzik öğretmenlerinin çocukları belirli çalgıları seçmeye teşvik ettikleri sonucu ortaya çıkmıştır. Örneğin erkek çocuklarına güçlü ve maskülen olarak görünen çalgılar seçilirken kız çocuklarına zarif ve feminen çalgılar tavsiye edilmektedir. Bu veriler çalgı seçiminde toplumsal cinsiyet normlarından büyük ölçüde etkilendiğini göstermektedir.

Türkiye'de yapılan bir çalışmaya göre ise gitar çalan kızların erkeklere oranı%0,11 iken

erkeklerin kızları kızlara oranı ise%9 dur (Sağır&Karataş, 2022, s. 870). Bu örnekte görüldüğü gibi gitar çalgısı toplumsal cinsiyet bakış açısıyla erkeklere yakıştırılan bir çalgıdır.

Ancak Begül Erhan toplumsal cinsiyet kalıp yargılarına davranışlarında olduğu gibi çalgısında da karşı çıkar O'na göre gitar çalgısı ve diğer çalgıların cinsiyetle ilişkilendirmeleri anlamsızdır. Herkes istediği çalgıyı çalmalıdır.

Erhan'a göre erkek gitar icrasıyla kadın gitar icrası arasında pek fark yoktur. O erkeklerin kas gücü ile alakalı olarak bare gibi pozisyonları daha kolay öğrendiklerini düşünür, ama doğru teknikle farkın ortadan kalkacağını söyler. Hocası ona şöyle bir tavsiyede bulunur; "sizi görmeden sadece dinleyen biri sizin kadın mı? erkek mi? olduğunuzu anlayamasın".

Hocasının bu sözü cinsiyet eşitliğine vurgu yapması bakımından önemlidir. O'na göre kadınlar da erkekler gibi çalabilir. Fiziksel farklılıklar müzikalite ve yorumlamada belirleyici değildir. Erhan Toplumsal cinsiyet açısından kadın ve erkek gitaristlerin performanslarındaki farklılıkların müzikal yetenek ve teknik bilgiyle aşılabileceğini ortaya koyar.

Albüm Sonrası Konserler

2017 yılında ilk albümünü çıkaran Erhan, Edremit, Ayvalık, Çanakkale, İzmir, Bergama, Kapadokya gibi Türkiye'nin değişik illerinde ve ilçelerinde konserler verir. Tek başına ilk açık hava klasik gitar resitalini Ayvalık'ta 2.500 kişilik amfi tiyatrodan verir. Hatta bu konserlerde kendisini izleyip gitara başlayan kızlar da vardır. Konserleri ilgiyle izlenir ve ayakta alkışlanır. İzleyiciler özellikle türkü düzenlemelerini çok beğenirler.

Begül Erhan'ın bir kadın olarak başarılı konserler vermesi toplumsal cinsiyet eşitliği ve kadınların müzik sahnelerinde görünürlüğü açısından önemlidir. Erhan'ın performanslarında türkülerin daha çok ilgi ise görmesi toplumsal kültür ve kültürel kimlikle açıklanabilir. Toplumun değer yargıları ve toplum içinde şekillenen her türlü deneyim, birikim (örf, adet, gelenek, görenek, müzik, v.b.) o toplumun kişileri tarafından daha çok değer ve ilgi görür bu durum kişilerde bir aidiyetlik duygusu yaratır.

Yurt Dışı Konserleri

Begül Erhan ilk yurt dışı konserini Viyana'da Wiener Konzerthaus'da verir. 300 kişilik salon ağzına kadar doludur, ayakta alkışlanır üç kez bis yapar. Yorumlardan biri şöyledir; "Akdeniz ülkesinden geliyorsunuz ya İspanyol gibi çalarsınız diye düşünmüştüm ama siz İspanyol gibi değil çok müzikal çalıyorsunuz bir Fransız gibi". Organizatörler konser bitince çok beğenirler konserin ardından İtalya'ya festivale davet edilir.

Erhan'ın organizatörlerin dikkatini çekerek ve yurt dışında konsere davet edilmesi onun başarılı bir kadın gitarist olduğunun göstergesidir. Üç kere bis yapması onun bir kadın gitaristten beklenen performansın ötesinde bir performans sergilediğinin bir kanıtıdır. Bu cinsiyet eşitliğine gönderme yapan bir durum olarak değerlendirilebilir. Konser sonrası yapılan yorumlar ulusal ve kültürel beklentilerin müzikal algıda belirleyici olabileceğini aynı zamanda müzikal yeteneklerin cinsiyet sınırlarını aşarak cinsiyet ve ulusal kimlik önyargılarından bağımsız olduğunu vurgulaması açısından önemlidir.

Toplumsal Farkındalık Meselesi ve Anadolu Gitar Resitaleri

Begül Erhan kadınla erkek arasında hak hukuk adalet ve toplumsal eşitliğinin olması gerektiğini vurgular ve bunun tüm toplumun katılımı ve bilinçlenmesi ile olacağını ifade eder. Kadın oyunları festivalinin de böyle bir ilke kararı olduğunu söyler. Kadın oyunları festivalinin

sadece kadın oyunların sahnelenmesini değil; kadın hakları, cinsiyet eşitliğinin sağlanması ve kadına karşı şiddetin durdurulması amacıyla gerçekleştirilen ulusal ve uluslararası sempozyumların da düzenlendiği bir etkinlik olduğunu belirtir. Festival bitiminde de kız çocuklarının eğitimine bağışta bulunulduğunu. Kendisinin de yıllardır Darüşşafaka ve Lösev bağışçısı olduğunu belirtir. Onların da sanatsal geceleri veya etkinlikleri olursa karşılık almadan seve seve gideceğini söyler. Festivali arkadaşlarının organize ettiğini söyler ve festivalin oluşma aşamasında hep beraber fikir alışverişinde bulunmuşlardır. Festivalin doğuşuna tanık olduğunu hem bireysel hem festival ile beraber desteklerini sürdürdüğünü ifade eder.

Anadolu Gitar Resitalleri de dahil olduğu diğer toplumsal farkındalık projelerinden biridir. Bu projenin halen devam etmekte olduğunu belirtir. Proje kapsamında amacının gitarı gençlerle buluşturmak, sosyal ve kültürel etkinliklerin imkansızlıklar nedeniyle yapılamadığı yerlere gidip gitar müziğini tanıtmak ve yaygınlaştırmak olduğunu ifade ederek; projenin “ömürlük bir proje” olduğunu vurgular.

Begül Erhan Kadın Oyunları Festivali gibi Toplumsal cinsiyet eşitliğine yönelik bilinçlenme ve toplumsal cinsiyet eşitliğinin sağlanmasına yönelik önemli bir etkinlikte performansı ile yer alması hatta bu etkinliğin oluşmasında fikirleriyle katkı sunması onun kadınların hak ve özgürlükleri için aktif bir şekilde mücadele eden ve toplumsal dönüşümde rol oynayan bir figür olduğunu göstermektedir. Ayrıca onun düzenli bir bağışçı olması, müziksel etkinliklerin ulaşamadığı yerlere müziği ulaştırmayı ömür boyu sürecek bir misyon olarak görmesi, sosyal meselelerde eşitlik hak ve adalet kavramlarını sözde değil eylemleriyle de gerçekleştirmesi sebebiyle onun toplumsal cinsiyet eşitliğinin önde gelen savunucularından biri olduğunu söyleyebiliriz.

Sonuç

Özengen gitar eğitiminden konser gitaristliğine ve toplumsal farkındalık meselelerine kadar uzanan bu serüvende toplumsal cinsiyetin biyolojik ve sosyolojik temelde kadına bittiği toplumsal rollerin yansımasını Begül Erhan örneğinde görmekteyiz. Özellikle ailesi müziği hobi olarak yapmasını desteklemekle beraber müziği meslek olarak seçmesi konusunda destek çıkmamış ve onu farklı mesleklere yönlendirmiştir. Bu durum müzisyenliğin cinsiyetçi bakış açısıyla kadına uygun görülmeişinin bir örneğidir. Ayrıca toplumsal ve sosyoekonomik açıdan bakıldığında müzisyenlik mesleğinin ülke koşullarında geçimi sağlamada yetersiz olacağı düşüncesinin de kadınların müzisyenlik dışında farklı mesleklere yönlendirilmesinde bir etken olduğu söylenebilir. Erhan'ın ailesinden başlayarak sosyal çevresi katıldığı müzikal etkinlikler, izlediği programlar ve dinlediği müzikler müziğe başlamasında ve müzikal kimliğini oluşturmasında önemli bir etken olarak karşımıza çıkmaktadır. Ailesinin başlangıçta müziği hobi olarak desteklemesi Erhan'ın müziğe başlaması ve sonrasında konser gitaristliğine giden uzun bir yolun başlangıcı olarak görülebilir. Ayrıca annesi ve babasının müzikle ilgilenmesini başlangıç noktasında gelen destek sebeplerinden biri olarak da görebiliriz. Begül'ün müzikal kimliğini şekillendirmesinde bulunduğu müzikal ortamın yadsınamaz bir katkısı olduğunu söyleyebiliriz (Hocalarından ve arkadaş çevresinden gelen destekler, birlikte yaptıkları etkinlikler müzik sohbetleri, konser performansı kritikleri, eser analizleri ve onun yeteneğine yönelik cesaretlendirmeler ilk konser performansı ve sonrasında ard arda gelen konserler, doğu turnesi ve yurtdışı konseri...vb.). Begül'ün müzik serüveni gerekli ortam ve koşulların sağlanması durumunda kadınlarında erkekler kadar başarılı olabileceğini göstermektedir. Ancak Begül özellikle Anadolu turnesindeki bazı konserlerinde toplumsal cinsiyetçi bazı tutum ve davranışlara maruz kalmıştır ki bu da ülkemizde kadını kısıtlayan onu zayıf ve korumasız gören ataerkil yapıya işaret eder. Begül'ün müzik endüstrisinde yerini alması da kolay olmamıştır.

Albüm fikri ile yola çıktıklarında yapımcıların klasik müzik deneyimlerinin olmaması, deneyimi olanların ise albüm fikrine sıcak bakmamaları, repertuvara karışmaları gerek ticari gerek siyasi anlamda baskı oluşturmaları birkaç girişimin başarısızlıkla sonuçlanmasına sebep olsa da Erhan yılmamış Türkiye'nin ilk kadın solo klasik gitar albümünü çıkarmıştır. Bu albüm ülkemizde toplumsal cinsiyet eşitliği ve kadının müzik endüstrisinde klasik müziği icra etme konusundaki görünürlüğü açısından oldukça önemlidir. Erhan'ın çalgılar konusundaki görüşleri de cinsiyet eşitliğine vurgu yapması bakımından önemlidir. Ona göre doğru teknik bilgiyle fiziksel zorluklar aşılabılır ve kadınlar da erkekler gibi çalabilir. Erhan'ın toplumsal meselelere bakış açısı, kadınların ve kız çocuklarının yanında olması ve onları desteklemesi cinsiyet eşitliği konusuna sözde değil eylemleri ile de destek verdiği göstermesi bakımından önemlidir.

Sonuç olarak Begül Erhan gerek azmi ve kararlılığı gerek çalışkanlığı ve mükemmeliyetçiliği arayışı, titizliği, araştırmacı kişiliği, müzikal yaklaşımı, müzikalitesi, toplumsal meselelere yaklaşımı, yardımseverliği, toplumsal cinsiyet eşitliğine dair verdiği destek ve mücadelesi, müziğini Türkiye'nin her noktasına ulaştırma konusundaki ömür boyu sürececek çabası ve gençlere verdiği destek ile toplumsal değişim ve sanatın birleştiği bir ilham kaynağı, toplumsal cinsiyet normlarına karşı çıkan ve cinsiyet eşitliğine vurgu yapan bir figür olarak ön plana çıkmaktadır.

Kaynakça

- Deveci, A. (2015). Politik aktörlerin politik iletilerinde kolektif kimliğin tasarımı ve araçsallaştırılması: dtp-bdp politik aktörlerinin iletilerinin içerik analizi [Yayımlanmamış doktora tezi]. Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Durutürk, B. (2018). Feminizm ve çok kültürlülük arasındaki ilişki üzerine bir inceleme. *Bilgi* [2018 Kış], 20 [2]: 76-90
- İrten, S. (2019). Türk halk müziğinde kadının müzikal ifadeleri ve toplumsal cinsiyet. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Okan, M. & Gül, M. (2017). Profesyonel iş hayatında kadın: klasik müzik orkestralarında kadın şef olmak. *İdil*, 78 (2021Şubat): s. 197–208. doi: 10.7816/idil-10-78-03
- Sağır, T. & Karataş, Y. (2022) Cinsiyet faktörünün çalgı tercihi etkisi: çalgı-cinsiyet profili haritası". *İdil*, 94 (2022 Haziran): s.865–876. doi: 10.7816/idil-11-94-04
- Sakar, M. H. (2007). Özlem Tekin örneğinde rock müzikte kadın toplumsal cinsiyet, etnisite, hegemonya [Yayımlanmamış doktora tezi]. Dokuz Eylül Üniversitesi
- Taşaltı, R. (2017). Kimlik ve cinsiyet bağlamında Türkiye'de kadın gitarcular [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü
- Yıldız, S. (2007). Kimlik ve ulusal kimlik kavramlarının toplumsal niteliği. *Millî Folklor*, 2007, (19), 74
- Yılmaz, C. (2010). Toplumsal cinsiyet ve müzik: Bergamalı roman kadınlarının profesyonel müzisyenlik modeli olarak 'dümbekçilik' [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Dokuz Eylül Üniversitesi



4. ULUSLARARASI SANAT - TASARIM KONFERANSI, PERFORMANS VE SERGİSİ
2-3 Aralık, 2024
4th INTERNATIONAL ARTS - DESIGN CONFERENCE, PERFORMANCES & EXHIBITION
December 2nd-3rd, 2024



Görüşmeler

“Begül Erhan ile yapılan görüşme”, İzmir, 09.04.2024. – 24.05.2024

İnternet Adresleri

<https://www.begulerhan.com/>

<https://www.youtube.com/c/BegulErhan>

<https://www.jetgise.com/begul-erhan-gitarresitali>

https://www.instagram.com/begulerhan_guitar/

<https://www.youtube.com/watch?v=bY7VBrM-feY>