

2022

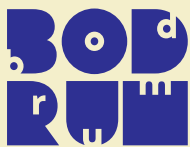
4.
ULUSLARARASI
SANAT SEMPOZYUMU

INTERNATIONAL
ART SYMPOSIUM



BAŞROL

STARRING



BODRUM
GÜZEL SANATLAR
FAKÜLTESİ

BİLDİRİLER
PROCEEDINGS



MUĞLA SİTKİ KOÇMAN ÜNİVERSİTESİ
BODRUM GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ

4. ULUSLARARASI SANAT SEMPOZYUMU

4th INTERNATIONAL ART SYMPOSIUM



BAŞROL / STARRING

13-14 EKİM 2022 / OCTOBER, 13th-14th 2022

MUĞLA SITKI KOÇMAN ÜNİVERSİTESİ YAYINLARI

MUGLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY PRESS
7010 K 23 001 149

MUĞLA SITKI KOÇMAN ÜNİVERSİTESİ BODRUM GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ

MUGLA SITKI KOÇMAN UNIVERSITY BODRUM FACULTY OF FINE ARTS

4. ULUSLARARASI SANAT SEMPOZYUMU / 4th INTERNATIONAL ART SYMPOSIUM
"BAŞROL" / "STARRING"
13-14 Ekim 2022 / October, 13th-14th 2022

Bildiriler Kitabı / Proceedings Book

Kapak ve Sayfa Tasarımı / Book Cover & Page Design: Salih Akman
Sempozyum Logo Tasarımı / Symposium Logo Design: Salih Akman

CIP-DATA

Uluslararası Sanat Sempozyumu (4.:2022: Muğla)

4. Uluslararası Sanat Sempozyumu, 13-14 Ekim 2022: "Başrol": bildiriler kitabı =4th International Art Symposium, October, 13th-14th 2022: "Starring": proceedings book / editör Doç. Deniz C. Koşar.-

Muğla: Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, 2022.

293 sayfa: resim; 24 cm.

ISBN 978 605 4397 89 1

1. Sanat—Türkiye—Kongreler I. Koşar, Deniz C.

N7168.U487 2022

Bildiri içindeki kullanılan metin, alıntı ve görüntülerin kullanılmasında tüm sorumluluk yazara aittir.

© 2023 bu kitabın tüm yayın hakları Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi'ne aittir. Son kullanıcılar, telif hakkı yasaları çerçevesinde, bu çalışmayı çevrimiçi olarak okuyabilir, indirebilir, yazdırabilir ve atıf göstermek şartı ile bireysel olarak kopyalayabilir. Hiçbir şekilde ticari amaçla çoğaltılamaz, dağıtılamaz, kaynak göstermeden alıntı yapılamaz.



Onursal Başkan / Honorary Chairman

Prof. Dr. Turhan KAÇAR
Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Rektörü
Muğla Sıtkı Koçman University Rector

Onur Kurulu / Honor Committee

Prof. Dr. Rahmi AKSUNGUR
Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Mimar Sinan University of Fine Arts

Prof. Hüsamettin KOÇAN
Marmara Üniversitesi
Marmara University

Sempozyum Düzenleme Kurulu Başkanı / Chairman of Organizing Committee

Prof. Dr. Ali Osman GÜNDOĞAN
Bodrum Güzel Sanatlar Fakültesi Dekanı

Sempozyum Düzenleme Kurulu / Organizing Committee

Prof. Burcu KARABEY
Prof. Erol TURGUT
Prof. Esra SAĞLIK
Prof. Musa KÖKSAL
Doç. Betül KARAKAYA
Doç. Canan ZÖNGÜR
Dr. Öğr. Üyesi Savaş ÖZTÜRK

Yayın Kurulu / Editorial Board

Prof. Dr. Enis T. TAN
Doç. Ayşe CANBOLAT
Doç. Barış YILMAZ
Doç. Deniz C. KOŞAR
Doç. Dr. Filiz ÇEVİK TAN
Doç. Nilay ÖZSAVAŞ ULUÇAY
Doç. Dr. Togay ŞENALP
Dr. Öğr. Üyesi Berke SOYUER
Dr. Öğr. Üyesi Sevdije KADIOĞLU

Editör / Editor

Doç. Deniz C. KOŞAR

Bilim Kurulu / Review Board

Prof. Dr. Abdullah KAYGI, Hacettepe Üniversitesi
Prof. Ahu ANTMEN, Marmara Üniversitesi
Prof. Anna CALLUORI HOLCOMBE, Florida Üniversitesi
Prof. Arzu ATIL, Dokuz Eylül Üniversitesi
Prof. Dr. Aslıhan DOĞAN TOPÇU, Mersin Üniversitesi
Prof. Ata Yakup KAPTAN, Ordu Üniversitesi
Prof. Dr. Atila İLKİYAZ, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Prof. Dr. Ayşe ÇAKIR İLHAN, Ankara Üniversitesi
Prof. Ayşe Sibel KEDİK, Hacettepe Üniversitesi
Prof. Ayşegül İZER, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Prof. Dr. Barbaros BOSTAN, Bahçeşehir Üniversitesi
Prof. Bilge SAYIL ONARAN, Hacettepe Üniversitesi
Prof. Bilgehan UZUNER, Anadolu Üniversitesi
Prof. Burcu ÖZTÜRK KARABEY, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
Prof. Bünyamin ÖZGÜLTEKİN, İstanbul Kemerburgaz Üniversitesi
Prof. Canan DELİDUMAN, Konya Karatay Üniversitesi
Prof. Cebrail ÖTGÜN, Hacettepe Üniversitesi
Prof. Chhatrapati DUTTA, Govt. College of Art & Craft, Calcutta
Prof. Çiğdem DEMİR, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Prof. Emre BECER, Yeditepe Üniversitesi
Prof. Emre FEYZOĞLU, Hacettepe Üniversitesi
Prof. Dr. Enis Timuçin TAN, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
Prof. Dr. Erhun ŞENGÜL, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
Prof. Erol TURGUT, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
Prof. Esra SAĞLIK, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
Prof. Dr. Filiz YENİŞEHİRLİOĞLU, Koç Üniversitesi
Prof. Füsun ÇAĞLAYAN, Sakarya Üniversitesi
Prof. Georgescu MARIUS SILVIU, Universitatea de Artă și Design din Cluj-Napoca
Prof. Dr. Gözde ÇOLAKOĞLU SARI, İstanbul Teknik Üniversitesi
Prof. Dr. Gürhan TOPÇU, Mersin Üniversitesi
Prof. Dr. Hacı Yakup ÖZTUNA, Dokuz Eylül Üniversitesi
Prof. Halil YOLERİ, Dokuz Eylül Üniversitesi
Prof. Hamit YOKUŞ, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
Prof. Hasan KIRAN, Hacettepe Üniversitesi
Prof. Hasip PEKTAŞ, İstinye Üniversitesi
Prof. Dr. Hayri ESMER, Anadolu Üniversitesi
Prof. Hüsnü DOKAK, Hacettepe Üniversitesi
Prof. Dr. İlker BIÇAKÇI, Yeditepe Üniversitesi
Prof. İsmail ATEŞ, Hacettepe Üniversitesi
Prof. Kaan CANDURAN, Hacettepe Üniversitesi
Prof. Dr. Lale ALTINKURT, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
Prof. Dr. Lale DİLBAŞ, ARUCAD Üniversitesi
Prof. Lerzan ÖZER, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Prof. Mahmut ÖZTÜRK, Abant İzzet Baysal Üniversitesi
Prof. Dr. Marcus GRAF, Yeditepe Üniversitesi
Prof. Mehmet YILMAZ, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Prof. Melihat TÜZÜN, Trakya Üniversitesi
Prof. Melih APA, Mersin Üniversitesi
Prof. Dr. Meltem YILMAZ, Hacettepe Üniversitesi
Prof. Dr. Memduh ÖZDEMİR, Doğu Akdeniz Üniversitesi
Prof. Merih TEKİN BENDER, Ege Üniversitesi



Prof. Musa KÖKSAL, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
Prof. Mustafa AĞATEKİN, Anadolu Üniversitesi
Prof. Mustafa BULAT, Atatürk Üniversitesi
Prof. Mustafa KÜÇÜKÖNER, Necmettin Erbakan Üniversitesi
Prof. Necla Rüzgar KAYIRAN, Hacettepe Üniversitesi
Prof. Özer KANBUROĞLU, İstanbul Aydın Üniversitesi
Prof. Dr. Pelin YILDIZ, Hacettepe Üniversitesi
Prof. Rolando GIOVANNINI, SSBAP Politecnico University
Prof. Seval YAVUZ, Mustafa Kemal Üniversitesi
Prof. Sevim ÇİZER, İzmir Ekonomi Üniversitesi
Prof. Sevim SELAMET, Anadolu Üniversitesi
Prof. Seyhan YILMAZ, Kastamonu Üniversitesi
Prof. Dr. Sezer CİHANER KESER, Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi
Prof. Sibel Sıdıka SEVİM, Anadolu Üniversitesi
Prof. Dr. Simber ATAY, Dokuz Eylül Üniversitesi
Prof. Dr. Tansel TÜRKDOĞAN, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Prof. Dr. Tevfik Fikret UÇAR, Anadolu Üniversitesi
Prof. Turhan ÇETİN, Hacettepe Üniversitesi
Prof. Y. Murat ŞEN, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Prof. Yasemin YAROL, Atatürk Üniversitesi
Doç. Ali Asgar ÇAKMAKÇI, Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi
Doç. Ayşe CANBOLAT, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
Doç. Dr. Ayşe Nahide YILMAZ, Düzce Üniversitesi
Doç. Dr. Banu BIÇAKÇI, İzmir Ekonomi Üniversitesi
Doç. Barış YILMAZ, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
Doç. Dr. Betül AYTEPE SERİNSU, Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi
Doç. Canan ZÖNGÜR, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
Doç. Dr. Cem ÖZAL, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
Doç. Çetin TÜKER, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Doç. Deniz C. KOŞAR, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
Doç. Erol ÇİTÇİ, Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi
Doç. Harika Esra OSKAY, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Doç. Hasan BAŞKIRKAN, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Doç. Dr. İtir TOKDEMİR ÖZÜDOĞRU, Atılım Üniversitesi
Doç. Dr. İlker YARDIMCI, Düzce Üniversitesi
Doç. Murat KARA, Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi
Doç. Nilay ÖZSAVAŞ ULUÇAY, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
Doç. Dr. Nur OZANÖZGÜ, Hacettepe Üniversitesi
Doç. Dr. Pelin ŞAHİN TEKİNALP, Hacettepe Üniversitesi
Doç. Dr. Safiye BAŞAR, Kocaeli Üniversitesi
Doç. Dr. Seda YAVUZ, İstanbul Üniversitesi
Doç. Sevgi ARI, Çukurova Üniversitesi
Doç. Dr. Togay ŞENALP, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
Doç. Dr. Zafer LEHİMLER, Atatürk Üniversitesi
Doç. Dr. Zeynep Yasa YAMAN, Hacettepe Üniversitesi
Doç. Dr. Zsolt GYENES, Kaposvar Üniversitesi
Doç. Zuhâl Baysar BOERESCU, Hacettepe Üniversitesi
Doç. Zülfikar SAYIN, Hacettepe Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Ali BARIŞIK, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Berke SOYUER, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Çakır AKER, Bahçeşehir Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Didem AŞÇI, Arel Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Ece Akay ŞUMLU, Başkent Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Ercan SAĞLAM, Bilkent Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Ertuğrul SÜNGÜ, Bahçeşehir Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Fırat ENGİN, Hitit Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Güven ÇATAK, Bahçeşehir Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Güven ÖZDOYRAN, Arel Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Havva DEMİRCAN, Hacettepe Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Hüda YÜCEL, Kırıkkale Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi İrfan AYDIN, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi M. Kübra MÜEZZİNOĞLU, Fırat Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Savaş ÖZTÜRK, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Sevdije KADIOĞLU, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Şuayip YÜCEL, Kırıkkale Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Tansel ÇEBER, Hacettepe Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Tansel TEPE, Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Tanzer ARIĞ, Hacettepe Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Vedat GÜNTAY, Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi
Öğr. Gör. Dr. Nevin Yalçın BELDAN, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
Elena VLASOVA, Saint-Petersburg Cam Sanatları Müze Md.
Hyeyoung CHO, Magazine Hanok, Editor in Chief

Son Okuma / Proofreading

Doç. Deniz C. KOŞAR
Doç. Nilay ÖZSAVAŞ ULUÇAY

Sempozyum Sekreteryası / Symposium Secretariat

Doç. Fatma Betül KARAKAYA
Arş. Gör. Dr. Didar Ezgi ÖZDAĞ
Arş. Gör. Almıla YILDIRIM
Arş. Gör. Elif KÖSE
Arş. Gör. Tuğba GÜNAYDIN



Değerli araştırmacılar,

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, kuruluşundan bugüne kadar geçen sürede Muğla ili başta olmak üzere ulusal ve uluslararası düzeyde bilim, sanat ve kültür alanlarında yapmış olduğu çalışmalarla bilginin üretilmesi ve güncellenmesine katkı sağlamaktadır. Bodrum Güzel Sanatlar Fakültesi 2015 yılında ilk olarak düzenlediği Uluslararası Sanat Sempozyumunu geleneksel hale getirerek bu yıl dördüncüsünü 13-14 Ekim 2022 tarihlerinde "Başrol" temasıyla gerçekleştirmektedir.

Farklı bir temayla güncel tartışma platformu sağlayan bu sempozyumlar, araştırmacıların bir araya gelerek uzmanlık alanlarında görüş, deneyim ve bilgi birikimlerini paylaşmalarına olanak tanımaktadır. Sanat ve tasarım alanında gündemi takip etmek, farkındalık yaratmak, güncel sorunları tartışmak, çözüm üretmek ve paylaşmak; akademik düzeyde bilgi üretme açısından önemlidir ve sempozyumun sürekliliği güncel bellek oluşturmaktadır.

Bilim, sanat ve kültür alanlarına bir değer daha eklemek amacıyla sempozyumda görev alarak emek veren tüm öğretim elemanlarımıza, bildirileri ile sanat ve tasarım alanındaki gelişmeleri paylaşan araştırmacılarımıza sempozyuma verdikleri destekten dolayı teşekkürlerimi sunarım.

Prof. Dr. Turhan KAÇAR
Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Rektörü



Değerli araştırmacılar,

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Bodrum Güzel Sanatlar Fakültesi 2004 yılında Resim ve Grafik bölümleriyle sanat ve tasarım alanında eğitim-öğretime başlamış; 2005'te Heykel, 2012'de Sahne Sanatları, 2018'de Seramik bölümlerinin kurulmasıyla sanat ve tasarım eğitim-öğretiminde geniş bir yelpazeye sahip olmuştur. Fakültemizin sanat ve tasarım alanlarında genişleyen perspektifi, akademik bilgi ve sanatsal üretim bakımından ülkemizin kültür-sanat ortamına önemli katkılar sağlayan konumunu perçinlemiştir.

Fakültemiz, 2004'ten günümüze dünyadaki yenilik ve değişimleri yakından izlemekte, programlarını ve hedeflerini çağın gerekliliklerine göre güncellemekte ve bu bakış açısıyla öğrencilerin bilgi ve yeteneklerini geliştirebilecekleri ortam ve olanaklar yaratmaktadır. Sanat ve tasarım alanında evrensel değerlere sahip çağdaş sanatçı/tasarımcıların yetiştirilmesini hedefleyen fakültemiz bu vizyonla ülkemizdeki devlet üniversitelerinde yer alan ilk Dijital Oyun Tasarımı bölümünün kurulmasına öncülük etmiş ve değişen dünyanın değerlerine dair bir rol üstlenmiştir. Bölümlerimizde sunulan çağdaş eğitim-öğretim programları ve yöntemleriyle sürdürdüğümüz eğitim-öğretimin yanında; sanat, tasarım alanını geliştirmek için çağdaş dünyayla uyumlu akademik bilgi üretimini ve sanatsal faaliyetleri desteklemeye, gerçekleştirmeye devam etmekteyiz.

Bu vizyonla, 2015 yılında "Sanat, Gerçeklik ve Paradoks", 2017 yılında "Sürüm 21", 2019 yılında "Her Yer, Her Şey ve Sonrası" başlıkları altında uluslararası sanat sempozyumlarını düzenleyen fakültemiz 2022 yılında "Başrol: " teması ile 4. Uluslararası Sanat Sempozyumu'na ev sahipliği yapıyor olmanın gururu içerisindeyiz. Daha önceki sempozyumlarda da olduğu gibi 4. Uluslararası Sanat Sempozyumu katılımcılarını salt geçmiş ile günümüzdeki ilişki ağlarıyla bugünü sorgulamak ve anlamak adına değil aynı zamanda günümüz ve gelecek arasındaki olasılıkları da düşünmeye ve tartışmaya çağırılmaktadır. Bu bağlamda, farklı disiplinlerden ulusal ve uluslararası sanatçı, tasarımcı ve akademisyenlerin sunacağı tespit, öneri ve yapıtlardan oluşacak açılımlarla akademik ortama sağlanacak katkının heyecanını taşımaktayız.

Postmodern tartışmaların yerini Hakikat-Sonrası tartışmalara bıraktığı günümüz dünyasında sanatsal bilginin önemi belirginleşmekte ve sanatçının rolü konumu itibarıyla öne çıkmaktadır. Yaşanan savaşlar, ekonomik bunalımlar, toplumsal eşitsizlikler, hızla ilerleyen sanayi, çarpık kentleşme vb. birçok olay sanatçıları bu hususlarda daha duyarlı olmaya itmekte ve farklı ifade olanakları üzerinden yaratmaya yönlendirmektedir. Özellikle, Covid19 pandemisiyle gündelik hayatın kesintiye uğraması, insanların evlerine kapanması ve eğitim-öğretim dahil her türlü sosyal-sanatsal etkinliğin dijital/sayısal ortamlara taşınması günümüz dünyasında derin izler bırakmış ve sanatçılarda farklı eğilim-yönelimlere ortam hazırlamıştır. Bu sempozyum bu bağlamda rollerin-üretim biçimlerinin değişimi, üretimin niteliği ve söz konusu dijitalleşmenin beraberinde getirdiği olasılıkların tartışıldığı disiplinlerarası bir düzlem yaratmayı, gelecek tahayyüllerine dair fikirlere yer vermeyi ve bu sayede akademik ortama katkı sağlamayı hedeflemektedir.



13-14 Ekim 2022 tarihinde çevrimiçi olarak düzenlediğimiz 4. Uluslararası Sanat Sempozyumu'nda sunulan sözlü ve poster bildirileri bu e-kitapta yayınlıyoruz. Bu sempozyumun çoğulcu bir zeminde sanatsal, bilimsel ve akademik yaklaşım ve düşüncelerin paylaşılmasını sağlayarak kültürün gelişimine katkı verecek bir birikimin oluşmasını sağlayacağı inancındayız. Bu bağlamda, sempozyumda yer alan sanatın ve tasarımın, tüm boyutları ile daha da derinlemesine tartışılmasına bildirileri ile destek veren araştırmacılara teşekkür eder, saygılarımı sunarım.

Ayrıca, sempozyumun oluşturulması aşamasındaki emek ve katkılarından dolayı Sempozyum Düzenleme Kurulu ve diğer tüm kurullarda görev almış tüm öğretim elamanlarımıza ve emeği geçen herkese teşekkürlerimi sunarım.

Prof. Dr. Ali Osman GÜNDOĞAN
Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
Bodrum Güzel Sanatlar Fakültesi Dekanı

Açılış Konuşması / *Keynote*



Prof. Dr. Turhan KAÇAR
Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Rektörü



Prof. Dr. Ali Osman GÜNDOĞAN
Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
Bodrum Güzel Sanatlar Fakültesi Dekanı



Onur Kurulu / Honor Committee



Prof. Rahmi AKSUNGUR
Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Mimar Sinan University of Fine Arts



Prof. Hüsamettin KOÇAN
Marmara Üniversitesi
Marmara University

İÇİNDEKİLER / CONTENTS

Bildiriler / Proceedings

Yeniden Üretilen Mekan ve Öznellik Bağlamında Sanat ve Kartografya <i>Art and Cartography in the Context of Reproduced Space and Subjectivity</i> Dr. Öğr. Üyesi Gülşah BAYRAKTAR Arş. Gör. Dr. Cemre YILMAZ	17
Posthümanizm ve Transhümanizm Kavramları Ekseninde Siborg Sanatı <i>Cyborg Art on the Axis of Posthumanism and Transhumanism Concepts</i> Aslıhan KAYA	30
Amerika'daki Siyahların Özgürlük Mücadelelerinde Sanatın Rolü <i>The Role of Art in the Freedom Struggles of Blacks in America</i> Öğr. Gör. Ali Emrah KÖKKAYA	39
Antroposen Çağında Sanatsal Bir İfade Aracı Olarak "Çöp" Prof. Ezgi HAKAN Arş. Gör. Ayşe YEREBAKAN	48
Nesne Olarak Yazı Karakteri Tasarımı, Öznel Bir Hikaye "Clock" <i>Typeface Design as Object, a Special Story "Clock"</i> Öğr. Gör. Aslı ÖZCAN KÖYLÜ	60
Sanat Evimizi Kurtarmamızda Bir Rol Alabilir mi? <i>Can Art Play a Role in Saving Our Home?</i> Öğr. Gör. Dr. Hazal AKSOY	68
Dijital Fotoğraf Çağında Yeni Başrol: Fotoğraf Eğitiminde Bir Oyun Alanı Olarak Doç. Dr. Burcu BÖCEKLER	75
Çok Yönlü Bir Oyun Olarak Sanat Yapıtı ve Otobiyografi İlişkisi <i>The Relationship Between Artwork and Autobiography as a Multi-Faceted Game</i> Doç. Özlem ÖZKAN	87
Modern Postmodern İlişkisi Bağlamında Biyomorfik Heykel <i>Biomorphic Sculpture in the Context of the Modern-Postmodern Relation</i> Arş. Gör. Dr. Sümeyra İLHAN	96
Seramikte Yeniden Üretilbilirlik <i>Reproducibility in Ceramics</i> Dr. Öğr. Üyesi Ayşe Gül ÇETİN	106
Shamsia Hassani: Afgan Kadın Grafiti Sanatçısı <i>Shamsia Hassani: The Afghan Female Graffiti Artist</i> Doç. Dr. Nazik ÇELİK YILMAZ	116
Çağdaş Sanatta İlişki Üretimi ve Lawrence Malstaf Enstalasyonlarında İnteraktif Bir Deneyim Alanı Olarak Yaşayan Nesnelere <i>Relation Production in Contemporary Art and Living Objects as an Interactive Experience in Lawrence Malstaf Installations</i> Doç. Feyza GÜRLEŞEN İLKİYAZ	125



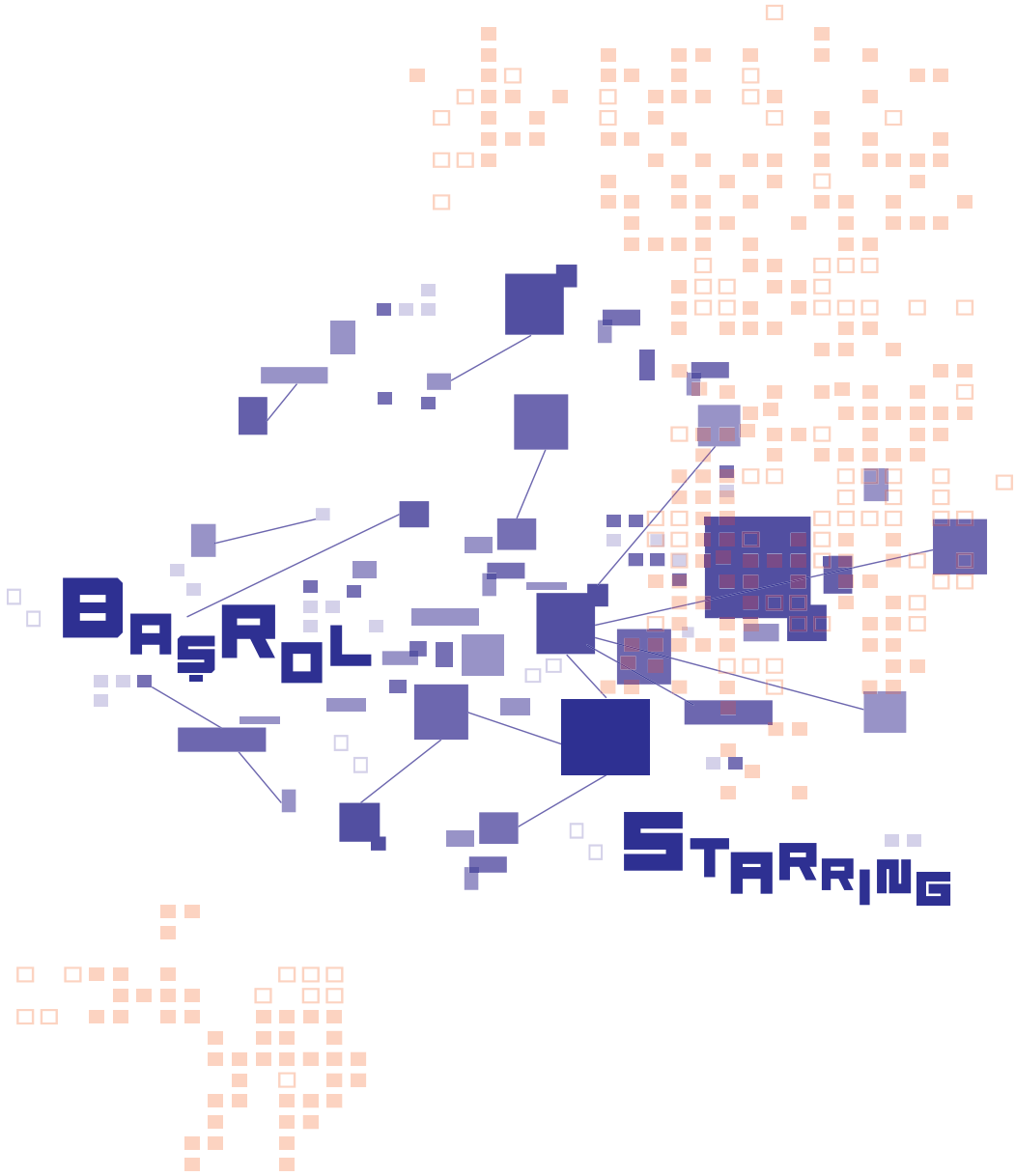
Yeni Dünya Düzeninde Paradigma Değişimi ve Sanatsal Dili: Yeni Medya Sanatı Ve Algoritma Sanatı <i>Paradigm Change and Artistic Language in the New World Order: New Media Art and Algorithm Art</i> Dr. Öğr. Üyesi Melis BOYACI	141
Tarihi Sorun Olarak Görmek: Geliş (Arrival) Filmindeki Zaman Kavramı Öğr. Gör. Dr. Metin ÇAVUŞ	151
Bireysel Hafızadan Toplumsal Hafızaya: Duple Hikaye Sergisi <i>From Individual Memory To Collective Memory: Double Story Exhibition</i> Doç. Duygu Sabancılar İŞTİN	159
Reklam Tasarımında Deneysel Tipografi Kullanımı <i>The Use of Experimental Typography in Advertising Design</i> Arş. Gör. Selin Nimet AYDIN	173
Post Tahribatın Grafik Anlam Üzerindeki Etkilerine Sanat Bağlamında Yaklaşım <i>Approach to Effects of Post-Destruction on Graphic Meaning into Context of Art</i> Yunus PANDUR	184
Sanat ve Turizmi Buluşturan Şehir: Jingdezhen <i>The City That Brings Art and Tourism Together: Jingdezhen</i> Prof. Zehra ÇOBANLI	196
Sanatsal Yaratımın Doğası ve Postmodernizmde Temsil Olgusunun Yaratımsal İçeriği <i>The Nature of Artistic Creation and the Creative Content of Representation in Postmodernism</i> Arş. Gör. Süeda İKİZOĞLU	210
Brecht'in Müzisyenleri ve Müzikal Tiyatro Doç. Dr. Togay ŞENALP	221
Gözetim Toplumu ve Dijital Panoptikon Tasviri: Psycho-Pass İncelemesi <i>Depiction of the Surveillance Society and the Digital Panopticon: Psycho-Pass Review</i> Arş. Gör. Ezgi Bengisu BAHAR	231
Sanatçının Dünyayı İyileştirme Arzusuyla Ortaya Çıkan Kavram: Artivism <i>The Term Arising from the Artist Wish to Heal the World: Artivism</i> Öğr. Gör. Dr. Banu Burçin YILDIRIM	240
Çağdaş Sanatta Başrol Oyuncusu Olarak Gölge Bağlamında Anıla Quayyum Agha <i>Anıla Quayyum Agha in the Context of Shadow as a Leading Actress in Contemporary Art</i> Öğr. Gör. Dr. Elif Fatma TOLUN Dr. Saadet Pınar İÇEMER	252
Afiş Tasarımında Geek Kültürün İzleri <i>Traces of Geek Culture in Poster Design</i> Doç. Ece ÇALIŞ ZEĞEREK Dr. Öğr. Üyesi Emin TOKSÖZ	262

The Archetypal Structuring of Space - Mandala as Concentric Composition
Marius GEORGESCU 271

Veijo Rönkkönen'in Heykel Parkı
Veijo Rönkkönen's Sculpture Park
Prof. Seyhan YILMAZ
Elvan GÖKMEN 279

Poster Bildiriler / Poster Proceedings

Nesne Olarak Yazı Karakteri Tasarımı, Öznel Bir Hikaye "Clock"
Typeface Design as Object, a Special Story "Clock"
Öğr. Gör. Aslı ÖZCAN KÖYLÜ 291



BİLDİRİLER / PROCEEDINGS

Yeniden Üretilen Mekan ve Öznellik Bağlamında Sanat ve Kartografya *Art and Cartography in the Context of Reproduced Space and Subjectivity*

Dr. Öğr. Üyesi Gülşah BAYRAKTAR

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Bodrum Güzel Sanatlar Fakültesi

Arş. Gör. Dr. Cemre YILMAZ

Karadeniz Teknik Üniversitesi, Mühendislik Fakültesi

Özet

Zaman, mekan ve uzamla ilgili değerler sunan kartografya, haritanın politik, kültürel, ve jeopolitik değişimlerini teknolojinin getirdiği gelişmelerle ele alarak ve farklı boyutlar katarak kullanıcıyla iletişimini yeni ortamlarda sürdürmektedir. Kartografyanın haritayı yüzeye aktarma biçimi sanat için çağrışımlarla örülü bir temsil alanı açmaktadır. Mekansal bilgileri toplayıp modelleyen ve yapılandıran bu disiplinin kullanıcıyla arasındaki ilişkisel bağ sanatın dikkatini çekmektedir. Bu ilişkisel boyut postmodern söylemin eşzamanlılık kavramıyla birleşerek sanatın kartografya ile ele ele vermesini sağlamaktadır. Kartografyanın değişime açık olma hali ise postmodernizmin şüphe duyan ve sınırların belirsizleşmesini öngören tavrına sembolik bir yaklaşım göstermektedir. Gerçekliğin kırıldığı, sınırların eridiği, katı olan her şeyin buharlaştığı postmodern süreç medya araçları ile ortaklık kurarak sanal gerçeklik, geçici, yüzeysel olan, yitirilen ve kat edilen mesafeler ile tanışmamıza sebep olmaktadır. Bu oluş hali fiziksel mekan ile kopuşun sahnelenmesidir. Çok boyutlu bir dünya algısı içerisine yerleştirdiğimiz mekanların, sınırların, uzamın, yerlerin değişebilirliği olgusu postmodern sanatçılar için kartografyayı cazip bir alan haline getirmiştir. Çünkü kartografyanın kendisi de değişmeye yüzünü dönük tutmaktadır. Bu açıklık mekanın yeniden üretilebilir olması bağlamında kartografyanın bir çözüm ortağı olarak sanatı beslemesine katkı sağlamış ve bu çalışmanın amacını belirlemiştir. Sanat tarihinde haritaların eserlere eşlik etmesiyle yapıt çözümlemede önemli alegorik ifadeler taşıdığı görülür. Günümüz sanatına geldiğimizde ise sanatçılar kartografyanın bilgisini çevrelerindeki dünyayı mekansal ve uzamsal olarak yeniden şekillendirmeye yönelik bir araç haline getirmektedirler. Sanatçıların kartografyayı göç, kimlik, sosyal ve politik ağlar, jeopolitik sorunlar, iklim, aidiyet, bellek, tarih gibi alt başlıklarda incelemeleri çalışmanın kapsamını oluşturmaktadır. Özellikle sanatın dokümantasyon ve mekana yönelik artan ilgisi kartografyayı izleyiciyi de interaktif bir oluşuma davet eden yaratıcı bir alana taşımaktadır. İzleyici ve yapıt arasında doğrusal olmayan bir zaman ve mekan paylaşımı ile duyuların devreye girmesine sebep olan bir bellek metaforuna da dönüşmesine sebep olmaktadır. Öznelliğin üretimi açısından bakıldığında kartografya bellek ile bir alışveriş içine girerek kişisel bir atlas gibi rol oynamaktadır. Böylece kişinin dünyayla ilişkisini ortaya koyma metodolojisini genişleten bir kapı aralanmaktadır. Mekansal perspektifin, zamanla buluşması bireyde hafıza uyarıcısı gibi görev yaparak hayatla oryantasyonunu arttırmaktadır. Değişen duyguların ve psikolojinin içerik haritası haline gelen yapıt çeşitli yerlerin, yönlerin birbiri içine geçtiği kurgusal bir ana taşınmaktadır. Sanatçının farklı zaman dilimlerine ait yerleri aynı düzlemde birleştirmesi çoklu bir mekan deneyimine dönüşmektedir. Bu süreçte sanatçının etkinliği kartografyayı geçiren bir dile dönüştürerek bireyin kendi sınırlarınca tayin edilmiş bir izdüşüm ortaya çıkarmak olmaktadır. Bu çalışma kapsamında 1960 sonrası sanat hareketleri içerisinde yer alan kartografik örneklerle yer verilmesi hedeflenmiştir. Sonuç olarak yeni bir mekan, zaman ve uzam üretiminin gerçekleştirildiği yapıtlarda sanatın değişken doğasının haritanın da değişebilirliği doğasıyla eşleştiği tespit edilmiştir. Kartografyanın öznellik ve mekanın yeniden üretilmesi bağlamında sanatçıya yeni yollar, araziler sunmaya devam edeceği görülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Kartografya, Mekan, Sanat, Öznelliğin üretimi, Dijital harita

Abstract

Cartography, which offers values related to time, location and space, continues its communication with the user in new environments by addressing the political, cultural and geopolitical changes of the map with the developments brought by technology also adding different dimensions. The cartography's way of transferring the map to the surface opens up a representational space for art, woven with connotations. The relational coupling between the user and this discipline which collects, models and structures spatial information, attracts the attention of art. Combined with the concept of simultaneity of postmodern discourse, this dimension of relations facilitates a cooperation of art and cartography. On the other hand, the versatility of cartography shows a symbolic approach to the skeptical attitude of postmodernism, which predicts the blurring of borders. The postmodern process, in which reality is broken, boundaries melt, and everything solid evaporates, causes us to meet with virtual reality, temporary, superficial, lost and traveled distances by partnering with media tools. This state of becoming is the staging of the rupture with physical space. The fact of the changeability of spaces, borders, space and places where we settle in a multidimensional world perception has made cartography an attractive field for postmodern artists. Cartography itself keeps its openness to changes. This openness contributed to cartography feeding art as a solution partner in the context of the reproducibility of space and determined the purpose of this study. In the History of Art, maps accompany the artworks and carry important allegorical expressions in artwork analysis. In contemporary art, artists use the knowledge of cartography as a tool to spatially and spatially reshape the world around them. The artists' explorations of cartography under sub-headings such as migration, identity, social and political networks, geopolitical problems, climate, belonging, memory and history constitute the scope of the study. In particular, art's growing interest in documentation and space brings cartography into a creative field that invites the viewer into an interactive formation. With a non-linear sharing of time and space between the viewer and the work, it also turns into a metaphor of memory that causes sensations to come into play. In terms of the production of subjectivity, cartography plays the role of a personal atlas by entering into an exchange with memory.

Thus, a door is opened that expands the methodology of revealing one's relationship with the world. The meeting of the spatial perspective with time increases the individual's orientation with life by acting as a memory stimulant. The work, which has become the content map of changing emotions and psychology, moves to a fictional moment where various places and directions intertwine. The artist's combination of places from different time periods on the same plane turns into a multiple space experience. In this process, the artist's activity is to transform the cartography into a permeable language and to reveal a projection determined by the individual's own limits. Within the scope of this study, it is aimed to include cartographic examples within the post-1960 art movements. As a result, it has been determined that the in the works in which a new space, time and space is produced, changeable nature of both art and the map match. It is clear that cartography will continue to offer new paths and terrains to the artist in the context of subjectivity and space reproduction.

Keywords: Cartography, Place, Art, The production of subjectivity, Digital map

Harita ve Plan Hazırlama Bilimi Olarak Kartografya

Kartografya, 1940'lı yıllardan bu yana çeşitli oluşumlar tarafından tanımlanmaktadır. United Nations (1949) ve Uluslararası Kartografya Birliği (ICA) (1961) bu oluşumların öncülerindedir. United Nations'a göre "Kartografya, her tür harita ve plan hazırlama bilimi olarak kabul edilen ve ilk ölçüm aşamasından haritaların son basımına kadar her işlemi içeren bir bilim dalı" şeklinde tanımlanmıştır. Uluslararası Kartografya Birliği'nin (ICA) güncel tanımına göre "Kartografya; harita üretme ve kullanma bilimi, sanatı ve teknolojisidir" (ICA, 2019). ICA'nın 2003'te yaptığı

kapsamlı tanıma göre “Kartografya, jeo-uzayın görsel ve sanal sunumunun (harita) oluşturulması ve kullanılmasında; jeo-uzayın keşfedilmesini, analizini ve jeo-uzaya ait bilginin yorumlanması ile iletişimini mümkün kılan tek araçtır (ICA, 2003). Tanımlarda bahsedilen harita kavramı, coğrafi çevrenin soyut bir görsel temsildir (ICA, 2019). ICA başkanı Imhorf, ICA kuruluşunda yaptığı sunumda kartografya alanındaki sorunları ele alırken harita üretiminde sadece teknik gelişmeleri ele almanın yeterli olmadığını, bir yandan üretilen haritanın coğrafi gerçekliğe mümkün olduğunca yakın öte yandan basit, net ve kolay okunabilir olmasının gerektiğini belirtmiştir. Bu görüşünü, “ülkemdeki en iyi grafik sanatçılarından biri, grafik açısından haritaların kendisi için dehşet verici olduğunu söyledi” cümlesiyle vurgulamıştır. Kartografyanın kartografik/grafik sanatı sorunlarının çözümü için Jeodezistler, coğrafyacılar, grafik tasarımcılar/kartografik sanatçıların bir arada çalışmalarının zorunlu olduğunu bildirmiştir (ICA, 1961). Doğası gereği birçok alandan bilim insanının bir arada çalışmasını gerektiren kartografya görselleştirme için sanatı kullandığı gibi, sanatçılar da çalışmalarında mekânsal vurgular veya başka amaçlarla kartografyayı kullanmışlardır. Tarihteki ilk haritalardan bu yana sanat ve kartografya alanı karşılıklı olarak birbirini beslemiştir.

Estetik Bir Ölçek Olarak Kartografyayla Sanatın İlişkisi

Modern Kartografyanın doğuşu özellikle Leonardo da Vinci ve Alberti ile birlikte Rönesans resminin canlanması ve buna eş zamanlı olarak diğer sanatçı, mühendis ve bilim insanlarına bağlı olarak ortaya çıkmıştır (Monsaingeon’dan akt. Ribeiro, D. M, and Caquard, S. 2018). 1502’de Leonardo, Papa Alexander VI’nin oğlu Cesare Borgia’yı Imola’nın şehrinin planını çıkarmak için asiste etmek üzere görevlendirildiğinde yenilikçi bir haritalama sistemi üzerinde durmuştur. Bussola adı verilen bir alet ile Alberti’nin kutupsal koordinatlar tekniğini geliştirerek yaptığı ölçümlerle ikonografik tarzda bir uydu haritası ortaya çıkarmıştır. Mesafenin yanı sıra açığı da dikkate alarak yaptığı hesaplar yardımıyla çizdiği harita, günümüzde uzaktan algılama ve fotogrametrik yöntemlerle üretilen haritalara benzerlik göstermektedir. Böylece “Imola Haritası” uydu ve ortofoto haritaları hakkında yüzyıllar öncesinden bilgi vererek kartografyayı sanatla buluşturan önemli bir kaynak haline geldi. Aynı zamanda sanatsal bir etki bilimsel değerli bir niteliğe aktarılmıştır (Görüntü 1).



Görüntü 1. Leonardo da Vinci, Imola Haritası, 1502, kömür kalem, kalem, mürekkep, suluboya, 44.0 x 60.2 cm., Royal Collection Trust

Sanatçı Jan Vermeer’in başyapıtlarından biri olan Resim Alegorisi (1666-1667) Mektup Okuyan Mavili Kadın (1665), Coğrafyacı (1669), Gökbilimci (1668), adlı yapıtlarında görülen haritalar kartografya ve sanat ilişkisinin yeni olmadığına dair bilgiyi ispat eden çalışmalardır. Resim

Alegorisi'nde Hollanda ve Belçika'nın kurulmasına kadar varlığını sürdüren çeşitli kontluk ve dükalıkları gösteren harita –bugünkü Hollanda, Belçika, Lüksemburg, Fransa ve Almanya'nın bir bölümünü kapsar- eski Latince adıyla “Germania Inferior” olan Avrupa'yı topraklarına katmış Habsburg Hanedanlığını(1526-1806) göstermektedir. Claes Jansz tarafından çizilmiş ve 1667'de Dirck van Bleyswick tarafından basılmış olan haritadaki şehir görüntüleri ve başlık yazısı ise dokuz ayrı parçadan üretilmiş olup birbirine yapıştırılarak oluşturulmuştur. Sanatçının “Resim Alegorisi”nde olduğu gibi “Gökbilimci” ve “Coğrafyacı” resimlerinde de büyük bir tutkuyla haritayı kullanmış olması rastlantısal değildir. Altın Çağ olarak adlandırılan XVII. yüzyılda ortaya çıkan Kartografya, harita benzeri gösterimleri üretmek amacıyla uygulanan, gerekli tüm çalışmaları kapsayan bilimin dalı olarak Vermeer'in çalışmalarında yer almıştır. Bir yandan haritanın yapıyla ilişkilenişi ile haritayı pragmatik olarak okumak arasında bir benzerlik mevcuttur. Haritanın devletlerin gelişimi, askeri, devlete ait ve ticari çıkarlarla olan ilişkisi gibi belirlenmiş amaçlara hizmet etmeyi hedeflemiş olması nedeniyle Vermeer'in yapıtlarında da taraflı bir seçiciliğin göstergesi olarak yer almaktadır. “Resim Alegorisi” güç temsilinin korunmasına ilişkin politik bir ifadenin temsili olarak okunduğunda hem tarihin hem de politik bir pragmatizmin ürünüdür. Pickles, haritanın sadece bir temsil değil aynı zamanda bir kayıt olduğu tespitini yaparak (2011: 116) Vermeer'in de aynı biçimde yapıtıyla tarihi kayıt altına alma isteğini farketmemizi sağlamaktadır. Bir başka yönüyle kültürel ve toplumsal pratiklerin kaydı olarak haritalar “olan ya da olmayan şeyleri gösterirken kendi taraflı doğalarını bir komplo hazırlıyormuşçasına önce açığa vurup ardından maskeleyiverir” (Pickles, 2011: 116). Buna bağlı olarak Vermeer'in yapıtı haritanın örtük, kodlanmış dünyasının ve başka gözle görülmeyi bekleyen yanının içine sızdığı estetik bir pekiştirici olarak başarılı bir örnektir. Haritanın sanat tarihinde sesini gerçek anlamda duyurmasına sebep olan Duchamp, kartografyanın belirgin bir biçimde sanatla ilişkilenebilmesinin yolunu hazırlamıştır.

Duchamp ready made'lerinde radikal bir tutum göstererek Paris sembol yapılarını sanatın alanına tahsis etmiştir. Ancak bu aşamaya gelene kadar sanatçı çizdiği 1900 tarihli “Yeni Anıtsal Paris” haritası ile Evrensel Paris Fuarı'na gelen turistlere kent topografyasına ait bir deneyim sunmayı amaçlamıştır (Görüntü 3). Paris şehrini anıtsallaştıran bu harita ana caddelerin ve anıtların yerleşim, ölçü ve birbirleriyle uyumları esas alınarak kartografin uzmanlığıyla doğrulanıp şekillendirilmiştir (Housefield, 2013). Haritalarda, kartografi tekniğinde başvuru izometrik izdüşüm gibi akılcı elemanlar kullanılmasına karşın, *Yeni Anıtsal Paris* gibi haritalar, sundukları anıtları, hepsinin en tanınmış görünüşlerini sunacak şekilde kasten yeniden düzenlemişlerdir (Housefield, 2013). Housefield'a göre Duchamp haritada Evrensel Fuar zeminine yerleştirdiği Eiffel Kulesi ve Dönme Dolabı daha sonra ready made'lerine aktarmayı deneyerek bir anlamda fiili bir şekilde uzayı temsil eden kartografik bir dil ortaya koyduğunu ve ondan etkilendiğini belirtmektedir (Cosgrove, 2005: 38). Duchamp'ın Paris'ten ayrılmadan önce topladığı bazı nesnelere bugün bildiğimiz Paris'e işaret eden hazır yapımlarının ilk örnekleridir. Housefield, özellikle “Şişe Askılığı”nın demir formunun Paris Kulesi'ni ve “Bisiklet Tekerleği”nin ise kinetik oluşu nedeniyle bir dönme dolabı tarifleyen analog çalışmalar olduklarına dikkat çekmiştir (Cosgrove, 2005: 38). Paris'e özgü izdüşüm haritasına benzeyen hazır yapımlar, sanatçının modernist kuramdan sıyrılışının ve bir kent topografyasıyla ilintilenmesinin verimli sonuçları olarak okunabilir. Bunda “Yeni Anıtsal Paris” haritasında kartografi alanıyla temasta olmasının katkısının olduğu açıktır (Görüntü 2). Aynı zamanda sanat ve kartografyanın bu işbirliği 20. yüzyıl sanat pratiklerinde kendini gösterecek olması nedeniyle kayda değerdir. Bir araziye kodlanmış temsiller ve görseller diller olarak işaretleyen Housefield, özellikle Duchamp ve kendisini takip edecek olan modern sanatçıların bu alandan besleneceklerini şu şekilde ifade etmektedir:

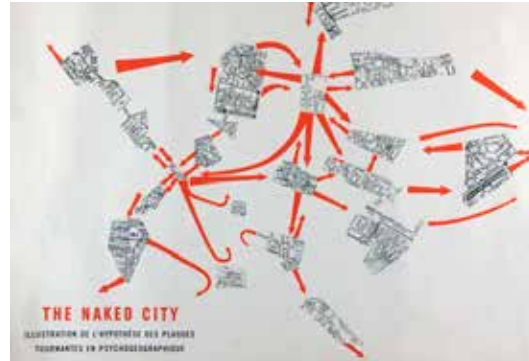
19. yy'ın sonunun, yani fin de siècle çağının, yeni kartografilerindeki değişimlere dair öteki çalışmalarının, kartografilerin teknik ve düzen amaçlı yönünün ötesindeki sonuçlarıyla düşünülmesi lazımdır. Çağdaş görsel sanatları tanımlayan ve değişen temsil eğilimleri ile kartografi ilişkisini içeren,

araştırmanın bu disiplinlerarası alanları, incelenmek üzere artakalır. 19.yy'da ve 20. yy başlarında avangard sanatçılar, çalışmalarını romantizmin mirası olan kişisel bir hassasiyetle doldurmak peşindeydiler. Bu onları, incelenen ve Roger Balm'ın bu dergide "Seferi Sanat" ["Expeditionary Art"] olarak bahsettiği alanda çalışan sanatçılardan ayırır. Anlaşılan bu sanatçılar duyumsanan arazinin nesnel, kişisel olmayan ve saydam temsilleri, görünüşleri peşinde koşarlar. Dolayısıyla sanat ve coğrafyanın kesişimine dair yaygın olan anlayış, hem öznel (avangard) hem de nesnel (belgesel ve seferi) yaklaşımlarıyla Duchamp'ın ve diğer modern sanatçıların çalışmalarını kapsayacaktır. (Housefield, 2013)

Duchamp'ın hazır yapım nesnelindeki şehre dair subjektivitesi, Sitüasyonistlerde Housefield'ın bahsetmiş olduğu romantik içtenliğin meselesi olarak reçetelenir. Sitüasyonistlerin kartograyfa ile olan ilişkisinde harita, iktidar söyleminin bir çıktısı olarak değil sanatçının duyumsal gerçekliğinin haritası olarak belirlemektedir. Guy Debord ve Asger Jorn'un herhangi bir tahakküme hizmet etmeyen "Çıplak Şehir" adlı psikocoğrafik kurgu haritası, özneyi koordinat alan ve kendi mekanını yeniden üretmiş bir temsil olarak öznenin deneyiminin biricikliğini ortaya koymaktadır (Görüntü 3). Kierkegaard'ın da belirttiği üzere anlık bir uzlaşma ve özdeşleşme (Dellaloğlu, 2021: 116) ile yine romantik bir konumda gezinen bir duyarlılık söz konusu edilmektedir. Alternatif bir haritalama tekniği sunan bu çalışma kaybolmakta olan eski Paris'in yasını tutarak dil, bilişsellik ve anlatı arasında görsel bir dil sunmaya niyetlidir. İnsanları yoğun ve değişken mekan deneyimlerini paylaşmaya davet eden Sitüasyonist kartograflar, sezgisel, rotası ve süresi belli olmayan bir yürüyüş güzergâhı yaratmaktadır. Şehirde geçici özerk alanların inşa edilmesiyle mekanların bu yolla kimliklendirildiği görülmektedir. Sant'a göre bu psikocoğrafik haritalar görünürde şehrin planimetrik haritasının mutlak perspektifinin aksine şehre ait fragmanlara ayrılmış, subjektif ve geçici deneyimler önermektedir (Sant, 2006: 3-4). Bu yürüme pratiği ve onun kartografik sunumu, şehrin işlevsel kullanımını bozmak niyetinde ve insanları günlük aktivitelerinde hiçbir zaman gitmedikleri ve gezmedikleri mahalleler ve mekanları bulmak yönünde cesaretlendiren ve psikocoğrafik sınırların ötesine geçmeyi mümkün kılan alternatif ve etkileşimli kent mekanları önerir (Pinder, 1996; Corner, 1999'dan akt. Ribeiro ve Caquard, 2018). Bir çeşit spesifik anların bir arşivi ve montajlanması gibi hem mekanları hem de kartografyayı manipüle eden bu eylem bireysel mental haritayı oluşturmak ile ilgilidir. Kevin Lynch burada bir mekanı anlamak için bizim sorgulamalarımıza bağlı olarak saptanmış ilişkiler sistemine dayalı bir veri tabanı kullanmaya başlayabiliriz önerisi getirmektedir (Sant, 2006: 3-4). Lynch'in bu önerisi günümüz sanatında sanatçıların kullanmayı tercih ettiği güncel bir dile dönüşmüştür.



Görüntü 2. Marcel Duchamp, *Yeni Anıtsal Paris*, 1900, 73x54 mm



Görüntü 3. Guy Debord ve Asger Jorn, *Çıplak Şehir*, 1957, Simon Sadler yeniden basım (The MIT Press: Cambridge, MA, 1998)

Situasyonistlerin yoğun ilgisine rağmen Fovist ve Kübistler kartografyayı sanatın bir nesnesi olarak kullanmayı tercih etmemişlerdir. Bunda uzun süredir var olan düzeni eleştirmeye ve bütün

koşulları yeniden gözden geçirmeye yönelik avangard hareketlerin sanata hakim olmasının etkisi vardır. Çünkü sanat avangard ve modernizm cephesinde yaşanan tartışmaların süregiden polemikleriyle boğuşmak ile meşgul olmuştur. 1910-1920'lerin sonuna doğru ise uzam, harita ve haritanın metodolojisi ile yakından ilgilenen Fütüristler olmuştur. Fütüristler hava taşıtlarından görünen yüzey görüntülerini işleyen kartografyanın metodolojisini uzam ve zamanı işlemek yoluyla ele almışlardır. Sürrealistler ise ütopycı olmadıklarını ve ulus devletler arasındaki sınırların her zaman değişebileceğine vurgu yaparak haritanın politik ve kültürel taraflarını tespit eden çalışmalar yapmışlardır.

Avangard hareket Avrupa'da yok olmaya yüz tutarken 1950'lerde Soyut Ekspresyonizmin ortaya çıkışı ile Amerika'da kendine yer bulmuştur. Amerikan avangardı uzay çağı teknolojisini kucaklayarak temelinde karşı çıktığı söylemi Pop Kültür ile eşleştirerek eğlenceyle tasfiye edilmiş bir sanat ortamı yaratmıştır. Sanatçı Jasper Johns 20. yüzyılda sanat ve kartografya ilişkisini özetleyen üretimleri ile haritayı pop kültüre özgü bir harmanlama ile kolajlamıştır. 1970'lerde ise Situasyonistler ve Guy Debord'un "Paris'in Psikocoğrafik Haritası"ndan etkilenen Öyvind Fahlström, Avrupa Pop Sanatının habercisi olarak yeni kitle medyası ve yeraltı kültürü ile ilgilenmiş çizgi roman, gazeteler, dokümanter filmler ve magazinlerden aldığı imajları kartografik resimlerinde ve çizimlerinde işlemiştir. İnsanın politik görüş ve ahlak gibi inançlarını yapılandıran görüşlerini karakterize ettiği 1973 tarihli "Dünya Haritası" adlı çalışmasında politik yer değiştirmeleri dolayısıyla inşa edilen bireysel tarihinin temsilini çizmiştir. Bunun yanı sıra yapmış olduğu "Dünya Ticaret Monopolisi" (1970) çalışmasında mevcuttaki medya araçlarını kullanarak kartografik öğeleri izleyici katılımını da içeren yeni bir anlatı ile tanıştırmıştır.

Pop kültür tüm dünyada kültürel olayların kendisinden kaynaklandığı bir alan açarken Kartografya da bu etkileşim içine girerek 20. yüzyılda Resimsel Haritalama metodu ile varlığını genişletmiştir. Resimsel Haritalama bazı popüler medya araçlarında gazete, magazin ve film gibi mecralarda kullanılan bir dil olmuştur. Örneğin kartograf ve illüstratör olan Richard Edes ve Charles Owens'ın çalışmalarında popüler kültüre özgü tariflemeler bulmak mümkündür (Cosgrove, 2005: 37). Bir kartografin çalışmasını sanatsal ve kültürel kaynaklı olarak değerlendirmek ise yeni bir durum değildir. Kartograflar 17. ve 18. yüzyıllarda bir sanatçı gibi baskı resim, resim ve heykel alanlarında eğitim almışlardır. Bu nedenle kartografyayı hem kültürel hem de sanatsal olgunun bir temsili olarak düşünmek yanlış değildir. Haritacıların her zaman gerçeğin kesin bir yansımaları yani uzayın grafiksel olarak doğru temsilini üretebilmek için sanatı referans alma ihtiyacı hissetmiş olmaları bu fikri doğrulamaktadır. Bu sebepler kartografyanın sanat ve bilim düalitesinde yer aldığını bize göstermektedir.

1960 sonrası yapıtlarda modernistlerin kullanmış olduğu kolaj/montaj tekniği kartografya ile ilişkilendirilerek eklettik zaman ve mekan kurgusuna dönüşmüştür. Derrida kolaj/montajı postmodern söylemin birincil biçimi olarak görür ve alıntılanan her unsurun sürekliliğini kırarak yeni bir bütün içinde algılanan parçanın farklı bir bütünselliğe hizmet ettiğini belirtir (Harvey, 1999: 67). Foucault ise bu yeni bütünsellik yorumunu heterotopya kavramı ile açarak, olanaklı bölük pörçük dünyaları olanaksız mekanlarda varolma durumu ile anlatır (Harvey, 1999: 64). Günümüzde de birçok farklı zaman kavrayışının bir araya getirilmesine karşılık gelen bu durum "zaman-mekan sıkışması" tanımıyla Harvey'in ifadesinde yerini bulmaktadır (1999: 317-341). 1960'lardan sonra yaşanan zaman-mekan sıkışması ve ona eşlik eden, politik, toplumsal ve özel alanlarda aşırı gelip geçicilik ve parçalanma Postmodernizmi açıklayan bir bağlama yerleşmektedir (Harvey, 1999: 317-341). Dünya ile bağımızın gerçek ile kurgu arasına yerleşmesine neden olan bu bakış, sanatın da eriyen zaman, mekan ve sınırlarda gezinmesine yol açmıştır. Sanatçı da zamanın ve mekanın bulanıklaşıp birbiri içine geçmesi ile kendi haritasıyla olan ilişkisini yeniden konumlandırma çabasına girmektedir. Yapıt ve sanatçı arasındaki metodolojiyi geliştiren bu tavır mekan ve zamanı tek bir yerde eşzamanlı olarak bir araya getiren çalışmalara tanıklık etmemizi sağlamaktadır. Harvey'e göre; mekânsal engellerin ötesinde bir algılamayla mekanların neler içerdiğine çok daha

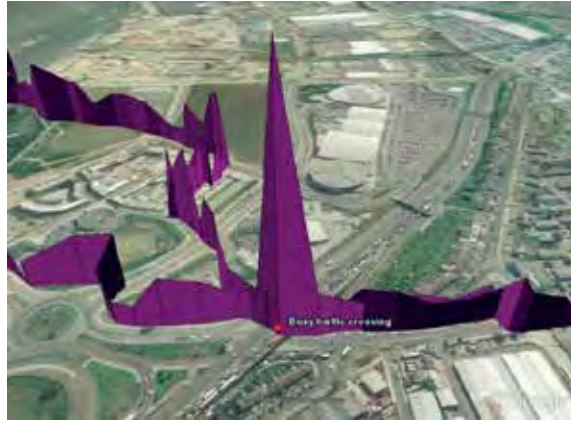
duyarlı bir hale getirilmekteyiz (1999: 328). Süreklilik duygusunun yerine gelip geçici, anlık ve parçalanmışlığı koyan bu veçhe sanatçıların kartografyayı ele alış biçimlerinde zaman ve mekanı bölen, üst üste çakıştıran üretimlere yönelim göstermelerini sağlamıştır. Sinema bu anlamda zaman ve mekanları iç içe geçirme kapasitesine sahip güçlü bir sanat türüdür. Aynı şekilde edebiyatta kurgusal ya da kurgusal olmayan mekanlar kişisel ve duygusal ilişkilerimizi keşfetmenin bir yolu olarak mekanları yeniden değerlendirmenin ve anlamlandırmanın yolu olmuştur. Bu anlamda edebi kartografi alanında Franco Moretti bir anlatının içindeki saklı yapıları gün ışığına çıkarmak üzere parçaları beklenmedik bir biçimde bir araya getirerek ufuk açıcı çalışmalar ortaya koymuştur. Özellikle bir romanında tasvir edilen mekanlar ve zaman okuyucunun yaratıcı bilişsel işlemlerinin sonucu olarak haritalanmaktadır (Ribeiro and Caquard, 2018). Bir metni zihinsel olarak haritalamak, mekan ve zamanı çakıştırmak coğrafik bir etkinliğin içine girmenin bireysel deneyimi olarak özgündür. Anlatıya farklı bir yaklaşımla yazar ve kartograf olan Denis Wood 1980’lerde üniversite öğrencileriyle bir mahallenin sıradışı elemanlarını tespit ederek mekanın spesifik alanlarına dair bireysel haritalar ortaya çıkarmışlardır (Ribeiro and Caquard, 2018). Bu tür haritalar zaman ve mekan örtüşmelerine izin veren araştırmalar olarak kolaj, çizim, hikaye anlatıcılığı gibi başka alanları da içine dahil eden günümüzün habercisi uygulamalarıdır.

Sinema, anlatı ve görsel sanatlar 20. yüzyılın sonunda kartografik verinin bir kaynağı olarak ele alınmışlardır. Böylece sanat mekânsal olarak incelenebilen bir unsur haline gelmiştir. Harita sanat yapıtlarını mekan üzerinden görmeye ve kendisini de mekansallaştırmaya yardımcı olmaktadır. Sanat eserinin mekânsal bir kaynak olarak algılanmaya başlamasına yönelik artan ilgi bilim adamlarını yerleri anlamının yeni yollarını önermeye sevk etmektedir. Bu görüşe göre; günümüzde haritalama sanatsal temsilleri ve mekan anlatılarını daha çok içeren derin haritalama kavramıyla karşımıza çıkmaktadır. Derin haritalama mekanı yoğun bir şekilde kavramaya yarayabilir bilginin kaynağı ve de bu kavrayışı ortaya çıkarmaya ve sunmaya yarayan ifadenin kaynağı olarak sanatı içermektedir (Ribeiro and Caquard, 2018). Aynı zamanda McLucas, Pearson and Shanks’ın kaleme aldıkları “Tiyatro/Arkeoloji” (2001) adlı dökümanda derin haritalama muğlak bir tür olarak bilim kurgu, bilimsel pratiklerle yazarlığın birleşimi, geçmiş bilgiyi yazma ve illüstrasyonunu çizme ve kayıt almaya uyarlanmış yaklaşımlar olarak tanımlanmaktadır (Bailey ve Biggs, 2012: 319). Derin haritalar somut olanla sınırlı değildir, mekânın söylemsel ve ideolojik boyutlarını, sakinlerin hayallerini, umutlarını ve korkularını içerir - kısaca madde ve anlam arasında konumlanırlar. Aynı zamanda topolojik ve ilişkiseldirler, mekânların birbirleriyle olan bağlarını ortaya çıkarırlar ve yerelden küresele değişen ölçekleri içeren ağlarda yerleşikliklerini tasvir ederler (Aitken, 2015). Sanat ile kartografyanın yakınlaşması derin haritalamanın sunduğu yöntemler ışığında sanatı daha interaktif bir haritalamayla tanıştırmaktadır. Hikâye haritaları, derin haritalama kavramıyla ortaya çıkan bir kartografik sunum tarzıdır. Hikâye haritaları esasında klasik kartografyada kullanılan bir yöntem olmakla birlikte günümüzde Coğrafi Bilgi Sistemleri, Web Haritacılığı ve Anlamsal Web alanındaki gelişmelerin etkisiyle dijital araçlar kullanılarak tasarlanmaktadır. Arkeoloji, müzik, tarih, sağlık gibi farklı disiplinler tarafından mekânla ilişkili değişik özellikleri ortaya çıkarmak amacıyla kullanılmaktadır (Aitken, 2015) (Harris vd., 2010). Beşerî bilim alanında Web Harita Servislerini kullanarak Morgantown, West Virginia, şehrinin 3-B haritasını, şehirde uzun süre yaşayan sakinlerin kendi verilerini ekleyerek yaratmalarını sağladığı bir uygulamayı anlatmıştır. Morgantown şehir merkezinin seçilme sebebi, kentin savaş sonrası ekonomik olarak kazanç getiren unsurlarından ötürü belirli bir süre çok fazla göç olarak şehir merkezinde fazla yapılaşmaya maruz kalması fakat bir süre sonra cazibesini kaybetmiş olmasıdır. Ekonomik cazibesini kaybeden şehirde yaşayan kent sakinlerinin şehirdeki mekânlarla ilişkilendirdikleri duyguları ifade etmelerini sağlayarak, anlaşılır bir şekilde gösterilmesi için çalışmada Google Haritaları ile virtual globe uygulaması kullanılmıştır.

21. yüzyılda sanat, lokasyon planlama, şehirde seyahat ve katılımcı temelli etkileşime odaklı mekanla oryantasyonu arttıran ve belleği de işin içine dahil eden duyumsal çalışma örnekleriyle karşımıza çıkmaktadır. Özellikle Rousseau, Descartes’ın “Düşünüyorum, öyleyse varım”

özdeyişini “Hissediyorum, öyleyse varım” özdeyişi ile yer değiştirdiğinde (Harvey, 1999: 32) mekan ve birey ilişkisinde duyuların devreye alınması fikrini ortaya atmıştır. Hissetmek mekanı anlayıp kavramanın önemli bir geçitidir. Mekanı duyular bloğu olarak anlatı perspektifi içinden ele almak ise günümüzde kartografyayı sanatla derin bağlar kurmaya yönlendirmektedir. Bu kavrayış insanların mekanla nasıl ilişkiye girdiklerini ve nasıl hissettiklerini farketmeye yarayan duygusal bir ölçeklendirme sunmaktadır. Cooper (2013), “Mapping Manhattan” adlı projesinde, Manhattan’da yaşayan yetmiş beş katılımcıyla şehrin haritasını, çocukluk anıları, aşk hikâyeleri ve diğer duygusal işaretler aracılığıyla mekânlarla olan duygusal bağlantılarını vurgulayarak “kendi haritalarını” çizmelerini sağlar. Sonuçta elde ettiği haritaları bir kitapta toplayarak yayımlar. Çalışma zamanla bir sanat projesine dönüşür. Cooper oluşturduğu bir blogda dünyanın belli başlı şehirlerini de kapsayacak şekilde geliştirdiği projesiyle, katılımcılardan şehirlerin onlara ne ifade ettiğini anlattıkları haritalar yaratmalarını ve paylaşımlarını yani, “onların şehirleri”ni anlatan haritalar tasarlama çalışmalarını sağlamıştır.

Sanatçı Christian Nold insanların duygularını teknolojiyi kullanarak kayda aldığı interaktif çalışmalarında Paris, Rotterdam, San Francisco gibi çeşitli şehirlerde yaşayan insanları bir saatlik yürüyüş performansına davet etmektedir. Greenwich’te 50 katılımcı ile gerçekleştirilen “Greenwich Duygusal Haritası” (2005-2006) çalışmasında, Nold’un tasarlamış olduğu Galvanik deri tepkisini ölçen (GSR) ve GPS bölümü bulunan Bio Harita cihazı ile bireylerin kendi vücut analizlerinin üretilerek kayda alındığı bir çeşit bio haritalama yöntemi kullanılmıştır (Görüntü 4). Poligraf bir sensör ile yürüyüşlerin duygusal haritalarının çıkarıldığı bu çalışma Greenwich ile ilgili bireylerin tepki noktalarını birleştirerek ortak gradyanlar ortaya çıkarmayı hedeflemiştir. Haritada ortaya çıkan çeşitli renkler ise duygusal veriler hakkında bilgi vermektedir. Bu harita coğrafi özellikli olmamakla birlikte nehrin ve ötesinin hakkında birçok farklı uyarının tetiklediği duygusal bir haritadır. İnsanların çevreleri ve birbirleriyle duygu ve görüş üretmek için etkileşime girdiği bu çalışma Greenwich yarımadasının birde bu açıdan keşfedilmesi için bir deneyim sunmaktadır. “Ere be Dragons” adlı projede benzer biçimde GPS aracılığı ile oyuncuların sanal ile gerçek dünya arasında sabit bir ilişki içinde kalarak kalp atış hızlarının da kayıt altına alındığı dijital bir çalışmadır. Özellikle dijital haritalar aracılığıyla sanatçılar mekanın boşluklarını ve tüm yüzeylerini kaplayan sanal bir yapıtın içine izleyiciyi dahil etmişlerdir (Jaskot vd., 2015; Arce-Nazarío, 2019; Anthamatten, 2020). Böylece yapıt izleyicisi tarafından birebir duyularıyla algılanan öznel bir deneyim haritası olarak algılanan bir çerçeveye yerleşmiştir.



Görüntü 4. Christian Nold, *Greenwich Duygusal Haritası*, 2005-2006, Bir katılımcının Google Earth üzerinden kaydedilmiş rotası

Nold’un çalışmasında katılımcının öznel haritası, mekanın alışlageldik kavramalarının ötesinde yeniden üretilen ve güncellenen mekana ait daha önce kavranmamış duygusal bilgileri taşımaktadır. Burada Lefebvre’nin (2015: 68) “temsil mekanları” kavramı ile özdeşlik kurarak o yer özelinde ve orada yaşayanların deneyimleriyle şekillenmiş tariflemelerin her bir haritayı

tek ve kendine özgü kıldığı anlaşılmalıdır. Lefebvre'nin tespitine göre; temsil mekanı yaşanır, konuşur; duyumsal bir çekirdeği ya da merkezi vardır (2015: 68). Buna bağlı olarak zihnin ve duyuların illüzyonlar ya da gerçekler yoluyla algıladığı sübjektif mekan deneyimleri ortaya çıktığı görülmektedir. Harvey (1999: 229); öznel deneyimimizin bizi algılama, hayal görme, uydurma, fantezi bölgelerine taşıyabileceğini, bunun da “gerçek” olduğu varsayılan şeyin bir serabı gibi zihnimize yarattığımız harita ve mekanlara yol açabileceğini ileri sürmektedir. Yeni bir belge tasarımı olarak sanatçı bu seraba ortak olup kartografyayı anlatsal, otobiyografik, bireysel ve kolektif belleği uyaran ve önceleyen bir dile taşımaktadır. Bachelard'ın (2013: 61) yaşanmış durumların ötesinde düşünmüş, hayal gücünde bilinen durumları keşfetmek olarak tanımladığı bellek kavramı, günümüz sanatı ile kartografya arasında yoğun bir bağlantıya geçilebileceğine ilişkin mekânsal kavrayışı ele vermektedir. Bir arazi ya da dört duvar mekan, herhangi bir bağlantı ya da tutarlılığa sahip olması gerekmeksizin (Lefebvre, 2015: 68) içsellik ve düşsellik haritası olarak yeniden üretilmektedir. Bu nedenle ampirik bilginin odağında yer alan mekan duyuların haritalandırılması yoluyla tespit edilmektedir. Maurice Ponty, mekanın kavranışında temelde bedensel sezgiler ve sinestetik algıların yer aldığını dile getirerek bu bilgiyi sabitlemektedir (Erzen'den akt. Bayraktar, 2017: 25).

Sanat ve kartografyanın eleleliğinde duyular ve psişenin devrede olması mekan ile özel ve öznel bir iletişim kurulmasını sağlamaktadır. Kevin Lynch'in önermiş olduğu bilişsel haritalama tekniği de bu noktadan hareket ederek kentleşen çevreyi yeniden anlamlandırma projesinin fenomeni olarak özneyi esas almaktadır (Süalp, 2004: 106). Daha önce bilişsel ve duyumsal olarak deneyimlenmiş çevre ile oryantasyonu sağlayan bilişsel haritalama tekniği, öznenin referanslarına bağlı olarak yeniden üretilmektedir. Bu fikri Harvey bir hayat süresinin çeşitli evreleri yani “zaman-mekan içinde hayat patikaları” olarak açıklamaktadır. (1999: 238). Sanatçı Kuitca'ya Harvey'in özneyi metaforlaştırdığı bu kavramı üzerinden bakıldığında şilteler üzerine işlediği harita serilerinden oluşan enstelasyonu öznel alana çekilmeye davet eden bir çalışmadır. Sanatçı erken yaşta itibaren dükkan vitrinlerindeki haritalara bakmaya başlamış ancak yön bulmak değil kaybolmak için bunu denemiştir (Belcove'den akt. Hicks, 2015: 44). Kendisi için kişisel bir alana temas etmeyen ancak izleyiciler için kendileriyle bir buluşma alanı olabilecek yerleri seçmektedir. Tıpkı bir yerin belleğine ilişkin anımsamaları taze kahve kokusuyla yeniden hatırlatan Kounellis'in çalışmasında olduğu gibi. Kuitca haritaları içsel bir denge ile, dışarıdaki dünyayla kurduğu ilişkideki bir bağlaç olarak görmüştür (Hicks, 2015: 44). “Le Sacre” adlı yerleştirmesinde yatakların üzerinde haritalar özel ve kamusal deneyimlerin buluşma noktası olarak belirlenmiştir (Görüntü 5). Çocukluk hafızası ile ilişkilendirilen yapıt yatak odasının samimiyetini, güvenliğini ya da travmasının geri dönüşü olarak önerme yapmaktadır. Kuitca yapıtı parçalı ve kolajlanmış kartografik öğelerle kurgulayarak özneyi hatırlamanın ve unutmanın eşliğinde gezdirmekte ve kendi belleğine projeksiyonu tutmasını sağlamaktadır. Buna bağlı olarak özne kendisini nesne-mekan işbirliğinde yeniden anımsayan ve bu zihinsel işlemi sanatsal yolla gerçekleştiren kişi olarak yapıta dahil olmaktadır.



Görüntü 5. Guillermo Kuitca, *Le Sacre*, 1992, Le Sacre, Hareket eden Oda Enstalasyonu, Sperone Westwater, New York.

Sanatçı Grayson Perry haritayı hem evrensel hem de öznel bir kimlik temsili olarak yorumlamaktadır. “Bir İngiliz Haritası” adlı çalışmasında kuru kazıma ve fotogravür gibi geleneksel baskı resim tekniklerini ve 16. ve 17. yüzyıl kartografyası yazı biçimini kullanmıştır. Ancak konular yerine çalışmasında insan davranışları ve psikolojisini görselleştirmiştir. Zihnin daha karanlık ve bilinçaltı imgelerini sağ alt tarafa yerleştirmiştir. Perry, kabul görmüş sosyal ve kültürel normları eleştirmek için “Günlerin Haritası” ve “Bir İngiliz Haritası” çalışmalarına mizah ve ironiyi eklemiştir. Öznel olanın tespitini haritalar aracılığıyla sunan sanatçı haritanın temsili görsel uygulamalarını kullanarak bunları sanat alanına aktarmıştır. Sanatçı Sohei Nishino Perry gibi haritayı öznenin bireysel duyumsamalarını içeren bir doküman gibi ele almaktadır. Birçok sayıda katmanlaşmış haritadan oluşan fotoğraflarını, içinde dolaştığı şehre kendisinin yanıt verme biçimi olarak değerlendirmektedir.

Sanatçı Sohei Nishino’nun anılarını yeniden inşa ettiğini dile getirdiği “Diorama Harita” serileri, sokaklarında yürüdüğü şehirlerin kendisinde o an bıraktığı izlenimlerin birer otobiyografik kayıttır. Ancak bu kayıtlar kesin bilgiyi aktaran harita görüntüleri olmaktan öte orada yaşayan insanların deneyim ve faaliyetlerinin, kentin tarihinin ve hafızasının birikiminin temsilleridir. Pek çok fotoğraf katmanından oluşan çalışma taze ve organik yaşamın kendisini yakalamak üzere sanatçının şehirler arası seyahatlerinin süreç haritaları olarak belirmektedir. Nishino; “bunu yaparak, haritalardaki sembolik temsillerden tamamen farklı olan belirli şeyleri ve olayları yakalayan fotoğrafları kullanarak coğrafi temsilleri tekrar ifade etmeye çalışıyorum. Bu benim kişisel deneyimlerimi ve anılarımı bütünleştirerek şehirlerin görünümünü ifade etme girişimim” demektedir (Nishino, t.y.). Sanatçının bir kenti kavrayış biçimi değişken ve anlık olanla temas halindedir. Dolayısıyla her gezinti yeni bir deneyim alanı olarak öznenin temsiline yeniden üretimidir.

Fiziksel ve zihinsel araziye betimleyen çalışmalarıyla Joyce Kozloff, kartografik çalışmaları ile jeopolitik sorunları dile getirmektedir. Sadece hayal gücünde bilinen hatıralardan ve fragmanlardan ürettiği melez haritalar ile jeopolitik kesinliğin kısa süreli doğasına gönderme yapmaktadır (Heartney, 2001). Haritaların araçsal amaçlarının dışında estetik bir zemini olduğunu göstermektedir. Sanatçının “Hedefler” adlı atlası hikayeler, fanteziler, egzotik seyahatler ya da halkın farkındalığını kıskırtan belirsiz mekanlardan oluşmaktadır (Görüntü 6). Birçok kaynaktan yararlanan sanatçı kozmolojik haritalar, antik haritalar, topografik haritalar, deniz haritaları ve hatta ondokuzuncu yüzyıl emlak haritaları ile bunları araştıran eserleri çalışmasına dahil etmiştir. Eleanor Heartney 2001 DC Moore Galeri sergi katalog metninde bu çalışması için “ortaya çıkan işlerin temsil ve soyutlama arasındaki bölgede puslu olarak işlev gördüğünü ve bize haritaların kendilerinin yapay yapılar olduğunu hatırlatarak, “gerçek” olarak algıladığımız bir şeyin içinde durduğumuzu” yazmaktadır (Heartney, 2001). Sanatçı Mona Hatoum ise bu gerçek ve yanılısıma

ikileminin yarattığı titreşim içinden haritalara bakmaktadır. Kırılğan ve dağılmaya yüz tutan bir dünya haritası ortaya koymaya çalışan sanatçı 1500 kiloluk bilyelerden oluşan enstelasyonunu şöyle tanımlamaktadır: “O kadar dengesiz ki kıtaların coğrafi hatları bile sabitlenemiyor, çünkü yerde yürüyenlerin en ufak hareketi bile bunun parçalarını ayırıyor ve yok etmekle tehdit ediyor” (Hicks, 2015: 77). Koyzloff ve Hatoum’un kırılğan ve süreksizlik kavramlarını yüzeye çıkardığı çalışmaları kartografyanın değişime olan açıklığını referans almaktadır.



Görüntü 6. Joyce Kozloff, *Hedefler*, 2000, Heykel, ahşap çerçeveli tuval üzerine akrilik

Sonuç

Postmodernizm ile eriyen sınırlar ve modernizmin sarsılan otoritesi sanatçılara esnek alanlarda gezinebilmelerine imkan tanımıştır. Kartografyanın her daim sınırların değişebilir olma haline açık oluşu sanatçılar için onu cazip kılmıştır. Sanatçılar kartografyaya kültürel, coğrafi, politik, çevresel, bireysel ve toplumsal olan tüm alanlardan bakmayı deneyerek bu zengin mutfağın içine dalmışlardır. Bir arazinin her hangi bir durumda yeniden konumlanabilir ve izdüşümünün çıkarılabilir olması sanatçıyı onunla daha çok temas halinde olma gerekliliğini gündeme taşımıştır. Buna bağlı olarak kartografyayı mekan, zaman ve birey ilişkisi bağlamında değerlendiren günümüz sanatı, onu bireyin dünya ve uzamla olan ilişkisindeki konumunu ortaya koymanın bir aracı olarak değerlendirmiştir. Bu canlı ve etkileşime açık ilişki sanatçıları araziye ele alış biçimlerinde yeni teknolojilerle temasa geçmelerini de katkı sağlamıştır. Kartografyanın dijital temsilleri ise bu noktada sanatın daha interaktif hale gelerek bireyin yapıta katılımını önemseyen pratiklere dönüşmüştür. Katılımcıların bedensel duyularlarının çeşitli biodatlarla ölçülebilir ve kaydedilebilir olması, bireyin mekanla olan bağlantısında çok daha biricik ve kişiye özgü ayrı cevaplar üretilmesine imkan tanımıştır. Böylece birey anın içinde mekanla birlikte yeni deneyimler yaşayarak mekanı algılayan beden, zihin ve duygu olarak kendini uzamsal olarak yeniden işlemektedir. Kişinin uzamsal ve duyumsal olarak kendini yeniden anlamlandırma çabasına güdüleyen yapıtlar üretilen başka sanat yapıtları için birer referans oluşturmaktadır.

Kaynakça

Aitken, S., Cooper, D., Delozier, G., Ethington, P., Gregory, I. N., Hardie, A., & Yuan, M. (2015). *Deep maps and spatial narratives*. Indiana University Press.

25 Years International Cartographic Association 1959-1984, ITC, Enschede, The Netherlands. <https://icaci.org/files/documents/books/25YearsOfICA.pdf> (29.06.2022)

Anthamatten, P. (2020). *How to Make Maps: An Introduction to Theory and Practice of Cartography*. Routledge.

Arce-Nazarioa, J. A. (2019). Geovisualizing space and time in a science-art exhibit. *Abstracts of the ICA, 1*, NA-NA.

Bailey, J., & Biggs, I. (2012). "Either Side of Delphy Bridge": A deep mapping project evoking and engaging the lives of older adults in rural North Cornwall. *Journal of Rural Studies*, 28(4), 318-328.

Bayraktar, G. (2017). Bireysel ve Kolektif Bellek Aralığında Sanatta Kimlik Okumaları [Sanatta Yeterlik Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Ana Sanat Dalı].

Cooper, B. (2013). *Mapping Manhattan: a love (and sometimes hate) story in maps by 75 New Yorkers*. Abrams.

Cosgrove, D. (2005). Maps, Mapping, Modernity: Art and Cartography in the Twentieth Century. *Imago Mundi*, 57(1), 35-54.

Dellaloğlu, B. (2021). *Romantik Muamma*. Timaş Yayınları.

Edney, M. (1993). Cartography Without Progress: Renterpreting the Nature and Historical Development of Mapmaking. *Cartographica* 30:2/3. pp. 54-68.

E-skop: Housefield, J. (2013). *Marcel Duchamp'ın sanatı ve modern Paris' in coğrafyası*. Çev. Ayşe Önuçak Bozdurgut. *Skopbülten*, 4, 12. e-skop.com. <https://www.e-skop.com/skopbulten/marcel-duchampin-sanati-ve-modern-parisin-cografyasi/986> 29.06.2022

Harris, T. M., Rouse, L. J., & Bergeron, S. (2010). The geospatial semantic web, pareto GIS, and the humanities. *The spatial humanities: GIS and the future of humanities scholarship*, 124-142.

Harvey, D., & Savran, S. (1999). *Postmodernliğin durumu: kültürel değişimin kökenleri*. Metis Yayınları.

Hicks, A. (2015). Küresel Sanat Pusulası. 21. Yüzyıl Sanatında Yeni Yönelimler. (Çev. Dilek Şendil, Mine Haydaroğlu, Süreyya Evren). Yapı Kredi Yayınları, İstanbul

Jaskot, P. B., Knowles, A. K., Wasserman, A., Whiteman, S., & Zweig, B. (2015). A research-based model for digital mapping and art history: Notes from the field. *Art@s Bulletin*, 4(1), 5.

Jastrzebski, Z. 1985. *Scientific Illustration: A Guide for the Beginning Artist*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.

Joyce Kozloff: Heartney, E. (2001). *Maps as Metaphors: Recent Work by Joyce Kozloff*. [joycekozloff.net.https://static1.squarespace.com/static/54cfdb3fe4b0f3f8e9b51f03/t/54ec16c9e4b0a4a2247e9259/1424758473600/12_Heartney.pdf](https://static1.squarespace.com/static/54cfdb3fe4b0f3f8e9b51f03/t/54ec16c9e4b0a4a2247e9259/1424758473600/12_Heartney.pdf) 28.06.2022

Kainz, W. (2004) Geographic Information Science (GIS), Lecture Notes, Division of Cartography and Geoinformation, University of Vienna, Austria

Krygier, J. B. (1995) Cartography as an art and a science?. *The Cartographic Journal* 32 (1) 3-10.

Kuhn, T. (1977). *The Essential Tension*. Chicago: University of Chicago Press.

Lefebvre, H. (2015). Mekânın üretimi. Türkçesi: Işık Ergüden, II. Basım, Sel Yayıncılık,

Medium: Cheung, J. (2017). Öyvind Fahlström -world trade monopoly, 1970. [medium.com.https://medium.com/@jcheung/%C3%B6yvind-fahlstr%C3%B6m-world-trade-monopoly-1970-5f0c84872462](https://medium.com/@jcheung/%C3%B6yvind-fahlstr%C3%B6m-world-trade-monopoly-1970-5f0c84872462) 25.06.2022

- Nishino, S. (nd). *Diorama Map*. soheinishino.net. <https://soheinishino.net/dioramamap>. 28.06.2022
- Papp-Vary, A. 1989. "The Science of Cartography." In: D. Rhind and D. Taylor. *Cartography Past, Present and Future: A Festschrift for F. J. Ormeling*. London: Elsevier Applied Science Publishers.
- Ribeiro, D. M., and Caquard, S. (2018). Cartography and Art. *The Geographic Information Science & Technology Body of Knowledge* (1st Quarter 2018 Edition), John P. Wilson (ed).
- Rundstrom, R. A. (1991). Mapping, postmodernism, indigenous people and the changing direction of North American cartography. *Cartographica: The International Journal for Geographic Information and Geovisualization*, 28(2), 1-12
- Paraskevopoulou, O., Charitos, D., & Rizopoulos, C. (2008). Location-specific art practices that challenge the traditional conception of mapping. *Art Nodes-E-Journal on art, Science and technology*, 8, 1-11.
- Pickles, J. (2008). Uzamların Tarihi-Haritacılık Mantığı. *Haritalandırma ve Coğrafi Olarak Kodlanmış Dünya*-(Çev: K. Işık Çev.).Yapı Kredi Yayınları
- Sant, A. (2004). Redefining the basemap. *Interactive City*"[online node]. Intelligent.
- Selçuk, M., Uçar, D., Uluğtekin, N., Bildirici, İ. Ö., Gökğöz, T., Başaraner, M., ... & Doğru, A. Ö. (2006). Sayısal Kartografya ve Mekansal Bilişim. Türkiye Bilişim Ansiklopedisi.

Görüntü Kaynakçası

- Görüntü 1. <https://www.rct.uk/collection/912284/a-map-of-imola> (29.06.2022)
- Görüntü 2. <https://www.trussel.com/parismaps/gui26a-07.jpg> (29.06.2022)
- Görüntü 3. <https://jacket2.org/commentary/avant-garde-iii-situationist-maps-take-two> (25.06.2022)
- Görüntü 4. <http://emotionmap.net/GreenwichEmotionMap.pdf> (27.06.2022)
- Görüntü 5. http://mapsandcartography.altervista.org/guillermo-kuitca/?doing_wp_cron=1656404269.4370949268341064453125 (28.06.2022)
- Görüntü 6. <http://www.joycekozloff.net/documents> (28.06.2022)

Posthümanizm ve Transhümanizm Kavramları Ekseninde Siborg Sanatı *Cyborg Art on the Axis of Posthumanism and Transhumanism Concepts*

Aslıhan KAYA

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Ana Sanat Dalı Sanatta Yeterlik

Özet

1900'lü yılların ilk dönemlerinde oluşmaya başlayan bilim kurgu sinemasının uçuk evreninin, 20. yüzyılın sonlarına doğru o kadar da gerçek dışı görünmemesi, bu günden yüzyıl sonrasının neler getirebileceğinin, bekleneni ne kadar aşabileceğinin kanıtı olarak kabul edilebilir. Teknolojinin gündelik hayatın vazgeçilmezi olmasının yanında, kontrolsüz kullanımının oldukça dehşet verici olabileceği de atom bombası gibi felaketler neticesinde anlaşılmış, bireylerin ve özellikle de şirketlerin karbon ayak izinin artışıyla küresel çevre problemleri yaşanmaya başlanmış, sanal oluşumlar eliyle toplumsal manipülasyonlar hızla kolaylaşmıştır. Öte yandan sağlık sektöründeki ve insan haklarındaki gelişmeler, uzayda yapılabilecek umut verici keşifler ve araçları sınırsızlaşan sanatçıların sundukları hayaller sayesinde, ütöpk bir geleceğın de şekillenmesinin mümkün olabileceği tartışılmaya başlanmıştır. 21. yy ile birlikte gelişen en önemli düşüncelerden biri Postmodernizm olmuştur. Postmodernizm ışığında gelişen düşüncelerden bazıları da insanın zihinsel ve fiziksel olarak potansiyelinin artırılmasını hedefleyen ve sürdürülebilir bir gelecek hayali inşa eden Posthümanizm ve Transhümanizm görüşleri olmuştur. Bu görüşlerden etkilenerek doğan sanatsal bir hareket olan Siborg Sanatı bu çalışmanın konusunu oluşturmaktadır. Siborg sanatı, her bir bireyin dönüşümünün dünyanın geleceğinin şekillenmesinde ne kadar önemli olabileceğine ve bu kritik dönüşüme katılmanın gerekliliğine dikkat çekmektedir. Posthümanizm ve Transhümanizm fikirlerinin akademik çevrelerce irdelendiği günümüzde, yeni sanat hareketleri, araştırmalara ve sanatçılara ilham verebilecek kıymetli girişimlerden olma yolunda ilerlemekte ve gelecek anlayışımızı etkilemektedirler.

Anahtar Kelimeler: Posthümanizm, Transhümanizm, Sanal oluşumlar, Siborg Sanatı, Melezleşme

Abstract

The fact that the eccentric universe of science fiction cinema, which started in the early 1900s, didn't seem so unreal towards the end of the 20th century, can be considered as proof of how much what a century from today can bring beyond what is expected. In addition to the fact that technology is indispensable for daily life, it has been understood that its uncontrolled use can be quite terrifying as a result of disasters such as the atomic bomb, global environmental problems have started to be experienced with the increase in the carbon footprint of individuals and especially companies, and social manipulations have quickly become easier with the help of virtual formations. On the other hand, it has been discussed that it is possible to shape a utopian future thanks to the developments in the health services and human rights, the promising discoveries that can be made in space, and the dreams that offers by artists whose tools have become unlimited. One of the most important ideas that developed with the new age has been Postmodernism. Some of the ideas that developed in the light of postmodernism were Posthumanism and Transhumanism, which aim to increase the mental and physical potential of human beings and build a sustainable future dream. Cyborg Art, an artistic movement born out of these views, is the subject of this study. Cyborg art draws attention to how important the transformation of each individual can be in shaping the future of the world and the necessity of participating in this critical transformation. Today, when the ideas of posthumanism and transhumanism are examined by academic circles, new art movements are

on their way to being valuable initiatives that can inspire research and artists, and they affect our understanding of the future.

Keywords: Posthumanism, Transhumanism, Virtual entities, Cyborg art, Hybridization

Amaç

Bu çalışmanın amacı dünya genelinde akademik literatürde kendilerine postmodernizm sonrasında yer bulmaya başlamış olan posthümanizm ve transhumanizm kavramlarının sanattaki dışavurumu niteliği taşıyan siborg sanatının oluşumuna ön ayak olan sanatsal hareketlerin ve felsefi yaklaşımların incelenmesi ile siborg sanatının anlaşılmasına katkı sağlamaktır.

Yöntem

Bu makalede baskın olarak literatür taramasından faydalanılmıştır. Siborg sanatına öncülük etmiş olan sanatçı ve eser örnekleri üzerine ve az sayıdaki siborg sanatı örnekleri üzerine betimsel analiz yöntemi kullanılmıştır. Başlangıç olarak postmodernizm, transhumanizm ve sanal oluşumlar üzerine yapılan literatür taraması aracılığıyla siborg sanatının oluşum nedenleri açıklanmaya çalışılmıştır. Makalenin ilerleyen bölümlerinde ise fütürizm ile başlayan sanat-teknoloji işbirliği doğrultusunda ilerleyen öncü sanat yaklaşımları siborg sanatı ile bağlantıları bağlamında betimsel analiz yöntemi ile ele alınmışlardır.

Giriş

Hominidlerin (ilkel insan) ateşi kullanabilmelerinden bu yana geçen 1,42 milyon yıl göz önünde bulundurulduğunda, sanayi devriminin başlangıcından, ilk siborgun resmi olarak kabul edilmesine kadar geçen yaklaşık 300 yıllık süre, tarihte kısa bir zaman gibi görünmekle birlikte, kritik değişimlerin yaşandığı bir süreç olmuştur. Bu, yaklaşık 300 yıllık süreçte; Aydınlanma çağı başlamış, elektrik bulunmuş, Fransız devrimi yaşanmış, İnsan ve Vatandaşlık Hakları Bildirgesi yayınlanmış, Darwin tarafından Türlerin Kökeni'nin yazılmasıyla evrimsel biyolojinin temeli atılmış, Einstein görelilik kuramını oluşturmuş, Nietzsche tarafından üstinsan fikri ortaya konulmuş, 1. Dünya Savaşı yaşanmış, Edwin Hubbel başka galaksilerin var olduğunu iddia etmiş, ilk düzenli TV yayını gerçekleşmiş, atom enerjisi keşfedilmiş, 2. Dünya Savaşı yaşanmış, Hiroşima ve Nagazaki'ye atom bombaları atılmış, ilk bilgisayar satışa sunulmuş, DNA keşfedilmiş, ilk realite şov yayın hayatına başlamış, uzaya ilk insan çıkmış, ilk kez tuşlu telefon üretilmiş, ilk organ nakli başarı ile gerçekleştirilmiş, ilk insanlı uzay aracı aya inmiş, ilk kez bilgisayarlar arasında mesaj yollanabilmiş, Microsoft firması kurulmuş, Apple firması kurulmuş, ilk kez Dünya İklim Konferansı düzenlenmiş, ozon tabakasında delik bulunmuş, Çernobil reaktör faciası yaşanmış, internet uluslararası bir bağ haline gelmiş, koyun Dolly klonlanan ilk memeli olmuş, Deep Blue isimli bilgisayar Garry Kasparov'u satrançta yenmiş, uzaya ilk turistli yolculuk yapılmış, Mars yüzeyinin haritası çıkarılmaya başlanmış ve Mars'ın yüzeyine uzay aracı indirilmiş, insan genomunun %99'u dizilerek tamamlanmış, Facebook kurulmuş, Youtube'a ilk video yüklenmiş, Twitter kurulmuş, Steve Jobs ilk Iphone'u tanıtmış, blok zincirinin ilk bloğu oluşturulmuş, işlevsel bir sentetik gen oluşturulmuş, Instagram kurulmuş, 3D yazıcı kullanılarak canlı bir kulak üretilmiş ve yine 3D yazıcıdan çıkan titanyum kafatası bir çocuğa nakledilmiş, NASA Mars'ta su bulunduğunu açıklamış ve yakın geçmişte yani 2021'de kendiliğinden üreyen yapay yaşam formları xenobotlar üretilmiş ve de 2022'de domuzdan insana ilk başarılı kalp nakli gerçekleştirilmiştir.

“Post” olma durumu, bu son 300 yıllık süreçte hızla değişen dünyanın, günümüzün geldiği halinin betimlemesinde merkeze oturmuştur. Sağlık sektöründeki gelişmeler, beden üzerindeki müdahalenin artırılarak gerek yaşamsal gerekse estetik ihtiyaçları karşılması neticesinde, bedenle ilgili kısıtlayıcı görüşlerin yıkılışına önayak olmuştur. Bu gelişmeler neticesinde beden, sanatın

malzemesi haline gelmiştir ve beden sanatı, bio art gibi yeni çağdaş yaklaşımlar var olabilmektedir.

21. yüzyılla beraber posthümanizm ve transhümanizm terimleri bilinirlik kazanmaya başlamıştır. Posthümanizmin Türkçeye çevrilmiş halinin “insan sonrası” olarak ifade edilmesi, insanın yok oluşuna yönelik bir anlam taşıyor gibi görünmüş ve bu durum insanlarda tekinsizlik hissinin oluşmasına yol açmıştır. Ancak içeriği ön planda tutulduğunda, posthümanizmin “insan ötesi” olarak çevrilmesi daha yerinde olacaktır (Ağın, 2020: 22). Posthümanizm ile karıştırılan bir diğer kavram olan transhümanizm insan bedeni ve teknoloji birlikteliğinin artırılması yoluyla, bedeninin geliştirilmesini savunur.

Max More’a göre gelecek üzerine kesin fikirler sunmak her ne kadar imkânsız olsa da gerçekleşebilecek durumlarla ilgili tartışmalarda bulunmak fikirler sunmak ve tasarımlar yapıp bu tasarımlarla ilgili harekete geçmek kaçınılmaz bir ihtiyaçtır (More & More, 2013: 4). Sanat da bu ihtiyaca çağdaş yaklaşımlarla karşılık vermeye çalışmaktadır. Bu çalışmanın inceleme konusu olan siborg sanatı bu yaklaşımlardan biridir. Siborg sanatçıları, teknoloji ve doğa çatışmasını yadsıyarak, bu iki olgunun bir arada var olabilecekleri bir seçenek yaratmaya çalışmışlardır. Siborg sanatçıları, vücutlarına ekledikleri implantlar aracılığıyla, dünya hatta evren ile daha yoğun bir bağ kurarak algının sınırlarını zorlamaya yönelik performanslar sergilemişlerdir.

Sanattaki Siborg Görünümlerin İlk Adımları

20 yüzyılla beraber mekanikleşme, fabrikalaşma, gelecekçilik ve 21. yüzyılda ise dijitalleşme, metaverse, simülasyon dünyalar, robotlar ve siborglaşma kavramları gündelik dildeki yerlerini almaya başlamışlardır. Bu tür kavramların sanattaki yansımaları da tarihsel açıdan bu kavramların varlık gösterdikleri tarihlerle paralellik içindedir. Fütüristler, Dada, Avangartlar, Bauhaus Okulu gibi toplulukların ardından 20. yüzyılın ikinci yarısında sanatta gelişim gösteren kavramsal yaklaşımlar, siborg sanatının gelişimine yol açan etkinlikleri barındırmaktadırlar.

Gelecekçilik anlamına gelen fütürizm, İtalya’da 20. yüzyıl başlarında ortaya çıkmış disiplinler arası bir sanat hareketidir. Umberto Boccini, Fortunato Pororo, Giacomo Balla, Filippo Tommaso Marinetti gibi ressam, heykeltıraşlar ve şairler bu akım dâhilinde eserler vermişlerdir. Fütüristler, geçmişe dair tüm anlatıların yok edilmesi gerektiğini ve sadece bu şekilde ilerlemenin mümkün olabileceğini savunmuşlardır. Teknoloji ve geleceğe dair tasvirler ilk kez sanatın öznesi haline gelmiştir (Poggi, 2009: 1-3).

Kelime anlamı öncü olan avangart, özellikle yüzyıl ortasında gelişen, sanattaki yenilikçi yaklaşımları ifade etmek için kullanılmaktadır. Ama daha genel haliyle 20. yüzyılın başından sonuna, birçok öncü yaklaşımı kapsamaktadır. Resim, performans, müzik, felsefe, edebiyat ve mimarlık gibi farklı disiplinler avangardizm çatısında bir araya gelmişlerdir. Kazimir Maleviç, Viladimir Tatlin, Vasili Kandinski, Duchamp, Hanna Höch, ve Man Ray gibi birçok sanatçı avangart eserler üretmişlerdir (Antmen, 2016:121). Avangartların reformist ve multidisipliner çalışmaları, kalıplaşmış sanat anlayışlarına karşı radikal sanat hareketleri için gerçek anlamda öncü olmuştur. Dada, Frankfurt okulu, Sitüasyonizm, Bauhaus Sanat ve Tasarım Okulu ve tartışmalı olmakla beraber Fluxus gibi topluluklar avangart sanatçılarınca oluşturulmuştur. Fluxus dâhilinde üretim yapan sanatçılar genel olarak 1960’ların gençlerinin eylemci ruhunu sanat aracılığıyla yansıtmaya çalışmışlardır. John Cage, Nam June Paik, Yoko Ono, Wolf Vostell, George Brecht, posta sanatının öncülerinden Ray Johnson, süreç sanatının öncülerinden Joseph Beuys gibi isimler dönem dönem Fluxus grubuna dâhil olmuşlardır (Antmen, 2016: 205).

Stelarc, 1949 doğumlu Avustralyalı bir performans sanatçısıdır. Performanslarında izleyicisine bedenin potansiyelini aşan deneyimler yaşatmaktadır. En tanınan çalışmalarından biri “Ear on

Arm” isimli, koluna bluetooth özelliğine sahip sentetik bir kulak yerleştirdiği performansdır.

Orlan, kendi deyimiyle “Carnal Art” dâhilinde çalışmalar üreten 1947 doğumlu Fransız performans sanatçısıdır. Özellikle bir performans olarak izleyicinin önünde geçirdiği estetik cerrahi operasyonlarla ve yüzündeki değişimler ile tanınmaktadır. Çalışmalarında özellikle kadın bedeni üzerinden yürütülen normlara eleştirel bir bakış sunmak, amaçları arasında olmuştur (Akman, 2006: 175).

Eduardo Kac, 1962 doğumlu, Brezilya kökenli yeni medya sanatçısıdır. Özellikle biyoteknolojiyi araçsallaştırdığı transgenik sanat uygulamalarıyla tanınmaktadır. Doğadaki canlıları, peri masallarından fırlamış gibi görünümlere büründürmeye çalışmış ve türler arası geçişkenliğe odaklanmıştır.

Marco Donnarumma, 1984 doğumlu, İtalyan asıllı performans sanatçısıdır. Performanslarında cihazlarla kurulan sınırlı ilişkiden sıyrılmayı hedefleyerek giyilebilir teknolojilerden faydalanmanın yollarını araştırmıştır. Bu arayışında giyilebilir müzik aleti olan XTH Hissi’ni tasarlamıştır ve bu tasarımı performansları sırasında kullanarak vücudundaki kaslardan, kemiklerden, hatta kan akışından gelen sesleri artırmış, izleyicisinin görsel ve işitsel duygularıyla etkileşime geçmesini sağlamıştır.

Sanattaki Etkileri Bağlamında Sanal Yapılar Üzerine Teoriler ve Medyadaki Yansımaları

Felsefenin öne çıkan ve farklı dönemlerde yaşamış filozoflarca defalarca ele alınmış olan tartışma konularından sanal yapılar ve bu konuda üretilen teoriler günümüz teknoloji altyapısı ile somutlaşmaya başlamıştır. Transhumanizm düşüncesi ve sanal yapılar olgusu da bu aşamada kesilmektedir. Bu başlık altında transhumanizm ile etkileşimi dâhilinde sanal yapılar üzerine teoriler ve bu teorilerden yola çıkarak üretilen filmler ele alınmıştır. İnsan bedeninin teknoloji ile bütünleşerek siborglaşmasını, hatta insan bedeninden tamamen vazgeçilmesi ile insan bilinçlerinin verilere dönüşerek sanal ortamda var olmalarını savunan transhumanizm, sanal bir dünya ihtimaline olumlu bir bakış sunmaktadır.

Descartes, varlığın gerçekliğine dair düşüncelerinden birini “Kötü Cin Teorisi” olarak isimlendirdiği bir anlatı ile özetlemiştir. Bu teoriye göre Descartes, kendi varlığının şeytan tarafından eğlenmek amacıyla üretildiğini ve her şeyin aslında şeytanın hayali olabileceğini öne sürmüştür (Ağırman, 2018: 62). Kötü Cin Teorisi’nin daha güncel bir hali ise transhumanizm üzerine söylemleriyle tanınan, Nick Bostrom tarafından, bir makalede “Simülasyon Argümanı” olarak adlandırılmıştır. Nick Bostrom bu argümanında, insanın daha gelişmiş bir medeniyet seviyesine ulaşmadan yok olması gerektiğini, insan dışı daha gelişmiş medeniyetler varsa insanlık tarihine ilgi duymalarının düşük bir olasılık olduğunu, eğer bu düşük olasılık gerçekleşmiş ise kesinlikle insanlığın bir simülasyon ürünü olduğunu iddia etmiştir (Bostrom, 2003: 6).

Platon, Devlet isimli eserinde Sokrates’in sözlerinden aldığı Mağara Alegorisi’ni yazıya dökmüştür. Bu alegoride, mahkûmlar, tüm gerçekliğin, içinde buldukları mağaradan ve mağara duvarlarına yansıyan gölgelerden ibaret olduğunu sanmaktadırlar. Mahkûmlardan biri serbest kalır ve dış dünyayı keşfeder, mağaraya dönüp diğer mahkûmlara gerçek dünyadan bahseder ama mahkûmları gördükleri konusunda ikna edemez (Platon, 2009: 250-253).

1998 yapımı “Truman Show” filmi Kötücül Cin Teorisi ve Mağara Alegorisi teorilerinin sinemaya aktarılışının bilinen ilk örneklerindedir. Filmin başrolü olan Truman aynı zamanda filmin konusu olan realite şovun da başrolüdür, fakat içinde yaşadığı şov setini gerçek hayat sanmaktadır. Bir diğer deyişle Descartes’ın, kendisinin kötücül cinin ürettiği yapay bir gerçeklikte olma olasılığındaki gibi Truman da izleyicisinin eğlence aracı olarak kurgusal bir yapıya hapsedilmiştir, diğer

yandansa mağara alegorindeki mahkumlar gibi gerçeklik sandığı yaşam sadece dış dünyadan ona yansıtılanlardır. Bir dizi ipucunun sonunda içinde bulunduğu durumun farkına vararak kapatıldığı sanal gerçeklikten kaçmayı başarır.

Bir başka düşünür Guy Debord'ın, "Gösteri Toplumu" kitabı 1967'de yayımlandığında fikirleri aşırı bulunmuş, ancak gün geçtikçe yazarın tespitlerinin yerindeliği okuyucu tarafından takdir toplamıştır. Debord'a göre hepimiz sanal görüntülerle, gerçekleştirmeyecek vaatlerle kandırıldığımız, kaçıışı olmayan bir fanusun içindeyizdir (Debord, 2019: 34).

Baudrillard, "Simülakrlar ve Simülasyon" isimli kitabıyla kendisinden sonra gelen yazar, filozof, sanatçı gibi birçok farklı mecradan insanı etkilemiştir. Baudrillard, simülakrayı gerçekliğin yerini almak isteyen görüntü olarak ifade etmiştir. Baudrillard'a göre gündelik hayatın gerçeklik olarak sunduğu, gerçek olanla alakası kalmamış olan yanılsamalardır (Baudrillard, 2018: 14-15).

Film serisi Matrix de, sanal gerçeklik konusunu ele alan popüler yapımlardan biridir. Serinin içinde Baudrillard'dan Alice Harikalar Diyarında'ya kadar birçok esere göndermeler yapılmıştır. Matrix film serisinde de tıpkı Truman Show filminde olduğu gibi bu teorilere göndermeler yapılmıştır. Bir yandan da Kötücül Cin Teorisi ve Mağara Alegorisi'ndeki gibi bireyler, farkında olmadan, gerçeklik sandıkları yapay oluşumlara hapsedilmişlerdir. Bir yandansa, kişilerin içine hapsedildikleri bu yapay oluşumlar, Baudrillard ve Guy Debord'un betimlediği gibi gerçeğin taklit edilmesiyle bir aşamada gerçek olanın tamamen yok olduğu ve yerine özü ile bağı kopmuş oluşumların geçtiği kurgusal evrenlerdir. Bu teoriler ışığında, Matrix serisinde, insanların makine medeniyetinin kontrolü altında, simülatif bir evrene hapsedilmesi ve ana karakter olan Neo'nun gerçekliğe kavuşma mücadelesi ile makinalara açtığı savaş konu alınmıştır.

Sosyal medyanın hayatın bir parçası haline gelmesi ile bahsi geçen teoriler daha popüler bir tartışma konusu haline gelmişlerdir. VR, MR, AR gözlükleri gibi ya da Metaverse gibi yeni atılımlarla teknolojinin sağladığı araçlar gelişmiş, transhümanizmin uç teorilerinden kabul edilen, zihinlerin sanal ortama aktarımına yönelik sorgulamalar yoğunlaşmıştır.

Posthümanizm ve Transhümanizm Kavramları

İtalya'da başlayan, engizisyon karşıtı hareketler ile Avrupa'ya yayılan Rönesans etkisi, 19. Yüzyıl sonlarında "insan bilimleri" anlamında kullanılarak yaygınlaşan Hümanizm sözcüğünün varlık göstermesine öncülük etmiştir (Dağ, 2020: 50). Hümanizm, 19. yüzyıl için, insan hakları bilincinin oluşmasına sağladığı katkı nedeniyle önemli bir gelişme olmuştur. Ancak 20. yüzyılda eksiklikleri belirginleşmiş ve 21. yüzyılda yerini posthümanizme bırakması tartışılmaya başlanmıştır. Posthümanizmin hümanizme karşı en büyük eleştirisi, insanın biricik kılınması ve insanın diğer canlılardan üstün görülmesi fikrinin problemlili oluşudur. Posthümanizm, eşitliğin sınırlarını genişleterek tüm cinsiyetler, tüm ırklar, hatta tüm canlılar için eşit bir yaşam hayalini desteklemektedir (Harraway, 2006: 7-8-9,28-29). Doğa ile uyumluluğun artırılması ve insan bedeninde meydana gelebilecek dönüşümlerin benimsenmesi fikri, posthümanizmin temelini oluşturmaktadır. Posthümanist düşünceyi kuramsallaştıran yazarlar arasında Donna Harraway ve Rosi Braidotti yer almaktadır.

Transhumanizm ise insana fizyolojik yapısındaki değişimler üzerinden yaklaşır. Eşitlik, doğa ile uyumluluk gibi değerlerdense insan bedeninin gelişimini önceler. Braidotti ölüm fikrinin, insan tarafından anlaşılması mümkün olmayan, karanlık, korkutucu bir kara delik olduğunu ifade etmiştir (Baridotti, 2021: 168). Transhümanizm, hastalıklara, ölüme direnebilen bedenlerin var olabileceğine inanır. David Baltimore, insan vücudu üzerinde aydınlanmamış hiçbir gizemin kalmayacağını ve şu an düşünebildiğimiz herhangi bir gelecek tezahürünün büyük oranda

gerçekleşeceğini öne sürmüştür (Kaku, 2016: 157). Transhümanizmin daha uç bir teorisi ise insan zihinlerinin verilere indirgenerek bedensiz sanal varlıklar haline gelebilecek olmalarıdır.

Sanatçı ve antropolog David Thomas siborgları, protez ve organığın bir araya geldiği hibrit siborg ve dijital sisteme aktarılmış insan zihni siborg olarak iki grupta incelemiştir (Thomas ,1995: 96-100). Siborg sanatçıları ise siborgları; Psikolojik Siborg, Biyolojik Siborg, Nörolojik Siborg, ve Hayalet Siborg olarak dört sınıf altında değerlendirmiştir.

Felsefe ve sanat dünyasının, teknoloji ve bilimden kopuk kalmalarının ve güncel değişimlerde söz haklarını kaybetmelerinin ne kadar sakıncalı olduğu, sanatçı Gökhan Balkan tarafından doktora tezinde ifade edilmiştir. Siborg sanatçıları tasarımlarıyla yeni duyular oluşturmayı, doğa ile bütünleşmeyi, çevremize karşı duyarlılık oluşturmayı ve Gökhan Balkan'ın da belirttiği gibi olası gelecek tasvirinde söz hakkına sahip olmayı hedeflemektedirler (Balkan, 2020: 207-208).

Yeniçağ, Yeni Duyumsama Yöntemleri; Siborg Sanatı

Siborg sanatı bir hareket olarak ilk resmi siborglar olan Neil Harbisson ve Moon Ribas tarafından başlatılmıştır. Çağdaş sanatçı Neil Harbisson, tam renk körlüğü ile doğmuştur. Genç yaşta hastalığının sanatına olan etkilerine yönelik sorgulamaları başlamıştır. Renkleri duyumsama arayışına girmiş, doğadan esinlenerek ve kendisini doğa ile bütünleştirdiğini öne sürerek, böceklerdeki antenlerin işleyişini ele aldığı bir fikir geliştirmiştir. Ensesinden gözünün hizasına uzanan ve renkleri titreşimler olarak algılamasını sağlayan bir anten tasarlamış, farklı disiplinlerden kişilerin yardımlarıyla bu tasarımın çeşitli varyasyonlarının üretilmesini sağlamıştır. Görme ve işitme duyusunun iç içe geçmesi yoluyla, renkleri duyabilmek yetisini kullanarak, görüntülerden esinlendiği besteler ve titreşimlerini hissedebildiği müziklerden resimler üretmiştir. Bir röportajında geliştirdiği cihazın bir tedavi yöntemi olmaktan çok daha öte doğayı algılayışımız üzerine bir sorgulama olduğunu ifade etmiştir (Harbisson, 2014).



Görüntü 1. Sanatçı Neil Harbisson'ın siborg anten implantı ile görüntüsü.



Görüntü 2. Neil Harbisson'ın, Martin Luther King'in “*Bir Rüyam Var*” konuşmasından oluşturduğu resim, dijital baskı, yaklaşık 90x90 cm

Neil Harbisson'nın siborg olmasının ardından, koreograf ve dansçı Moon Ribas, kendi tasarladığı implant ile ilk kadın siborg ünvanını almıştır. Dansçılığının ilk yıllarında teknoloji ile arasında mesafe hissettiğini ifade eden Moon Ribas, yaşadığı bu ilgisizliğin, teknolojiyi bir araç olarak ele almasından kaynaklandığının ve aslında teknolojiyi bir parçası olarak ele alması gerektiğinin farkına vardığını, böylece bir siborg olma sürecinin başladığını açıklamıştır (Ribas, 2014). Deprem sensörlerinden etkilenen Ribas, ayak tabanlarına, yerkabuğundaki hareketleri hissedebilmesini sağlayacak implantların yerleştirilmesi sayesinde dünyayı algılamasının yeni bir yolunu bulmuştur. Bu yeni duyusundan etkilenerek koreografiler oluşturmuş ve bir dizi performans sergilemiştir.



Görüntü 3 ve Görüntü 4. Moon Ribas'ın, “*Depremleri Beklerken*” isimli performans serisinden biri, 2016, New York.

Moon Ribas ve Neil Harbisson oluşturdukları bu yeni sanat hareketinden etkilenen ve birer siborg sanatçı ya da sadece siborg olmak isteyen kişiler içinse farklı disiplinlerden katılımcıları bir araya toplayarak Siborg Vakfı'nı kurmuşlardır (Cyborg Foundation, 2022). Manuel de Aguas, siborg sanatçıları arasına katılan üçüncü kişi olmuştur. Manuel de Aguas, meteorolojik hesaplamalar için kullanılan, hava basıncının ölçülmesini sağlayan cihazlardan etkilenmiştir. Yağmurdan ve göçmen kuşların rotalarını belirlerken kullandıkları hava durumunu algılayış biçimlerinden ilham alan sanatçı, kafasının çeşitli yerlerine yerleştirilen ve atmosferik basıncı algılayabilmesini sağlayan bir implant geliştirmiş, farklı şekillerde kullanılabilen varyasyonlarını tasarlamaya devam etmiştir. Paul Pratts, insanların dünya üzerinde sebep olduğu zararlı değişime dikkat çekmeyi ve kendi özel algılayış biçimini oluşturmayı hedefleyerek bulunduğu ortamdaki UV ışınlarını algılayabilmesini sağlayan bir implant tasarlamıştır. Alex Garcia, çevre bilincine yönelik bir tasarım ilkesi ile bedenine adapte edebileceği, bulunduğu mekândaki hava kirliliğini tespit edilebilmesini sağlayan bir cihaz oluşturmuştur. Bir müzisyen olan Kai Landre, kozmik

ışınları ses halinde hissedebilmesini sağlayan bir cihaz tasarlayarak bu tasarım sayesinde besteler yapmış ve performanslar sergilemiştir.

Sonuç

İlklerin sıklaştığı yaklaşık son üç yüz yıllık süre neticesinde; gündelik yaşantı, dolayısıyla insan olmanın tanımı radikal bir biçimde değişmiştir. 20. yüzyıl sonlarında hümanizme karşı gelişmeye başlayan posthümanizm, insan bedenine yüklenen kutsallık fikrine karşı, insan olmanın daha iyi bir yolunun olabileceğini savunmaktadır. Henüz uç bir fikir olarak kabul gören transhumanizm ise akıllı telefonlar ve protez organlar gibi aygıtlar sayesinde zaten hayata karışmaya başlamıştır. İnsan bedeninin ve teknolojinin araçsallaştırılması sanatçılara yeni sanat mecraları sağlamıştır. Siborg sanatı da bu mecralardan faydalanan hareketlerden biri olmuştur. Siborg sanatının öncüleri Neil Harbisson ve Moon Ribas, yaratıcılıklarını, geçmişin kutsallarının gölgesinden kurtarıp, ekolojik duyarlılıklarını çalışmalarının ön planına koymuşlardır. Sanatın ve sanatçının tanımının, sanatın toplumsal rolünün ne olduğunun sorgulanmasına yol açan, izleyicisini gerçekleştirdiği sanatsal faaliyetlere katkı sunması ve fikir yürütmesi yönünde cesaretlendiren siborg sanatı, her geçen gün yeni sanatçılarla temsilini artırmaktadır. Posthümanist düşünürlerin de dikkat çektiği üzere bilimsel keşiflerin ve teknolojik gelişmelerin kontrolünün toplumun sadece küçük bir kısmına bırakılması, insanın hatta gezegenin geleceği için tehlikeli bir yaklaşımdır. Geleceğin, dünya üzerindeki tüm canlılar için daha yaşanabilir olması hedefinde sanata yüklenen sorumluluk bakımından siborg sanatı önemli bir boşluğu doldurmaya çalışarak akademik incelemelere yeni bir kapı açmaktadır.

Kaynakça

- Ağın, B. (2020). *Posthümanizm*. Siyasal Kitabevi.
- Ağırman, F. (2018). Descartes'in Şüphecisi Hipotezleri. *Felsefe Dünyası Dergisi*, 55-65.
- Akman, M. K. (2006). Orlan: Kırılan Ten. *Yapı Kredi Yayınları - Cogito Dergisi*, 44-45.
- Antmen, A. (2016). *20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*. Sel Yayıncılık.
- Balkan, G. (2020). *İnsan Sonrası Durum ve Çoklu Platformlarda Sanat* [Doktora Tezi, Işık Üniversitesi].
- Baudrillard, J. (2018). *Simülakrlar ve Simülasyon 12. Basım*. Doğu Batı Yayınları.
- Bostrom, N. (2003). Are You Living In A Computer Simulation? *Philosophical Quarterly*, 243-255.
- Braidotti, R. (2021). *İnsan Sonrası 3. baskı*. Kolektif Kitap.
- Dağ, A. (2020). *Transhümanizm: İnsanın ve Dünyanın Dönüşümü 2. Baskı*. Elis Yayınları.
- Debord, G. (2019). *Gösteri Toplumu 9. Basım*. Ayrıntı Yayınları.
- Harbisson, N. (2014, Mayıs 6). The World's First Cyborg Artist. (S. JEFFRIES, Röportaj Yapan)
- Haraway, D. (2006). *Siborg Manifestosu*. Agora Kitaplığı.
- Kaku, M. (2016). *Geleceğin Fiziği 5. Baskı*. ODTÜ Yayıncılık.
- More, M., & More, N. (2013). *The Transhumanist Reader: Classical and Contemporary Essays on the Science, Technology, and Philosophy of the Human Future*. Chichester, West Sussex: Wiley-Blackwell; 1st edition.
- Platon. (2009). *Devlet*. Lacivert Yayıncılık.



Poggi, C. (2009). *Inventing Futurism: The Art and Politics of Artificial Optimism*. Princeton University Press.

Ribas, M. (2014, Kasım 29). Searching For My Sense. (TEDx, Röportaj Yapan)

Thomas, D. (1995). Feedback and Cybernetics: Reimagining the Body in the Age of the Cyborg. *Body & Society*, 21-43.

Görüntü Kaynakçası

Görüntü 1. Sanatçı Neil Harbisson'ın siborg anten implantı ile görüntüsü. 15.06.2022, https://id.wikipedia.org/wiki/Neil_Harbisson#/media/Berkas:World's_First_Cyborg.jpg

Görüntü 2. Neil Harbisson'ın, Martin Luther King'in "Bir Rüyam Var" konuşmasından oluşturduğu resim, çeşitli plakalar üzerine dijital baskı, yaklaşık, 90x90 cm 15.06.2022, <https://ted.tumblr.com/post/108553208767/this-is-martin-luther-king-jrs-i-have-a-dream>

Görüntü 3. Moon Ribas'ın, "Depremleri Beklerken" isimli performans serisinden biri, 2016, New York. 15.06.2022, <https://nextnature.net/story/2020/moon-ribas>

Görüntü 4. Moon Ribas'ın, "Depremleri Beklerken" isimli performans serisinden biri, 2016, New York. 15.06.2022, <https://www.heraldo.es/noticias/ocio-cultura/2019/02/23/los-terremotos-ponen-los-pies-bailarina-ciborg-moon-ribas-1294072-1361024.html>

Amerika'daki Siyahların Özgürlük Mücadelelerinde Sanatın Rolü

The Role of Art in the Freedom Struggles of Blacks in America

Öğr. Gör. Ali Emrah KÖKKAYA

Kocaeli Üniversitesi, Değirmendere Ali Özbay MYO

Özet

Afrikalıların, 16. yy'da köleleştirilerek Yeni Dünya'ya getirilmeleri ile birlikte Amerika'nın kuruluşunda, bağımsızlığında ve kalkınmasında en değerli güç olmanın yanı sıra Amerikan kültür sanat tarihinde de eşsiz katkıları olmuştur. Yine de beyazların gözünde hayatlarının sadece alınıp satılır bir nesne olduğu görülmüştür. Siyahlar için hayatın her alanında bu tarihsel travmanın etkileri sürmektedir. Gündelik ilişkilerdeki ayrımcılık örnekleri bu etkilerin olduğu gibi yansımasıdır.

Bugün bu ayrımcılığın tamamına karşı yürütülen faaliyetlerin hemen hemen hepsi "Black Lives Matter" hareketi çevresinde birleşmiştir. Polis kuvvetlerinin siyahlara olağan şüpheli gözüyle bakması, en ufak olayda bile aşırı önlemler alması ve bu haksız önlemlerin artık siyahların hayatına mal olması son yıllarda birbirine benzer olaylarla açıkça görülmüş ve sosyal medyada #BLM etiketi ile başlayan ve gün be gün büyüyen politik ve sosyal bir hareket oluşmuştur. Belli bir merkezi olmayan hareketin söylemi açıktır: "Siyahların hayatları önemlidir", siyahların da canlarının bir kıymeti vardır.

Siyahları günümüzde bunu hala vurgulamak zorunda bırakan Amerika'da yaklaşık beş yüz yıldır uğradıkları zulüm ve ayrımcılıktır. Siyahların buna karşı yaklaşık beş yüz yıllık bir de direniş tarihleri vardır ve bu direnişin karakterinde sanatın tayin edici bir rolü vardır. BLM hareketi de bu tecrübelerin son halkasıdır.

Siyahlar sadece kendi özgürleşmeleri değil ülkenin de demokratikleşmesinde başrol oynayacakları yolun taşlarını köklerinden devrildikleri sanat anlayışları ile döşemişlerdir.

Yurttaşlık Hakları Mücadeleleri ile dönemin başkanı J.F. Kennedy içişlerinde ırk eşitsizliğinin hükmettiği bir sistem devam ettiği müddetçe Birleşik Devletler'in kendisini tüm dünyaya özgürlüğün ülkesi olarak ilan edemeyeceğini fark etmiş ve Kongre'ye ayrımcılığı sona erdirecek bir kanun çıkarması için çağrıda bulunmuştur.

Yurttaşlık hakları mücadeleleri sayesinde siyahlar beyazlarla eşit haklara kavuşmuştur. Bu mücadelelerin bir parçası olarak aynı dönemde siyah sanatçılar da çalışmalarını Black Arts Movement adlı hareket kapsamında gerçekleştirmişlerdir. Hareketin kendisi on yıldan fazla sürmemiştir ancak James Baldwin, Nikki Giovanni ve Maya Angelou gibi aktivist sanatçılar, ırkından dolayı zulüm görenlerin ırkıyla gurur duyması bağlamında günümüz siyah hareketinde hâlâ çok önemli esin kaynaklarıdır. Çalışmamızda yöntem olarak bu hareketlerle eş güdümlü olarak gerçekleştirilen sanat faaliyetleri incelenerek güncel sanattaki yansımaları değerlendirilecektir.

Bahsettiğimiz tarihsel dönemeçten bugüne siyah sanatçılar her gün farklı şekilde gördükleri ayrımcılığa karşı ırklarıyla gurur duyma eğilimlerini sürdürmektedir. Plastik sanatlar özelinde baktığımızda ise siyahların kendi sanat faaliyetlerini beyazların kurumları dışında kendi sanat kurumlarında gerçekleştirmeleri kendilerine dair bir dil ve anlatı geleneği oluşturmalarını

sağlamıştır. Böylelikle siyah sanatçılar beyazların yazdığı bir oyunda yan rolde oynamak yerine kendi oyunlarının başrolü olma yönündeki kararlılıklarını ortaya koymuştur.

Bu çalışma kapsamında siyahların hak arayışları süresince direniş ve sanat arasındaki karşılıklı etkileşim incelenerek, siyah sanatının karakteri bağlamında tartışılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Yurttaşlık hakları mücadeleleri, Siyah sanatı hareketi, Harlem rönesansı, Black lives matter, Irkçılık

Abstract

Along with the enslavement of Africans in the New World in the 16th century, they have made unique contributions to the history of American culture and art, as well as being the most valuable power in the founding, independence and development of America. Yet in the eyes of whites, their life has been seen as a mere commodity. For blacks, the effects of this historical trauma continue in every aspect of life. Examples of discrimination in everyday relationships are reflections of these effects.

Today, almost all the activities carried out against this discrimination are united around the “Black Lives Matter” movement. The fact that the police forces regard blacks as the usual suspects, take extreme measures even in the smallest incident, and that these unjust measures now cost blacks’ lives have been clearly seen in similar events in recent years, and a political and social movement that started with the #BLM hashtag on social media and grows day by day. The rhetoric of this decentralized movement is clear: “Black lives matter,” Black people’s lives have a value too.

It is the persecution and discrimination they have suffered for nearly five hundred years in America that still compels blacks to emphasize this today. Blacks also have a history of resistance of nearly five hundred years, and art has a decisive role in the character of this resistance. The BLM movement is the last link of these experiences.

Blacks paved the way for not only their own emancipation but also the democratization of the country with their artistic understanding, which they inherited from their roots.

With the rise of Civil Rights Movement, then-president J.F. Kennedy realized that as long as a system of racial inequality persisted in the domestic affairs, the United States could not declare itself to the world as “the land of the free”, and called on Congress to pass a law that would end discrimination.

With “Civil Rights Movement”, blacks have gained equal rights with whites. As part of these struggles, black artists also carried out their works within the scope of the Black Arts Movement in the same period. The movement itself has not lasted more than a decade, but activist artists such as James Baldwin, Nikki Giovanni, and Maya Angelou are still crucial sources of inspiration in today’s black movement in the sense of race pride for those who are persecuted for their race. In our study, as a method, art activities carried out in coordination with these movements will be examined and their reflections in contemporary art will be explored.

Since the historical turn we mentioned, black artists continue to be proud of their race against the discrimination they are faced in a different way every day. When we look at the plastic arts in particular, the fact that blacks carry out their own artistic activities in their own art institutions apart from the institutions of the whites has enabled them to create a tradition of language and

narrative of their own. Thus, black artists showed their determination to be the leading roles in their own plays instead of playing a supporting role in a play written by whites.

Within the scope of this study, the interaction between resistance and art during the black people's search for their rights will be examined and discussed in the context of the character of black art.

Keywords: Civil rights movement, Black arts movement, Harlem renaissance, Black lives matter, Racism

Giriş

Bu bildiri de ekonomik ve askeri açıdan 19. yy sonlarından günümüze kadar dünya liderliğini sürdürmekte olan Amerika Birleşik Devletleri'nde neredeyse beş yüz yıldır siyahlara karşı uygulanan ayrımcılıklara karşı siyahların özgürleşme ve beyazlarla eşit haklara sahip olma mücadelesinde sanatın oynadığı rol incelenecektir.

Amerika Birleşik Devletleri'nin Şekillenmesi

On dokuzuncu yüzyıl ortalarında Amerikan eyaletleri dört yıl süren büyük bir iç savaş yaşamıştır. Bu savaşta yüksek kar elde ettikleri tarım sisteminin dayanağı olan ve yüzyıllardır daha da acımasızlaşarak süren kölelik sisteminin kaldırılmasını istemeyen Güney eyaletlerine karşı, artık tarım değil çağın tabiatına uygun bir sanayi ülkesi olma ülküsünde birleşen Kuzey eyaletleri galip gelmiştir. Artık eyaletler tek bir devlet çatısı altında birleşmişler ve meclisi, para birimi ve ortak sanayileşme hedefiyle tek bir ulus devlet kurulmuştur. Amerika artık birleşik birkaç eyalet olarak değil, eyaletlerden oluşan tek bir devlet olarak anılacaktır. İç savaştan sonra 20. yüzyıla doğru yaklaşılırken Amerika, Dünya'da ulus devlet inşasına bir örnek teşkil eder (Foner, 2006: 678).

Köleliğin kaldırılması, özgürlüğün tanımını ulusun gündeminin temel sorusu haline getirmiştir. "İç savaştan sonra köleliğin kaldırılmasıyla eski köleler ve beyaz müttefikleri Kuzeyde ve Güneyde Amerikan özgürlüğünün sınırlarını ve anlamını tekrar tanımlama yollarını aramışlardır" (Foner, 2006: 565).

Harlem Rönesansı ve 1920'ler

Amerika 1920'lere gelindiğinde tarihinde benzerine az rastlanır bir büyüme yaşamıştır. Avrupa hâlâ Büyük Savaşın yaralarını sararken, denizaşırı Amerikan yatırımları diğer ülkelerinkinden çok daha fazladır. O yıllarda Amerika'nın büyümesinin omurgasını otomotiv sektörü oluşturmaktadır. Amerikan şirketleri, dünya otomobillerinin yüzde 85'ini üretmektedir ve halkın neredeyse yarısının artık bir otomobili vardır. Otomobiller Amerikan yaşam tarzının en önemli şekillendiricisi olmuştur. General Electric ve International Telephone and Telegraph (ITT) diğer ülkelerde şirketler satın almıştır. International Business Machines (IBM), ofis malzemelerinde dünya lideridir. Amerikan petrol şirketleri denizaşırı ülkelerde yeni rafineriler inşa eder. Amerikan şirketleri Liberya'daki kauçuk ve Venezuela'daki petrol gibi yurtdışındaki hammaddelerin kontrolünü ele alır. Amerikan Doları, uluslararası ticaretin en önemli para birimi olarak İngiliz Sterlini'nin yerini almıştır (Foner, 2006: 782).

Yeni teknolojiler yeni ürünleri kullanıcılarla buluşturmaktadır. Elektrikli süpürgeler, dikiş makineleri, çamaşır makineleri ve buzdolapları gibi ürünler yaşam standardını değiştirmektedir. Bunlarla birlikte artan iş imkanları, yükselen gelirler insanların alışkanlıklarını şekillendirmiş ve

halk spor müsabakalarına, eğlence faaliyetlerine ve tatillere zaman ayırmaya başlamıştır (Foner, 2006: 699).

En çok ilgi gören faaliyet sinemadır. Sinema sektörü hızla büyümüştür. Büyük stüdyolar Dünya Savaşından önce New-York'tan daha ılıman bir iklimi olan ve dört mevsim açık havada film çekebilecekleri büyük platolar kurdukları Hollywood'a taşınmıştır. Amerikan sineması dünyaya yayılmış ve Amerikan kültürünün dünyaya pazarlanmasında çok önemli bir rol üstlenmiştir (Carlisle, 2009: 58).

İnsanların tüketim kültürüne ve eğlenceye artan bu ilgileri ülke çapında meşhurlar yaratmıştır. İnsanlar meşhurların hayatlarıyla ilgili her şeyi takip etmek istemektedir. Josephine Baker gibi siyah dansçılar siyahlar kadar beyazlar için de modayı belirler olmuşlardır. Genç erkekler ve genç kadınlar meşhurların hayatlarının yarattığı sansasyonlara kapılıp onlar gibi giyinip onlar gibi dans edip onlar gibi yaşamak için kendilerini özgür hissetmektedir. Bu yıllara damgasını vuran kavramlardan biri de 'flapper' diye anılan genç kadınlardır. Kadının toplumdaki rolünü sorgulayan bu kadınlar, Bessie Smith ve Ma Rainey gibi güçlü siyah kadın seslerin alışılmadık tavırlarıyla meydan okuyan şarkılarında kendilerini bulmaktadır. Scott Fitzgerald bu dönemi "Jazz Age" Caz Çağı diye adlandırmıştır. Beyazlar "Race Club" denen siyahların eğlence kulüplerine akın etmekte ve çılgın dansları ve coşkulu müzikleriyle eğlenmektedir. Bu kulüplere erişimi olmayan gençler de yeni çıkan müzikleri radyodan dinlemekte veya bu sanatçıların plaklarını satın almaktadır. Bu dönemde gerçekleşen yenilikçilik, canlılık ve rekabetle, Louis Armstrong ve Duke Ellington gibi caz icracı ve bestecileri sonraki kuşak müzisyenlere ilham kaynağı olmuştur. Siyahlarla beyazlar arasında her zamankinden daha yakın bir kaynaşma söz konusudur (Smethurst, 2011: 155). Siyahlar bu dönemde spordan sonra ilk kez müzikteki inanılmaz yetenekleriyle radyo sayesinde ülke çapında meşhur kahramanlarla gerçek değerlerini geniş kitlelere bir nebze olsun gösterme imkanı bulmuşlardır. Siyah modernizmi okyanus ötesine etki etmiştir. Ancak ülke genelinde siyahlara yönelik algı henüz kolay kolay değişmemektedir. Şehirde geçmiş yüzyılın katı tutuculuğuna kökten bir başkaldırı sürerken kırsalda yaşayan Amerikalılar değerlerin ortadan kalktığı, ahlakın elden gittiği ve ırkların iyice birbirine karıştığını düşündükleri için gelişen bu kültüre karşıdırlar (Wall, 2016: 35).

Köleliğin kalkmasıyla siyahlar kendilerine vaad edilen özgürlüklere kavuşamayınca Güney'den Kuzey eyaletlerine dalga dalga göçler başlatmışlardır. Kuzey'deki sanayi işletmelerinde iş bulmak daha kolay, çalışma koşulları Güney'deki "Sharecropping" denen yeni düzenlemelerden daha insancıdır. Siyahlar Güney'de halen aşırı baskı ve zulüm görmektedirler. Bunların en korkunç boyutu linç olaylarıdır. Hülasa siyahlar ortaçağ Amerikasından modern Amerika'ya göç ediyorlardı (Locke, 1997: 63). Bu olaylar siyahların tamamının gün be gün daha da politikleşmesini sağlamıştır. Amerikan tarihinin en büyük iki iç-göç dalgasından ilki 1910'larda başlayıp '40'lara kadar sürmüştür. Bu ilk dalgada siyahlar Los Angeles gibi Batı eyaletlerine ya da daha çok Chicago, Detroit, Pittsburg ve New-York gibi Kuzey kentlerine göçmüşlerdir. Göç eden bir buçuk milyonun 175 bini New-York'taki Harlem mahallesine yerleşmiştir. Harlem 1920'lerde Siyah Amerika'nın başkenti olmuştur (Carlisle, 2009: 72).

Aslen orta ve orta ve üst sınıf beyazlar için inşa edilen Harlem 1900 yıllarında beyazlar tarafından terk edilmiştir. Görkemli evleri, geniş caddeleri, okulları, kiliseleri ve Harlem Opera Binası gibi olanaklarıyla eğitimli siyahlar zamanla burada bir orta sınıf oluşturmuşlar ve bu muhit yeni bir kültürel dalga için elverişli bir ortam sunmuştur. Birinci Dünya Savaşı'nın hemen ertesinde başlayan ve 1930'ların ortasına kadar süren bu dönem "Harlem Rönesansı" olarak anılır. Bu dönem Amerikan tarihinin en zengin, en canlı ve kültürel olarak en üretken sanatsal dönemlerinden biridir ve bu dönemde ortaya çıkan eserler bugün Amerikan sanat ve edebiyatının manzarasını şekillendirmeye devam etmektedir. Yukarıda bahsettiğimiz büyük kültürel değişimler sosyal ve

politik deęişim için bir alan açarken bir yandan da yaratıcı ve sanatsal ifadenin yeni biçimleri ortaya çıkmaktadır. Bu topluluklar çok benzersiz, çok etkileyici ve Amerika'nın daha önce gördüğü hiçbir şeye benzemeyen yeni ifade biçimleri geliştirmişlerdir. Harlem bu sayede hem ulusal hem de uluslararası ilgi görmüştür (Bearden ve Henderson, 1993: 115).

Afrikalı-Amerikalıların özgürlük anlayışı, köle olarak yaşadıkları deneyimler ve etraflarındaki özgür toplumu gözlemlenmeleriyle şekillendi. Başlangıç olarak özgürlük, kırbaç cezası, ailelerin ayrılması, eğitime erişimin engellenmesi, siyah kadınların sahipleri tarafından cinsel sömürüsü gibi köleliğin sayısız adaletsizliğinden kaçmak ve Amerikan vatandaşlarının hak ve fırsatlarını paylaşmak anlamına geliyordu. Kendi toprağını sürmek ve eğitim hakkı bunların başında geliyordu. Ancak siyahların hakları üzerindeki tartışmalar özgürlük kavramının tanımının tüm Amerikalılar tarafından nasıl yapıldığı üzerine gelecekteki mücadelelerin temelini attı.

Görsel sanatlar alanında Archibald Motley Jr. gün batımından sonra şehirdeki siyahların sosyal yaşamının artan canlılığını resmetti. Sade eserleriyle naif bir ressam olan Palmer Hayden Güney'deki hayatının anılarına döndü. Richmond Barthé, fizyonomi ve duruşlar aracılığıyla karakterin tasviri üzerinde duran heykelleriyle siyah bedenin güzelliğini öne çıkardı. Estetik olarak, her tür siyah insanın bireyselliğine ve fiziksel zarafetine yeni bir bakış açısı getirdi. Bir dönem Rodin'le çalışmış Meta Vaux Warrick Fuller, Amerikan hükümeti tarafından eseri satın alınan ilk siyah kadın sanatçıydı. Bu sanatçılardan en dikkat çekenlerinin başında duvar ressamı Aaron Douglas geliyordu (Bearden ve Henderson, 1993: 127).

James Van der Zee fotoğraflarıyla, bu çağda Siyah yaşamını özellikle de New York'ta ortaya çıkan Siyah orta sınıfın yaşamını bir bütün olarak belgeledi.

Edebiyat alanında sonraki kuşaklara en çok nüfuz eden ve çağının en avangard ismi Langston Hughes olmuştur. Hughes kendi tecrübelerini olduğu kadar ülke çapındaki siyah işçi sınıfının tecrübelerini hakiki Siyah Amerika tecrübesi olarak aktarmaya çalıştıkça siyahların edebi eserlerde nasıl yansıtılması gerektiği konusunda çok hassas olan siyah entellektüeller tarafından sertçe eleştirildi (Smethurst, 2011: 190).

Tarihçi Arturo Schomburg Dünya'daki göçmen Afrikalıların hayat tecrübelerine dair en kapsamlı belgeleri toplamış ve bu koleksiyona New-York halk kütüphanesi tarafından sahip çıkılmış ve daha sonra bu külliyyat Siyah Kültürü Araştırmaları Merkezi'ne dönüşmüştür (nypl.org).

Bu dönemde Hristiyanlığın siyahların hayatlarındaki etkisi üzerine tartışmalar eserlerde önemli rol oynar. Siyahların Afrikalı kökenleriyle yeni Hristiyan kültürleri arasında bocalamaları ve Hristiyanlığın bir yandan erdem ve hakkaniyetten söz ederken diğer yandan dünyada nasıl bir zulüm ve baskı düzeni kurduğuna dair çelişkileri eserlere taşınır.

Harlem Rönesansı'nın edebi ürünleri çoğunlukla Afrikalı-Amerikalıların tecrübe ettikleri "double-consciousness" çifte-şuur üzerinde yoğunlaşır. Bu terim W.E.B. DuBois tarafından ortaya atılmış ve halen Siyah sanatı ile olduğu kadar siyahların özgürleşmesi ile de ilgili tartışmaları içinde barındırır (Smethurst, 2011: 27). Siyah eğitimci Alain LeRoy Locke bu öykü ve şiirlerden bazılarını "The New Negro" adını verdiği bir antolojide toplamıştır. Harlem Rönesansı aynı zamanda The New Negro Movement olarak da adlandırılır ve Alain LeRoy Locke da bu akımın felsefi mimarı olarak görülmüştür.

Martin Luther King, Alain Locke'u, W.E.B. DuBois ile birlikte, "Siyahların da artık Aristo ve Sokrates gibi filozofları var!" diyerek anmıştır. Martin Luther King Jr. 1950'lerde siyahların siyasal kazanımlar elde etmeye başladığı Yurttaşlık Hakları Mücadeleleri hareketinin önderi

olarak görünür.

Yurttaşlık Hakları Mücadeleleri ve 1960'lar

İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra Amerika kendisini tartışmasız olarak yeni dünya düzeninin lideri olarak konumlandırmıştır. Yeni Dünya Düzeni ile birlikte Amerika kendi vatandaşları için de örnek bir hayat tasarlasa da kısa zaman içinde şimdiye kadar gelen nesillerin hepsinden daha refah dolu bir ortamda yetişmiş "Babyboomers" denen genç kuşak kendilerine miras kalan dünyada anne-babalarınınkinden başlayarak bütün velayetleri reddetmişler ve toplumda kanıksanan her şeyi sorgulamaya başladıkları bir karşı-kültür oluşturmuşlardır. Öğrenci hareketleri, kadın hareketleri, eşcinsel hareketleri ve çevre hareketlerini içeren bu karşı-kültürün ilk başlangıcının temelini de yine ırk meselesi oluşturmuş ve siyahların Yurttaşlık Hakları Mücadelelerinin büyümesiyle karşı-kültür de ülke çapına yayılmıştır.

Gençler bu dönemlerde siyahların müziklerine yönelmişlerdir. Amerikan Rüyası'nın arka planında çalan, seslendirenlerin saçığı, makyajı, kıyafetleri, dansları ve şarkıların sözleriyle olabildiğince masum ve zararsız şekilde tasarlanmış müzikler, bahsettiğimiz gençlere sıkıcı gelmeye başlamıştır. Siyahların müzikleri çok daha heyecan vericidir. Siyah kültürünün yüzyıllardır sürdürdükleri mücadeleleriyle şekillenen müzikleri gençlerin isyanına da tercüman oluyor gibidir. 1920'lerdeki caz müziği gibi 1950'ler ve 1960'larda Rock n' Roll, canlı ritmiyle ve hayat dolu şarkı sözleriyle gençleri yeni deneyimler yaşamaya kışkırtmakta ve karşı kültür hareketi, birlikteliğini ve enerjisini bu müzikten almaktadır.

1963 yılında başkent Washington Amerikan tarihinde o döneme kadar şahit olunmamış büyüklükte bir mitinge sahne olmuştur. King burada "Bir Hayalim Var!" diye bilinen meşhur konuşmasını okumuştur. King ve diğer örgütler "Yurttaşlık Hakları Bildirgesi"ni sunmuşlar ve daha iyi çalışma ve eşit istihdam koşulları talep etmişlerdir.

1963 mitingleri Başkan Kennedy'yi yurttaşlık hakları hareketleriyle daha yakından ilgilenmeye itmiştir. "Kennedy, Birleşik Devletler'in, içişlerinde ırk eşitsizliğinin hükmettiği bir sistem devam ettiği müddetçe kendisini tüm dünyaya özgürlüğün ülkesi olarak ilan edemeyeceğini fark etmiştir. Böylece Haziran ayında televizyona çıkıp Kongre'ye ayrımcılığı sona erdirecek bir kanun çıkarması için çağrıda bulunduğunu açıklamıştır" (Foner, 2006: 991). Başkan Kennedy bundan kısa süre sonra öldürülmüştür.

"Black Arts Movement" ve 1970'ler

Bu dönemde büyük şehirlerde siyahların doğru düzgün bir sağlık hizmeti ya da eğitim alamadıkları gettolarda uğradıkları şiddet daha önceki nesillerin Güney kırsalında yaşadığından çok farklıdır. Bitmeyen yoksulluk ve işyeri, konut, eğitim ve adalet sisteminde devam eden ayrımcılık, eylemlerin, halkların entegrasyonu hedefinden uzaklaşarak, beyazların baskılarını eleştirirken Afrikalı Amerikan kültürü yücelten "Black Power" Siyah Gücü söylemine geçişini açıklayabilir. İçinde buldukları koşullarda siyahlar polislerle kanlı çatışmalara girmişler ve bu bölgelerden başlayan büyük can ve mal kayıplarına sebep olan ayaklanmalar olmuştur. Bu olaylar medyada ve akademik çevrelerde siyahların marazi bir topluluk olarak resmedilmesine neden olmuştur (Tyner, 2016).

Siyahların özgürleşme mücadelelerinde yıllarca süren siyah siyasi örgütlenmeler olmuştur. NAACP ve National Urban League gibi örgütler yirminci yüzyılın başlarında kurulmuştur ve halen faaliyetlerini sürdürmektedirler. O dönemde Black Power söylemi etrafında bir araya gelen pek çok örgüt vardır. Bu örgütlerden en büyüğü "Black Panthers" Kara Panterler'dir. Daha önceki sivil itaatsizliğe dayalı eylemler her ne kadar çok önemli yasal kazanımlar elde etmiş olursa

olsun Panterler, fikir önderleri Malcolm X'in siyah milliyetçiliği düşüncesi etrafında daha sert bir tutumla siyahlara karşı işlenen suçlara karşılık vermeyi amaçlıyorlardır. Black Power söylemi pek çok beyazı Afrikalı Amerikalılar için mücadeleden uzaklaştırmıştır. Black Power söylemi rahatsız edici olabilir ancak siyahların kalkınmasına dair iletisi pek çok hareket için, özellikle kültürel anlamda önemli bir yankı uyandırmıştır (Morgan, 2018).

Bu dönemde özellikle gettolarda fotoğraf ve basılı yayınlar vasıtasıyla Black Power söyleminin gündemi halka tanıtılmaktadır. Panterlerin ve en çok da Angela Davis'in ve Malcolm X'in portreleri yapılmaktadır. Malcolm X hâlihazırda siyah hareketi için canlandırıcı bir ilham kaynağıdır. Kara Panterlerin kültür bakanı ve Black Panther Gazetesi'nin baş çizeri Emory Douglas belki de "Black Arts Movement" Siyah Sanat Hareketi görsel sanatçılarından hepsinden daha başarılı bir şekilde beyazların üstünlüğüne inananların bağlarından siyah kimliğini koparmış ve Malcolm X'in de büyük ihtimalle onaylayacağı bir kültür devrimi gerçekleştirmiştir (Doss, 2016). Bu atıf 1964 yılının başında Malcolm X'in, dinleyicilerine Harlem'deki bir konuşmasında bulunduğu kültürel devrim çağrısıdır. "Eğer kendimizi beyaz egemenliğinin bağlarından koparmak istiyorsak köklerimiz ve kimliğimizi yeniden yakalamalıyız." Malcolm X, bu konuşmanın üzerinden bir ay geçmeden öldürülür.

Daha sonra adını Amiri Baraka olarak değiştirecek olan şair ve oyun yazarı LeRoi Jones Malcolm X'in bu sözlerini kendine şiar edinir ve Harlem'de Black Arts Repertory Theatre/School'u açar ve Black Arts Movement'ın da kurucusu sayılır. Yakın çalışma arkadaşı ve Afrikalı-Amerikalı Tiyatrosu hocası Larry Neal, Black Arts Movement "Black Power'in estetik ve spiritüel kız kardeşidir" demiştir. "Haddizatında Siyah Amerika'nın gerek ve arzularına doğrudan hitap eden bir sanat tasavvur eder" (Neal, 1968).

Black Arts Movement Harlem Rönesansının 1960'lar ve 70'lerdeki karşılığı gibidir, bu yüzden İkinci Harlem Rönesansı olarak da adlandırılır. Hareketin kendisi on yıldan fazla sürmemiştir ancak James Baldwin, Nikki Giovanni ve Maya Angelou gibi aktivist sanatçılar, ırkından dolayı zulüm görenlerin ırkıyla gurur duyması bağlamında günümüzde hâlâ çok önemli esin kaynaklarıdır. Siyahların kendi sanat faaliyetlerini kendi sanat kurumları içinde gerçekleştirmelerine dair tutum, referanslarını o günlerden almaktadır (Kökkaya, 2019: 37).

"Black Lives Matter" ve 2010 Sonrası

Polis kuvvetlerinin siyahlara olağan şüpheli gözıyla bakması, en ufak olayda bile aşırı önlemler alması ve bu haksız önlemlerin artık siyahların hayatına mal olması günümüzde de birbirine benzer olaylarla açıkça görülmüş ve sosyal medyada #BLM etiketi ile başlayan ve gün be gün büyüyen politik ve sosyal bir hareket oluşmuştur (blacklivesmatter.com). Belli bir merkezi olmayan hareketin söylemi açıktır: "Siyahların hayatları önemlidir", siyahların da canlarının bir kıymeti vardır. Black Arts Movement sanatçıları bugün Black Lives Matter hareketiyle daha yakından incelenen figürler haline gelmişlerdir.

Siyah güncel sanatçılar ırk, cinsiyet, kimlik konuları kadar tarihî ve kültürel travmaları da farklı disiplinleri bir araya getirerek yapıtlarında sıkça konu ediniyorlar ve kendilerinden önceki nesil sanatçıların ve edebiyatçıların eserlerine sıkça atıflarda bulunuyorlardır. Siyah Amerikan sanatçıların en öne çıkanı Kara Walker, Amerika'nın kölelik ile ilgili mirasına yönelmiştir. Çalışmalarıyla MacArthur başarı ödülü kazanmıştır. 1990 yılında Venedik Bienali'ne kabul edilen ilk siyah sanatçı olarak dikkatleri üzerine çeken Lorna Simpson fotoğraf ve metinleri bir araya getirdiği çalışmalarında kadın kimliği ve siyah kimliği ve kimliklerin kesişimselliğini keşfe çıkar. Ressam Glenn Ligon resimlerinde Ralph Ellison, James Baldwin gibi yazarların metinlerini ve Yurttaşlık Hakları Mücadeleleri eylemlerinin görsellerini kullanarak daha yakın bir geçmişe eğilir.

Son İstanbul Bienaline Ligon ile birlikte konuk olan diğer bir siyah Amerikalı sanatçı Radcliffe Bailey ise çok daha eskiye, Afrikalıların Amerika'daki serüvenlerinin en başına giderek Atlantik Köle Ticaretini çalışmalarının çoğunda konu edinir. Benzer şekilde siyah sanatçıların eserleri korkunç trajedilerin doğurduğu beklenmedik üretkenliği ve siyahların Amerikan kültürüne katkılarını kutlar. Bu eserlerde karşılaştığımız felsefi bütünlük bugün Post-Blackness adı altında çok daha özgür bir tabana yayılır.

Sonuç

Amerika'nın keşfi yeni bir çağın başlangıcı olarak kabul edilir. İlk keşfinden beri Amerika yeni bir dünya olarak gerek eski koşullarından kaçanlar gerekse yeni fırsatlar peşinde koşanlar için, yeni olasılıklar ve özgürlükler diyarı olarak algılanmıştır. Sanayi devriminin yeni icatlarına kucak açmış ve bu sayede Avrupa'nın büyük emperyal güçlerini geride bırakmıştır. Amerika Birleşik Devletleri, ekonomik ve askeri açıdan 19. yy sonlarından günümüze kadar dünya liderliğini sürdürmektedir. Amerika'nın ekonomisini başlangıçta kölelik sisteminin kalkındırdığı gibi Amerika'nın demokratikleşme yolundaki kazanımlarının tamamı ülkeye esir olarak getirilmiş Afrikalıların özgürleşme çabalarıyla şekillenmiştir. Siyahların tarihini amerikan tarihinden ayrı incelemeyiz. Bu noktada Amerikan Siyah tarihi Amerikan tarihidir diyebiliriz.

Siyah Amerikan tarihi, Siyah yaşamının sevinçleri, kutlamaları ve gelenekleri kadar, bu ülkenin uzun süredir Siyah insanlara ne şekillerde baskı uyguladığını anlamak ve tanımlamakla da ilgilidir. Biri bir diğerini kendinden ayıramaz. Birbirlerinden ayrılmadan hareket ederler. Afrikalı Amerikalıların bu mücadelelerinde sanat her zaman en önemli birleştirici öge olmuştur. Mevcut bir düzeni değiştirme bağlamında bilgiyi, duyguyu ve heyecanı nesilden nesile aktarma, örgütlenmeyi şekillendirme ve faaliyetlerin karakterini belirlemede sanat siyah hareketinde başrol oynamıştır.

Kaynakça

Bearden, F. R. & Henderson, H. B. (1993). *A history of African-American artists: From 1792 to the present*. Pantheon.

Black Lives Matter. <https://blacklivesmatter.com/>

Carlisle, R. P. (2009). *Handbook to Life in America: The Roaring Twenties, 1920 to 1929*. Facts on File.

Doss, E. (2016, Mayıs). Bütün İktidar Halka: Kara Panter Estetiğinde Siyah Gücü. (Çev. Gen, E.) *e-skop Sanat Tarihi ve Eleştiri E-Dergi*, İstanbul. Erişim adresi: <https://www.e-skop.com/skopdergi/butun-iktidar-halka-kara-panter-estetiginde-siyah-gucu/2899>

Foner, E. (2006). *Give Me Liberty*, Volume 2, Seagull Edition.

Kökkaya, A.E. (2019). Günümüz Sanatında Sanat Ve Kimlik Politikaları Bağlamında Glenn Ligon Ve Lorna Simpson Özelinde Bir İnceleme [Yüksek Lisans Tezi, Kocaeli Üniversitesi].

Locke, A. (Ed.). (1997). *The New Negro*. Simon and Schuster.

Morgan, J. A. (2018). *The Black Arts Movement and the Black Panther Party in American Visual Culture*. Routledge.

Neal, L. (1968). "The Black Arts Movement". *The Drama Review: TDR*, Cilt 12, Sayı: 4, *Black Theater (Summer, 1968)*, 28-39. Erişim adresi: <http://faculty.gordonstate.edu/lsanders-senu/Neal%20Black%20Arts%20Movement.pdf>

Nypl.org. (t.y.). *Schomburg Center for Research in Black Culture*. <https://www.nypl.org/about/>

locations/schomburg

Smethurst, J. (2011). *The African American Roots of Modernism: From Reconstruction to the Harlem Renaissance*. UNC Press Books.

Tyner, J.A. (2016, Mayıs). Gettoyu Savunmak: Kara Panterler Partisi'nde Mekân ve Kentsel Politika. (Çev. Boren, A.) *E-skop Sanat Tarihi ve Eleştiri E-Dergi*, İstanbul. Erişim adresi: <https://www.e-skop.com/skopdergi/gettoyu-savunmak-kara-panter-partisinde-mek%C3%A2n-ve-kentsel-politika/2909>

Wall, C. A. (2016). *The Harlem Renaissance: a very short introduction*. Oxford University Press.

Antroposen Çağı'nda Sanatsal Bir İfade Aracı Olarak “Çöp”

Prof. Ezgi HAKAN

Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik Bölümü, Seramik Anasanat Dalı

Arş. Gör. Ayşe YEREBAKAN

Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Seramik Anasanat Dalı

Özet

Geçtiğimiz son 200 yıl, yaşadığımız yerkürede insan etkisinin en fazla yaşandığı dönem olan “Antroposen Çağı” olarak adlandırılmaktadır. Antroposen Çağı'nın en belirgin özelliği ortaya çıkan hızlı üretim ve tüketim alışkanlıklarıdır. Bu çağda alışkanlıkların kayda değer şekilde değişmiş olması çöp ve katı atık sorununun ortaya çıkmasına sebep olmuş; ülkeleri, kurumları ve bireyleri bu konuda düşünmeye, farkındalık yaratmaya ve çözüm üretmeye sevk etmiştir. Bazı uzmanlara göre çöp, doğru zamanda doğru yerde bulunmayan değerli nesneye verilen addır. Çöpün üzerinde değer barındıran bir malzeme olduğu düşünülse de geri dönüştürülmediği ya da düzenli bir şekilde atık yönetimine tabi tutulmadığı zaman, büyük felaketlere yol açabilecek çözülmesi gereken bir soruna dönüşmektedir. Bu sorunlardan en önemlileri; dünyaya bırakılan çöp miktarının toplam canlıların ağırlığını aşması sonucu toprağın, havanın ve suyun kirlenmesi, Büyük Pasifik çöp girdabı örneğinde olduğu gibi okyanuslarda oluşan yüzergezer çöp adacıklarının halen büyümeye devam etmesi, atık yönetimi kapsamında endüstriyel atıkların yeryüzünde alan işgal etmesi ya da yasal olmayan bir halde toprağın altına gömülmesi şeklinde sıralanabilir. İnsan eliyle üretilen çöp yığınlarını en fazla oluşturanlar ise sırasıyla plastik, tuğla, alüminyum ve beton gibi çeşitli malzemelerden oluşan çıktılardır. Bu çıktıların çöp ve atık olarak belirlenmesi ve bu iki kavram arasındaki farkın netleşmesi gerekmektedir. Antroposen Çağı'nı konu edinen sanatçılardan bazıları, bu konudaki ayrıma dikkat çekerek farkındalık, bilinç ve çeşitli bakış açıları geliştirmişlerdir. Bu makalenin temel amacı; çevreye atılan ya da bırakılan her türlü istenmeyen ve fazlalık olarak görülen, elden çıkarılması ya da yok edilmesi gereken maddelerin atık değil; çöp olduğunu vurgulamaktır. Ayrıca makalede yer alan görsellerde bulunan endüstriyel ve evsel atıkları konu alan sanatçıların çalışmaları üzerinden, dünya ülkelerinin kendi ürettikleri atıkları geri dönüştürme konusunda umulanın çok gerisinde kalması sonucu, bu atıkların hayatlarına çöp olarak devam ettiğini tartışmaktadır. Bu makalede, Antroposen Çağı'nın etkileri, bu çağda ortaya çıkan çöp sorunu üzerinden araştırılmış, çöp ve atık arasındaki farka dikkat çekilmiş, geri dönüşüm ya da atık yönetimi gibi uygulamaların başarılı şekilde uygulanmadığı öne sürülmüş, Chris Jordan, Edward Burtynsky, Jeffrey Inaba, Hans Jürgen Schult ve Francisco de Pajaro tarafından konunun nasıl ele alındığı, sanat eserlerine yükledikleri anlamlar, malzeme ve sanat arasındaki ilişki açısından incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Antroposen çağı, Çöp, Atık, Sürdürülebilirlik, Çağdaş sanat

Abstract

The last 200 years is called the Anthropocene Age, which is the period in which the human impact was most intense in the world we live in. The most distinctive feature of the Anthropocene Era is the rapid production and consumption habits that emerged. The fact that habits have changed

significantly in this age has led to the emergence of the trash and solid waste problem; countries, institutions and individuals to think about this issue, to raise awareness and to produce solutions. According to some experts, trash is the name given to a valuable object that is not in the right place at the right time. Although it is thought that trash is a material with a value bar, when it is not recycled or regularly waste management, trash turns into a problem that needs to be solved, which can lead to great disasters. The most important of these problems are; Pollution of the soil, air and water as a result of the amount of trash left to the world exceeding the weight of the total living things, the continued growth of floating trash islands formed in the oceans as in the example of the Great Pacific Trash Vortex, industrial wastes occupying space on the earth within the scope of waste management or illegally buried under the ground. can be classified as burial. The ones that make up the most man-made trash piles are the outputs consisting of various materials such as plastic, brick, aluminum and concrete, respectively. These outputs should be determined as trash and waste and the difference between these two concepts should be clarified. Some of the artists dealing with the Anthropocene Age have developed awareness, consciousness and various perspectives by drawing attention to the distinction on this issue. The main purpose of this article is; all kinds of undesirable and surplus substances that are thrown or left in the environment, that need to be disposed of or destroyed, are not waste; to emphasize that it is trash. In addition, it is to argue that these wastes continue their lives as trash, as a result of the countries of the world falling far behind the expectations in recycling the waste they produce, through the works of the artists who are the subject of industrial and domestic wastes in the images in the article. In this article, the effects of the Anthropocene Age were investigated through the trash problem that emerged in this age, attention was drawn to the difference between trash and waste, and it was argued that practices such as recycling or waste management were not applied successfully, Chris Jordan, Edward Burtynsky, Jeffry Inaba, Hans Jürgen Schult and Francisco de Pajaro in terms of how the subject is handled, the meanings they attribute to works of art, and the relationship between material and art.

Keywords: Anthropocene, Trash, Waste, Sustainability, Contemporary art

1. Giriş

Dünya'nın geçmişi incelendiğinde içinde bulunduğumuz çağ; Uluslararası Stratigrafi Komisyonu tarafından belirlenen, jeolojik zaman cetvelinde yaklaşık 11 bin yıl önce başlamış olan, Holosen Çağı olarak adlandırılır (Gürbüz, 2013: 75). İnsan türünün ve medeniyetinin ortaya çıkması, tarımın başlaması, ateşin ve yazının bulunması bu devire denk gelmektedir. Atmosferik kimyager ve Nobel Ödülü sahibi olan Paul Crutzen, 2007 yılında, bir toplantıda artık Holosen Çağı'nın bittiğini ve yeni bir jeolojik devrin başladığını dile getirmiş ve geçtiğimiz son 200 yılı yaşadığımız yerkürede insan etkisinin en fazla yaşandığı “Antroposen Çağı” olarak adlandırmıştır. Böylece “Antroposen” teriminin alanyazına girmesini sağlayan ilk bilim adamı olmuştur. 2016 yılında ise, Uluslararası Jeolojik Bilimler Birliği (International Union of Geological Sciences / IUGS) bünyesinde çalışan Antroposen Çalışma Grubu (Anthropocene Working Group/AWG) tarafından Holosen Çağı'nın bittiği ve Antroposen Çağı'nın başladığı resmen açıklanmıştır (Açıksöz, 2020: 71). “Antroposen” teriminin etimolojik olarak kökenine bakıldığında: “Yunanca iki kelimenin birleşiminden oluşur: “İnsan” [human] anlamına gelen *anthropos* ve “yeni” [new] anlamına gelen *kainos* kelimesinden türetilmiş bir son ek olan, eklendiği köke “son döneme ait” [recent] anlamı katan *-cene*” kelimeleridir (Peters'dan aktaran, Aykanat, 2017). Başka bir deyişle Antroposen içinde bulunduğumuz en son jeolojik devri kasteder. Antroposen, insanın dünyanın değişimi üzerinde etkisinin en üst seviyeye çıktığı ve bu değişimin artık geri döndürülemez noktaya geldiği, artan nüfus ve ekonomik büyüme ile birlikte bu değişimin devam edeceğinin öngörüldüğü insan çağı anlamına gelmektedir. Bu çağ insanının küresel çaptaki etkileri ise; biyoçeşitliliğin yok olması, iklim değişikliği ve jeomorfolojik etkiler olarak sıralanabilir. Bu çağın etkileri sonucunda

ortaya çıkan küresel ısınma, orman yangınları, sel baskınları ve kuraklık gibi felaketler dünyamızı tehdit etmektedir. Bu felaketlere sebep olarak gösterilen en önemli etkenlerden biri de her gün insanlar tarafından üretilen ve çevreye atılan çöplerdir.

2. Çöp, Çöpün Türleri, Tarihsel Gelişimi ve Çöp ile Atık Arasındaki Fark

2.1. Çöp

Antroposen çağının en büyük sorunlarından biri olarak kabul edilen çöpü, Kriton Curi: “Arzu edilmeyen yerde bulunan değerli madde” olarak tanımlamıştır (B. Akbay, kişisel görüşme, 16 Nisan 2022). Türk Dil Kurumu sözlüğünde çöp: “Yararsız, pis veya zararlı olduğu için atılan ufak tefek şeylerin hepsi” (TDK, 2005: 451) olarak; Çevre Koruma ve Ekoloji Terimleri sözlüğünde ise: “Üretim esnasında ve hammaddelerin işlenmesi sırasında, bazı ürünlerin kullanılmasıyla veya tüketimle meydana gelen ve sahipleri tarafından uzaklaştırılması istenen artık maddelerdir. Bunların sıhhat, sağlık ve çevrenin korunması bakımından ortadan kaldırılmaları, yok edilmeleri gerekmektedir.” şeklinde tanımlanmıştır (Çepel, 1995: 50). Bütün bu tanımlardan anlaşılacağı üzere çöp; hem elden çıkarılması, uzaklaştırılması ve yok edilmesi gereken zararlı yararsız, değersiz bir madde hem de doğru yerde doğru koşullar sağladığı sürece değerli bir madde olarak kabul edilmektedir. Çöp, türleri bakımından sınıflandırılmak istendiğinde:

- Dünya Çöpleri
- Uzay Çöpleri olarak iki grupta sınıflandırılır. (Kılınç, 2011: 37)

Dünya çöpleri: Başlıca 6 ölçüte göre sıralanabilir. “Bunlar;

- 1- **Madde gruplarına göre:** organik ve inorganik maddeler
- 2- **Bazı karakteristiklerine göre:** Örneğin yanıp yanmadıklarına göre: (yanabilir ve yanmayan maddeler)
- 3- **Tehlike sınıflarına göre:** Zararsız, kötü kokan, taban sularına zararlı, zehirli ve tehlikeli maddeler
- 4- **Fiziksel özelliklerine göre:** Katı, sıvı, gaz ve cıvık maddeler
- 5- **Orijinlerine göre:**

Konut çöpleri: Ev çöpleri; ev çöplerine benzer sanayi çöpleri, ambalaj atıkları, kanalizasyon atıkları, çarşı çöpleri, cadde süprüntüleri, bahçe atıkları

Sanayi çöpleri: El işleri, ticaret ve endüstride meydana gelen inşaat atıkları, yağlı cıvık maddeler, çürümüş hammaddeler.

Özel çöpler: Konut ve sanayi kuruluşlarında meydana gelen ve yok edilmeleri mutlak surette gerekli olan atıklar. Örneğin, enfeksiyona neden olabilecek hastane çöpleri, yoğun tuz kalıntıları, asitli çözeltiler, alkali maddeler, radyoaktif çöpler, kullanılmış yağlar, eski motorlu araç lastikleri.

- 6- **Yok edilebilme olanaklarına göre:**

Ayrışma süreçleri olmayan maddeler: İnşaat molozları, cam ve porselen gibi

Konut çöpleri: Sokak ve cadde süprüntüleri, ambalaj malzemeleri.

Özel çöpler: Radyoaktif çöpler, özel üretim artıkları, plastik maddeler” (Çepel, 1995: 50)

Uzay Çöpleri: “Dünya’nın etrafında dönen ve hiçbir işlevi olmayan insan yapımı cisimlere uzay çöpu” denmektedir (Ocak ve Sezer, 2019.). 4 Ekim 1957’de uzaya fırlatılan ilk araç olan Sputnik’ten beri, uzaya gönderilen uydu sayısı 4.500 ile 5.500 arasındadır ve bu da uzayın çöple dolmaya başlamasına sebep olmaktadır. Uzaya fırlatılan bu araçlar elbette çöp kategorisinde değildir ancak bu araçların ömürlerini tamamlayıp hizmet dışı kaldıkları ya da arızalandıkları zaman imha edilmeleri gerekmektedir. Uzayda imha edilmeleri sebebiyle patlayan uyduların parçaları, ömrünü tamamlamış uzay araçları, uydulardan çıkarılmak zorunda kalan parçalar, yanmış roketler, uzay çöpünü oluşturan maddeler arasındadır. Astronotların elinden kaçırdığı bir eldiven, tornavida, cıvata, çöp poşeti, lens kutuları gibi maddeler de uzay çöpleri arasında sayılabilir. Bu uzay çöplerini tehlikeli yapan şey ise yörüngede her biri boyutlarına göre saatte 30.000-70.000 km hızla dönmeleridir. Bir uzay aracına çarptıkları takdirde, bu uzay araçlarını parçalayıp yörüngeden çıkarabilmekte ve yeni çöplerin oluşmasına sebep olmaktadır (Kılınç, 2011: 40-46). Yörüngede oluşan bu çöplerin kaydını, NASA Yörünge Enkaz Alanı Programı tutmaktadır. Bu kayda göre uzayda, resmi olarak kaydedilmiş yaklaşık 27.000 nesne yörüngede hızla dönmekte ve bunların çoğu 10 cm. ve bundan daha büyük boyutlardadır (Garcia, 2021). Uzayda oluşan bu çöpler yine dünyaya geri düşmektedir.

2.2. Çöpün Tarihsel gelişimi

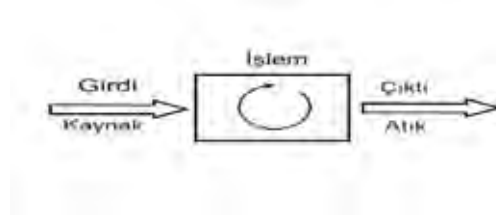
İnsanlığın başlangıcından beri çöp Dünya üzerinde kendini var etmektedir. Ancak birçok çevre sorunu yaratan, atmosferdeki gazların değişmesine, iklim değişikliğine sebep olan hem insan sağlığına hem de çevreye zarar veren çöp; Sanayi Devrimi’nden sonra 1700’lü yılların sonundan itibaren ortaya çıkmış, 1930’lu yıllardan itibaren de tek kullanımlık, “kullan-at” anlayışının gelişmesiyle birlikte çöpün varlığı ve varlığının getirdiği sonuçlar, önlenemez boyutlara ulaşmıştır. 1960’tan itibaren kullanılan tüketim ürünlerinin kullanıcıları tarafından kısa ömürlü olmaya başlaması çöpleri çoğaltan başlıca etkenlerdendir. Geri dönüşüm işaretinin ürünlerin üzerine yerleştirilmesi 1970’e, evsel çöplerin ise yerel yönetimler tarafından toplanmasının zorunlu olması ve ayrıştırılması 1975 yılına denk gelir. 1990’dan itibaren de çöplerin arasından plastik olanlar seçilmeye başlanır.

21. yüzyılın en büyük problemlerinden biri olan çöpler Dünya üzerinde her yerde görülebilmektedir. ABD’de her yıl 14 ila 20 milyon arasında bilgisayar çöpe atılmaktadır. İngiltere’de ise 6 milyar kullan-at bebek bezi, 17 milyar market poşeti, 972 milyon pet şişe çöpe atılıyor (Kılınç, 2011: 50). Çöpe atılan her türlü plastik, teknolojik aletler, video oyunları, cep telefonları, motorlu taşıt parçaları, yiyecek ve tehlikeli madde, çöp yönetimi konusunda yetkilileri harekete geçirmiş ve böylece çöplerin yönetimi ve geri dönüşüm yöntemlerini kapsayan “atık” denilen kavram ortaya çıkmıştır.

2.3. Çöp ile Atık Arasındaki Fark

Türkiye’deki atık yönetmeliği mevzuatına bakıldığında, 02.04.2015 tarih ve 29314 sayılı Resmî Gazete’de yayımlanan habere göre atık: “Üreticisi veya fiilen elinde bulunduran gerçek veya tüzel kişi tarafından çevreye atılan veya bırakılan ya da atılması zorunlu olan herhangi bir madde veya materyal” (TC. Cumhurbaşkanlığı Mevzuat Bilgi Sistemi, 2015) olarak tanımlanmıştır. Çevre sözlüğündeki tanıma göre: “Çevre, ekosistemler ve sağlık üzerinde olumsuz etki yapabilecek miktar ve nitelikte çevreye boşaltılan sıvı, katı, gaz ya da ışınletkin istenmeyen her tür madde”dir (Güler, 2013: 736). Brian Thill ise felsefi bir deneme niteliği taşıyan “Atık” adlı kitabında atığı:

“Dünya’yı ve hayatımızı işgal eden, gözden çıkardığımız, kullanmadığımız, görmek istemediğimiz ya da istemediğimiz ve artık arzulamadığımız şey” olarak tanımlamıştır.



Tablo 1. Geri Dönüşüm Diyagramı

Atık kelimesi çoğu zaman çöp kelimesi ile aynı anlamda kullanılmıştır. Hatta bazı uzmanlar tarafından bu ikisi arasında herhangi bir anlam farkı olmadığı kabul edilmiştir. Ancak yukarıdaki tablo incelendiği zaman (Bkz. Tablo 1), bir maddeye atık diyebilmek için kaynakların işleme döngüsüne girmesi, ardından bu döngüyü atık olarak terk etmesi ve en sonunda da tekrar girdi olarak geri dönüşüm döngüsüne girmesi gerektiği görülür. Başka bir deyişle atığı çöpten ayıran şey, yaşam döngüsünde bir şekilde yeniden kendine yer bulmasıdır. Bu bağlamda “Atık, bir nesnenin yaşam döngüsündeki belirli bir aşama olmaktan çıkıp, bahsi geçen nesneyle aramızda bulunan ve evvela ‘atığa’ dönüştüren duygusal ilişkimizin bir göstergesi haline geliyor. Nesneye duyduğumuz arzu tüketildiği vakit elimizde o arzuların artıkları kalıyor. Nesne, nesneliğini yitiriyor ve yok edilmesi gereken bir şeye” başka bir deyişle çöpe dönüşüyor (Thill, 2021: 35). Kriton Curi ise; çöpün değerli olabilmesini, geri dönüştürüldüğünde, düzenli bir şekilde atık yönetimine tabi tutulduğunda ya da geri dönüştürülmeden ikinci bir değer atfedilip başka bir şeye dönüştürüldüğünde çöp ya da atık değil; değer kazanmış bir madde olabilmesine bağlamaktadır. Yani çöpün arzulanmayan, istenmeyen, değer verilmeyen ve yok edilmesi gereken durumunun değişip, yaşam döngüsünde yeniden yer alabilmesi durumuna atık denir. “Tarih boyunca, günlük yaşantımızın gözden çıkarılmış tüm maddi atıklarıyla olan ilişkimiz her zaman aşağılama ve ortadan kaldırma üzerine kurulu oldu” (Thill, 2021: 33). İçinde bulunduğumuz çağ da bu düşünceye paralel olarak, atık ve çöp arasında herhangi bir ayırım yapılmadığı ya da bir ilişki kurulmadığı zaman çöplerin atık sahalarına götürüldüğü, ayrıştırılıp geri dönüştürüldüğü ya da ortadan kaldırıldığı düşüncesinin hâkim olduğunu göstermiştir. Oysa çevreye atılan her türlü “çöp” ya da “atık”, eğer geri dönüşüm ya da atık yönetimi gibi sistemler tarafından işleme tabi tutulmaz ise, yer kürede ve uzayda ömrünü “çöp” olarak tamamlamaya mahkûmdur. Brian Thill bu konudaki görüşlerini: “Atığı yalnızca çöplerin gözle görülür olduğu yerlerde aramanın cazibesine direnmeliyiz. Aslında her yer bir atık yeri; tek sorun atığın uzayda ve zamanda dengesiz olarak dağılmış olması. Mesele bazılarımızın yeni ve arızasız nesnelere bakarken onları geleceğin çöpleri olarak görmek gibi melankolik ya da sapkın bir alışkanlığa sahip olması değil; bu yer ve eşyalar zaten birçok yönden çöp kaynağı” şeklinde ifade etmiştir (Thill, 2021: 67). Başka bir deyişle, çağdaş tüketici toplumunun bize sunduğu her şey; koşullar böyle devam ettiği sürece, caddeler, alışveriş merkezleri, binalar ve her türlü tüketim maddelerinin hepsi, neredeyse gelecekte çöp olmaya ya da atık sahalarında yer almaya mahkûmdur. Çöplerin ya da atıkların atık sahalarına gönderilmeleri, bu maddelerin dönüştürüleceği ya da kesinlikle yok edileceği şeklinde algılanabilir. Oysa küresel risk grubu Verisk Maplecroft tarafından yapılan bir araştırmaya göre: her yıl Dünya’da 800 bin olimpik yüzme havuzunu dolduracak kadar; yani 2,1 milyar tondan fazla çöp üretildiği raporlanmıştır. Yüksek düzeyde gelişmiş Avrupa ve Kuzey Amerika ülkeleri en yüksek düzeyde çöp üretiminden orantısız bir şekilde sorumluyken; en fazla çöp üreten ülkeler sırasıyla ABD, Hollanda, Kanada, Avusturya, İsviçre, Almanya, Fransa ve Avustralya’dır. Ancak bunun yalnızca %16’sı (323 milyon ton) her yıl geri dönüştürülürken, %46’sı (950 milyon ton) sürdürülemez bir şekilde bertaraf ediliyor (Smith, 2019). Üstelik geri dönüşüm konusunda sınıfta

kalan gelişmiş ülkeler çöplerini başka ülkelere yollayarak geri dönüştüremedikleri bu atıklardan kurtulmak istemektedirler.

3. Yöntem

Bu makalede, yöntem, “temel nitel araştırma” deseni olarak seçilmiştir. Temel nitel araştırmalar her türlü disiplinde kullanılabilir. “Temel nitel araştırmayı yöneten araştırmacılar, 1) insanların yaşamlarını nasıl yorumladığıyla, 2) dünyalarını nasıl inşa ettikleriyle 3) deneyimlerine ne anlam kattıklarıyla ilgilenirler” (Merriem, 2015:22-23). Veri çözümleme analizi olarak ise “betimsel analiz” yaklaşımı kullanılmıştır. Bu yaklaşımda elde edilen veriler: belli bir sistem içinde ve açık bir şekilde tanımlanır. Daha sonra yapılan bu tanımların ne anlama geldiği açıklanır, bir sınıflandırma yapılması gerekiyorsa sınıflandırılır, veriler birbirleriyle neden-sonuç ilişkileri kapsamında irdelenir ve yorumlanarak birtakım sonuçlara ulaşılır (Yıldırım ve Şimşek, 2018:239-240). Araştırmanın ilk aşamasında “Antroposen, çöp ve atık” kavramları literatürde taranmış, elde edilen veriler ışığında kavramsal çerçevesi çizilmiş ve bu kavramsal çerçeve kapsamında sanatsal çalışma üreten 5 sanatçının bulgularına ulaşılmıştır. Ulaşılan bulgular kitaplar, video kayıtları, sanatçıların kişisel ya da ilişkide oldukları web sayfalarından edinilmiştir.

4. Bir Sanatsal İfade Aracı Olarak Çöp

Dünyada en fazla çöp üreten ülkeler, çöplerini göndermek için yeni atık sahaları ararken, ülkeler arasında çöp sorunu yüzünden krizler çıkabilmekte, gerginlikler artmaktadır. Bu ve buna benzer birçok sebeple, çöp sorunu ve atık yönetmeliği hakkında kamuoyunu bilinçlendirmek için çevreciler, kurumlar ve eylemciler harekete geçmiş, iklim değişikliği konferansları düzenlenmiş, birçok yayın yapılmış, belgesel ve filmler çekilmiş hatta edebi kurgularda çöp sorunu akım olarak işlenerek toplumsal farkındalık yaratması hedeflenmiştir.

İfade edilmek istenen fikri, duyguyu ve hayali en iyi şekilde aktaran, görünmeyeni görünür, duyulmayı duyulur ve hissedilmeyeni hissedilir kılan araçlardan biri olarak sanat; bu konuyu araştıran ve bu sorunu dile getiren, kendini çevreci olarak tanımlayan birçok sanatçının sesi olmuştur. Bu makale kapsamında incelenen sanatçılar çöp sorununu dile getirmek için çöpü ve çöpün etkilerinin yarattığı tahribatı konu olarak seçmiş bazen de çöpün kendisini sanat nesnesine dönüştürerek, bu konuda farkındalık yaratmak ve bilinç kazandırmak adına önemli çalışmalara imza atmışlardır.

“Çöp sorunu” ve “Antroposen” konusunu en etkili şekilde ele alan sanatçılardan birisi olan fotoğrafçı ve aynı zamanda film yapımcısı olan Chris Jordan’ın, sigara paketi, plastik bardak, poşet, çakmak, plastik bebek, ekran kartı ve şarj aletleri gibi çevreye atılan ve zarar veren günlük hayatın içindeki çeşitli çöpleri konu alan birçok çalışması mevcuttur. Kendisini bir çevreci olarak tanımlayan sanatçı, kitlesel tüketimin dünya genelinde verdiği zararı ve Antroposen Çağı etkilerinin ulaştığı boyutları araştırmaktadır. Kendisini en çok etkileyen ve dönüştüren çalışmasının “Midway” projesi olduğunu dile getirmektedir. “Midway” Kuzey Pasifik Okyanusu’nda albatros kuşlarının yaşadığı adanın adıdır. 2008 yılında, Chris Jordan ve ekibi Pasifik Okyanusu’ndaki kirliliği araştırırken yolları bu adaya düşmüş ve buradaki çevre trajedisi hakkında bilgi sahibi olmak için bu adaya keşif gezisi düzenlemişlerdir. Bu adaya yaptığı gezilerden aşırı derecede etkilenen sanatçı, ölü albatros kuşlarının midelerinin içinin şişe kapakları, çakmaklar, oje şişeleri ve çeşitli plastik parçaların çöpleriyle dolu olduğunu görür ve Antroposen Çağı’nın geldiği noktayı, görünmez gerçeklerini, sanatını kullanarak görselleştirmek ve izleyiciyi bu gerçeklerle yüzleştirmek ister (Jordan, 2012).



Görüntü 1. Chris Jordan, *Midway Projesi*, 2009

Yukarıdaki görsellerde (Görüntü 1), Chris Jordan ölü albatros kuşlarını fotoğraflarken tüyleri ya da bedenlerine herhangi bir müdahalede bulunmamıştır. Sanatçı, ölü kuşların bedenleri çürümeye başladığında, okyanusta yiyecek ararken besin zannederek yedikleri ya da anne albatrosların yavrularını beslemek için yiyecek zannederek getirdikleri çöpün yavrular öldükten sonra midelerinde aldığı şekli fotoğraflamıştır. Bu görüntüler, kuşun vücudu çürüse bile içindeki plastiklerin kaldığını, izleyicinin insan eyleminin kalıcı etkileri nedeniyle doğal dünyanın doğal olmayan yollarla bozulduğunu anlaması için kanın ve çürümenin ötesine bakması gerektiğini vurgulamaktadır (Bond, 2017). Sanatçının bakış açısını önemli yapan şey şudur:

Kuşların çürüme süreçlerini bir zamanlar atıklarımızın parçalarını tüketmiş bu hayvanların son kalıntıları da yok olmaya başlamışken yakalamış olması. Şurada bir kafatasının belli belirsiz şeklini, burada bir grup ince kaburga kemiğini görebiliyoruz, ama genel olarak, içinde canlı renklere sahip plastik çöpler bulunan bir çöp sepeti, patlamış minik tüy topağının arasına yerleşmiş durumda, sanki çöpten sanat yapan biri ürünlerini gelip geçenler yorumlayıp keyif alabilişler diye ada kayalıkları arasına bırakıvermiş gibi. Fakat ölü kuş vücutlarının kalıntıları genellikle çok da göze batmaz hale geldiğinde, zaman ve çevre koşulları kuşun yapay olmayan her bir parçasını yuttuğunda, iç organlarına gömülmüş bu plastik nesnelere gayet gözle görülür hale gelir. (...) “Tekil ölü kuşların asli kuş olma durumlarını kaybetmeye başladığı anları kaydetmenin yanı sıra, onları öldüren plastiğin inanılmaz ölçüde uzun ömründeki çok önemli bir anı yakalıyor. Burada toplanan yeni plastik yığımını kendi geçiş süreçlerindeyken görüyoruz. Trilyonlarca sindirilemeyen plastik parça her gün gezegene yayılıyor, görüş alanımıza girip çıkıyor, denize dökülmeden önce rögarlarımızda yüzüyor veya sokaklarımızda yuvarlanıyor. Sürüklenerek ya da batarak kaybolmalarının ve nihayet unutulmalarının öncesinde suda inip çıktıklarını görebiliriz. Ama burada Jordan’ın yakaladığı anlarda, etrafa saçılmış atık nesnelere, mahvettikleri vücutların içinden geçmek üzere yeniden bir araya gelip kütle oluşturmasını görüyoruz.” (Thill, 2021: 17-19)

Sanatçı yaşadığı bu deneyimin yalnızca kuşların çektiği acı bakımından değil; aynı zamanda kitlesel tüketim kültürümüzün yıkıcı gücü ve insanlığın canlı dünya ile olan bozulmuş ilişkisi hakkında bize geri yansıttığı şey bakımından da yıkıcı olduğunu ifade etmektedir (albatrossthefilm.com).

Diğer bir sanatçı ise Dünya’nın en başarılı endüstriyel manzaralarını geniş ölçekli açılarla çekmesiyle tanınan ve “Antroposen” adında bir kitap yayınlamış olan fotoğraf sanatçısı Edward Burtynsky’dir. Bu kitap, sanatçının çektiği fotoğraflardan oluşmakta ve fotoğraflarının konusunu ise madencilik, kentleşme, sanayileşme ve tarım yoluyla yeryüzünün şekillendirilmesi, barajların çoğalması ve su yollarının yön değiştirmesi, iklim değişikliği nedeniyle okyanusların asitlenmesi, plastik, beton ve diğer teknofosillerin Dünya çapında yaygın varlığı gibi Antroposen Çağı’nın meseleleri oluşturmaktadır. Sanatçı bu konudaki görüşlerini şu şekilde ifade eder : “Antroposen -insanlığın gezegenimizin jeolojik yüzünde bıraktığı silinmez izler- ile olan meşguliyetimi, bir fotoğrafçı olarak ilk ve en temel ilgi alanlarımda kavramsal bir uzantısı olarak düşünmeye başladım. Her zaman Dünya’yı nasıl büyük ölçüde etkilediğimizi göstermekle ilgilendim. Bu amaçla kalıcı iz bırakan büyük ölçekli sistemleri araştırıyor ve fotoğraflıyorum” (edwardburtynsky.com, t.y.).

Edward Burtynsky'in fotoğraflarının konusu: "Çağdaş endüstriyel uygulamalar olabilir, ancak yorum biçimi neredeyse saygı uyandıran bambaşka bir şeye hitap ediyor. Burtynsky'in resimlerindeki estetik itina ve güzellik (mesafe ve bakış açısı, aynı zamanda renk doygunluğu, kameranın odaklandığı amansız enginlikler ve çalışmaların devasa ölçeği), iyi kalpli ve çevreye duyarlı izleyicilerde uyandıracağını beklediğimiz etkinin tam tersini kolaylıkla yaratabiliyor. Kendi toplumumuzun, sahip olduğumuz tek gezegene yaptıklarını betimleyen bu sahneler karşısında hepimiz çaresiz ve ölçülemeyecek derecede küçüğüz." (Thill, 2021: 74).



Görüntü 2. Edward Burtynsky, Oxford Araba Lastiği Atık Alanı, 1999



Görüntü 3. Edward Burtynsky, Dandora Depolama Alanı, Kenya 2016

Yukarıdaki fotoğraf (Görüntü 2), Edward Burtynsky'in insanların gezegenimizi nasıl tahrip ettiğini belgelemek için gittiği bir lastik atık sahasına aittir. Burtynsky'in endüstriyel süreçleri yukarıdan fotoğraflayarak büyük göstermesi ve izleyiciyi bu ölçek karşısında huşu ve dehşete düşürmesi onun en tipik özelliklerinden biridir. Atılan araç lastiklerinin gerçeküstü manzarası, bağımsız bir manzaradan ziyade işlevsellik ve sürecin bir temsili gibi görünür. Görüntünün uçsuz bucaksız kauçuk dağları, bu endüstriyel atık sürecinin devam ettiğini, tüketim ve endüstri tarafından yönlendirilen sonsuz bir çöp manzarası olduğunu düşündürmektedir (Snake-Beings, 2015).

Görüntü 3.'de görülen fotoğraf ise; Kenya'nın başkenti Nairobi'nin en büyük çöplüğü olan Dandora'da çekilmiştir. Günde yaklaşık 2.000 ton çöp atılan çöplüğe gelen bir milyondan fazla insanın kendilerine yeni bir iş sahası yaratarak geçimlerini çöpten sağladığını belgelemek isteyen sanatçı, bu fotoğrafta çöplerin toplanarak geri dönüşüme gönderilmesinin bu insanlar için küçük bir ekonomi alanı olduğunu da gözler önüne sermektedir (Clevelandfilm, 2018).

Çöp'ü kendine konu olarak seçen, uluslararası bir üne sahip olan sanatçı ve şehir plancısı Jeffrey Inaba, çöpü "saklamak istediğin karanlık yanın gibi" şeklinde tarif etmektedir. Sanatçı, saklamak istenilen şeyi özellikle sergileme fikrinin, çevre bilinci, tüketim, atık ve kaynak yönetimi gibi bazı ilginç ilişkilere ışık tutması açısından önemli olduğunu düşünmektedir. Bunu yapmak için, "Çöp Mandalası" (Trash Mandala) adlı çalışmasını gerçekleştirmiştir (Görüntü 4). Sanatçı bu çalışmasında; çok renkli bir mandala şeklinde infografiklerin eşlik ettiği üç "değiştirilmiş" çöp konteyneri oluşturmuş, geri dönüşüm döngüsüne dikkat çekmek için mandalanın döngüsel yapısını kullanmış: azalt, yeniden kullan, geri dönüştür, kurtar mesajını vermeyi amaçlamıştır (Inaba, 2013). Bir yandan geri dönüşüme dikkat çekmeye çalışan sanatçı diğer taraftan ise "Çöp Mandalası" adlı eseri ile tamamen farklı bir konuyu eleştirmeyi hedeflemektedir: Sıvı tüketimi. "Umumi arazilerden araklanıp şişelenmiş suya duyduğumuz tükenmez susuzluğu gözler önüne seren yarı dini mitolojik resimle, günümüzün 'sıvı alma zorlanımı'nı ifade ediyor. Birkaç damla suya hasret kalmış, hali vakti yerinde milyonlarca insanın suyu kafalarına dikerek boş şişeleri defalarca bir kenara fırlattığı, asla tatmin olmadığı, sadece markalı ve tek kullanımlık milyonlarca su şişesinin biraz olsun bastırabileceği dinmez bir susuzlukla mücadele ettiği

bir dünya canlandırıyor; sanki her gün her saat temiz suyun ambalajlı olarak tüketime daima hazır bulunduğu yerlerde düzinelerce su satın alan bizler sürekli susuzluktan kuruyup ölmenin sınırındaymışız gibi.” (Thill, 2021: 28). Sanatçıya göre temiz suya ulaşma ihtiyacı bir zorunluluk olsa da suya ya da herhangi bir sıvı içeceğe istenilen her an her an saniye ulaşma hali sürekli artan şekilde plastik şişe, kâğıt ya da karton bardak üretiminin karar verilmesine sebep olmakta böylece Dünya’nın bu ürünlerin tüketimi sonucu devasa boyutlardaki çöp yığınlarına olan maruz kalma hali devam etmektedir.



Görüntü 4. Jeffrey Inaba, *Çöp Mandalası*, 2008

Ha Schult imzasıyla tanınan Alman performans sanatçısı Hans Jürgen Schult ise, sanatını çöpten üreten bir aksiyon sanatçısıdır. Sanatçı, açık havadaki performansları, enstalasyonları ve sergileriyle tanınmaktadır. Schult’un ezilmiş kutulardan, bilgisayar parçalarından, şişelerden ve daha fazlasından oluşan eko savaşçıları, sürekli tüketim kültürü hakkında bir yorumdur. Sanatı aracılığıyla çevre sorunlarına dikkat çekmeye çalışan Ha Schult’un en ünlü projeleri çöple ilgilidir. “Çöp İnsanlar” (*Trash People*) ve “Sahili Kurtar” (*Save The Beach*) adlı sanat projeleri taşınabilir ve sanatçı onlarla birlikte dünyayı dolaşmaktadır (Sim, 2015). Sanatçı “Çöp İnsanlar” adlı çalışması hakkındaki görüşlerini şu şekilde ifade etmektedir: “Yirmi konteyner içinde, tüketim toplumunun mültecileri gibi dünyayı dolaşıyorlar. Çöp Adamlar, kendi görüntülerimizdir. Çöp üretiyoruz ve çöpe dönüşeceğiz. Bugünün Coca-Cola şişesi, yarının bulunan Roma arkeolojik eseridir. Günümüzün piramitleri çöplüklerdir. Tüketim toplumu onlara uygarlığın çiçeklerini açması konusunda izin verir. Coca-Cola ve Vietnam’ın, Red Bull ve Beyrut’un çocukları 6000 yıllık tarihi es geçiyor” (Schult, 1999).



Görüntü 5. Ha Schult, *Çöp İnsanlar*, Kahire

Sanatçının Görüntü 5’de görülen çalışması, insan büyüklüğünde olan 1000 figür, kutular, bilgisayar atıkları ve başka çöplerden oluşmakta ve dünyayı çöpe dönüştürdüğümüz gerçekliği hakkında izleyiciyi düşündürmeyi hedeflemektedir. Dünya’nın dört bir yanında sergilenerek milyonlarca sanat meraklısının ilgisini çekmiştir. Sergi yerleri arasında Çin Seddi, Roma, Moskova, Kahire, New York ve Antarktika başta olmak üzere Dünya’nın çeşitli bölgeleri bulunmaktadır.

Barselonalı sokak sanatçısı Francisco De Pajora’nın da asıl sanat malzemesi çöplerden, mekanı ise sokak ve caddelerden oluşmaktadır. Sanatçının hedefi çöpün; istenmeyen, reddedilen ve

fazlalık olduğu yönüne dikkat çekmek ve aşırı tüketim ve israf konusunu kendi bakış açısıyla yorumladığı çalışmalara imza atmaktır. Sokaklardaki çöp miktarını gördüğünde kendisini ifade etmek için çöplerin bitmez tükenmez bir kaynak olabileceğini keşfetmiş ancak çöplerin üzerine yaptığı resimlerin ya da çöpe atılan kanepeler, yataklar, klozetler gibi heykelsi formlardan oluşan sanatının nihayetinde çöp kamyonuna ya da geri dönüşüm konteynerine tekrar atılacağını bildiğinden, sanatının geçiciliğinin önüne geçmek için kullandığı “Sanat Çöptür” adlı slogandan yola çıkarak çalışmalarının fotoğraflarından oluşan aynı isimde bir kitap çıkarmıştır (Alexleto, 2017).



Görüntü 6. Francisco De Pajora, Londra



Görüntü 7. Francisco De Pajora, Londra

Görüntü 6 ve 7’de görülen çalışmalarda, sanatçı yere bırakılan çöp torbalarına müdahale etmemektedir. Üzerine yaptığı resimleri, önceden tasarlayıp üzerine düşünmeden tamamen doğaçlama şekilde yaptığını, çöplerin doğallıklarını bozmadan üzerlerine resim yapmayı, düşünerek yapılmış çalışmalardan daha otantik bulduğunu vurgulamaktadır.

Sonuç

Yapılan araştırmalar sonucunda elde edilen bulgulara göre; bu çağın en önemli konularını iklim değişikliği, sürdürülebilirlik, geri dönüşüm, çevreye duyarlılık, tüketim alışkanlıkları gibi olgular oluşturmaktadır. Antroposen Çağı’nda insan; tüketim odaklı yaşam tarzından dolayı, sürekli artan bir şekilde dünyanın kaynaklarını tüketerek ve insan haricinde yaşayan canlıların yaşam haklarını gözetmeyerek, onlara zarar vererek yeni bir yaşam biçimi geliştirmiştir. Bu çalışma; çevreye rastgele atılan her maddenin “çöp” olma potansiyeli taşıdığını ve çöpe atılanların kolayca geri dönüşümle geri kazanılamayacağını seçilen beş sanatçının çalışmalarını ilişkilendirerek ortaya koymaktadır. Atık ve çöp arasındaki farka dikkat çekilen bu çalışmadan, dünya için son 200 yıldır tam bir felaket haline gelen çöpün doğru geri dönüşüm sistemleri uygulanmadığı takdirde büyük problemler doğurabileceği ve aynı zamanda doğru geri dönüşüm sistemleri uygulanırsa da aslında üzerinde değer barındıran bir madde olabileceği bakış açısının geliştirilmesine, atık ve geri dönüşümün önemini anlaşılmasına katkı sağlaması beklenmektedir. Bulgular kısmında ilk olarak yer verilen sanatçı Chris Jordan’ın “Midway Projesi” canlı bir organizma olan albatros kuşlarının öldükten sonra cesetlerinin sadece birkaç hafta sonra geri dönüşüm döngüsünde yer aldığı ancak yiyecek zannederek yedikleri çöpün yeryüzünde yok edilmeden ve geri dönüşüm döngüsünde yer almadan ömürlerini yüzyıllar boyunca devam ettireceğine dikkat çekerken; Ha Schult, “Çöp İnsanlar” adlı çalışmasında asıl çöpün insanlar olduğunu ve insanın kendisini çöpe dönüştürdüğünü ifade ederek bu durumu eleştirmektedir. Edward Burtynsky Antroposen Çağı’nda dünyanın geldiği noktayı, okyanuslara karışan nükleer atıkları, insan eliyle kazılan maden ocaklarının sebep olduğu ormansızlaşmayı, atık sahalarının insanların sağlığını olumsuz yönde etkileyen çöp dağları olduğunu tüm gerçekliğiyle fotoğraflarken, Jeffrey Inaba, “Çöp Mandalası” adlı eserinde aslında geri dönüşüm döngüsünün olması gerektiği gibi işlemediğini gözler önüne

sermektedir. Francisco De Pajora ise; çalışmalarında kullandığı sokağa atılan her türlü çöpü, oldukları hallerini değiştirmeden üzerlerine resim yaparak sanat nesnesine dönüştürmektedir. Bunu yaparken sokak sanatının gücünden faydalanmakta ve onlara ikinci bir değer atfederek aşırı tüketim ve israf konusundaki mesajını güçlendirmeyi hedeflemektedir. Bu makalede yer alan beş sanatçıdan her biri malzeme ya da konu olarak çöpü seçmiş ve çöpü olduğu haliyle tüm çıplaklığı ve otantikliği ile gözler önüne sermeyi hedeflemişlerdir. Bu sanatçılar, Antroposen Çağı'nın yoğun etkilerini, insan eliyle yapılan aşırı üretim ve tüketimlerin sonucunda ortaya çıkan çöplerden duydukları rahatsızlıkları ya da bu çöplere, insanlığın bakış açısını değiştirmek için doğaya verilen zarara ve tahribata dikkat çekmeye çalışarak toplumsal bir rol oynamışlardır.

Kaynakça

Açıksöz, F. (2020) *Antroposen ve Müzik, Antroposen'de Müzik*. Uluslararası Etnomüzikoloji Sempozyumu. 71

elbatrossthefilm.com. (t.y.). Jordan, C. *The Story of Albatross*. <https://www.albatrossthefilm.com/ourstory>

Alexleto, P. (2017) *Francisco de Pájaro – Art Is Trash*

<http://thecultural.es/2017/02/23/francisco-de-pajaro-art-is-trash/>

Aykanat, F. (2017). Antroposen Çağının Öykü Anlatıcıları: Sanat ve Edebiyat. *Şarkî: Üç Aylık Sanat ve Edebiyat Dergisi*, 1(1) 45-57.

Akbay, B. *Kişisel Görüşme*. 16 Nisan 2022

Bond, M. (2017, Aralık) *Chris Jordan: Confronting our Planetary Consumption*. Toggle navigation art of the anthropocene / anthropocene art by students at Xavier University. <https://scalar.usc.edu/works/engl205-05h-fall-2017/panel-1-person-1>

edwardburtynsky.com. (t.y.). Burtynsky, E. *Antropocene*. <https://www.edwardburtynsky.com/projects/photographs/anthropocene>

Clevelandfilm (2018). *Antropocene: Dandora*. <https://www.clevelandfilm.org/>

Çepel, N. (1995) Çevre Koruma ve Ekoloji Terimleri Sözlüğü. Türkiye Erozyonla Mücadele, Ağaçlandırma ve Doğal Varlıkları Koruma Vakfı Yayınları: 50

Garcia, M. (2021, Mayıs) Space Debris and Human Spacecraft. National Aeronautics and Space Administration. https://www.nasa.gov/mission_pages/station/news/orbital_debris.html

Güler, Ç. (2013) *Büyük Çevre Sözlüğü*. Yazıt Yayıncılık :736

Gürbüz, E. (2013) *Jeolojik İmzamız: Antroposen*. Bilim ve Teknik. 46(806) 75

Jordan, C. (2012, Ocak) *Midway Journey*. Tedx Konuşmaları.

<https://www.youtube.com/watch?v=MjK0cvbm20M>

Kılınç, İ. (2011) Çöp Ekonomisi ya da atık “dedikleri”. Epos Yayınları: 40-46, 50

Merriam S. B. (2015) *Nitel Araştırma Desen ve Uygulama İçin Bir Rehber*. Nobel Akademik Yayıncılık Eğitim Danışmanlık Tic. Ltd. Şti (Çev: S. Turan): 22-23

Ocak, M. E., Sezer, İ. Ç. (2019, Temmuz) *Uzay Çöpleri*. Tubitak Bilim ve Teknik. https://bilimteknik.tubitak.gov.tr/sites/default/files/posterler/41x55_uzay_copleri_poster_temmuz_2019.pdf

Schult, H. (1999). *Action Trash People*. <https://www.haschult.de/action/trashpeople#content>

Sim, D. (2015). *Artist HA Schult's Trash People Sculptures*. <https://www.artpeoplegallery.com/>

artist-ha-schults-trash-people-sculptures/

Smith, N. (2019, Temmuz) *US tops list of countries fuelling the waste crisis Waste Generation and Recycling Indices*. Verisk Maplecroft. <https://www.maplecroft.com/insights/analysis/us-tops-list-of-countries-fuelling-the-mounting-waste-crisis/>

Snake-Beings, E. (2015, Haziran). Trash Aesthetics and the Sublime: Strategies for Visualizing the Unrepresentable within a Landscape of Refuse. <https://nanocrit.com/issues/issue7/trash-aesthetics-and-sublime-strategies-visualizing-unrepresentable-within-landscape-refuse>

TC. Cumhurbaşkanlığı Mevzuat Bilgi Sistemi. (2015, Nisan) *Atık Yönetimi Yönetmeliği* <https://www.mevzuat.gov.tr/mevzuat?MevzuatNo=20644&MevzuatTur=7&MevzuatTertip=5>

Thill, B. (2021) *Atık. İthaki Yayınları* (Çev: G. Çiçek): 17-18, 18-19, 28, 33, 35, 40-46, 50, 7

Türk Dil Kurumu. (2005) *Türkçe Sözlük*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları :451

Yıldırım, A., Şimşek, H. (2018) *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık San. ve Tic. A.Ş.: 239-240.

Görüntü Kaynakçası

Görüntü 1. <http://www.chrisjordan.com/gallery/midway/#CF000668%2016x21>

Görüntü 2. <https://www.edwardburtynsky.com/projects/photographs/oil>

Görüntü 3. <http://www.sanatatak.com/view/insanin-dunyayi-katlettigini-ispatalayan-fotograflar>

Görüntü 4. <https://www.klatmagazine.com/en/architecture-en/jeffrey-inaba-interview-back-to-the-future-29/33168>

Görüntü 5. <https://www.artpeoplegallery.com/artist-ha-schults-trash-people-sculptures/>

Görüntü 6. <http://thecultural.es/2017/02/23/francisco-de-pajaro-art-is-trash/>

Görüntü 7. <https://www.20minutos.es/fotos/cultura/el-arte-es-basura-9875/1/>

Tablo Kaynakçası

Tablo 1. Hengeveld, R. (2019) *Atık Küre*. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları (Çev. N. Güder): 21



Nesne Olarak Yazı Karakteri Tasarımı, Öznel Bir Hikaye “Clock” *Typeface Design as Object, a Special Story “Clock”*

Öğr. Gör. Aslı ÖZCAN KÖYLÜ

Necmettin Erbakan Üniversitesi, Meram Meslek Yüksekokulu, Tasarım Bölümü, Grafik Tasarım Programı

Özet

Her tasarımcı, üretim sürecinde kendi dünyasında bazı yaratım sancıları çeker. Sancılar bir fikri bulana, bir ifadeyi kesinleştirene ve anlatım-ifade şekline karar verene dek sürer. Yaşanılan bu zorlu süreçte tasarımcı yaratım süreci içerisinde önce kaybolur sonra kendisini bulur ve o proje için yeniden doğar.

Bu çalışmanın amacı yazı karakteri tasarımcısının yaratım sancısını hafifletmeye destek olmaktır. Ansızın bir gece yarısı gelen ilhamla oluşturulan “Clock” yazı karakterinin tamamlanma sürecinin tasarımcılar için bir fikir bulutuna dönüşmesi umulmaktadır.

Çalışma içerisinde nitel araştırma tekniklerinden inceleme ve karşılaştırma yöntemleri kullanılmıştır. “Helvetica” yazı karakterinin birkaç elemanı incelenmiştir. “Clock” yazı karakterinin bu elemanlar ile ortak yönleri gösterilmiş ve matematiksel olarak oldukça doğru hesaplamalara sahip olan “Helvetica” karakterinden esinlendiği gösterilmiştir.

Tasarımcı fikri bulduktan sonra ortaya çıkan ürün bir esere dönüşür. Önemli olan tasarımcının ilhamı yakalayabilmesidir. Bu çalışma göstermektedir ki “Helvetica” yazı karakteri gibi iyi ve doğru tasarım örnekleri, zaman geçse de yaşamaya ve anlattığı hikâyeyi yaymaya devam eder. Kendisinden sonraki dönemde yaşayan tasarımcılar için bir yol gösterici ve öncü olma eğilimindedir. İşte bu sebeptir ki her ne tasarlanırsa tasarlansın en iyisine ve en doğrusuna yönelmek gerekir. Ancak böylece bir tasarımcı geleceğin elinden tutabilir.

Anahtar Kelimeler: Yazı Karakteri, Font, Tasarım, Yaratıcılık, İlham

Abstract

All of the designers suffer from creativity problems in his own during the producing process. The problems last until you come up with an idea, finalize a statement, and decide on your manner of articulation. In this challenging process, the designer first gets lost in the creation process, then finds him/her self and is redefines him/her self for that project.

The purpose of this research is to make relieve font designer’s pains of creation easy. All of a sudden “Clock” font’s developing process which is composed of inspiration that comes a mid-night hopefully be an idea cloud for the designers.

In the study, analysis and comparison methods from qualitative research techniques were used. The common features of the “Clock” font with these tools are shown and it is shown that it is inspired by the “Helvetica” font, which has very accurate calculations mathematically.

After the designer comes up with the idea, the resulting product turns into a work. This study shows that proper design examples such as the “Helvetica” font continues to occur and widens its consciousness, even as time passes. It owns the leadership for the designers afterwards. Thus, whatever is designed it is necessary to use the best and accurate one. Only then can a designer shed light on the future.

Keywords: Typeface, Font, Design, Creativity, Inspiration

Giriş

İnsanlar varoluşlarından günümüze kadar duygu ve düşünceleri aktarmanın bazı yollarını aramışlardır. Bu kimi zaman konuşarak kimi zaman çizerek kimi zaman ise yazarak olmuştur. İnsanoğlu yaşamı boyunca deneyimlediği kazanımları kültürel miras olarak geleceğe aktarmıştır. Bu aktarım sözlü ve yazılı kültürün oluşmasını sağlamıştır.

Yazar Walter J. Ong “Sözlü ve Yazılı Kültür” kitabında birincil ve ikincil sözlü kültür kavramlarından bahseder. Birincil sözlü kültürün konuşma, ikincil sözlü kültürün ise matbaa ile yazılı kültüre dönüştüğü ifade eder. Yazılı kültür, kanıtlanabilir ve çoğaltılabilir oluşuyla insanlık için büyük önem taşımaktadır.

Yazı, kültürün aktarımı için vazgeçilemez bir elemandır. Sümerlilerle başlayan serüveni günümüz dünyasının istisnasız her alanında kullanılmaktadır. Bu çalışmada, bir aktarım yolu olarak tercih edilen yazı, özelleştirilmiş ve “Clock” ismi ile tasarlanan yeni bir yazı karakteri yaratılmıştır. “Clock” yazı karakterinin ilhamını nasıl bulduğu ve yaratılış hikayesi ortaya konmuştur.

Amaç

“Helvetica” matematiksel olarak en doğru ölçülere sahip yazı karakterlerinden biridir. Bu sebeple birçok yazı karakteri kendisinden esinlenmiştir. Bu çalışmada da Helvetica karakterlerinin, birbiri içerisindeki uyumunun incelenerek “Clock” yazı karakterinin ondan ilham aldığı görülmektedir.

Bu çalışmanın amacı, yeni bir yazı karakteri tasarlanırken temel seviye matematiksel hesaplamalar ve oran-orantı konusuna dikkat çekmektir. Ayrıca, yazı karakteri üretiminde tasarımcılarına ilham olmak ve bir fikir üzerine nasıl yeni bir karakter tasarlanabilir sorusunun cevabını açıklamaktır.

Yöntem

Bu çalışma, nitel araştırma yöntemleri çerçevesinde “Clock” yazı karakterinin oluşturulması aşamasında, “Helvetica” yazı karakterinin birkaç harfinin incelenmesi ve bu iki karakterin birkaç elemanın karşılaştırılmasına dayalıdır. “Clock” yazı karakterinin bir zaman diliminin görsel ifadesinden esinlenilerek ortaya çıktığı ve bunun bir fikre ulaşım süreci olabileceği açıklanmaya çalışılmaktadır.

Tasarımcı Gözünden Yazı Karakteri

Yazı karakterleri; bilgisayar, cep telefonu, tablet yardımı ile dergi, gazete ve daha birçok ürün ve mecrada her gün karşılaştığımız ve günlük hayatın içerisinde sıkça yer alan tasarım elemanlarıdır. Tasarımcı için yazı sıradan ve günlük yaşamda sürekli karşılaşılan bir nesnedir. Ancak yazıyı öznelştiren ona ruh katan yazı karakteridir. İnsanların konuşma esnasında kullandığı vurgu ve tonlamayı, yazı karakteri okunurken iç ses olarak yansıtır.

Her yazı karakterinin bir yaratılış amacı ve anlatmak istediği bir hikayesi ve taşıdığı duygusu vardır. Örneğin; bilgi verici, açıklayıcı ve ciddi yazışmalar veya resmi evraklarda serifli (tırnaklı) yazı karakterleri tercih edilirken, romantik veya duygusal metinlerde ağırlıklı olarak script (el yazısı) yazı karakterleri tercih edilir. Örneği biraz daha somutlaştırmak gerekirse zamanının en çok kullanılan yazı karakterlerinden birisi olan “Comic Sans” eğlenceli ve ciddiyetten uzak bir yazı karakteri tasarımına sahiptir. Bir karikatür dergisinde son derece uyumlu dururken, bir mezar taşında son derece uyumdan yoksun görülmektedir. Bu göstermektedir ki her yazı karakteri bir duyguya hitap etmek, bir hissiyatı aktarmak veya bir hikâyeyi tüketiciye ulaştırmak üzere tasarlanır.

Grafik tasarımda hikâye anlatmak için birçok unsurdan bahsetmek gerekir. Renk, doku, fotoğraf gibi yardımcı elemanlar ve yazı karakterleri bunlardan bazılarını oluşturur. Tüm yazı karakterlerinin bir ruhu ve temsil ettiği değeri vardır. Bu değeri ona yükleyen kişi tasarımcısıdır. “Tasarımcı, tasarladığı ürünün her aşamasını ileriye dönük hesaplamalar yaparak çalışmalıdır” (Akman ve Özcan, 2019: 25).

Tipografi, Font ve Yazı Karakteri (Typeface)

Tipografi, grafik tasarımcı için önemli bir rol oynamaktadır ve tasarımcı için tercih edilmiş bir anlatım metodudur. Tasarımın kendisini ifade ediş şeklidir. Emre Becer, “tipografi” teriminin ilk kez Johann Gutenberg’in matbaasındaki harflerin tanımlamak için kullanıldığından bahseder. Bir tipografik karakter gerçek olduğu düşünülen yatay bir optik çizgi üzerine inşa edilir. “Bir tipografik karakterin harfler, sayılar, noktalama işaretleri ve diğer sembollerden oluşan dizisine font” adı verilir. Büyük harfler, küçük harfler, sayılar, noktalama işaretleri, matematiksel semboller, aksanlar ve logogramlar bir fontun temel unsurları olarak sıralanabilir” (Becer, 2008: 177).

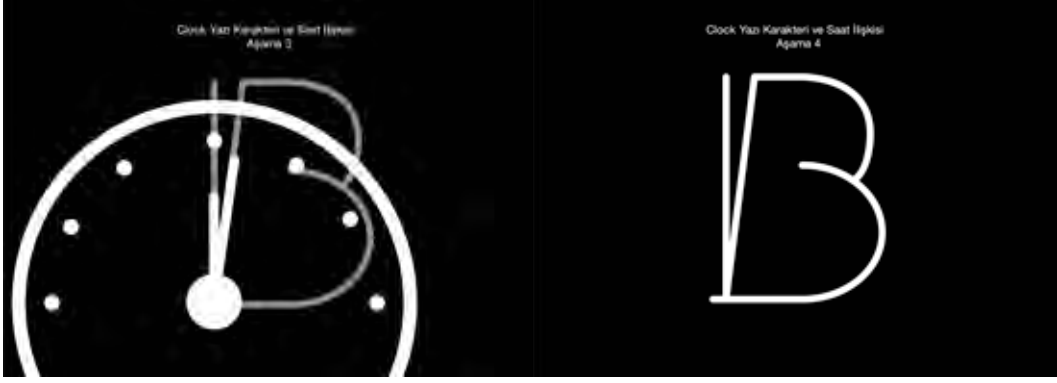
Tasarımda tipografi kavramından bahsederken, farklı tipografik unsurlar konunun içerisine dahil olmaktadır. Bir yazı karakterinden bahsedildiğinde ise, tek bir tarz ve ruha ait farklı karakterlerden bahsedilmektedir. Yazı karakteri, alfabedeki harf, işaret, noktalama ve sayılar gibi elemanlar içerirken font, aynı özellik ve konseptte ait bu elemanların dijitale aktarılmış .otf veya .ttf uzantılı dijital halleridir.

Yazı karakteri, tasarımcısı tarafından verilmek istenen mesajı karşı tarafa ileten etkili bir iletişim aracıdır. Nasıl ki insanlar konuşurken ses ve tonlama kullanarak kendisini ifade ediyorsa, tasarım sektöründe de yazı karakteri taşıdığı duygu, kendisine yüklenen anlam-misyon ile bir ruha kavuşur. Bu bazen biz aşğın seni seviyorum kelimesindeki romantikliği, bazen ise ailesinden bir ferdi kaybetmiş olmasının verdiği acıyı tarif eder.

Yazı Karakterinin Genel Anatomik Yapısı

Yazı karakterleri, kullanıldıkları dönemler itibariyle belli biçimsel farklılıklar göstermişlerdir. Rönesans, barok, neoklasik, romantik, gerçekçi, modernist ve şimdi ise postmodernist karakterler kullanılmaktadır. Serifli, serifsiz, kavisli, çıkıntılı, kuyruklu ve onlarca farklı niteliklere sahip yazı karakteri, günümüz tasarım dünyasında hala kullanılmaktadır (Bringhurst, 1996: 12-15). Tüm bu karakterler birbirinden beslenmekte ve yeni arayışlar doğurmaktadır.

Karakterler birbirinden biçimsel ve lekesel olarak etkilenmekte ve bu da yeni karakterlerin doğuşuna zemin hazırlamaktadır. Yazı karakterinin genel anatomisinden yola çıkıldığında bazı noktalara değinmek gerekmektedir.



Görüntü 2. *Clock Yazı Karakterinin Doğuşu*

Bir çalışmanın üretilmesi için önce yaratıcı süreçten geçmesi gerekmektedir. Hermann'ın yaratıcılık sürecini (San, 2019: 124) dört aşama inceleyecek olursak; hazırlık evresi, kuluçka evresi, aydınlanma evresi ve doğrulama evresi önümüze çıkacaktır. “Clock” yazı karakterinin ortaya çıkışını bu yaratıcılık evreleri ışığında incelemek faydalı olacaktır.

Hazırlık evresinde; tasarımcı nasıl bir yazı karakteri üreteceğini ve üreteceği bu karakterin hangi problemlerle doğacağını tespit eder, sorun analizi yapar. Burada tasarımcı kullanacağı yazı karakterinin işaret ve sembolik anlamlar taşımasını istemiş ve yazı karakterini okunaklılık değerlerine göre değil okunabilirlik değerlerini göz önünde bulundurarak üretmeyi planlamıştır.

Kuluçka evresinde; tasarımcı zihninde tasarlayacağı karakter ile ilgili hazırlık evresinde bulunduğu sorunlara olası çözümler üretir. Bu aşamada tasarımcı sıklıkla gözlem yapar ve deneme-yanılma süreçlerinden geçer ve derin düşünme eylemi içerisinde bulunur. “Derinlemesine düşünmek, -her grafik tasarımcı için kilit bir araçtır- eğer yaptığınız şey üzerine derinlemesine düşünmezseniz, ondan bir şey öğrenemezsiniz ve ilerleyemezsiniz” (Leonard ve Ambrose, 2015: 130). Yeni yazı karakteri için onlarca eskiz çizse de tam olarak kendisini doğru ifade eden üsluba ulaşamamıştır. Tasarımcı, üretim sancılarını çektiği ve kendisini umutsuz hissettiği bir anda duvardaki analog saate gözü ilişmiş ve saatin gece yarısını yaklaşık iki dakika geçmiş olduğunu fark etmiştir.

Aydınlanma evresinde; zihnin biraz rahatlamaya ve dinlenmeye ihtiyacı olur ve tasarımcı, saat ile yeni yazı karakteri arasında bir bağ kurup kuramayacağını bilinç süzgecinden geçirir. Süreç tüm bilinçli ve bilinçdışı düşünme yöntemleri ile kurgulanır. Prof. Dr. İsmail Ersevîm Bilinçaltında yeşeren özgür ve kısıtlanamayan yaratıcılığın bu evrede dış dünyaya ulaştığını savunur (Ersevîm, 2004: 24).

Son aşama olan doğrulama evresinde; fikrin uygulanabilirliği üzerine akıl yürütülür. Tasarımcı çalışmanın başlangıcından sonlanışına kadar etrafındaki fikir bulutlarını görememiş ancak kuluçka evresinde bulunduğu fikri, aydınlanma evresinde uygulama kararı almıştır.

Düşünmek ile fark etmek arasındaki ince çizgi ortaya çıkmıştır. Tasarımcı, düşün-farket durumunu yaratım sürecinin bir parçası olarak kabul etmiş ve her yeni üretimin bir vakti olduğunu savunmuştur. Yeterli olgunluk düzeyine ulaşmamış bilinç ile yeni bir karakter oluşturmak neredeyse imkânsız görülmektedir. Tasarımcısının elinde hayat buluşu bazı durumlarda ufacık bir zaman diliminde olurken bazı durumlarda ise günler hatta haftalar almaktadır (Özcan, 2019: 18). Bu sebeple olgunlaşmak için zamana ihtiyaç duyan bu yazı karakterinin ismi “Clock” olmuştur.



Görüntü 3. *Clock Yazı Karakteri*

Yazı karakteri içerik olarak Türkçe sesli (i, ö, ü) ve sessiz (ç, ğ, ş) harflerin tamamını ek olarak İngilizce (q, x, w) harfleri de barındırmakta ayrıca diğer işaret ve sembolleri de kapsamaktadır. “Clock” yazı karakteri ismini bir saatten almış olsa da fiziki karakter ve anatomi yapısını “Helvetica” yazı karakterinden almıştır. Zamana meydan okumuş bir yazı karakteri olan “Helvetica”, zamanın kendisinden ilham alan bir başka yazı karakterinin doğuşuna ilham kaynaklığı etmiştir.



Görüntü 4. *Helvetica Yazı Karakteri*

“Helvetica 1957 yılında Max Miedinger ve Eduard Hofmann tarafından İsviçreli yazı şirketi Haas için tasarlanan bir yazıyüzdür. İlk ismi Neue Haas Grotesk’dir. Fakat daha sonra Amerika pazarında tutunabilmesi için ismi değiştirilmiştir” (Akman, 2017: 167). “Helvetica” uzun yıllardan beri tasarımcılar tarafından el üstünde tutulmuş, teknik olarak kusursuza yakın çözümlenmeye sahip bir yazı karakteridir. Bu özelliğiyle günümüzde popülerliğini korumakta ve kendisine duyulan hayranlık devam etmektedir. Okunaklılık özelliği yüksek ve resmi niteliğe sahiptir.



Görüntü 5. *Helvetica ile Clock Yazı Karakteri Harf Genişlikleri*

“Clock” yazı karakteri genel anatomik özellikleri itibariyle “Helvetica” karakteriyle benzerlikler taşır. Fotoğrafta görüldüğü üzere “Clock” yazı karakteri “Helvetica” karakterinin harf genişliklerini temel alarak tasarlanmıştır. “A” harfi için “x” değerindeki harf genişliği kullanılırken, “B” harfi için bu değer “y”, “C” harfi için ise “z” olarak gösterilmiştir. Bu durum harflerin metrik çalışma düzenine göre tasarlanmadığını göstermektedir. Böylece metrik hataların önüne geçilmesi hedeflenmiştir.

Sonuç

Bu çalışma göstermiştir ki, tasarımcıların çoğunun âşık olduğu bir yazı karakteri olan “Helvetica” son derece hassas matematiksel hesaplamalar ile üretilmiştir. Tasarımcısının gelecekte bu kadar ünlü olacağı bilinmeyen bu karakteri tasarlarken göstermiş olduğu hassasiyet bugünün dünyasında hala değer görmeye devam etmektedir.

Tasarımcı bugün ürettiği her kaliteli proje ile yarının elinden tutmaktadır. Tasarımcı üretimini bugün yapmış olsa dahi, gelecekte bir noktayı etkileme gücüne ve yetisine sahiptir. Yaratıcı düşüncenin tasarımcının zihin ve algılama süreçleri ile ilgili olduğu, algısı dahilinde farklı odak noktalarına dikkat edebildiği taktirde alışılmamış ve işlenmemiş fikirler bulabileceği görülmüştür. Tasarlamaya önce ne tasarlanacağı konusunda karar verildikten sonra nasıl düşünülebileceği ve fikrin nasıl bulunabileceği üzerine odaklanmanın en az yetenekler kadar önemli olduğu görülmüştür.

Tasarım fikri bazen tasarımcının hemen yanı başında veya gözünün önünde olabilir. Tasarımcı beklediği esin kaynağına yalnızca bir aydınlanma anı kadar uzakta olabilir. Yaratım güdüsü doğru anı ve zamanı bekler. Zaman ise bazen sürecin olgunlaşması için, bazen ise yaratıcı fikrin kendisini oluşturur. “Clock” yazı karakterinde olduğu gibi gece yarısını iki dakika geçecek gelen fikir bazen tasarımın kendisini oluşturur ve bir bakmışsınız geleceğe devam edilecek bir cümle bırakmışsınızdır.

Kaynakça

- Akman, M. (2017). Entropi kavramıyla geçmişten günümüze Helvetica’ya bir bakış ve deneysel tipografi çalışması. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 7(2), 164-175.
- Akman, M., Özcan, A. (2019, Ekim). Ekolojik kaygılar ve grafik tasarıma yansımaları. *Muğla Üniversitesi Bodrum Güzel Sanatlar Fakültesi 3. Uluslararası Sanat Sempozyumu*, Muğla
- Becer, E. (2008). *İletişim ve Grafik Tasarım*. Dost Kitabevi.
- Bringhurst, R. (1996). *The Elements of Typographic Style*. Hartley&Marks.
- Ersevimi, İ. (2004). *Yaratıcılık ve Diğer Söyleşiler*: Assos Yayınları
- Leonard, N., Ambrose, G. (2015). *Grafik Tasarımda Tasarım İçin Araştırma* (B. Bayrak, Çev.) Literatür Yayınları
- Ong, J. (2014). *Sözlü ve Yazılı Kültür* (S. Postacıoğlu, Çev.) Metis Yayınları
- Özcan, A. (2019). *Grafik tasarımcının özgün üretim sürecinde yaratıcılık sorunu* [Yüksek Lisans Tezi, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Bodrum Güzel Sanatlar Fakültesi, Muğla].
- San, İ. (2019). *Sanatlar; Eğitim ve Kültür*. Yeni İnsan Yayınevi.
- San, İ. (2019). *Sanat ve Eğitim Yaratıcılık Temel Sanat Kuramları Sanat Eleştirisi Yaklaşımları*. Ütopya Yayınları

San, İ. (1977). *Sanatsal Yaratma ve Çocukta Yaratıcılık*. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları

Görüntü Kaynakçası

Görüntü 1. Özderin, S. (2019). Yazı Karakterlerinin Ortaya Çıkış Süreci ve “Yazı Karakteri” Tasarımında “Geometrik Ölçü Sistemi”. *Uluslararası Sosyal Araştırma Dergisi*. 12 (65), 435-451. doi: <http://dx.doi.org/10.17719/jisr.2019.3459> Erişim Tarihi: 21 Haziran 2022

Görüntü 2. Clock Yazı Karakterinin Doğuşu, Yazarın Kendi Çalışması

Görüntü 3. Clock Yazı Karakteri, Yazarın Kendi Çalışması

Görüntü 4. Helvetica Yazı Karakteri, Yazarın Kendi Çalışması

Görüntü 5. Helvetica ile Clock Yazı Karakteri Harf Genişlikleri, Yazarın Kendi Çalışması

Sanat Evimizi Kurtarmamızda Bir Rol Alabilir Mi? *Can Art Play a Role in Saving Our Home?*

Öğr. Gör. Dr. Hazal AKSOY

Kocaeli Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü

Özet

1866 yılında Alman biyolog ve bilim insanı Ernst Haeckel tarafından ortaya atılan ekoloji kavramı, sanatla ilk kez bin dokuz yüz altmışlı yıllarda bir araya gelir. Sanayi Devrimi ve iki dünya savaşı ardından yaşanan felaketler ve onun da ardından gelen kentleşme dalgası kırsala, doğaya ve çevreye karşı bakış açısında yeni bir ufuk açar. Kaybedilen doğanın farkına varan sanatçılar, giderek sistemikleşecek olan yıkımın ilk kahinleri olarak söz ve eylem üretirler. Ancak ekolojik tabanlı sanat hem içeriğinin taşıdığı ağır yük hem de doğası gereği uzak kalması gereken “büyük” oluşumlar sebebi ile hiçbir zaman çağdaş sanatta bir başrol oyuncusu olamaz. Uzun yıllar süren mücadeleler sanat alanı içinde göz ardı edilir. Neoliberalleşen dünyada teknolojinin insana getirdiği kibir sonucunda doğaya olan ilgi naif, öngörüler ise abartılı bulunur.

İki binlerin başlarından itibaren tüm dünyada göz ardı edilemez iklim olayları, bilim adamlarının öngörülerinin gerçekliğine dair ortaya çıkan veriler, sanatçıları da daha yakından ilgilendirmeye ve iklim ve ekoloji tabanlı üretimlerin sayısının artmasına sebep olur. İklim odaklanan sanatsal üretimlerin sayısının ve görünürlüğünün artması olağan görünse de bazı soruları da beraberinde getirir.

Yakın dönem ekoloji tabanlı üretimler, öncüllerinin aksine büyük ölçekli, dolayısıyla sponsorluk ilişkileri içinde ve marka sanatçılar aracılığıyla ilerler. Özellikle Avrupa’da oluşan sürdürülebilirlik ve iklim odaklı politikalar konusundaki baskılar büyük sanayi kuruluşlarını bazı düzenlemelere iterken, bu kuruluşlara bağlı sanat kurumlarının da konuya olan ilgisi artar. Ancak iklim değişikliği karşısında değişmesi gereken ilişkilerin büyük çoğunluğunun üreticisi olan sermaye grupları ve bu grupların sponsorluğunda gerçekleşen üretimler, sistemin iyileştirilmekte olduğuna dair bir imaj çizmenin ötesine geçemez ve doğası gereği ihtiyaç duyulan acil değişimi örgütlemeyebilir. Bu noktada sanat ise bu kurumların ve sistemin kendisinin bir hata olduğunu ima etmeksizin, ikincil değişiklikler önerir. Sanatın rolü zihinsel dönüşümü örgütlemekten yalıtılır, talileşir. Sorunun aciliyeti göz önünde bulundurulduğunda ise bu taktiklerin hepsi zaman kaybettirmekten öteye geçmez.

Bu çalışma, neoliberal kültür ve sanat politikaları içine sıkışmış ve bu sınırlı alan içinde hareket kabiliyetini büyük ölçüde yitirmiş olan sanat, evimiz yanıyorken gerçekten bir başrole talip olabilir mi sorusuna cevaplar aramayı hedefler. Sanat ekolojik yıkımın sonuçlarını yalnızca karbon ayak izi ile sınırlamayan, göçten, iç savaşa, gıda milliyetçiliğinden, toplumsal cinsiyet eşitliğine, türlerin yaşam hakkına kadar bütün bir sistemi ele alan bir yaklaşım geliştirebilir mi; eğer ki sanat bir başrole talip ise mevcut sınırlarının dışında mevcut zaman ve mekân askıya alan bir ütopya kurabilir mi sorularını güzel sanatlar eğitimi alanından başlayarak tartışmayı önerir.

Anahtar Kelimeler: Sanat, İklim krizi, Ütopya, Başrol, Ekoloji

Abstract

The concept of ecology, which was put forward by the German biologist and scientist Ernst Haeckel in 1866, came together with art for the first time in the sixties. The disasters experienced after the Industrial Revolution and the two world wars and the subsequent urbanization wave open a new horizon in the perspective of the countryside, nature and the environment. Realizing the lost nature, artists produce words and actions as the first prophets of the destruction that will gradually become systemic. However, ecologically based art can never be a leading actor in contemporary art due to both the heavy burden of its content and the “big” formations that should be avoided by nature. The struggles that lasted for many years are ignored in the field of art. In the neoliberalizing world, as a result of the arrogance brought by technology to human beings, the interest in nature is found to be naive, and the predictions are exaggerated.

Climatic events that cannot be ignored all over the world since the early 2000s, and the emerging data on the reality of the predictions of scientists cause artists to be more closely involved and the number of climate and ecology-based productions to increase. Although the increase in the number and visibility of artistic productions focusing on the climate seems normal, it also raises some questions.

Contrary to their predecessors, recent ecology-based productions progress on a large scale, thus in sponsorship relationships and through brand artists. While the pressures on sustainability and climate-oriented policies, especially in Europe, push large industrial organizations to some regulations, the interest of art institutions affiliated to these organizations increases. However, capital groups, which are the producers of the majority of the relations that need to change in the face of climate change, and the productions sponsored by these groups cannot go beyond creating an image that the system is being improved and, by their nature, do not organize the urgent change that is needed. At this point, art suggests secondary changes without implying that these institutions and the system itself are a mistake. The role of art is insulated, subordinated, from organizing mental transformation. Considering the urgency of the problem, all these imitations do not go beyond wasting time.

This work, stuck in neoliberal culture and art policies and lost its mobility in this limited space, can art really aspire to a leading role while our house is on fire? It aims to seek answers to the question. Can art develop an approach that does not limit the consequences of ecological destruction only with carbon footprints, but addresses the whole system, from migration to civil war, from food nationalism to gender equality, to the right to life of species? If art aspires to a leading role, can it establish an utopia beyond its current borders that suspends the current time and space? He suggests discussing his questions, starting with the field of fine arts.

Keywords: Art, Climate crisis, Utopia, Lead, Ecology

Giriş

Gezeganimiz 1.5 derecelik kritik sıcaklık eşiğine ulaşmak üzere. Her geçen gün dünyanın pek çok yerinde gerçekleşen olağanüstü iklim olayları, gündelik hayatın içinde olağan bir hal almaya başladı. Yaz ortasında yağın dolular, seller sonucu yaşanan can ve mal kayıpları, kuraklık ve kıtlık gibi kavramlar artık akademik tartışmaların ve kırsalın gündemi olmaktan çıkarak kent hayatına ulaşmış durumda. Amazon'dan Avustralya ormanlarına uzanan ve neredeyse kadermiş gibi kabul görmeye başlayan orman yangınları, şehir merkezlerinde oluşan kum fırtınaları, denizleri kaplayan

atik yığınları iklim krizinin göz önündeki işaretleri. Oysa Guattari'nin yerinde benzetmesi ile bu sadece buzdağının görünen yüzü. Buzdağının suyun altında kalan kısmı ise yozlaşan toplumsal ilişkilerde kendini gösteriyor. Soğuk savaşın ardından, aşırı kapitalist büyümenin parazitleri olarak yükselen organize suç örgütleri, medya eliyle yaratılan toplumsal çocuklaşma, post politik kinizm yol açtığı kirlilik Guattari'nin altını çizdiği diğer etkilerden sadece birkaçı (akt. Genosko, 2022: 81).

İklim krizine dair sadece çevresel tahribata odaklanan yaklaşımlar ise her geçen gün itibarını yitiriyor zira Guattari'nin altını çizdiği yozlaşan toplumsal ilişkiler müsbet verilerle ortaya konabilir hale gelmiş görünüyor. İklim krizi tüm dünyada ironik bir şekilde krizle en erken yüzleşmek zorunda kalmış ve krizin oluşmasına en az katkı sunmuş yoksul ülkelerde artan şiddet olayları, göç ve savaşların sebepleri arasında önemli bir yer tutuyor. Birleşmiş Milletler İnsan Hakları Yüksek Komiseri Michelle Bachelet'in açıkladığı bir BM araştırmasına göre son 60 yılda yaşanan iç savaşların %40'ının temelinde iklim krizine dair gelişmeler yatıyor (İklim Haber, 2019). İklim krizi tüm dünyada temel insan hak ve hürriyetleri başta olmak üzere pek çok bağlamda kırılmalar yaratıyor. Yaşanan gerçekliğin kapsayıcı doğası ise sanatı iklim merkezli konulara daha ilgili kılıyor. Ancak kuşkusuz ki bu ilgi bugün başlamış bir ilgi değil kökleri çok daha eski tarihlere, krizin başladığı noktaya kadar uzanıyor.

Sanatın Özerkliği

Bugün adına Antroposen dediğimiz ve yirmi yıl önce ilk kez Paul Crutzen tarafından kullanılan kavram, on bin yıldır yaklaşık olarak aynı düzeyde olan iklim değerlerinin endüstrileşmenin etkisiyle son yüz elli yılda dramatik bir biçimde değişmesine referans vererek, insanoğlunun kendi eliyle yarattığı yıkımı ifade etmek için kullanılıyor (Çelik, 2019: 145). İnsan çağının başlangıç noktası olan Sanayi Devrimi ve devrimin düşünsel altyapısı olan aydınlanma felsefesi ile başlayan insan merkezci bakış açısı, insan ve doğa arasında bir ikilik öngörür. Bu ikiliğin bir sonucu olarak doğayı alt edilmesi, aşılması gereken bir engel gibi kavramaya yönelen ilerleme kültü en sert eleştirisini ise modern sanatın kurucu babası olan Baudelaire'den alır. Baudelaire daha 1855'de kaleme aldığı "İlerlemenin Yanılgısı" adlı metinde adeta bir kâhin gibi bugünü okur; ona göre "Bu aydınlatmayan aciz ışık ne Doğa ne de Tanrıdan menkul bu buluş, bildiğimiz her şeyi karanlığa boğmaktadır". Bu kendini beğenmişlik çoktandır ortada olan bir çöküşün emaresidir. İlerlemenin sonsuzluk iddiası onun kaleminde sorunsallaşır, ona göre bu ebedi ihtiras aynı zamanda ebedi bir çıkmazdır (Baudelaire, 2022: 103-104).

Tam da bu sebeplerle Baudelaire estetik moderniteyi modernizmin karşısına konular. Sanayileşmenin getirdiği hızın karşısına yavaşlığı, faydanın karşısına menfaatsizliği, bağlılıkların karşısına özerkliği koyar. Sanatı sanat olmayan her şeyden yalıtır. Sanata özerk bir alan tahsis eder. Kant'ın "Üç Eleştirisi"sinde estetik muhakemeyi yararsız ve çıkarısız olarak nitelmesi ve güzelin amacını amaçsızlığında görmesi de sanatın özerkleşmesi serüvenine büyük bir katkı sağlar (Artun, 2011: 106).

Bu noktadan itibaren sanat ne dine, ne ahlaka, ne de toplumun keşfedildiği bir çağda, topluma bağlıdır. Sanat tam da bu özerkliği, çıkarısızlığı, oyunculuğu sebebiyle 19. yüzyıldan 20. yüzyılın ortasına kadar ütopyaların merkezidir. Sanat, sanayileşme ve kapitalizmin koşulları altında ezilen mevcut dünyanın dışında bir varoluşun ümididir. Tarihsel Avangard da, 1968 Mayıs'ına sokaklara dökülen diğer avangard hareketler de bu özerklik alanından doğru bir toplum ve hayat düşler. Nietzsche'nin ifadesi ile bu "büyük politika" aynı zamanda sanatın siyasetini, estetiğin politikasını kuran, bir gelecek vaadidir (Artun, 2011: 112). Ancak sermayenin yabancılaştırıcı koşullarına karşı sanat ve hayatın bir olması ideali 1968 Mayıs'ı ile barikatlarda parçalanır. Sanat da hayat da yeni bir dünya düzenine teslim olur. Ütopyalar çağı kapanır.

Ütopyaların Sonu/Özerkliğin Kaybı

Bin dokuz yüz altmış sekiz Mayıs'ında içinde Sitüasyonist Enternasyonal gibi avangard oluşumların da öğrenci hareketlerinin de işçi sınıfının da olduğu kitlelerin Paris sokaklarına naksettikleri "kaldırım taşlarının altında kumsal var" sloganı gelmekte olan ekolojik yıkıma da, sınırsız ilerleme ve büyüme mottoları aracılığıyla sermayenin doğa, insan ve insan dışı tüm canlı yaşamın üzerinde kurduğu tahakküme de karşı son kitlesel çılgıktır. 1789'da Paris barikatlarında başlayan evrensel hak talepleri, insanca bir yaşama ve eşitliğe dair tüm ütopyalar 68 Mayıs'ında Paris barikatlarında yok olur.

Altmış sekiz Mayıs'ını modernizmin de sanatın özerkliğinin de son bulduğu dönem olarak tarihlemek yanlış olmayacaktır zira 1970'lerden başlayarak sanat ve sermaye ilişkisi giderek endüstri ilişkilerine dönüşmeye başlayacak ve neoliberal ekonomi politikalarının kısacasında sanat da yönetsel bir alan olarak ele alınmaya başlayacaktır. Taylorizmin başlıca ilkesi olan üretim sürecinin olabildiğince parçalanması ilkesi zamanın ve mekanın bütünlüğünü de parçalayacak, Taylorizmi bir yönetim modeli olarak kullanan "Fordizm" ise Gramsci'nin Hapishane Defteri'nde ifade ettiği gibi yeni insan tipinin yaratılmasında o zamana kadarki en bilinçli, en hızlı ve en büyük çaba olarak, kayda geçecektir (Artun, 2011: 121).

1930'daki Büyük Buhran ve 1970'lerde onu izleyen ikinci ekonomik krizin ardından Fordist dönemin refahla birlikte anılan anlayışı, yerini sermayenin mekanının sınırsızlaştırılmasına bırakacak ve sermaye bir fabrikanın bir şehrin ya da ülkelerin sınırlarını aşarak yeryüzünü tek bir işyerine dönüştürme idealini gerçekleştirmeye başlayacaktır (Artun, 2011: 121-122). Fordizmin hatalarının tekrarlanmaması üzerine kurulan bu post-Fordist yönetim biçimi iş bölümünün giderek mikro parçalara ayrıldığı, emeğin istikrarsızlaştığı, üretim ve tüketimin esnekleştiği bir dönemdir. Bu üretim modeli çalışanın yetkinlik alanını parçaladığı gibi toplumun da yetkinlik ve becerilerini parçalara ayırarak üretimi üzerindeki bilgi ve hakimiyetini ortadan kaldıracaktır. Herhangi bir bilgi ve beceriye sahip olamayan, bir işten diğerine sürüklenirken üretiminin sonucunu göremeyen bu toplum aynı süreçte zaman mefhumunu da yitirecektir. Richard Sennett'in ifadesi ile bu güvencesizlik koşulları altında geçmiş ile gelecek birbirine eklemlenen bir bütünlük içinde kavranamaz hale gelecek, zaman algısı sadece şimdiki zamana odaklanacak ve buna bağlı olarak bir tarihsizleşme yaşanacaktır (akt. Artun, 2011: 121-122).

Toplumsal hayatta yaşanan bu köklü dönüşüm hem sanatı hem doğayı içine alacak. Esnek çalışma düzeni, güvencesizlik, toplumsal ufuk kaybı sonucunda, geçmiş ve gelecek kavramlarından kopan sanat kendi tarihinden de kopacak, modernizmle açılan özerklik serüveni sonlanarak sanat da sermayeye eklemlendirilecektir.

Sanat ve Ekoloji

Birleşik Devletler'de 1960'ler 70'ler boyunca özellikle yurttaşlık hakları ana ekseninde sokaklara dökülen toplumsal hareketlerin gövdesinde büyüyen çevre hareketi ile sanatta çevresel eğilimler aynı döneme rastlar. Bu ilk çevresel hareketler, uluslararası düzeyde "çevre" konusunu gündeme taşınmasını sağlar; ancak bugün geldiğimiz kritik eşik düşünüldüğünde anlamlı bir değişimi de örgütleyemez.

İlk dönem çevre sanatçıları merkezlerini çevresel bozulmanın yanı sıra sanatın meta değerine odaklar bu nedenle alınıp satılmaz deneyimler tasarlamak temel motivasyon kaynağı olarak öne çıkar. Amerikan çölllerinde ağır iş makineleri ile açılan koca yarıklar ya da doğaya yapılan estetik müdahaleler, bugünden bakıldığında ekolojik sanat kapsamının dışında tutulacak pratiklerdir, zira "arazi sanatı" ya da "çevre sanatı" olarak da andığımız bu üretimler her şeyden önce doğayı

nesneleştirme ve doğaya müdahaleler üzerine kuruludur. Yetmişler ve seksenler boyunca üretilen diğer ekolojik tabanlı üretimler ise çoklukla tahrip edilmiş doğal habitatların, bozulmuş ekosistemlerin onarımına odaklanırlar. Hans Haacke'nin 1972 tarihli Ren Nehri Arıtma Tesisi, (Rhine Water Purification Plant) Agnes Denes'in 1982 tarihli Wheatfield, gibi çalışmaları bu onarım jestleriyle çalışır. "Restorasyonist eko estetik" olarak da adlandırılan bu pratikler kendi dönem koşullarında anlamlı üretimler olmakla birlikte bugün krizin derinliği ve politik etkileri göz önünde bulundurulduğunda geçerliliklerini yitirmiş metotlar olarak konumlanırlar. Ayrıca bu dönem üretimlerin hemen hepsinde doğa ve insan ya da kültür arasındaki düallitenin sürdürülmesi konunun politik bağlamını da dışarda bırakır.

Sanatta ekolojiye duyulan ilgi kriz derinleştikçe artar; ancak vahşileşen kapitalist koşullarda sermaye de sorun karşısındaki tutumuna dair yeni araçlar kazanır. T.J. Demos Sürdürülebilirlik Politikası: Çağdaş Sanat ve Ekoloji adlı ekolojik sanatın tarihine etraflıca bir bakış sunduğu çalışmasında 70'lerde başlayan çevre hareketlerinin, 1970'lerdeki petrol krizlerinin ardından büyümenin sınırlarına dair artan farkındalığın ve 1990'da Sovyetler Birliği'nin dağılmasının ardından ABD ile aralarında gelişen yumuşamanın önünü açtığı küreselleşmenin sonucunda yönetimselliğin "çevre disiplini"nin önceliklerine göre yeniden düzenlenmeye başladığından söz eder. Bu yükseliş neoliberalizm koşulları altında "yeşil kapitalizmin" doğuşuna işaret eder. Bu noktadan sonra sermaye bir yandan yaşamın patentlenmesine varacak olan bir jeo-iktidar kurarken bir yandan da sürdürülebilir kalkınma gibi kerameti kendinden menkul bir kavramı ortaya atacaktır. Demos'a göre "çevre disiplini" kavramı ile ortaya çıkan yeni sanayi yaklaşımlarının sermayenin doğal sistemlerde yarattığı tahribatı gidermek ya da iklim değişimine dair kalıcı önlemler almak yerine kamu algısını yönetmeye yöneldiği bugün çok daha aşıkardır (Demos, 2022: 48).

Yukarıda sözü geçen kamu algısının yönetiminde ise yetmişlerden bu yana özerklik alanını kaybederek yönetimsel alanın içine dahil olan sanat kilit bir rol oynar. Zira iklim krizinin etkileri görünür hale geldikçe, iklim ve ekoloji odaklı üretimlerin, sergilerin sayısında ciddi bir artış görünür. Ancak Eda Sezgin'in ifadesiyle konunun aciliyeti bu sergilerin muhtevasını sorgulamamızın önünde bir engel teşkil etmeye başlar (Sezgin, 2022: 10). Bu sergilerin pek çoğunun sponsorluklarını uluslararası fosil yakıt üreticileri, büyük bankalar, enerji şirketleri ve silah tüccarları oluşturur. Bu noktada ise Hito Steyerl'in can acıtıcı ifadesi ile çağdaş sanat kapitalizmin nasıl daha güzel gösterileceğine dair soruyu yanıtlıyor görünür ya da Demos'un ifadesi ile yeşil göz boyama (Greenwashing) için araçsallaşır (Steyerl, 2014: 83).

Uluslararası bienaller ve sanat fuarlarında gösterime sunulan ekolojik merkezli üretimlerin büyük çoğunluğu kendisi ekolojik zararın bir parçası olurken, genel eğilim iklim krizinin karmaşık etkilerini görmezden gelerek çevresel bir kıyamet pornografisini andırır. Krizi çok sınırlı bir bakış açısıyla ele alan bu üretimler elbette krizin kaynağı üzerinde zihinsel bir dönüşümü tetikleyecek imalardan dahi yoksun bir hal alır.

Özellikle son yirmi yılda politik sanat adına ortaya konulan üretimlerin büyük bir çoğunluğunda olduğu gibi ekolojik sanat alanında da bir derinlik problemi gün yüzüne çıkar. Zira sistem tarafından tamamen güvencesizleştirilmiş, yaratıcı marifeti bir pazar ürününe indirgenmiş, alım satım ve dolaşım ilişkileri içinde yönünü kaybetmiş sanatçı, sanatın esas karakteri olması gereken çatışmacı kimliğini bertaraf eder. Sanatla politika arasındaki ilişki Hito Steyerl'in ifadesiyle sanatın şu ya da bu biçimde politik meselelere değinmesine indirgenir. Oysa sanatın politik gücü ne gösterdiğine değil nasıl yapıldığına bakılarak irdelendiğinde daha verimli bir tartışma alanı doğurabilir (Steyerl, 2014: 83). Fransız düşünür ve yazar Ranciere de sanat ve politika ilişkisine daha yapısal bir yerden bakmanın sanatın politikasını politikanın sanatını mümkün kılabileceğine vurgu yapar. Ranciere'e göre de sanat politik mesajlar vererek politikleşemez veya bir değişimi örgütleyemez. "Sanat pratiğini ortak olanla ilgili soruna bağlayan da, duyulur deneyimin sıradan

formlarının askıya alındığı bir zaman-mekânın hem maddi hem de simgesel olarak kurulmasıdır. Sanatı siyasal kılan temel unsur, dünyanın düzenine dair aktardığı mesajlar ve duygular değildir. Toplumun yapılarını, toplumsal grupların çatışmalarını ve kimliklerini temsil etme tarzı da değildir. Tam da bu işlevlerle arasına koyduğu mesafe, tesis ettiği zaman ve mekân, bu zamanı şekillendirme ve bu mekânı doldurma tarzı sanatı siyasal kılar (Ranci re, 2014: 20).

Bu tartiřmalar sanat akt rleri tarafından yok sayılmaya devam ettiđi s rece ise sanatın tarihsel bađlamında yer alan bařrol iddiası imkansızlařır. Sanat kendi  retim ve sergilenme kořullarına dair bir sorgulamayı g ndeminden uzaklařtırdıđı m ddet e  n m zde duran muazzam kriz i in bir umut vaat edemez. Oysa duygulanımsal bir alan olarak sanat hala toplumun dikkatini  ekmeye ve mevcut d zene  zerkliđi/ bađlantısızlıđı aracılıđıyla bir mesafe koyma imkanına sahip olduđu i in yeni bir  topya vaat etmeye en yakın alandır.

Sonuc

Sonuc olarak bug n daha  nce karřılařmadıđımız bir krizle bař bařayız. Bu tehdit karřısında  st n   rtmekten, g rmezden gelmeye uzanan bir eylemsizlik halindeyiz. Bir yanda teknolojiye mesihvari bir kurtarıcılık y kleyenler, bir yanda dinin bizi kurtarabileceđine inananlar bir yanda kendi hayatını k  lt re toplumsal bir sorumluluk aldıđını d ř nenler arasında sıkıřmıř durumdayız ve kriz her ge en daha geri d n lmez bir noktaya dođru varıyor. Latour, řayet bir savařta olsaydık, en azından dostumuzu d řmanımızı bilirdik ve bir seferberlik haline ge erdik diyor (Latour, 2022: 114) oysa bug n dođal hayattan, insan hakları ihlallerine, kuraklıktan g   ve savařlara, m lks zleřmeden, t rlerin yok oluřuna dek uzanan kriz i in yalnızca bir avu  insanın  abaladıđı yakıcı bir ger ek olarak ortada duruyor. Bu da Źiřek'in tehlike karřısında insan topluluklarının genel davranıř řekli i in s ylediklerini haklı  ıkartıyor. Yani bizleri krize odaklanmaktan ziyade  uvallayıp ona karřı daha da k rleřmeye itiyor (Źiřek, 2020).

Peki bu noktada sanat evimizi kurtarmada ger ekten bir rol alabilir mi? Kuřkusuz ki bu soru cevaplanması zor olduđu kadar somut adımlar tanımlanması a ısından da bir hayli sıkıntı verici; ancak karřı karřıya olduđumuz kriz bizi acil adımlar atmaya itiyorken ‘‘sanat ne yapmalı?’’ sorusunun tartiřmaları tetiklemesi gerektiđi ařık r. Sanat duygulanımsal bir alan olarak kitleleri harekete ge irmekte g  l  bir potansiyele sahip. Bug n iklim konusunda geliřen az ya da  ok bilincin oluřmasında edebiyatın, sinemanın, fotođrafın b t n olarak sanatın katkısı kuřkusuz ki k  msenemez; ancak hen z kendisini bařrole alacak potansiyeline dair bir řey g stermiř de g r nm yor. Oysa tarihte referans alacađı bir aralık, ger ekleřmemiř ama ger ekleřmeye  ok yaklařmıř bir miras s z konusu. Bu miras Nietzsche'nin ‘‘b y k politika’’ dediđi estetiđin politikası, politikanın estetiđini tařıyan  zerklik idealinde saklı olabilir; zira bu ideal bug n de mevcut sanat ve politika tanımlarının dıřında bir yere, mevcut dünyanın nizamının dıřında bir yere iřaret edebilir.

Fransız d ř n r ve eleřtirmen Jacques Ranci re sanat ve politika arasındaki bađı son derece etkili bir bi imde kurarak bu iki alanın ger ek potansiyellerine iřaret eder. Ranci re politikayı yerleřik anlamı olan ‘‘duyulur olanın řekillendirilmesi’’ yani g  lerin  rg tlenmesi, iřlevlerin dađıtımı ve bunun meřrulařtırılması anlamının dıřında tanımlar. Bu iřlevi ise yine alıřılmıřın dıřında bir yer deđiřtirme ile ‘‘Polis’’e devreder. Polis g c n ve iřlevin eřitsiz dađılımını  rtbas eden, bu dađıtımı meřru kılan uzlařma/konsens s rejimidir. Polis hem mek na hem de zamana sinerek neyin g r n p neyin g r nmez olacađını, kimin s z n n duyulup kiminkinin sese indirgeneceđini belirleyen  rt k bir yasadır. Politika ise tam olarak bu yasanın dıřında bir d nya tahayy l nde v cut bulur. Mevcut nizamın ve belirlenimlerinin dıřında bir olasılık, bir d nya tasavvuru yaratma řeklidir. Bu mevcut duyulur řekillenmeyi yeniden řekillendirme politikanın etkinliđidir. Ancak politika bununla yetinmeyip yeni deneyimler ele ge irmenin peřindedir. Sanat ve politika arasındaki bađ

da tam olarak burada belirir. Rancière'e göre sanat ve politika aynı zeminde var olur, hatta aynı şeydir; zira sanat da tıpkı politika gibi 'polis'in kurduğu dünya düzenine alternatif bir dünya ortaya koyduğunda mümkün hale gelir. Tekilliği ve bağlantısızlığı, mevcut anlam rejimine karşı varoluşudur sanatı politika ile özdeşleştiren. Sanat tam da mevcut uzlaşma rejiminin dışına yani konsensüse değil de 'disensus'a ulaştığında var olur. Sanat tam olarak 'polis'in dayattığı tekçi anlam rejiminden çıktığında ve sonsuz kez yorumlanmaya açık olduğunda, başka dünyaların ihtimallerini aralar. Aksi takdirde en hafif tabiriyle despotiktir (Sayar, 2015).

Şimdi Rancière'in 'polis' tanımı ödünç alındığında, *polis*'in insanlığı getirdiği durumun tekrar gözden geçirilmesi hayati görünmektedir. Bu nedenle eğer sanat bu radikal kriz karşısında bir başrole talip olacaksa bu potansiyel tam olarak özerk oluşunda, mevcut uzlaşma rejiminin dışında bir alan açtığında mümkün olacak gibi görünmektedir. Kuşkusuz ki bir başrole talip olmak için bundan daha acil bir durum hayal etmek pek mümkün görünmemektedir.

Kaynakça

- Artun, A. (2011). *Çağdaş Sanatın Örgütlenmesi Estetik Modernizmin Tasfiyesi*. İletişim Yayınları.
- Baudelaire, C. (2022). *İlerlemenin Yanılgısı*. Sezgin, E. (Ed). Sanat ve Ekoloji: Sanat/Yaşam/Üretim içinde (103). İletişim Yayınları.
- Çelik, E. E. (2019). Antroposen ve Posthuman İnsan Çağı'nda İnsan Sonrası Olmak, *Cogito 95-96* (Kış 2019), 145.
- Demos, T.J. (2022). *Sürdürülebilirlik Politikası: Çağdaş Sanat ve Ekoloji*. Sezgin, E. (Ed). Sanat ve Ekoloji: Sanat/Yaşam/Üretim içinde (19-47). İletişim Yayınları.
- Genosko, G. (2022). *Guattari'nin Üç Ekoloji'sinde Sanat ve Öznellik*. Sezgin, E. (Ed). Sanat ve Ekoloji: Sanat/Yaşam/Üretim içinde (77-95). İletişim Yayınları.
- <https://www.e-skop.com/skopbulten/jacques-ranciere-politik-sanat-ve-temsil-sorunu/2578>
- İklim Haber. (2019). *BM: İklim Krizi 21. Yüzyılın En Büyük Sorunu*. İklim Haber Org. <https://www.iklimhaber.org/bm-iklim-krizi-21-yuzyilin-en-buyuk-sorunu/>
- Latour, B. (2022). *Doğa Politikaları: Doğu ve Batı Perspektifleri*. Sezgin, E. (Ed). Sanat ve Ekoloji: Sanat/Yaşam/Üretim içinde (105-115). İletişim Yayınları.
- Rancière, J. (2014). *Estetiğin Huzursuzluğu Sanat Rejimi ve Politika*. İletişim Yayınları.
- Sayar, M. (2015, Ağustos). Jacques Rancière'de Politik Sanat ve Temsil Sorunu. *E-Skop Sanat Tarihi ve Eleştiri E-Dergi*, İstanbul. Erişim Adresi: <https://www.e-skop.com/skopbulten/jacques-ranciere-politik-sanat-ve-temsil-sorunu/2578>
- Sezgin, E. (2022). *Sunuş: Sanat ve Ekoloji: Sanat/Yaşam/Üretim*. Sezgin, E. (Ed). Sanat ve Ekoloji: Sanat/ Yaşam/ Üretim içinde (9-13). İletişim Yayınları.
- Steyerl, H. (2014). *Sanatın Politikası: Çağdaş Sanat ve Post Demokrasiye Geçiş*. Artun, A. Öge, Ö. (Ed.) Çağdaş Sanat Nedir? Modernlik Sonrasında Sanat içinde (s.83-95). İletişim Yayınları.
- Žižek, S. (2020, Mart). Ekolojik Kıyametten Çıkarılacak Dersler. *E-Skop Sanat Tarihi ve Eleştiri E-Dergi*, İstanbul. Erişim Adresi: <https://www.e-skop.com/skopbulten/ekolojik-kiyametten-alinacak-dersler-2017/5708>

Dijital Fotoğraf Çağında Yeni Başrol: Fotoğraf Eğitiminde Bir Oyun Alanı Olarak Eski Baskı Teknikleri

Doç. Dr. Burcu BÖCEKLER

Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Fotoğraf ve Video Anasanat Dalı

Özet

1990’larda dijital fotoğrafın keşfi ile birlikte fotoğrafta yeni bir dönem başlamış, fotoğraf üretim ve tüketiminde başrol dijital görüntü üretme yöntemlerinin olmuştur. Dijital fotoğrafın keşfinden sonra analog fotoğraf dijital dünyaya rağmen yer almaya devam etmiştir. Ancak analog fotoğraf başrol olan dijital fotoğrafın karşısında bir seçenek haline gelmiştir. 1990’lardan itibaren dijital fotoğrafın keşfi ile başlayan bu yeni dönem Post Fotoğraf Dönemi olarak adlandırılmaktadır. Bu bağlamda analog fotoğraf uygulamaları post fotoğraf dönemi üretimlerinin önemli bir kategorisini oluşturur. Fotoğraf tarihi post-fotoğraf ortamı içinde bir ilham kaynağıdır. Geçmişteki teknik ve vizyonlar yeniden gündeme gelmiş, geleneksel siyah beyaz baskı, cyanotype, gum bichromate, anthotype ve van dyke brown gibi güneş baskı teknikleri yeniden uygulanmaya başlanmıştır. Günümüzde Fotoğraf Bölümlerinin ders programlarında da bu uygulamalara yer veren dersler bulunmaktadır. Bu çalışmada Yıldız Teknik Üniversitesi ve Dokuz Eylül Üniversitesi’ndeki Fotoğraf Bölümlerinde analog uygulamaları içeren bu dersleri seçen öğrenciler ile yapılan bir anket çalışmasının sonuçları sunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Eski Avangard, Güneş Baskı Teknikleri, Karanlık Oda Teknikleri, Analog Fotoğraf, Fotoğraf Eğitimi

Abstract

With the establishment of the digital photography in 1990s a new era began for the medium of photography and digital image production methods became the prime methods in photography production and consumption. Since the establishment of the digital photography, analogue photography has still had a significant role despite the dominance of the digital one. But analogue photography only survives as an alternative technique in the world of the digital photography. This period which started with the establishment of the digital photography is named as the Post Photography Period. In this context, analogue photography works are one of the main categories of the post photography period. The history of photography is a source of inspiration for the post photography practice. The old techniques and approaches came to the fore again, and traditional black and white printing, and sun printing techniques such as cyanotype, gum bichromate, anthotype and van dyke brown are practiced again. Today, the courses where these techniques are practices are included in the curriculum of the departments of photography. In this paper, the results of the survey study of the students from Yıldız Technical University and Dokuz Eylül University, who enrolled in the lessons that include the analogue photography techniques, are presented.

Keywords: Antiquarian Avant-Garde, Sun Printing Process, Darkroom Techniques, Analogue Photography, Photography Education

1. Giriş

1990’larda dijital fotoğrafın keşfi ile birlikte fotoğrafta yeni bir dönem başlamış, fotoğraf üretim ve tüketiminde başrol dijital görüntü üretme yöntemlerinin olmuştur. Dijital fotoğrafın keşfinden sonra analog fotoğraf dijital dünyaya rağmen yer almaya devam etse de, artık başrolü kapan dijital fotoğrafın karşısında bir seçenek haline gelmiştir. Dijital fotoğraf ana akım haline gelince, analog fotoğraf pratiklerinin tanımı, uygulaması ve manası değişmiş, analog fotoğraf farklı bir boyuta taşınmıştır.

1990’lardan itibaren dijital fotoğrafın keşfi ile başlayan bu yeni dönem, özellikle 2000’li yıllardan itibaren Post-Fotoğraf Dönemi olarak adlandırılmıştır. Post-fotoğraf dönemi 1990’lardan günümüze kadar süren çok yönlü görüntü üretiminin yaşandığı bir dönemdir. Hem Türkiye’de hem dünyada Post-fotoğraf dönemine özgü fotoğraf üretimleri devam etmektedir. Bu üretimde çok ileri teknolojide görüntü üretme pratiklerinin yanı sıra analog deneyimler de büyük önem arz etmektedir. Post-fotoğraf döneminin birçok kültürel bileşimi ve özelliği bulunmaktadır. Post-fotoğraf döneminin en önemli özelliklerinden bir tanesi analog fotoğrafın yerinin yeniden tanımlanmasıdır. Bu dönemde dijital fotoğraf üretim teknolojileri bir yandan kendi içinde gelişmeye devam etmiştir. Diğer yandan analog fotoğraf teknikleri ve estetiği de bu hızlı ve mükemmel üretim dünyası içinde kendine bir konum edinerek bir sanatsal dışavurum aracı ve bir keşif alanı haline gelmiştir. Bu bağlamda analog fotoğraf uygulamaları post-fotoğraf dönemi üretimlerinin önemli bir kategorisidir. Bu dönemde analog fotoğraf ile dijital fotoğraf arasında bir diyalektik oluşmuş, bu diyalektik yepyeni teknik, estetik ve kavramsal süreçler ortaya çıkarmıştır. Analog fotoğrafın gelişmesinde ve ilerlemesinde dijital dünyanın olanaklarının da payı büyüktür (Atay, 2022: 9-11).

Günümüz post-fotoğraf ortamında analog fotoğraf uygulayıcıları için fotoğraf tarihi büyük önem arz etmektedir. Fotoğraf tarihinde üretilen fotoğraflar ve bu fotoğrafları üreten fotoğrafçılar yarattıkları teknik ve estetik yaklaşımlarla günümüz uygulayıcıları için ilham vericidir. 19. Yüzyıl fotoğraf tarihi ve fotoğraf estetiği bu bağlamda çok çeşitli deney, figür, teknik ve estetiğe sahip olması sebebiyle sonsuz bir kaynaktır. Fotoğrafın keşfine kadar olan ve keşfinden sonraki süreçte karşımıza çıkan en önemli özelliklerden bir tanesi ışığa duyarlı yüzeyler ve teknikler ile uğraşan kişilerin aynı zamanda birer zanaatkâr olmalarıdır. Bir örnek ile açıklamak gerekirse, Dagerotip portreler konusunda büyük başarı sağlayan birçok fotoğrafçı aslında dagerotipin icadından önce birer minyatür portre ressamıydı. Minyatür portre ressamı olmak da büyük bir el becerisi ve resim bilgisini gerektiriyordu. Bu minyatür portre ressamları Dagerotip’in icadıyla birlikte işsiz kalmışlar ve birer dagerotip ustası olmuşlardır (Gernsheim ve Gernsheim, 1955: 149,169). Diğer yandan dagerotip stüdyosu açmayan birçok ressam da dagerotip stüdyolarında dagerotipleri renklendirmek için rötuşçu olarak çalışmışlardır. 19. yüzyıl boyunca icat edilen birçok tekniği uygulayanlar arasında ressamların sayısı oldukça fazladır. Bu da fotoğrafın zanaatkârlık ile olan ilişkisini gözler önüne sermektedir (Freund, 2007: 33).

Fotoğraf makinelerindeki teknolojik gelişmeler fotoğraf tarihi boyunca daima eski tekniklere dönüp bakmayı ve onları uygulamaya neden olmuştur. Fotoğraf teknolojisi ile ilgili gelişmeler bir karşı çıkış söz konusu olduğunda daima geçmişe bakmayı sağlamıştır ve fotoğraf tarihini ilham kaynağı haline getirmiştir. Bu geçmişe bakmanın ilk örneği 19. yüzyıl sonu 20. yüzyıl başında Resimselcilik (Pictorialism) döneminde yaşanmıştır. Kodak fotoğraf makinesinin 1888’deki keşfiyle birlikte gum bichromate ve cyanotype gibi 19. yüzyıl baskı teknikleri Resimsel üslubu benimseyen fotoğrafçılar tarafından uygulanmıştır. Bu fotoğrafçılar (Yüksek Sanat) High Art Dönemi’ndeki fotoğraflardan da etkilenmişler, Victoria Dönemi Yüksek Sanat (High Art) sanatçıları Oscar Gustave Rejlander (1813-1875), Henry Peach Robinson (1830-1901), Julia Margaret Cameron (1815-1879) gibi fotoğrafçıların resimsel üsluptaki fotoğraflarından ilham almışlardır (Taylor, 2008: 1126-1131). 1950 ve 1960’lara geldiğinde ise seri fotoğraf üretimine

bir başkaldırı olarak Amerika Birleşik Devletleri'nde alternatif fotoğraf dalgası adı verilen ve güneş baskı tekniklerinin uygulandığı bir eğilim ortaya çıkmıştır. Bu tarihlerde non-silver proses olarak adlandırılan cyanotype, karbon baskı, palladiotype baskı, bromide baskı, gum bichromate, platin baskı ve palladium baskı uygulanmıştır. Bu baskı teknikleri 1960'ların sonlarında Amerika'daki Sanat Okullarında fotoğraf bölümlerinin açılmasıyla birlikte yeniden hatırlanmıştır. 1960'larda o günkü fotoğrafçı-öğretmenler ve sanatçılar hem kendileri bu tekniklerle üretim yaparak, hem de öğrencilerine bu tekniği öğreterek, bu alandaki üretimin artmasını sağlamışlardır. Alternatif fotoğraf eğiliminin amacı, sanat fotoğrafının uygulama alanını geliştirmek olmuştur. Çünkü gümüş baskı tekniklerinde, fotoğraf kâğıdı hazırды. Ancak alternatif baskı tekniklerinde birçok değişken vardı ve yüzey seçimi, pigment ekleme, iki tekniği üst üste uygulama gibi özgürlükler fotoğrafçıların çok özgün çalışmalar ortaya çıkarmalarına sebep olmuştur (Kenny, 2008: 1165-1169). Zaman içinde alternatif kelimesinin anlamı da genişlemiştir. Dijital fotoğrafın ortaya çıktığı zaman dijital alternatif olarak görülmesine karşın, zaman içinde dijital ana akım fotoğraf üretiminde egemen hale gelmiş, dijital olarak üretilmeyen tüm eski teknikler *alternatif* olarak adlandırılmaya başlanmıştır (Rexer, 2002: 8-9). *Alternatif* kelimesi günümüzde de halen cyanotype, gum bichromate, van dyke brown, ıslak kolodyon tekniklerini tanımlamak için kullanılmaya devam etmektedir.

1990'lar ise fotoğraf tarihinde devrim sayılabilecek bir teknolojik gelişme yaşanmıştır. O da dijital fotoğrafın keşfidir. Negatif pozitif fotoğraf filminin yerine artık pikseller ile telaffuz edilen bir fotoğraf teknolojisi başlamıştır. Dijital fotoğraf heyecanla karşılanırken analog fotoğraf dijital fotoğraf ayırımı netleşmiştir. Bu teknolojik gelişme fotoğrafın ontolojisi üzerine olan düşünceleri beraberinde getirmiş, bu yönde çalışmalar yapılmaya başlanmıştır. Fotoğrafı meydana getiren kimyasallar ve fiziksel süreçler bir hayli ilgi çekmiştir. Diğer yandan fotoğraf tarihindeki teknikler yeniden değer görmeye başlamıştır. Dagerotip, Kalotip, Islak kolodyon tekniği, iğne deliği fotoğraf, cyanotype, van dyke brown, Gum Bichromate ve siyah beyaz karanlık oda baskıları ve fotogramlar yapılmaya başlanmıştır. Eski teknikler ile ilgili yapılan bu üretim Eski Avangard (Antiquarian Avant-Garde) olarak adlandırılır (Rexer, 2002: 9). Günümüz Post fotoğraf ortamında da Eski Avangard süreci devam etmektedir. 19. yüzyıl ve 20. yüzyıl başındaki teknik ve vizyonlar günümüzde yeniden gündeme gelmekte ve fotoğraf sanatçıları tarafından uygulanmaktadır. Günümüzde dijital fotoğraf olanakları, yazılım ve donanım olanakları gelişmeye devam ettikçe bu tekniklerin de uygulama alanı ve uygulama şekilleri güncellenmektedir. Adeta analog teknikler için bir diriliş çağı yaşanmaktadır.

Eski tekniklere olan ilginin artmasının ve popüler hale gelmesinin dünyada bu alanda çalışma yapanların yaptıkları çalışmaları hem sosyal medya hem de web siteleri ile internette paylaşımlarının da büyük rolü bulunmaktadır. Bu paylaşımlar arttıkça uygulayıcılar da artmaktadır.

Peki, bütün bu gelişme ve değişme üniversitelerin fotoğraf bölümlerinde nasıl yankı bulmaktadır? Kuşkusuz dijital fotoğrafın keşfi üniversitelerdeki fotoğraf bölümlerindeki eğitimin de değişmesini ve dönüşmesini sağlamıştır. Zaman içinde, eğitimin ana eksenini dijital fotoğraf oluşturmuş, karanlık odalar ya zaman içinde kapanmış ya da âtil hale gelmiştir. Yıldız Teknik Üniversitesi'ndeki Meslek Yüksekokulu'ndaki iki yıllık Fotoğraf Programı'nda 2004 yılında renkli karanlık oda son kez kullanılmıştır. Bunda programın da kapanmasının rolü vardır. Ardından Beşiktaş Kampüsü'nde Fotoğraf ve Video Anasat Dalı programı bünyesindeki siyah beyaz karanlık oda varlığını sürdürse de 2009 yılından itibaren karanlık odaya olan ilgi her yıl azalmıştır. 2010 yılında ve Tasarım Fakültesi'nin Davutpaşa Kampüsü'ne taşınması ile birlikte karanlık oda da taşınmıştır. Bu yeni karanlık odada daha büyük bir mekâna ve 7 agrandisöre sahip olursa da karanlık odaya olan ilgi her geçen yıl azalmıştır. Dokuz Eylül Üniversitesi'nde ise renkli karanlık oda 2006 yılında kapanmıştır. Siyah beyaz karanlık oda kullanımına devam edilmiş ancak Yıldız Teknik Üniversitesi'ndeki gibi karanlık odaya olan ilgi yıllar içinde azalmıştır.

Günümüzde ise eski teknikler üniversite eğitiminde de bir diriliş çağı yaşamaktadır. Fotoğraf bölümlerinin ders programlarında analog uygulamalara yer veren, öğrencilerin çeşitli uygulamaları deneyimleyebilecekleri dersler öğrencilere halen sunulmaktadır. Kuşkusuz bu derslerin ilgi görmesinde ilgili öğretim üyelerinin dersleri sevdirmeleri ve öğrencilerde teorik derslerde detaylı bilgi, bilinç ve istek yaratmaları bir hayli etkilidir. Öğretim üyelerinin uzman olması ve kendilerinin de sanatsal faaliyetlerini bu alanlarda konumlandırmaları öğrenciler için teşvik edici olmaktadır. Günümüzde Yıldız Teknik Üniversitesi, Marmara Üniversitesi, Mimar Sinan Üniversitesi ve Dokuz Eylül Üniversitesi'ndeki Fotoğraf Bölümlerinde lisans, yüksek lisans ve doktora düzeyindeki ders programlarında eski tekniklerin uygulandığı dersler ders programlarında mevcuttur. Dersler zorunlu ve seçmeli olarak öğrencilere sunulmaktadır. Öğrenciler farklı başlıklar altındaki derslerde karanlık odada siyah beyaz baskı ve deneysel karanlık oda tekniklerini deneyimlemekte, cyanotype, gum bichromate, anthotype, van dyke brown gibi 19. yüzyıl güneş baskı tekniklerini uygulamaktadırlar. Fotoğraf Tarihi eğitimi bu bağlamda çok önemli bir yere sahiptir. Öğrenciler bu tekniklerle öncelikle bu teorik derslerde karşılaşmaktadır. Ardından geçilen uygulama derslerinde ise öğrenciler teknikleri deneyimlemektedir. Günümüzde üniversite lisans bölümlerinde okuyan öğrenciler Z kuşağına aittir. Bu bağlamda analog dünyaya olan bakışları çok daha yabancıdır ve bir o kadar da meraklıdır.

Bu çalışmada Yıldız Teknik Üniversitesi ve Dokuz Eylül Üniversitesi'ndeki Fotoğraf Bölümleri'nde genelini eski baskı teknikleri olarak adlandırdığımız siyah beyaz geleneksel karanlık oda fotoğraf baskı teknikleri uygulamaları ve güneş baskı tekniklerinin uygulandığı dersleri seçen öğrenciler ile bir anket çalışmasının sonuçları sunulacaktır. Bu anket sorularına ve cevaplarına geçmeden önce çalışmada öncelikle Yıldız Teknik Üniversitesi ve Dokuz Eylül Üniversitesi'ndeki Fotoğraf Bölümleri'nde ilgili derslerin içerikleri ve uygulanan teknikler kısaca anlatılacaktır.

Bu çalışma kapsamında yapılan anketin amacı eski baskı teknikleri olarak tanımladığımız karanlık oda ve güneş baskı tekniklerini deneyimleyen öğrencilerin fikirlerini öğrenmektir. Vilem Flusser, Bir Fotoğraf Felsefesine Doğru adlı kitabında fotoğrafı bir satranç oyununa benzetir: “*Makine bir alet olmaktan çok oyuncaktır, fotoğrafçı da oynayan insan durumundadır. Fotoğrafçı oyuncağın içinde gizli olanları açığa çıkarmak için çaba harcar*” (Flusser, 2009: 26). Acaba tüm bu eski baskı teknikleri günümüzde fotoğrafın yeni bir oyun alanı mıdır? Üretim sürecinin bir hayli yavaş, meşakkatli ve öngörülemesiz olması bu fotoğraf oyununu daha cazip mi kılmaktadır? Öğrencilerin bu dersleri seçmesinin sebebi kendilerine bir oyun alanı yaratmak mıdır? Öğrenciler bu teknikler ile uygulama yaparken ne hissetmektedir? Öğrenciler bu teknikleri uygularken keyif almakta mıdır? Teknikleri uygularken ne hissetmektedirler? Karanlık odayı ve karanlık odadaki süreçlerini nasıl tanımlamaktadırlar? Karanlık oda onlar için nasıl bir ortamdır? Bloglar, sosyal medya grupları, sosyal medya sayfaları, youtube kanalları gibi dijital platformlar eski teknikler ile yaptıkları üretimlerinde tetikleyici bir role sahip midir? Dijital platformlarda çalışmalarını paylaşmalarının nedeni nedir? Gelecekte analog fotoğraf uygulamaları ile çalışmaya devam edecekler mi? Analog fotoğraf uygulamalarının geleceğinin olduğunu düşünüyorlar mı, gelecekte bu tekniklerin devam edeceğini düşünüyorlar mı? Sonuç bölümünde bu soruların yanıtlarını arayan anket sorularının sonuçları açıklanacaktır.

2. Fotoğraf Bölümlerinde Eski Baskı Teknikleri Eğitimi

Günümüzde üniversitelerin fotoğraf bölümlerinin eğitiminin merkezini dijital fotoğraf uygulamaları oluşturmaktadır. Öğrenciler dijital fotoğraf makineleri ile projeler üretmekte, fotoğraf işleme programlarını öğrenmekte ve iş hayatında bu bilgileri kullanmakta, ilgili sektörlerde dijital fotoğraf bilgi ve donanımı ile var olmaktadır. Ancak dijital devrime rağmen üniversitelerde analog uygulamalara yer veren, öğrencilerin çeşitli eski baskı tekniklerini deneyimleyebilecekleri

dersler ise birinci sınıftan itibaren öğrencilere sunulmaktadır. Bazı dersler zorunlu bazı dersler ise seçmelidir.

Türkiye’de günümüzde Yıldız Teknik Üniversitesi Fotoğraf ve Video Anasanat Dalı’nda, Marmara Üniversitesi, Dokuz Eylül Üniversitesi ve Mimar Sinan Üniversitesi’ndeki Fotoğraf Bölümleri’nde lisans ve yüksek lisans düzeyindeki ders programlarında eski tekniklerin uygulandığı birçok ders bulunmaktadır. Bu derslerin isimleri şu şekildedir: Alternatif Baskı Teknikleri, Deneysel Fotoğraf, Deneysel Teknikler, Fotogram, Fotoğrafta Eski Teknikler, Fotoğraf Teknikleri gibi. Bu dersler kapsamında öğrenciler yukarıda bahsedilen fotoğraf tekniklerinin hem tarihini öğrenmekte hem de uygulamalarını yapmaktadırlar.

Bu dersler kapsamında uygulama yapılan eski tekniklerden bir tanesi jelatin gümüş baskıdır. Bu derste öğrenci siyah beyaz film yıkama sürecini ve agrandisörde siyah beyaz baskı yapmayı öğrenir. Diğer yandan sandviç baskı, fotogram, luminogram, kemigram ve solarizasyon, film yakma ve basma gibi deneysel teknikleri de uygular. Dersler kapsamında öğrencinin siyah beyaz fotoğrafın temel mantığını anlaması, fotogram gibi deneysel tekniklerde ise yaratıcılığını kullanması beklenir. Böylece fotoğrafın doğasını ve fotoğrafın üretim süreci üzerine de düşünme becerisini geliştirir.

Günümüzde üniversitelerde üretim yapılan diğer alan Güneş Baskı Teknikleri’dir. Bu baskı teknikleri yukarıda da belirtildiği gibi alternatif baskı teknikleri olarak da adlandırılmaktadır. Anthotype, cyanotype, van dyke brown ve gum bichromate gibi 19. yüzyılda keşfedilen bu teknikler derslerin içeriklerinde mevcuttur. Bu tekniklerden Anthotype tamamen organik nitelikli bir baskı türüdür. 1840’larda John Frederick William Herschel (1792–1871) tarafından keşfedilmiştir. Bitki sularının yüzeylere uygulanması ve pozlanması ile oluşmaktadır (James, 2015: 44). Ekolojik duyarlılıklara sahip olan bir baskı türü olduğu için günümüzde bir hayli popüler ve işlevseldir. Günlere yayılan pozlama süreleri gerekmektedir. Cyanotype, 1842 yılında John Frederick William Herschel (1792–1871) tarafından keşfedilmiştir. Potasyum ferri siyanür ve demir amonyum sitrat adlı iki malzemeden oluşur (Böcekler, 2020: 53-86). Teknik kâğıt, kumaş, ahşap ve seramik yüzeylerde de kolaylıkla uygulanabildiği için çok geniş bir yaratıcılık alanı sunar. Van Dyke Brown, 1889 yılında Arndt&Troos tarafından keşfedilmiştir. Kahverenginin çeşitli tonlarında fotoğraf elde edilmesini sağlar. İçeriğinde gümüş nitrat, demir amonyum sitrat ve tartarik/oksalit asit bulunur. Sepya rengi sebebiyle çokça tercih edilen bir baskı çeşididir (James, 2015: 602). Gum bichromate potasyum bikromat ve arap zamkına pigment eklenerek elde edilen bir tekniktir (James, 2015: 520). Bu teknikler üretim sürecinde dijital dünyadan da yardım alır ve dijital yazıcılardan elde edilen negatifle kullanılarak istenilen boyutlarda baskılar elde edilir. Bu noktada bu teknikler hibrit bir niteliğe bürünür ve dijital teknolojiler ve analog dünya bir araya gelir (Böcekler, 2022: 125-158). Öğrencilere yüzey seçiminden emülsiyonları uygulama şekillerine kadar bir özgürlük alanı sağlar ve bu da çok yaratıcı baskılar yapılmasına neden olur.

2.a. Yıldız Teknik Üniversitesi

Yıldız Teknik üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Fotoğraf ve Video Anasanat Dalı’nda analog uygulama dersleri tarafımdan verilmektedir. Fotoğrafta Eski Teknikler (FVP4472), Fotoğraf Teknikleri (FVP 2472), Bitirme Çalışması (FVP4000) Sanat ve Tasarım Yüksek Lisans Programında Atölye Çalışması II (SAN5304) adlı derslerde siyah beyaz fotoğraf ve güneş baskı tekniklerinin uygulamaları yapılmaktadır.

2021-2022 Eğitim Öğretim Yılı Bahar Dönemi’nde Lisans 2. Sınıf düzeyindeki Fotoğraf Teknikleri (FVP2472) adlı derste karanlık oda teknikleri eğitimi ve uygulaması yapılmaktadır. Öğrencilere dönem boyunca siyah beyaz film yıkama, kontakt baskı, siyah beyaz baskı, fotogram ve film

yakma teknikleri anlatılmış ve sırasıyla her hafta bu uygulamalar gerçekleştirilmiştir. Öğrenciler öncelikle çektikleri 35 mm siyah beyaz filmleri banyo etmişler ve bu süreci deneyimlemişlerdir. Ardından 35 mm'lik filmlerin kontakt baskısını almışlardır. Bu çalışmalar sonrasında kontakt baskılardan seçilen fotoğraf/fotoğraflar basılmıştır. Bu uygulamalardan sonra fotogram ve film yakma olarak adlandırılan deneysel çalışmalara geçilmiştir. Fotogram uygulamalarında nesne seçiminde öğrenciler özgür bırakılmış diledikleri nesnelere fotogramlar üretmişlerdir.

2021-2022 Eğitim Öğretim Yılı Güz Dönemi'nde Lisans 4. Sınıf düzeyindeki Fotoğrafta Eski Teknikler (FVP4472) adlı derste cyanotype ve van dyke brown adlı güneş baskı teknikleri uygulanmıştır. Ders kapsamında öncelikle adlı güneş baskı tekniklerinin tarihçesi anlatılmış, teknikler ile ilgili hem baskı örnekleri hem de müzelerin web sitelerindeki arşivlerinden fotoğraf örnekleri gösterilmiştir. Teorik bilgilerin ardından baskı sürecine geçilmiştir. Öğrenciler her hafta baskı yapmışlardır. Cyanotype baskı tekniğinde öğrenciler kendi aralarında tarafımdan sunulan seçenekler arasından vernaküler fotoğraf, van dyke brown tekniğinde ise doğa ve arkeoloji konusu seçilerek bu temalarda baskılar gerçekleştirmişlerdir.

2021-2022 Eğitim Öğretim Yılı Bahar Dönemi'nde Yüksek Lisans düzeyindeki Atölye Çalışması II (SAN5304) adlı derste karanlık oda Tekniklerinden siyah beyaz baskı, kontakt baskı ve fotogram teknikleri, güneş baskı tekniklerinden ise cyanotype ve anthotype baskı teknikleri uygulanmıştır. Ders işleyişinde diğer derslerdeki teorik ve uygulama eğitimi sırası izlenmiştir.

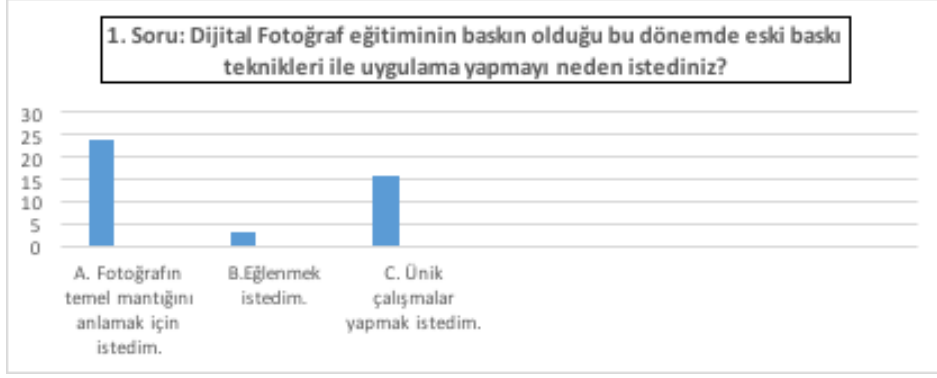
2.b. Dokuz Eylül Üniversitesi

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Fotoğraf Bölümü'nde Lisans, Yüksek Lisans ve Doktora düzeylerindeki karanlık oda teknikleri eğitimi ve uygulaması ile güneş baskı teknikleri uygulama dersleri Prof. Dr. Simber Atay ve Doç. Dr. Gökhan Birinci tarafından yürütülmektedir. Lisans düzeyindeki dersler Siyah Beyaz Fotoğraf (FTZ1028), Karanlık Oda Uygulama Teknikleri II (FTZ2030), Deneysel Fotoğraf Projesi II (FTZ 3012); yüksek lisans düzeyindeki dersler İleri Karanlık Oda Uygulamaları II (FTG5066); doktora düzeyindeki dersler Avangart ve Deneysel Fotoğraf (FTG6105), Kavramsal Sanat ve Deneysel Fotoğraf (FTG 6106) isimlerine sahiptir. Dersler kapsamında karanlık oda derslerinde siyah beyaz film yakma, siyah beyaz baskı, kontakt baskı, film yakma, solarizasyon vb. tekniklerin uygulamaları yapılırken diğer taraftan Cyanotype ve gum bichromate gibi güneş baskı tekniklerinin de uygulamaları yapılmaktadır.

3. Anket Uygulaması

Yıldız Teknik Üniversitesi ve Dokuz Eylül Üniversitesi'nden toplamda 55 öğrenciye anket uygulaması yapılmıştır. Anket uygulamasında öğrencilere 12 soru yöneltilmiştir. Anketin amacı analog fotoğraf teknikleri ile çalışan ve bu teknikleri deneyimleyen öğrencilerin bu deneyimler sonucunda hem çalıştıkları teknikler hem de çalıştıkları ortam hakkındaki fikirlerini ve duygularını öğrenmektir. Aynı zamanda öğrencilere anketteki soruları birden fazla seçeneği işaretleme olanağı verilmiştir. Bir soru ise boşluk doldurma sorusudur. O soruda öğrencilerden teknikler ile ilgili duygu ve düşüncelerini kendi ifadeleri ile yazmalarının sağlanması amaçlanmıştır.

Birinci soruda 24 öğrenci A seçeneğini işaretlerken, 16 öğrenci C seçeneğini, 3 öğrenci B seçeneğini işaretlemiştir. 12 öğrenci ise birden fazla seçeneği işaretlemiştir (Grafik 1).



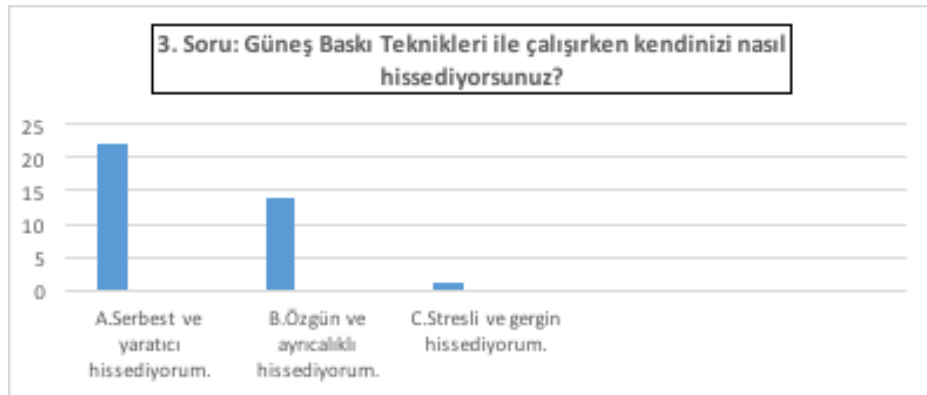
Grafik 1

İkinci soruda 26 öğrenci sadece A seçeneğini işaretlerken, 18 öğrenci B seçeneğini işaretlemiş, sadece C seçeneğini işaretleyen öğrenci olmamıştır. Çoklu seçenek yapan öğrenci sayısı ise 11'dir (Grafik 2).



Grafik 2

Üçüncü soruda 22 öğrenci A şıkkını, 14 öğrenci B seçeneğini, 1 öğrenci C seçeneğini işaretlemiştir. 9 öğrenci çoklu işaretleme yaparken C seçeneğini işaretleyen olmamıştır. İki öğrenci soruyu yanıtlamamıştır. Bu durumda güneş baskı tekniklerini uygularken kendini stresli ve gergin hisseden tek öğrenci bulunmaktadır (Grafik 3).



Grafik 3

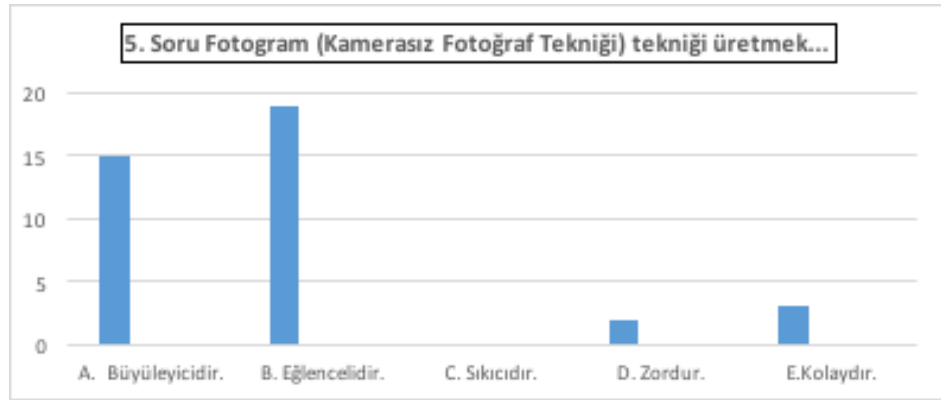
Dördüncü soruda 23 öğrenci A seçeneğini, 17 öğrenci B seçeneğini işaretlerken, 16 öğrenci çoklu işaretleme yapmıştır. İçlerinden sadece 1 öğrenci hem A hem B hem de C seçeneğini

işaretlemiştir. Karanlık odanın sıkıcı ve zor bir ortam olduğunu düşünen sadece tek bir öğrenci bulunmaktadır (Grafik 4).



Grafik 4

Beşinci soruda 19 öğrenci B seçeneğini, 15 öğrenci A seçeneğini, 3 öğrenci E seçeneğini, 2 öğrenci D seçeneğini işaretlemiştir. Sadece C seçeneğini işaretleyen öğrenci yoktur. 15 öğrenci çoklu işaretleme yapmıştır (Grafik 5).



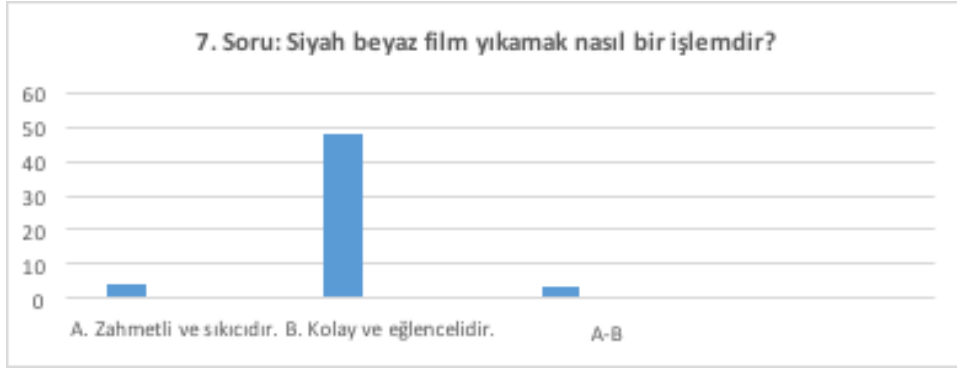
Grafik 5

Altıncı soruda 6 öğrenci A seçeneğini, 17 öğrenci B seçeneğini, 10 öğrenci C seçeneğini, 3 öğrenci diğer seçeneğini işaretlerken 9 öğrenci ise çoklu işaretleme yapmıştır (Grafik 6).



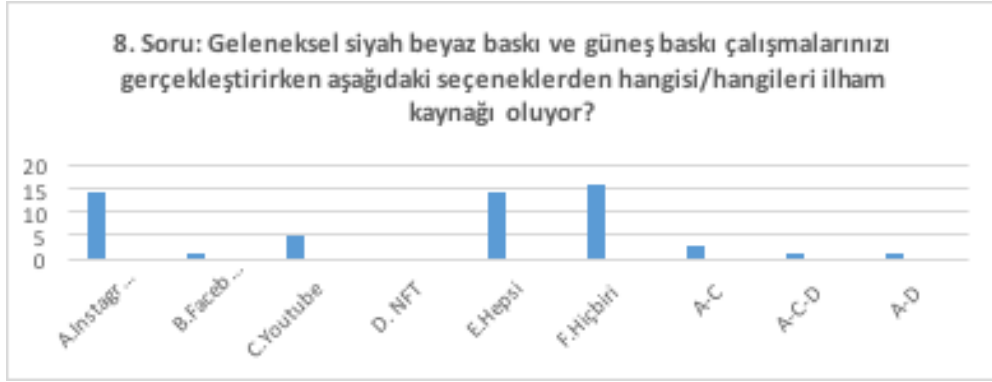
Grafik 6

Yedinci soruda 48 öğrenci A seçeneğini işaretlerken sadece 4 öğrenci B seçeneğini işaretlemiştir. 3 öğrenci ise her iki seçeneği de işaretlemiştir (Grafik 7).



Grafik 7

Sekizinci soruda 16 öğrenci F, 14 öğrenci A, 14 öğrenci E, 5 öğrenci C, 1 öğrenci B seçeneğini işaretlemiştir. 5 öğrenci ise çoklu işaretleme yapmıştır (Grafik 8).



Grafik 8

Dokuzuncu soruda 23 öğrenci B seçeneğini, 8 öğrenci C seçeneğini, 6 öğrenci E seçeneğini, 3 öğrenci D seçeneğini, 1 öğrenci ise A seçeneğini işaretlemiştir. 14 öğrenci birden fazla seçeneği işaretlemiştir (Grafik 9).



Grafik 9

Onuncu soru boşluk doldurma sorusudur. Öğrencilere bir kelime veya bir ifade ile neden o teknikleri sevdiğini açıklamaları istenmiştir. Yanıtlar sonuç bölümünde tartışılmıştır (Grafik 10).

10. Soru: Dersler kapsamında öğrenilen aşağıdaki tekniklerden hangisini üretirken keyif aldınız? Neden?

- a. Kontakt baskı çünkü.....
- b. Siyah beyaz baskı çünkü:.....
- c. Fotogram çünkü.....
- d. Film yakma çünkü.....
- e. Lümen baskı çünkü.....
- f. Cyanotype baskı çünkü.....
- g. Gum Bichromate baskı çünkü.....
- h. Anthotype çünkü.....
- i. Van dyke Brown çünkü.....

Grafik 10

On birinci soruda 49 öğrenci A seçeneğini işaretlerken 4 öğrenci B seçeneğini işaretlemiştir. 1 öğrenci ise kararsızım diye not düşmüş, 1 öğrenci ise soruyu boş bırakmıştır (Grafik 11).



Grafik 11

On ikinci soruda ankete katılan öğrencilerden 54 tanesi A Evet yanıtı ile gelecekteki çalışmalarında analog uygulamalara devam edeceğini belirtmiş, sadece 1 öğrenci bu soruya yanıt vermemiştir. Soruya hayır diyen öğrenci bulunmamaktadır (Grafik 12).



Grafik 12

4. Sonuç

Anket çalışmasının birinci sorusunun cevaplarında öğrencilerin bu teknikler ile fotoğrafın mantığını anlamak ve ünik çalışmalar ortaya koymak amacı ile çalıştıkları seçeneklerini işaretlemişlerdir. İkinci ve üçüncü sorularda öğrencilere, baskı tekniklerini uygularken ki hisleri sorulmuştur ve bu iki soruda öğrencilerden sadece bir tanesi stresli ve gergin hissettiğini belirtmiştir. Geri kalan öğrenciler baskı süreçlerini yaşarken serbest, yaratıcı, özgün ve ayrıcalıklı hissetmektedir. Dördüncü soruda sorulan karanlık oda nasıl bir ortamdır sorusunun yanıtında ise deneyim ortamı yanıtı ağırlık kazanmış, eğlenceli ve yaratıcılığını arttıran bir çalışma ortamı seçeneği bunu izlemiştir. Bu sorudan öğrencilerin uzun süren ve karanlıkta geçen sürelerle rağmen bu mekânlarda olmaktan keyif aldıkları, bu deneyimden eğlendikleri sonucu çıkmaktadır. Fotogram tekniği üretmeyi ise eğlenceli ve büyüleyici bulmaktadırlar. Bu teknikte öğrencilerin büyük oranı rastlantısal olarak buluntu nesnelere ile çalışmak istediğini belirtirken bu yanıtları beden ve ekoloji izlemiştir. Siyah beyaz film yıkamayı ise öğrencilerin neredeyse tamamı kolay ve eğlenceli bulmaktadır. Bir spirale filmi tamamıyla karanlık bir ortamda sarmak ve üç aşamadan oluşan banyo sürecini uygulamak bir hayli uzun bir süreçtir. Buna rağmen öğrencilerin bu süreci kolay ve eğlenceli bulmaları bir hayli ilginçtir.

Kuşkusuz öğrencilerin hayatında sosyal medya ve NFT gibi platformlar büyük yer kaplamaktadır. Anket sonuçlarında sosyal medyadan ilham almayan öğrenci sayısı 16 iken, tüm sosyal medya ve NFT'den ilham aldığını söyleyen öğrenci sayısı 14'tür. Sadece instagram 14 iken, Youtube 5, Facebook 1 öğrenci tarafından işaretlenmiştir. Bu noktada bu platformların öğrencilerin yaratıcılıklarında önemli olduğu sonucu çıkmaktadır. Anket uygulanırken bunun böyle olduğu öngörülmüştür. Bu platformlarda paylaşım yapmalarının en büyük sebebi ise üretim yapan diğer kişilerin görmesini istemeleridir.

10. Soru, boşluk doldurmalı bir sorudur ve bu soruda öğrenciler uygularken en çok keyif aldıkları teknik ile ilgili kısa ifadeler yazmışlardır. Bu ifadelerde olumsuz hiçbir duygu ve ifade yoktur. İfadelerinde bu teknikleri yaratıcı, özgür, heyecanlı, eğlenceli bulduklarını belirtmişlerdir. Bir öğrenci mediatif bulduğunu belirtmiştir. Avrupa'da psikolojik tedavi merkezlerinin bahçelerinde terapi olarak güneş baskı tekniklerinin uygulandığı bilinmektedir. Tekniklerin deneyselliklerine ve ünikliklerine vurgu yapan yorumlar da bir hayli dikkat çekicidir. Dijital fotoğraf çağında sonsuz kere üretilebilen fotoğraf bu teknikler ile ünik veya çok yavaş şekilde üretilebilmektedir ve bu yanıtlar ışığında öğrencilerde bu farkındalığın oldukça yüksek olduğu gözlemlenmiştir. Diğer yorumlar ise fotoğrafın maddeselliği üzerinedir. Bazı öğrenciler fotoğraflara dokunabilmenin ve elinde hissederek bunu yapabilmeyi çok güzel hissettirdiğinden bahsetmektedir. Fotoğraf her şeyden önce bir nesnedir. Saklanabilen, üzerine müdahale edilebilen ve zarar görebilen bir nesnedir. Dijital çağ ile birlikte cep telefonlarımıza giren fotoğrafın madde olarak verdiği duygu hala aynıdır. Öğrencilerin bu deneyimler sonucunda bunun farkına vardıkları anlaşılmıştır. Diğer yandan öğrenciler teknikleri nostaljik olarak da yorumlamışlardır. Nostalji zaten siyah beyaz fotoğrafın hem nesne olarak hem de estetik olarak en temel özelliklerindedir.

Diğer yandan öğrencilerin 1 tanesi hariç gelecekteki çalışmalarında analog uygulamalar ile çalışmaya devam edeceğini belirtmiştir. Öğrencilerin 49 tanesi gelecekte analog uygulamaların devam edeceğini düşünmektedir.

Yukarıdaki sonuçlardan dijital fotoğrafın ve dijital fotoğraf alışkanlıklarının hüküm sürdüğü bu çağda analog fotoğraf uygulamalarının yaratıcılık için hala çok zengin bir alan sunduğu ortaya çıkmaktadır. Karanlık odada fotoğraf basmak, deneysel çalışmalar gerçekleştirmek, filmleri banyo etmek, güneşte baskı yapma süreçlerinin hepsi öğrenciler tarafından eğlenceli ve yaratıcılığı artıran süreçler olarak yorumlanmıştır. Bu durumun ilginç yanı ise zorunlu derslerde de öğrencilerin teknikler veya duyguları ile ilgili olumsuz bir yorumları olmamasıdır. Kuşkusuz

seçmeli dersler öğrencilere seçme ve seçmeme hakkı tanımaktadır ve bu dersler ile ilgili olumlu yorumlarda bulunmaları doğaldır.

Dijital fotoğraf ile kıyaslandığında görüntü üretmenin daha yavaş ve zor olduğu tekniklerin öğrenciler tarafından kolay ve eğlenceli olarak yorumlanması analog fotoğraf dünyasının gerçekten fotoğraf eğitiminde yeni bir oyun alanı olarak görülebileceğinin kanıtıdır. Oyun alanı ise geleneksel siyah beyaz baskı tekniklerinde karanlık oda iken 19. yüzyıl güneş baskı tekniklerini üretirken okullarımızın bahçeleri, güneş olan her yerdir.

Kaynakça

Atay, S.(2022). “Post-Fotoğraf”. *Post Fotoğraf*, ed. Simber Atay, Eren Ekin Ercan. Eğitim Yayınevi, 7-18.

Böcekler, B. (2020). “Başlangıcından Günümüze Cyanotype’ın Tarihsel Gelişimi ve Örnek Bir Proje: İstanbul Mavisi”. *Art-Sanat Dergisi Sayı, 13*, 53-86. DOI: 10.26650/artsanat.2020.13.0003.

Böcekler, B. (2022). “Eski Avangart Akımına Tarihsel Bir Bakış ve Güneş Baskı Teknikleri ile Bir Uygulama Çalışması.”, *Post Fotoğraf*, ed. Simber Atay, Eren Ekin Ercan. Eğitim Yayınevi, 125-158.

Flusser, V. (2009). *Bir Fotoğraf Felsefesine Doğru*, (çev. İhsan Derman). Hayalbaz Yayınları.

Freund, G. (2007). *Fotoğraf ve Toplum*, (çev. Şule Demirkol.) Sel Yayıncılık.

Gernsheim, H., Gernsheim, A. (1955). *The History of Photography From the Earliest Use of The Camera Obscura to the Beginning of The Modern Era*. Oxford University Press. Harry N. Abrams Publishing.

James, C. (2015). *The Book of Alternative Photographic Process*. Cengage Learning. Third Edition.

Kenny, K. (2008). “Non-Silver Process.” *Encyclopedia of Twentieth Century Photography*, ed. Warren,L. Taylor Francis Group, 1165-1169.

Rexer, L. (2002). *Photography’s Antiquarian Avant Garde: The New Wave In Old Processes*. First Edition. Harry N.Abrams.

Taylor, J. (2008). “Pictorialism,” *Encyclopedia of Nineteenth Century Photography*, ed. John Hannavy, 1126-1131.

Çok Yönlü Bir Oyun Olarak Sanat Yapıtı ve Otobiyografi İlişkisi

The Relationship Between Artwork and Autobiography as a Multi-Faceted Game

Doç. Özlem ÖZKAN

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Temel Eğitim Bölümü

Özet

Sanat üretiminde otobiyografik kaynaklardan hareket eden sanatçının kişisel öyküsünü yapıta aktarması ve bu öyküyü her seferinde yeniden kuruyor olması bellek-hatırlama-unutma gibi farklı kavramlar üzerinden incelenebilecek olsa da, bu çalışmanın içeriği konuyu oyun kuramı ile ilişkilendirerek ele almak ve bu süreçte oyundaki rollerin nasıl yer değiştirdiğine odaklanmak olacaktır. Çağdaş sanat alanında sanatçının otobiyografisini sanat yapıtı gibi kurgulaması, kimi zaman gerçekleşmemiş, deneyimlenmemiş, hatta geleceğe ait bir durumun kurgulanarak yapıta dönüşümü dikkat çekicidir ve bu çalışmanın da kapsamını oluşturmaktadır.

Otobiyografi ve yapıt ilişkisinde bu iki kavramdan hangisinin bir diğerine kaynaklık ettiği ve rollerin zaman zaman nasıl yer değiştirdiği, oyun kuramı ile ilişkilendirilerek açıklanmaya çalışılacaktır. Bu doğrultuda metnin odağı, seçilen örneklerde de olduğu gibi; sanatçının yapıtın oluşum sürecinde, yapıtla birlikte otobiyografisini yeniden kurarken, bunu bir oyunun içerisindeymişçesine özgürce yapıyor olması, hatta doğrudan gerçek bir oyun üzerinden bunu gerçekleştiriyor olmasıdır. Gündelik yaşamın gerçekliğinden bağımsız bir özgürlük alanında hareket eden sanatçının, kontrolü kimi zaman yapıtın kendi varlığına devretmesi, onun tarafından yönlendirilmesi ile izlediği yol ve alımlayıcının da bu oyundaki rolü irdelenecektir.

Özellikle 1970'lerin düşünce dünyasında kimi yazarlar tarafından otobiyografi ve kurmaca arasındaki ayrımın ortadan kaldırılması ile sanat alanında da bu yöndeki yaratımların önü açılmıştır. Sanat anlayışı içerisinde kendisini de bir yapıt gibi kurgulayan, benliğini yeniden kuran sanatçı hem özne hem de sanat yapıtı konumundadır. Üretimini gündelik yaşamın içerisinde kabul görmüş şablonların çok dışında kurduğu bu oyunun kurallarına göre hareket ederek sürdürür.

Bu kapsamda Joseph Beuys, Marina Abramović ve Christian Boltanski'ye ait üç ayrı yaklaşım üzerinden hareketle çalışma derinleştirilecektir. Beuys'un kurmaca otobiyografileri, otobiyografisinin sürekli değişim, dönüşüm gösteriyor oluşu, Abramović'in otobiyografik performansları içerisinde kendi cenazesini tasarlaması ve öldüğünde bunu gerçekleştirmesi için Bob Wilson'dan istekte bulunması ile oluşturulan "The Life and Death of Marina Abramović" (Marina Abramovic'in Ölümü ve Yaşamı) adlı teatral performansı irdelenecektir. Bu çalışma kapsamında ele alınabilecek dikkat çekici bir diğer örnek ise Boltanski'nin Tasmanyalı koleksiyoner David Walsh ile 2010 yılında yaptığı bir sözleşme doğrultusunda, giriştiği gerçek bir oyun üzerinden oluşturulan "La Vie de C.B" (C.B.'nin Yaşamı) dır. 2010 yılından sanatçının ölümüne dek 24 saatinin kayda alındığı ve Walsh'ın galerisinde gösterilen kamera kayıtlarından oluşan bu arşivsel eser, konu bağlamında irdelenecek, Boltanski'nin diğer çalışmaları içerisinde mail art niteliğinde gerçekleştirdiği, otobiyografik bir oyun gibi kurguladığı mektuplarına da değinilecektir.

Anahtar Kelimeler: Oyun, Otobiyografi, Çağdaş sanat, Sanat yapıtı, Kurmaca

Abstract

Although the artist acting based on the autobiographical sources in art production will be examined through different concepts such as memory-remembering-forgetting, the main point of this study will be to address the subject through game theory and focus on how the roles in the games change in this process. It is noteworthy that the artist in the field of contemporary art fictionalizes their autobiography as a artwork and transforms it into a work by fictionalizing a situation that has not been realized, experienced, or even belongs to the future, and this constitutes the scope of this study.

An attempt will be made to explain which of these two concepts is the source of the other and how the roles are changed from time to time in the relationship between autobiography and work, by associating the game theory. Accordingly, the focus of the text, as in the selected examples, is that the artist does this freely as if he/she were in a play while reconstructing his/her autobiography together with the work during the formation process of the work, or even directly through a real play. The way the artist, who acts in an area of freedom independent from the reality of daily life, follows by transferring the control to the work itself, being guided by it, and the role of the observer in this play will be examined.

Especially in the world of thought of the 1970s, the elimination of the distinction between autobiography and fiction by some writers paved the way for creations in this direction in the field of art. The artist, who constructs himself/herself like an art work and reconstructs his/her self, within the understanding of art, is both a subject and a work of art. He/she continues his/her production by acting according to the rules of this game, which he/she has established far beyond the accepted templates of daily life.

In this context, the study will be deepened based on three different approaches of Joseph Beuys, Marina Abramović and Christian Boltanski. The study will examine Beuys' fictional autobiographies, the fact that his autobiography constantly changes and is in transformation. Among Abramović's autobiographical performances her theatrical performance "The life and Death of Marina Abramović", which was created by her designing her own funeral and requesting Bob Wilson to perform it when she dies, will also be examined. Another remarkable example that can be considered within the scope of this study is "La Vie de C.B." (The Life of C.B.), which was prepared based on a real game Boltanski entered in line with a contract he made with Tasmanian collector David Walsh in 2010. This archival work, in which 24 hours of artist's life was recorded from 2010 until his death, and which consists of camera recordings shown in Walsh's gallery, will be examined in the context of the subject, and Boltanski's letters, which he realized as an autobiographical play among his other works, will also be mentioned.

Keywords: Play, Autobiography, Contemporary art, Artwork, Fiction

Giriş

Modernizm ve sonrasında sanatta otobiyografik yaklaşımlara rastlanmakla birlikte özellikle çağdaş sanat alanında çalışmalarını bu yönde üreten sanatçılar dikkat çekmektedir. 20. yüzyıldan günümüze pek çok sanatçı otobiyografik imgelerle oluşturdukları yapıtlarında, kimi zaman çocukluk dönemlerine ait yaşam deneyimlerini, travmalarını ya da bir takım nesnelere kullanırken, kimi sanatçılar ise günlük yaşamlarına dair kişisel durumlar ve nesnelere yola çıkmıştır. Yapıtını üretirken geçmişi şimdide yeniden kuran sanatçı için bu süreç pek çok ekleme ve eksiltmelerle doludur. Geçmişe ait olanın şimdide yeniden kurulması bellek ile ilişkilendirildiğinde hatırlama ve aynı zamanda unutmayı da içerirken, gerçeklikle arasında her zaman bir boşluk olduğu ve hatta sanat yapıtının o boşluk içerisinde üretimini tamamladığı bir gerçektir. Bu üretim süreci *bellek*, *bilinç*, *bilinçdışı*'na ait pek çok müdahaleler ile doludur ve ortaya çıkan yapıt geçmiş

olduğu gibi şimdye taşımamın ötesinde bir duyular kitlesidir.

Bu çalışmanın odak noktası bu tür bir yaklaşımdan daha farklı olarak otobiyografilerini sanat aracılığı ile, sanat yapıtı ile birlikte kurgulayan, bunu bir oyun gibi kuran ve hatta doğrudan bir oyun üzerinden otobiyografi ya da otobiyografik yapıt üreten 3 farklı sanatçının yaklaşımı ile konuyu irdedelemek olacaktır.

Sanat ile oyun arasındaki benzerlikler geçmişten günümüze pek çok düşünür ve yazar tarafından ele alınmıştır. Friedrich Schiller'in de tanımladığı gibi ne sırf madde ne de sırf zihin olan insan için oyun ve yaratma bir dürtüdür. Gündelik yaşamdan bağımsız, düşünsel ya da fiziksel anlamda kendine ait bir alanda, kendine ait kural ve amaçlarla gerçekleşen oyun bu açılarından özellikle de sanat yapıtının üretim süreci ile önemli benzerlikler ortaya koyar. İkisi de gündelik yaşamın gerçekliğinden ve amaçlarından bağımsız, kendi başına varlığı ile kendi amaç ve kurallarına sahiptir. Sanat bir oyundur demek çok keskin ve hatta bazı yönlerden tamamen doğru olmayacaktır ancak oyun ile yakın bir benzerlik içindedir. Öte yandan bu çalışmadaki örnekler düşünüldüğünde, sanat yapıtı- oyun ilişkisinde kimi zaman sanat yapıtının bir oyuna kimi zamansa oyunun bir sanat yapıtına dönüşmesi dikkat çekmektedir.

Sanat ve oyun ilişkisini ele alan Schiller “insan, nihayetinde bir kerede söyleyiverelim, kelimenin tam anlamıyla nerede insansa, yalnızca orada oynar ve yalnızca oynadığı yerde tam insandır” der (Schiller, 2020: 72). Gündelik yaşamın gerçekliğinden ve baskısından kurtulan insan hayal gücü, bellek, bilinç, bilinçdışının müdahaleleri ve öte yandan yapıtın ya da oyunun kendine ait kurallarından hareketle bu özgürlük alanı içerisinde üretimini gerçekleştirir.

Bir özgürlük alanı sunmakla birlikte, esasında bu sınırsız bir özgürlük değildir. Oyun gibi yapıtın üretim süreci de karmaşık pek çok kuralı içerir ve bu kurallar ilerleyen süreçte defalarca bozulup yerlerine yenileri inşa edilebilir. Yapıt ya da oyun varlığı ile sanatçı/oyuncuyu kendi içerisine çekip yönlendirir. “Oyunun kendi dinamikleri ve oynayanların bilinçlerinden bağımsız hedefleri vardır. O, bir özne karşısında duran bir nesne olmayıp, bizim içerisine girdiğimiz bir varlığın, kendisini tanımlayan hareketidir” (Palmer, 2003: 226).

Süreç sanatçının yaratıcılığı doğrultusunda zihin ve tin'in birlikteliği ile ilerler. Huizinga'nın belirttiği gibi

Oyunda, yaşamın doğrudan gereksinimlerini aşan ve eyleme anlam katan bağımsız bir unsur “oynamaktadır”. Her oyun bir anlam taşır. Eğer oyuna bir öz yükleyen bu faal ilkeye zihin dersek aşırıya kaçmış oluruz; eğer ona içgüdü dersek hiçbirşey söylememiş oluruz. Hangi açıdan ele alınırsa alınsın, oyunun bu “kasıtlı”karakteri, bizatihi özünün içinde yer alan maddi olmayan bir unsurun varlığını açık etmektedir. (Huizinga, 2006: 17)

Oyun kuramının sanat ile olan benzerlikleri, sanatçının gerçekliği taklit etmek gibi bir zorunluluğu olmadığı çoktan kabul görmüş ise de özgür olan sanatçının bu alanda otobiyografisini de tıpkı sanat yapıtı gibi kurgulayabilmesinin kabulü, otobiyografi ve kurmaca arasındaki ayrımın ortadan kalkması o kadar kolay olmamıştır. 20. yüzyılın en çarpıcı sanatçılarından başında gelen Joseph Beuys'un yarattığı mit ve kurmaca otobiyografileri düşünüldüğünde kimi çevrelerce sanatçının neredeyse bir yalancı durumuna düşürüldüğü hatırlanmalıdır.

Joseph Beuys: Otobiyografi ve Kurmaca

Beuys'un Kırım'daki uçak kazası ile ilgili anlatımının farklılıklar içermesi ve sonrasında yapılan araştırmalarda tarihlerdeki ve anlatılanlardaki tutarsızlık kimi çevrelerce büyük bir kızgınlık yaratmıştır. Ancak yarattığı bu mit dışında sanatçının otobiyografik yapıtları da gündelik yaşamın gerçekliğinden oldukça farklı bir yoldan ilerlemiştir.

Bu çalışmanın da içeriği doğrultusunda Beuys'a bakılacak olursa otobiyografik yapıtlarında

çocukluğuna ait izleri görmek mümkün olacaktır. Yaşamının bir döneminde yaptığı çiftlik ve ahır sergileri, Kleve'deki çocukluk anılarına dayanan “Tram Stop” (Tramvay Durağı) örnek verilebilir. Ancak otobiyografik yapıtları içinde en dikkat çeken “Life Course/Work Course” (Hayat Güzergâhı /Yapıt Güzergâhı)’dır.

Beuys’un otobiyografisi ile ilgili tavrı hep bir değişim, dönüşüm, ekleme, çıkarma yöntemleri ile devam etmiştir. Örneğin Krefeld’de doğmuş olmasına rağmen doğum yerini Kleve olarak söyleyen sanatçı: “Hep Kleve diyorum, çünkü Krefeld’de doğmam tümüyle rastlantısalı” (Mesch, 2021: 52) demektedir. Kimi çevreler için bu bir yalan olarak nitelendirilse de oyun kuramına paralel bir oluşun içinde hareket eden sanatçı için bu son derece normaldir. Çünkü oyunun tıpkı sanat yapıtında olduğu gibi gündelik yaşamın gerçeklerinden bağımsız “kendinde” bir yapısı vardır. Oyuna dahil olan kişi de oyunun kurallarına ve yönlendirmelerine uygun hareket eder. Sanatçının performansları da düşünüldüğünde bu çok net görülmektedir. Bütün bir yaşamı ve yapıtları da bu oyunun ya da bütün bir yapıtın içerisindeki parçalardır. Beuys çalışmaları ile birlikte kendisini ve yaşamını da kurgular. Bu anlamda sanatçının kendisi; hem sanatçı hem de sanat yapıtıdır. Dolayısı ile otobiyografinin de kurmacalaşması son derece normal kabul edilmelidir.

Beuys bundan 1964’te Aachen’da düzenlenen Yeni Sanat Festivali’nde bir kitapçık olarak dağıtılan özgeçmiş tarzındaki “Hayat Güzergâhı” belgesinde de faydalanmıştır. Beuys’un “hakikate yakın olan” a ya da kurmacaya dönüşü, belki de kendi hayatının kaderi olan gerçeklerini müzakere edebilmesinin bir yoluydu. Aynı zamanda, bir janr olarak sanatçı biyografisine dair basmakalıp fikirlere meydan okuyordu. (Mesch, 2021: 52)

Pamela Kort, Beuys’un bunu “çok gerilere, çocukluğunun serbest alanına bakarak yaptığını” öne sürerken; “orada, tarihin değiştirilemez süreçlerinin yarattığı kısıtlamalardan kurtulmuş, sakince etrafta eşelenebileceği, vaatkâr, göz alabildiğine açık bir yer buldu” (Mesch, 2021: 53) şeklinde yorumlar. “Hayat Güzergâhı/Yapıt Güzergâhı” belgesinde bu tavır açıkça görünür. Bu otobiyografik belgede sanatçı her bir yılı bir sergi ile ifader. Doğum tarihi olan 1921: Kleve’de plasterle kapatılmış bir yaranın sergilenmesi şeklinde başlar, 1922: Kleve yakınlarındaki Molkerei İneklerinin sergisi, 1923: Bıyıklı Fincan Sergisi... şeklinde devam eder.

20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren otobiyografinin gerçeklikle ilişkisine dair metinler yazılmaya başlanmış ve sanat dünyasında da kimi sanatçılar bu tür bir sorgulamanın içerisine girmiştir. Özellikle 1970’ler ve sonrasında Beuys ve benzeri tavidaki diğer sanatçıların otobiyografiye bu yöndeki yaklaşımları bir rastlantı değildir.

1970’lerde Roland Barthes, Georges Perec ve Serge Doubrovsky kurmacayla otobiyografi arasındaki ayrımı yürürlükten kaldırmıştı; sonraki on yıl içinde Sophie Calle ve Cindy Sherman gibi sanatçılar tarafından benimsenip sürdürülecek bir projeydi bu. Dolayısıyla, Beuys’un otobiyografik yapıtı –onu dürüst olmamakla itham etmiş olan muhafazakâr eleştirmenlerin söylediklerinin aksine–, Beuys’un da görsel sanatlarda yer edinmesine katkıda bulunduğu etkili bir kültürel gelişme olarak, 1960’larda ve sonrasında biyografinin radikalleşmesi bağlamında değerlendirilebilir. (Mesch, 2021: 54)

Beuys’un performansları, tüm sanat anlayışı içerisinde ortaya koydukları ve kurmaca otobiyografileri tamamen oyun kuramı ile örtüşmektedir. 1970’lerde metinlerde ortaya koyulan kurmaca ve otobiyografi arasındaki ayrımın ortadan kaldırılması ile Beuys’un bu yöndeki tavrı pek çok sanatçının da önünü açmıştır.

Marina Abramović : Otobiyografik Performans ve Oyun

1970’lerden itibaren Beuys’un etkisinin hissedildiği en önemli sanatçılardan biri de Marina Abramović’dir. 14 yaşında ilk kez resim dersi aldığı sırada resim öğretmeninin tuvalin bir parçasını keserek, yakarak, kum ve tutkalı üzerine dökerek yaptığı müdahalelerden uzun bir süre sonra bu yapının bozulması ve başlangıçtan geriye bir şey kalmaması o yaştaki Abramović’i çok

etkiler (Abramović, 2020: 47). Sanatçı, “sonradan, bu deneyimin neden bu kadar önemli olduğunu anladım. Bana sürecin sonuçtan daha önemli olduğunu öğretti, tıpkı performansın benim için hedeften daha önemli oluşu gibi. Bir şeyi oluşturma sürecini ve onun bozuluş sürecini gördüm. Devamlılığı ya da kalıcılığı yoktu. Saf süreci” (Abramović, 2020: 47) diye belirtir.

Abramović’in performans ile ilgili tanımladığı bu durum yani sürecin önemi, devamlılığının ya da kalıcılığının olmaması yine oyun kuramı ile oldukça yakındır. Sanatçının oyun ile performans arasındaki güçlü benzerliği ortaya koyan cümleleri şöyledir: “Vegas’taki penceresiz ve saatsiz kumarhanelere bayıldım. Rulet çarkının ya da slot makinelerinin başında zamana dair tüm algılar yok oluyordu ya da en azından başka bir şeye dönüşüyordu tıpkı bizim performanslarımızın herhangi birinde olduğu gibi” (Abramović, 2020: 133). Sanatçı her performansında bu anlamda bir oyun kurarken çoğu kez izleyici de katılımcıya dönüşerek bu oyuna dahil olur.

Oyun izleyiciyi de kendi içine alıp yönlendirir. Bu konuda oyunla birebir örtüşen performanslarından biri “Ritim 0” dır. Performans süresince izleyiciler bir oyuna katılır gibi gündelik yaşamlarının gerçekliğinden çıkarak, performansa dahil olurken, kendilerini başka bir oluşun içerisindeki duruma bırakır. Pek çok kişi, pasif durumdaki sanatçıya rahatsız edici hatta yaralayıcı müdahalelerde bulunmuşlardır. Adeta kendilerini oyunun kurallarına ve oluşuna bırakan bu kişilerin çoğu ertesi gün galeriyi arayarak yaptıkları pek çok şey için özür dilemişlerdir. Sanatçı bu durumu, “son derece üzgün olduklarını söylediler; oradayken kendilerine ne olduğunu gerçekten anlayamıyorlardı- kanlarına neyin girdiğini bilmiyorlardı” sözleriyle belirtmiştir (Abramović, 2020: 92). Genel olarak performanslardaki durum için; “Her birimizin birlikte yaşadığı o şey, başbaşa yaşadığınız o kendi küçük özel benliğiniz- performans alanına adımınızı atar atmaz, daha üstün bir benliğe bürünür ve artık kendiniz olmaktan çıkarsınız. Siz artık tanıdığınız siz değilsinizdir. Başka bir şeydir bu” demektedir (Abramović, 2020: 81). Bu anlayış Beuys’un performansları için de geçerlidir kuşkusuz.

Buradaki durum tam da oyundaki durumla birebir örtüşür. Kendi başına bir varlığa sahip olan performans hem sanatçıyı hem de izleyiciyi kendi içerisine çekerek yönlendirir. Abramović’in pek çok performansı izleyicinin de katılımı ile gerçekleşir. Sanatçı bu konuda da “Performansın özü, yapılan işi sanatçı ile seyircinin birlikte yapmasıdır” der (Abramović, 2020: 93). Bir anlamda izleyici ve sanatçının birlikte oynadığı bir oyuna benzer.

Bu açıdan performans bir resim ya da heykelin üretim sürecinden bir adım daha yakındır oyuna. Örneğin performansın oyunda da olduğu gibi bir başlangıcı ve bitişi vardır. Belirli bir süre içinde gerçekleşir ve biterken, bu süreçte izleyici de birebir performansa katılabilir. Diğer sanat yapıtları ise tamamlandıktan sonra varlıklarını sürdürmeye devam ederler. Esasında yapıtın kendisinden ziyade üretim sürecidir oyunla benzerlik içerisinde olan. Performans bir kayıt olarak kalacak olsa da, başka bir zamanda ve mekânda tekrarlandığında yine aynı kurallarla da olsa bir öncekinin birebir aynısı olamayacaktır. Süreç açısından bir resmin aynısını ikinci kez yapmaya çalışmak da benzer bir durumdur. Bu da yine oyunun kendisi ile paralellik gösterir.

Abramović’in cesurca sergilediği pek çok performansı otobiyografik göndermelerle doludur. Kendi biyografisini kaleme aldığı “Walk Through Walls” (Duvarlardan Geçmek) adlı otobiyografik kitabında da bundan söz eder. “Timeless Point of View” (Zamansız Bakış Açısı), “Freeing the Voice” (Sesi Serbest Bırakmak), “The Hero”(Kahraman) gibi performansları, “The Biography” (Biyografi), “The Biography Remix” (Biyografi Remiks) adlı tiyatro oyunu, “The Kitchen” (Mutfak) adlı video ve fotoğraf serisi doğrudan akla gelenlerdir.

Ancak bu çalışma bağlamında bakılacak olursa, planladığı en önemli otobiyografik performans kendi cenazesi üzerinedir. Öldüğünde gerçekleşmesini istediği ve çok önemsendiği bu performans için avukatını arar.: “The three Marinas” (Üç Marina) fikri ilk kez aklıma geldi. Avukatıma, en uzun süre yaşadığım üç yerde: Belgrad, Amsterdam ve New York’ta üç mezarlığımın olmasını istediğimi söyledim. Bedenim bu üç mezarlıktan birinde yatmalıydı ama kimse hangisi olduğunu

bilmemeliydi” (Abramović, 2020: 329) derken bunu katılımcılar için de bir oyun gibi kurgular. Sanatçı “Biyografi” ve “Biyografi Remiks”de beş farklı yönetmen için beş farklı biçimde hayatını sahnelemiştir. “şimdi artık altmışlı yaşlarımın başında, sadece hayat hikayemi anlatmakla kalmayıp ölüm ve cenaze törenimin hikayesinden de bahsedecek büyük bir iş yapmak isiyorum” (Abramović, 2020: 400) der ve bunu Bob Wilson ile konuşarak bu performansını yönetmesini ister. Sonrasında Wilson ile sanatçının hayatı ve ölümü üzerine otobiyografik bir performans tasarlarlar. “The Life and Death of Marina Abramović” (Marina Abramović’in Yaşamı ve Ölümü) baştan sona sanatçının otobiyografisi üzerinedir. Oyun sanatçının ölümü ile başlar, çocukluğu ve yaşamı ile devam eder ve yine ölümü ile sonlanır. Kendisinin de yer aldığı performansta Anthoni Hegart (şimdiki adı ile Anohni) onun için bir şarkı yazıp seslendirir ve Willem Defou ise anlatıcı rolünü üstlenir. Performans dünyanın dört bir yanında başarıyla gerçekleştirilir. Sanatçı “üç Marina fikrimden daha önce söz etmişim ama bu benim ölümünden sonrası içindi. Oysa şimdi, henüz hayattayken de kendimi üç Marina olarak düşünüyorum” (Abramović, 2020: 405) demektedir.



Görüntü 1: *Marina Abramović’in Yaşamı ve Ölümü*, Robert Wilson ve Marina Abramović tarafından 9 Temmuz 2011’de Uluslararası Manchester Festivali’nde prömiyeri yapılmıştır. The Lowry, Manchester, UK.

Bu teatral performans için Abramović çocukluğu, ailesi ve hayatı ile ilgili her detayı Wilson’a anlatmış ve sonrasında otobiyografisinin kurgusunda kendisini ona teslim etmiştir. Bu süreç aynı zamanda sanatçının kendini tanımasına da olanak sağlamıştır. Performansta hem çocuk hem de annesi haline gelen sanatçının otobiyografisi şiirsel bir şekilde yeniden kurgulanırken izleyici de kurmaca ile otobiyografi arasındaki ayrımın ortadan kalkmasına şahitlik etmektedir. Bir anlamda Abramović’in biyografisi oyuna dahil olan herkes tarafından yeniden kurulmuştur. Oyun bütün oyuncularını kendi içerisine çekerek, kendine ait ruhu ve varlığı ile yönlendirebilecek bir yapıya sahiptir.

Christian Boltanski : Oyun ve Otobiyografik Yapıt

Otobiyografi, gerçek, kurmaca, oyun, sanat yapıtı ilişkisi bağlamında en çarpıcı ve sıradışı örneklerden biri de Tasmanyalı bir koleksiyoner tarafından Christian Boltanski’ye sipariş edilen “La Vie de C.B.” (C.B.’nin yaşamı) dir.

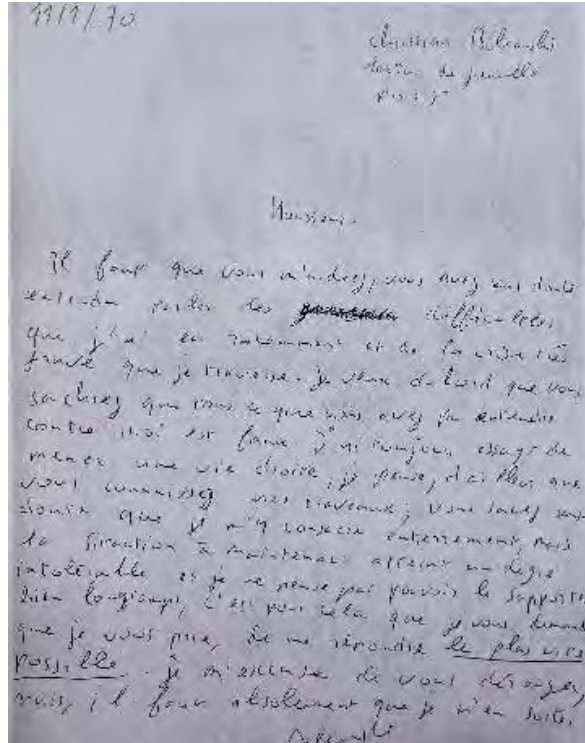
İşin içeriği, Boltanski’nin yaşamının son yıllarına dair Tasmanyalı bir koleksiyoner olan David Walsh ile girdiği bir çeşit oyun üzerinden 24 saatinin kayda alındığı kamera kayıtlarıdır. Sanatçının 24 saati kameralarla izlenecek ve koleksiyonere ait Tasmanyadaki mağara galerisinde yayınlanacak, Eski ve Yeni Sanat Müzesi’nde (MONA) arşivlenecektir. Bu iş karşılığı ödenecek miktar anlaşma gereği maaşa bölünecektir. Asıl iddia sanatçı 8 yıldan önce ölürse bu oyunu kaybedecek, Walsh bu anlaşmadan kârlı çıkacaktır. 2010 yılında yaptıkları anlaşmaya göre sanatçı

8 yıldan uzun yaşarsa bu oyunda kazanan olacaktır. Öte yandan adından da anlaşıldığı gibi “La Vie de C.B.” (C.B.’nin Yaşamı) ile David Walsh büyük bir ihtimalle Boltanski’nin ölüm anını da içerecek kayıtlara sahip olacak ve böylece gerçekliğe en yakın olan haliyle bunu izleyebilecek, sanatçının yaşamının son yıllarını birebir kayıt edip arşivleyebilecektir. Ödenecek miktar anlaşma gereği aylık maaşa bölüneceğinden Walsh’ın kazanması, bu işten kârlı çıkması için Boltanski’nin 2018’de ölmesi gerekiyordu. Fakat bu kumarda kazanan Boltanski oldu ve 2021 yılında hayata veda etti. Olması gereken süreden 3 yıl fazla yaşamıştır (Darrieussecq, 2021).

Bu oyunda zamana dair girilen bahsin ötesinde her açıdan kazanan Boltanski olmuştur. Bu kayıtlar 24 saatlik kamera kaydı dahi olsa bu gerçekliğin birebir aktarımı değil, oyunun içinde tekrar bir oyun kuran sanatçının o süreçteki görüntüleri olacaktır. Elbette sanatçının da kurgulayamayacağı ya da müdahale edemeyeceği tek an ölüm anı olabilir ki Walsh da büyük olasılıkla bunu arşivleyebileceğini düşünmekteydi, ancak Boltanski hayata Paris’teki Cochin Hastane’sinde veda etti. Bu nedenle ölüm anı da kamera kayıtlarına geçemedi.

Burada ilginç olan otobiyografik bir oyun/yapıt kurulması değil, doğrudan bir oyun üzerine, onun içerisinde otobiyografik kayıtlar oluşturulmasıdır. Sürekli izlendiğini ve bir oyunun içinde olduğunu bilen sanatçı bunun farkında olarak bir takım kurallar geliştirecektir kuşkusuz. Sanatçının 24 saatini kaydeden bir video bile olsa sonuç olarak otobiyografik açıdan da gerçeklikle arasında yine bir “benzemezlik” olacaktır.

Boltanski’nin sanatında özellikle de otobiyografik yapıtlarında kurmacanın ve bunun oyun ile ilişkisi önemlidir. Örneğin 1969-1974 yılları arasında mail art niteliğinde mektuplar yazar ve çok sayıda insana bunları gönderir. 1970 de çocuksu ve neredeyse okunaksız bir yazıyla yazdığı bir mektupta kendini dürüstçe çalışmalarına adanmış olduğunu ancak şuan dayanılmaz ve zor bir durumda olduğu için ona yardım etmek zorunda olduklarını ve olabildiğince çabuk cevap vermelerini ister (Gumpert, 1994: 9).



Görüntü 2. Boltanski, *Bana Yardım Etmelisin..*, Posta sanatı, 1970

Bu kısa, rahatsız edici mektubu alanlar için akla gelecek ilk soru bu bir aldatmaca mı yoksa son derece ciddi midir? Alıcıların bazıları o zaman bazı sergilerden Boltanski'yi duymuş olabilir. Ama diğerleri tamamen habersizdir. Durum ne olursa olsun, görünüşe göre birkaçı cesaret verici mektuplar yazacak kadar endişelenmiştir. Ona gerçekten yardım etmek isteyen beş kişiden yanıt aldığı belirten Boltanski bunu yapma nedeni olarak depresif olmasını, eğer sanatçı olmasaydı sadece tek bir mektup yazıp camdan atlayabileceğini belirtmiştir (Gumpert, 1994: 10). Bir anlamda aynı mektubu 60 kez aynı şekilde yazarak tekrar etmesi, bu oyunda sanatçı için bir çeşit iyileşme yöntemidir. Bu durumu “ressam olduğum için altmış tane, yani aynısını altmış defa yazdım ve kendi kendime dedim ki: Ne güzel bir eser, sanat ve hayat ilişkisine ne güzel bir yansıma” (Gumpert, 1994: 10) şeklinde ifade eder. Boltanski için yaşamsal öykü-hayat-sanat-gerçek-kurmaca hepsi iç içedir.

Sonuç

Özellikle çağdaş sanat alanında, sanat yapıtının otobiyografi ile ilişkisinde pek çok örneğe bakıldığında otobiyografik bir hikaye, çocukluğa ait yaşanmış bir durum ya da duygunun yapıtın üretimine kaynaklık ettiği görülmekle birlikte, üretim sürecinde belleğin müdahaleleri ile şimdide kurulan yapıtın da otobiyografiyi yeniden inşa ettiğini, hatta belki de kendini daha iyi tanıyabilmek adına sanatçının böyle bir arayışa yöneldiğini söylemek mümkündür. Bu üretim sürecinde rollerin karşılıklı yer değiştirmesi, sanatçıyı da varlığı ile kendi içerisine alıp yönlendirmesi, gündelik yaşamın gerçekliğinden ve amaçlarından ayrı bir oluşa sahip olması, fiziksel ve ruhsal olarak ayrı bir alanda gerçekleşmesi gibi pek çok açıdan yapıtın üretim süreci oyun kuramı ile paralellik gösterir. Sanatın oyun ile benzerliği uzun yıllardır üzerine konuşulan ve yazılan bir konudur. Çalışmada bu benzerliği tekrar etmenin ötesinde, seçilen örneklerle yapıt, oyun ve otobiyografinin iç içe geçtiği noktalara dikkat çekilmeye çalışılmıştır.

Otobiyografinin gündelik yaşamın gerçekliğinden bağımsız olarak, değişmez katı kurallardan ayrı bir şekilde sanatçılar tarafından ele alınması 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren kendini göstermeye başlamıştır. Özellikle 1970'lerden itibaren düşünce dünyasında otobiyografi ve kurmaca ilişkisinde özgürlüğün ilan edilmesi, aradaki keskin sınırların kalkması sanatçılara da bu özgürlüğü kullanma hakkını teslim etmiştir. Giderek sınırları daha da genişleyen bu özgürlük alanında pek çok sanatçı otobiyografilerini ve benliklerini kurgularken büyük bir oyunun içerisindeymişçesine hareket etmiş ve kendilerini de bir sanat yapıtı gibi kurgulamışlardır. Bakıldığında üretilen her yapıt aslında o büyük oyunun içerisinde onun bir parçası olarak gerçekleşir.

Bu içerik doğrultusunda oyun ile doğrudan ilişki içerisinde olan, oyun gibi kurgulanan ve hatta doğrudan otobiyografik bir oyun üzerinden hareketle ortaya çıkan çalışmalar seçilmiştir. Joseph Beuys, Marina Abramovic ve Christian Boltanski'nin bu çalışmalarda ve genel olarak sanat anlayışlarında oyunla kurdukları ilişki irdelenmiştir. Bu üç sanatçı ve onların ürettikleri örneklerde en belirgin ortak nokta alımlayıcıyı da bu oyuna dahil etmeleridir. Kimi zaman sadece zihinsel bir katılım söz konusu iken Abramovic'in performanslarında da olduğu gibi fiziksel olarak da bir katılım söz konusu olabilmektedir. Her oyunda olduğu gibi kendinde bir amaçla hareket ederken, alımlayıcıyı da kendi içerisine çeken bu oyun; sorular sorduran, şüpheye düşüren hatta bazen tedirgin eden bir yapıya sahip olabilmektedir.

Joseph Beuys bu doğrultuda pek çok sanatçının da önünü açan çok önemli bir isimdir. Örneğin Marina Abramovic'in performanslarında Beuys'un etkisini görmek mümkündür. Bu çalışmada da örneklendirilen ve Beuys'un otobiyografik bir çalışması olan “Hayat Güzergâhı/Yapıt Güzergâhı” belgesinde her tarihi bir olayla göstermesi, Abramovic'in “Marina Abramovic'in Yaşamı ve Ölümü” Performansı ile karşılaştırıldığında oldukça benzer bir tavır farkedilir. Öte yandan değişim ve dönüşüme açık olması da yine benzer yaklaşımı ortaya koymaktadır. Beuys bu çalışmada

adı geçmeyen pek çok sanatçı için, hatta bugünün sanatı ve sanatçıları için de oldukça etkili olmuştur. Burada konu gereği otobiyografi- yapıt- oyun ilişkisi üzerinden ele alınan sanatçının tüm sanat yaşamı düşünüldüğünde içinde hareket ettiği oyun alanında ürettiği çalışmaların çok yönlü, düşünsel ve simgesel açıdan çok katmanlı olduğu açıktır.

Bu çalışma kapsamında örneklendirilen bir diğer sanatçı Christian Boltanski'nin tavrı ise biraz daha farklıdır. 1970'li yıllarda kendisi ile ilgili kurmaca bir hikaye yazarak faklı insanlara gönderdiği mektuplarla bir çeşit oyuna girişmiş ve kişileri de buna dahil etmiştir. Ancak yaşamının son yıllarında Boltanski bu tür bir yaklaşımı daha da ileri bir noktaya taşımış, doğrudan bir oyundan hareketle yapıtın oluşum sürecinde yer almıştır. "C.B.'nin Yaşamı" nda oyun otobiyografik bir yapıta kaynaklık etmiştir. Bu çalışmadaki diğer sanatçıların da çalışmalarında olduğu gibi burada da sanat- hayat- oyun- gerçek-kurmaca iç içedir. Bunlar arasındaki roller sürekli değişir, kimi zaman oyun sanat yapıtı, sanat yapıtı oyun haline gelirken, sanatçının kendini tanıma ve tanımlamasına yönelik bir süreci içerir.

Kaynakça

- Abramović, M. (2020). *Duvarlardan Geçmek*. (D. Altındış Balcı Çev.). Everest Yayınları.
- Darrieussecq, M. (2021). 'At Once Funny and Melancholic': Remembering Christian Boltanski (1944–2021), L. Darblay. (Fransızcadan İngilizceye Çev.). <https://artreview.com/at-once-funny-and-melancholic-remembering-christian-boltanski-1944-2021/> (14.6.2022 tarihinde erişildi)
- Gumpert, L. (1994). *Christian Boltanski*. (F.Cowper Fransızcadan İngilizceye Çev.). Flammarion Yayınevi.
- Huizinga, J. (2006). *Homo Ludens -oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*. (M.A. Kılıçbay, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Mesch, C. (2021). *Joseph Beuys*. (E. Ayvaz Çev.). Arter Yayınları.
- Palmer, R. (2003). *Hermenötik*. (İ Görener Çev.). Anka Yayınları.
- Schiller, F. (2020). *İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine*. (G. Aytac Çev.). Fol Kitap.

Görüntü Kaynakçası

- Görüntü 1: Wilson, R. (Yönetmen). (2011, 9 Temmuz). *Marina Abramović'in Yaşamı ve Ölümü*. Robert Wilson, Marina Abramović. The Lowry, Manchester. <https://robertwilson.com/life-and-death-of-marina-abramovic> (14.06.2022 tarihinde erişildi.)
- Görüntü 2: Boltanski, C. *Bana Yardım Etmelisin*. (1970). Posta Sanatı. Gumpert, L. (1994). *Christian Boltanski*. (F. Cowper Fransızcadan İngilizceye Çev.). Flammarion Yayınevi.

Modern Postmodern İlişkisi Bağlamında Biyomorfik Heykel

Biomorphic Sculpture in the Context of the Modern-Postmodern Relation

Arş. Gör. Dr. Sümeyra İLHAN

Kastamonu Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Resim Bölümü

Özet

Sanatın tarihsel sürecinde doğa, çok yönlü ve zengin yapısı ile sanatçılara kaynak oluşturmuştur. Doğanın işleyen dinamik yapısı içinde doğal ve organik canlı form potansiyeli, sanatçıların yaratımlarını destekleyen itici bir güç olarak varlık göstermiştir. Doğada canlı ve doğal formların serbest bir yorum, soyutlama ve bilinçdışı unsurlarla birlikte sanata uyarlanması, sanatta Biyomorfizm kavramı ile karşılığını bulmuştur. Biyomorfizm; heykel, resim, mimari başta olmak üzere sanatın pek çok dalında sanatçıların başvurduğu önemli bir ifade biçimi olmuştur. Sanatçılar, canlı ve doğal formları özgün bir yorum ve farklı anlamsal boyutlar ile sanatın merkezine taşımıştır. Biyomorfizmin sanat tarihinde yoğun bir uygulama alanı bulduğu dönem Modernizmdir. Modernizmin biçimci yapısı içinde özellikle kendisine uygulama imkanı bulan Biyomorfizme dayalı sanatsal eğilimler, Soyut Sanat, Sürrealizm akımlarında ve özellikle heykel alanında da öne çıkmıştır. Modernizm anlayışı içinde temsilden öte biçim arayışları, biyomorfik formların varlığını desteklemiştir. Doğadan yola çıkarak ona ait canlı formları kendilerine konu edinen sanatçılar, doğayı görünen gerçeklikten öte bir boyuta taşımıştır. Temsilden uzak bu biçim çözümlerinin Soyut Sanat, Sürrealizm sanat akımlarında yoğun bir kullanım alanı bulması Biyomorfizmin, Modernizme özgü bir uygulama biçimi olarak kabul edilmesinin önünü açmıştır. Heykel alanında Postmodern sanat pratikleri değerlendirildiğinde Biyomorfizmin yalnızca Modernizm içinde değil Postmodern sanat uygulamaları kapsamında da sıklıkla başvurulan formlar bütünü ve uygulama biçimi olduğu ortaya çıkmaktadır. Biyomorfizmin Postmodernizmde varlığının, kapsamının ve uygulama örneklerinin ortaya koyulması ile Biyomorfizmin yalnızca Modernizmde değil Postmodern sanat anlayışında da önemli bir anlatım dili olduğunu ortaya koymak ve bu yönde literatüre katkı sağlamak, araştırmanın amacını oluşturmaktadır. Bu amaçla gerçekleştirilen çalışmada, doküman incelemesi ve literatür taraması yöntemi kullanılmıştır. Doğaya ait formlar üzerinden serbest bir çağrışım ve biçim çözümleri yalnızca Modernizme özgü bir ifade biçimi olmaktan öte Postmodern sanatın da önemli bir ifade biçimi olarak varlık göstermektedir. Postmodern uygulamalar kapsamında Biyomorfizm, nesnenin ve sanat malzemelerinin doğa temelinde form kazanması ve çeşitli anlam ilişkilerinin kurulması ile sağlanmaktadır. Heykel alanında Biyomorfizm üzerinden gerçekleştirilen yaratıcı sanatsal üretimler, doğanın sanatta güncel varlığını ortaya koymaktadır. Biyomorfizmin modernizmde kullanımı, biçimci bir anlayışa temellendirilmiş iken Postmodern sanatta Biyomorfizm, kavramsal bir alt metni barındırmaktadır. Doğanın Postmodern sanattaki formu, ilerlemenin dijitalleşmenin ve makine üretiminin desteği ve sanatçının doğayı algılama biçimi ile oluşum kazanmıştır. Biyomorfizmin Modern uygulamaları Henry Moore, Barbara Hepworth, Jean Arp, Constantin Brancusi gibi önemli sanatçılar tarafından gerçekleştirilirken, Postmodern sanata özgü Biyomorfizm örnekleri; Lynda Benglis, Anish Kapoor, Louise Bourgeois, Tara Donovan tarafından ortaya koyulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Biyomorfizm, Modernizm, Soyut Sanat, Sürrealizm, Postmodernizm, Heykel

Abstract

In the historical process of art nature, that is sophisticated and rich structure, has been a source for artist. The potential of natural and organic living forms within the active dynamic structure of nature has existed as a driving force supporting the creations of artists. Adaptation of living and natural forms in nature to art with a free interpretation, abstraction and unconscious elements has found its counterpart in the concept of Biomorphism in art. Biomorphism has been an important form of expression used by artists in many fields of art, being in the first place in sculpture, painting and architecture. Artists have brought living and natural forms to the center of art with a unique interpretation and different semantic aspects. The period in which Biomorphism finds an intense application area in the history of art is Modernism. In the formalist structure of Modernism, artistic tendencies based on Biomorphism, which found the opportunity to be effectuation especially to itself, became prominent in the field of sculpture, Abstract Art and Surrealism movements. In the sense of Modernism, the search for form beyond representation supported the existence of biomorphic forms. The artists, who took the living forms of nature as their subject, carried nature to an aspect beyond the apparent reality. The intense use of these unrepresentative form analyzes in Abstract Art and Surrealism art movements paved the way for Biomorphism to be accepted as an application specific to Modernism. When Postmodern art practices in the field of sculpture are evaluated, it is revealed that Biomorphism is a form and application form that is frequently used not only in Modernism but also within the scope of Postmodern art practices. The aim of the research is to reveal the existence, scope and application examples of Biomorphism in Postmodernism and to reveal that Biomorphism is an important language of expression not only in Modernism but also in the sense of Postmodern art, and to contribute to the literature in this direction. In the study substantiated for this purpose, the method of document review and literature research was used. A free association and form analyzes through natural forms exist not only as a form of expression exclusive to Modernism, but also as an important form of expression in Postmodern Art. Within the context of Postmodern practices, Biomorphism is provided by the formation of the object and art materials on the based upon nature and the relating of multifarious content relations. Creative artistic productions performed through Biomorphism in the field of sculpture reveal the current existence of nature in art. While the use of Biomorphism in Modernism is based on a formalist sense, Biomorphism in Postmodern Art contains a conceptual undermeaning. The form of nature in Postmodern art has been formed with the support of progress, digitalization and machine production, and the way the artist perceives nature. While modern applications of Biomorphism are carried out by important artists such as Henry Moore, Barbara Hepworth, Jean Arp, Constantin Brancusi, examples of postmodern biomorphism art; presented by Lynda Benglis, Anish Kapoor, Louise Bourgeois, Tara Donovan.

Keywords: Biomorphism, Modernism, Abstract Art, Surrealism, Postmodernism, Sculpture

Giriş

Sanatın çok zengin tematik yapısı içinde, sanatçının en çok başvurduğu konulardan biri doğa olmuştur. Devingen ve zengin form potansiyeli ile doğa, sanatçıya kaynak oluşturmuştur. Doğanın temsilinden yorumuna uzanan geniş bir uygulama alanı, sanatçının tarihsel dokümanlarını oluşturmuştur. Doğanın sanatta ele alınma yöntem ve teknikleri, dönemin sanat anlayışı ve sanatçının tavrına bağlı olarak çeşitlilik göstermiştir. Romantizm öncesinde, figürü ve kompozisyonu tamamlayan ikincil bir unsur olarak görselleştirilen doğa, özellikle Romantizm ile birlikte sanatın temel konusu haline gelmiştir. Doğanın temsilini içeren romantik uygulamalar, Modernizm ile birlikte yerini biçimci bir çözümlene anlayışına bırakmıştır.

Modernizm ile gelişen biçimci anlayış, doğal ve canlı formların sanata dahil edilmesinin önünü açmıştır. Sanatçının doğanın doğal canlı form potansiyelinden faydalanarak, özgün bir yorum ve duyarlılıkla doğayı görsel alana taşıması, sanatta Biyomorfizm kavramı ile karşılığını bulmuştur.

“Bio” ve “morf” köklerinden oluşan Biyomorfizm Yunancadan gelmektedir. “Bio” kökü hayat anlamına karşılık gelirken “morf” kökü de biçim anlamına gelmektedir. 1936 yılında ilk defa Amerikalı sanat tarihçisi Alfred J. Barr tarafından kullanılan Biyomorfizm; soyut, doğal, serbest formları barındırmaktadır. Biyomorfizmin tarihsel izleri Sürrealizm, Art Nouveauda kendisini göstermiştir. Biyomorfizm, Art Nouveauda dekoratif ve işlevsel formlar ile görsel alana taşınmıştır. Biyomorfizmin Sürrealizmde varlığı ise bilinçaltı temalar odağında gerçekleşmiştir (Serin, 2013: 4).

Biyomorfizm sanatın heykel, mimari, resim başta olmak üzere pek çok disiplin alanı tarafından ele alınmıştır. Doğa, her disiplin alanının gerektirdiği ölçüde estetik ve eleştirel kaygılarla biyomorfik forma ulaştırılmıştır. Doğanın bilinen gerçekliğinden yola çıkarak soyutlamaya ve yapıbozuma uzanan pratikler, Biyomorfizmin temel karakteristiğini oluşturmuştur. Sanatçıların doğayı algılama, yorumlama ve teknik uygulama biçimleri Biyomorfizm hakkında yapılan tanımlamaların ve uygulama örneklerinin farklılaşmasına ve zenginleşmesine olanak tanımıştır.

Biyomorfizmin sanatta yaygın uygulama imkanı bulduğu ve yaratıcı örneklerinin ortaya koyulduğu disiplinlerden biri heykel olmuştur. Heykel, biyomorfik uygulama örnekleri ile hayatın içine entegre edilebilen ve yaşam ile sanat ilişkisinin kurgulanmasına olanak tanıyan önemli disiplin alanlarından biri olarak varlık göstermiştir. Heykelin sanatın tarihsel geçmişinde kullanımı, her dönemin kendi koşulları ve imkanları dahilinde çeşitlilik göstermiştir. Topumlarda din, kültür, siyaset, sanat gibi kaygılarla hayata geçirilen heykel, yaratım amacı doğrultusunda ihtiyaçlara cevap vermiştir. Heykel alanında seçilen malzemenin niteliği ve konusu Modernizm ile zenginlik kazanmıştır. Teknolojinin gelişimi ile farklı nesnelerin heykelin konusu ve aracı olabileceği hakkında gelişen anlayış, temsilden uzaklaşmasını, heykelin yeni bir forma ulaşmasını sağlamıştır. Sanatçılar modernin yenilikçi anlayışından çıkarak, geleneği ve ona ait biçimi geride bırakmıştır. Soyutlamayı temel alan, temsilden uzak, yaratıcı form çözümlenmeleri bu yönde modern insanın, sanatçının ihtiyacını karşılamıştır. Malzeme ile konu, deneysellikle ele alınmış ve bu yönde yeni bir dil yaratılmıştır. Heykelin ele alınan ve aktarılan yeni dili, soyutlamanın hakim olduğu yeni bir anlatım olmuştur. Heykelde soyutlamayı ve doğayı temel alan anlayış, Biyomorfizm ile bağlantılı olarak gelişim göstermiş ve yeni bir boyut kazanmıştır.

Biyomorfik heykel uygulamalarının genel karakteristiği; soyut, oval formların hakim olduğu, serbest çağrışımlara olanak tanıyan, temelinde doğal formları içeren yapıdadır. Biyomorfik heykel formlarının ortaya koyulması sürecinde önem kazanan unsurlardan biri, heykelin ham maddesinin doğallığını korumak ve bu yönde oyma, kazıma işlemleri gerçekleştirmek olmuştur. Heykele kaynaklık eden malzemenin oyma yöntemi aracılığıyla biçimlendirilmesi, üretim sürecinde raslantısallık unsurunu ön plana çıkarmaktadır. Biyomorfizm aracılığıyla ortaya koyulan soyut heykeller, izleyicinin serbest çağrışım yapmasına olanak tanıyan yapısıyla, izleyici katılımını da önemli bir konuma getirmektedir.

Modern Biyomorfik Heykel

Biyomorfizm, “yeni” nin ve biçimin öncelendiği Modernizmde yoğun bir uygulama alanı bulmuştur. Doğa, sanatçı eliyle yorumlanarak farklı bir gerçekliğe ve biyomorfik forma ulaşılmıştır. Sanatçının yorumu ile ortaya çıkan temsil ve soyutlama arasındaki zıtlık durumu, Modernizmin temel tartışma alanlarından biri olmuştur. Sanat tarihsel süreçte temsilden uzaklaşma, izlenimcilerden sonra gerçekleşen hareketler ve ardışık sanat akımları öyküsü, gelenekten radikal bir kopuş olarak sunulmuştur. Moderne özgü sanatsal anlayış, geçmiş ile karşıtlık içermektedir. Sanatta soyutlamaya karşı taklit; illüzyonizme karşı özerklik; yaratıcılığa karşı seri üretim ve Modern sanatın söylemleri, kendi yeniliklerini ortaya koyan ikilikleri sonsuz bir şekilde çoğaltmıştır. Bu sürecin içinde “Biyomorfik Soyutlama” terimi, Modern sanat hareketleri içinde yer alarak yeni bir alan yaratmıştır. Biyomorfizm, Kübizme yakın bir soyutlama dili olarak tanımlanmış ve Modern sanata bu yönde etki etmiştir (Botar ve Wünsche, 2017: 69). 1990-92 yılında Christa

Lichtenstern, Goethe'nin 18. yüzyıldan bu yana Biyomorfik Modernizmi de kapsayan ve sanat üzerindeki etkisini ortaya koyan teorisini yayınlamıştır. Lichtenstern, Biyomorfizmin 1940'lar boyunca çeşitli üslupları birleştirmede önemli olduğunu ve bu yönde bir eğilim olarak kaldığını ifade etmiştir. Aynı zamanda Biyomorfizm ile ilgili olarak stil kelimesinden çok hareket kelimesini kullanmıştır ve bu ifade 1970'lerden beri Biyomorfik Modernizm hakkında en güçlü tanımlama olarak kabul edilmiştir (Botar, 1998: 108).

Sanat tarihsel süreç ele alındığında, Biyomorfizmin resimsel uygulamalardan sonra üç boyutlu çalışmalarda da uygulama alanı bulduğu görülmektedir. Üç boyutlu uygulamaları ile Biyomorfizmin öncü isimlerinden biri heykeltıraş Jean Arp olmuştur. Sanatçı, biyomorfik şekilleri duvar kabartmalarına eklemeyerek sanatsal üretimlerini gerçekleştirmiştir. Arp'ın heykelleri, formlar içine alınan yumurta benzeri biçimlerle benzerlik göstermiştir. Sanatçı, Biyomorfizme dayalı doğal ve organik form dili geliştirerek, üç boyutlu biçimde sunmaya başlamıştır. Arp'ın belirgin karakteristik formları, modernist biyomorfik soyut heykelin dilini tanımlayan İngiliz heykeltıraşlarına da esin kaynağı olmuştur. Bu sanatçılardan ilki insanlık ve doğa arasında bağı kurmak üzere eserler gerçekleştiren ve bu eserlerde yatan insan figürlerini anıtsal biyomorfik soyutlamayla ifade eden Henry Moore'dur. Bir diğer sanatçı, eserlerinde bir dizi farklı malzemeye, tekniğe yer veren ve bu yönüyle de Biyomorfizmin dilini genişleten Barbara Hepworth'dür (Barcio, 2016b).

Doğayı çok yönlü olarak ele alan ve onun üzerinden dönüşümü sorgulayan Modern sanatçılardan biri Jean Arp olmuştur. Sanatçının eserleri serbest bir yorum, raslantısallık ve doğal formların sezgisel olarak dönüştürülmesi ile gerçekleştirilmiştir. Sanatçının çalışma anlayışını tanımlayan kavram bu yönüyle Biyomorfizm olmuştur. Üç boyutlu yüzey olarak ortaya koyulan formlar, doğayla bağlantılı amorf biçimler bütünü olarak kabul görmüştür. Sanatçının eserlerinde soyutlama ve dinamizm temelli formlar, doğanın kendi içindeki geçicilik ile örtüşmektedir. Bu formlar, Arp'ın büyük fikrini ifade eder: "Formlar somut bir biçimde bir araya gelseler de çok yakında tekrar değişecekler, hiçbir şey bitmiş değildir" (Barcio, 2016a). Doğanın değişen, dönüşen yapısından yola çıkan sanatçının eserlerinde; doğanın bilinen gerçekliğinden hareketle, alternatif bir gerçekliğe ulaşma kaygısı görülmektedir. Çalışmalarının temel karakteristiğini oluşturan unsur, bilinç ve bilinçdışı düzeylerin işe koşularak yaratımın gerçekleştirilmesi olmuştur.

Çalışmalarında biyomorfik formlara yer veren Modern sanatçılardan biri de Henry Moore'dur. Biyomorfizme özgü serbest, yuvarlak, kıvrımlı form ilişkilerini eserlerine taşıyan sanatçı, üç boyutlu uygulama örnekleri ile Modern sanatta yerini almıştır. Figüre özgü özellikleri kendisine özgü soyutlama stili ile dönüştüren sanatçının eserleri, formun algılanmasına olanak tanıyacak yapıya sahiptir. Sanatçı, doğa ve insan ilişkisi kapsamında eserlerini yaratmıştır. Özgün bir yorum ve duyarlılıkla çözümlenen figürler, insana özgü arayışları baskın biçimci bir anlayışla yansıtmaktadır. Sanatçı eliyle form kazanan malzeme, yuvarlak kıvrımları, boşlukları içermekte ve bu boşluklar da hayata özgü çeşitli anlamları karşılamaktadır. 20. yüzyılın yenilikçi yapısı içinde, geleneksel bir bakış açısından uzaklaşan sanatçı, malzemenin orijinal yapısına sadık kalma önceliğinde gerçekleştirdiği çalışmalarıyla, Modernist soyut bir anlatım dili ortaya koymuştur.

Sanatçının eserlerini üretirken gözettiği temel ilke, form kazandırılacak malzemenin karakteristik yapısına bağlı kalmaktır. Moore'un sanat anlayışında malzemenin yapısı, ele alınan konudan öncelikli önem kazanmıştır. Sanatçı eserleri aracılığıyla; doğada mevcut zıtlıkları, doğallık, gerçeklik ilişkisi kapsamında soyutlamayı görsel alana taşımak istemiştir. Yalın, masif ve kıvrımlı formlar çalışmalara özgü temel özellikleri oluşturmaktadır (Atalay, 2014: 109).

Sanatın yaşamla olan ilişkisini gözetken ve yaşama dair unsurları sanatın kaynağı olarak işleyen sanatçılardan biri de Barbara Hepworth olmuştur. Modernizme özgü üslup ve teknikleri ele

alan sanatçı; taş, ahşap bronz gibi farklı malzemelerin olanaklarından faydalanarak zengin bir deneyime ulaşmıştır. Soyut bir form dilinin ortaya koyulduğu çalışmalarda, sanatçının oyma konusunda ilgisi izlenmekte ve geliştirdiği teknik yansımaktadır. Sanatçının özellikle ahşap malzemeyi şekillendirmesi ile oluşturduğu yüzeyler; kıvrımlı, düz yapıyı oluşturmakta ve bu yüzey alanları eser ile mekan ilişkisinde bağ kurulmasını sağlamaktadır. Eserlerin formu hem yaratım olarak hem de bulunduğu mekansallık açısından doğanın bir parçası görünümündedir. Sanatçı doğaya özgü elemanları, biyomorfik bir dil ile sanat alanına taşımıştır.

Sanatçının izleyici ile sanat eseri arasında bağ kurmayı amaçlayan eserleri, izleyicinin doğayı başka bir gerçeklikle deneyimlemesini sağlamaktadır. Sanatçının bu eserde kullandığı renkler, doğanın kendi gerçekliğine yakın bir bağlılığı taşımaktadır. Hephworth eserleri doğal bahçe ortamında da sergileyerek, esere özgü çağrışım ve etkiyi de arttırmıştır. Sanatçının ele aldığı temaların aktarımında bronz önemli bir unsur olarak ortaya çıkmaktadır. Bronz, üretim sürecinde sanatçıya özgürlük ve esneklik tanıyarak, yaratım gücünü desteklemiştir (Dorkin, 2018: 62).

Doğaya özgü malzemenin teknik imkanlarından ve estetik yaratıma katkı sağlayan potansiyelinden faydalanan Modern sanatçılardan biri Constantin Brancusi'dir. Brancusi, malzemenin sanatçıya sunduğu imkanlardan faydalanarak onun potansiyelini araştırmıştır. Sanatçı eserlerini yontma yöntemi ile gerçekleştirmiş ve doğayı, ona özgü organik formlar aracılığıyla görsel alana taşımıştır.

Brancusi'nin sanatsal deneyimlerini yönlendiren önemli kaynaklardan biri Afrika Sanatı olmuştur. Heykellerinde soyutlanmış, sade, dışavurumcu ve fantastik biçimler, Afrika sanatına özgü Primitivizmi vermektedir. Soyutlama ile ortaya koyulan nihai amaç; biçime atfedilen ve örtük bir şekilde işlenen kalıcı, evrensel değerler olmuştur. Sanatçının eserlerindeki bu kapalı anlatım gizemli bir dil olarak izlenmektedir (Kırşan, 2021). Sanatçının eserlerinde doğaya özgü seçtiği formlardan biri de kuş heykel serisi olmuştur. Sanatçının kuş formunu oluştururken kullanmış olduğu yükselen hareket, heykelin yapımında kullanılan malzemelerden öne geçmiştir. Eserlerde kullanılan parlak yüzeyin oluşturduğu yansıma, ilahi bir boyut yaratmakta ve mistik bir atmosfer oluşturmaktadır. Malzemenin doğallığı ile ele alınan tema arasında organik bir ilişki kuran sanatçı, aynı konunun farklı varyasyonlarını hayata geçirerek biçimci bir anlayış ile öze ulaşmaya çalışmıştır (Özbay, 2017: 92).

Postmodern Biyomorfik Heykel

Biyomorfizmin sanat alanında uygulamaları Postmodernizmde de yer bulmuştur. Sanatçının doğal formlardan yola çıkarak oluşturduğu bu uygulamalar, akılcılıktan daha çok duyguları öncelemektedir. Sanatçı doğayı, izleyicinin sezebileceği düzeyde görsel alana taşımaktadır. Sanatçının yorumladığı nesnenin kıvrımlı, değişken, akıcı formları; nesnenin ne olduğuna bakılmaksızın doğayı çağrıştırmaktadır. Modern sonrası gelişim gösteren Postmodernizmin çok yönlü, karma ve birikimli yapısı; Moderne özgü katı kuralların ve yıkıcı tavrın karşısına özgürlükçü bir bakış açısını koymuştur. Bu bakış açısı ile gelişim gösteren heykel sanatçıları, tarihin birikiminden faydalanarak, saf soyutlamaya dayalı biçimci anlayışı terketmiş, karma yapıda bir üretime yönelmiştir. Bu üretim sonucunda ortaya koyulan biçim, kavramsal bir altyapı ile zenginleştirilmiş ve bütünsel bir yapı ortaya koyulmuştur. Postmodern insanın da temel meselelerinden biri olan doğa, Modernizm sonrasında da ele alınan ve sanatçı eliyle dönüştürülen önemli bir kaynak olmuştur. Doğanın biyomorfik form potansiyeli, Postmodern sanatçı tarafından da önemli bir alan olarak ele alınmıştır.

1980 ve 2000 yılları arasında özellikle başlı başına heykel olarak tanımlanabilecek disiplin alanında üretimlerin sınırlı olduğu görülmektedir. Postmoderne özgü disiplinlerarası ilişkilerin yaygın oluşu, kavramsal kaygıların ortaya çıkması; anlatım biçimlerinin çoğalmasına, bilindik

sınırların ortadan kalkmasına neden olmuştur ve üç boyutlu sanatsal üretimlerde heykelden daha çok hazır nesne, enstalasyon ve asamblaj türleri gündeme gelmiştir. Kavramsallığın temel meselelerden biri olması, karma bir teknik uygulama yönteminin ve sanatsal anlayışın birlikteliğini getirmiştir. Bu yönüyle nesne, asamblaj ve enstalasyon heykel ile düşünülmesi gereken bir disiplin haline gelmiştir (Kavrakoğlu, 2015). Heykelin uygulama yöntem, teknik, malzeme ve içerik konusunda yaşadığı dönüşüm, Biyomorfik bir soyutlama dilinin varlığını da ortaya koymaktadır. Postmodernizme özgü karma sanatsal anlayış içinde Biyomorfizm de önemli bir biçim ve içerik dili olarak varlık göstermiştir. Postmodernist sanatçılar, tarihsel kodlar ve güncel olanaklar dahilinde Biyomorfizme özgü bir dil geliştirmiştir. Sanatçıların oluşturduğu bu üretimler; kavramı, nesneyi ve soyutlamayı önceleyen yapıyla dikkat çekmektedir.

Lynda Benglish Postmoderne özgü üretimleri ve çağını yansıtan tavrı ile dikkat çeken sanatçılardan biri olmuştur. Benglish, doğaya özgü organik görüntü alanlarının soyut bir aktarımından oluşan çalışmalarıyla bilinmektedir. Sanatçının malzeme kullanım konusunda çok yönlü bakışı, eserlerinde zengin yorumlar ortaya koymasını sağlamaktadır. Çalışmalarına yön veren tematik içerikler; kültür, kimlik ve Feminizmin boyutları gibi konular olmuştur. Özellikle kadının hayatta konumu ve bu konuma bağlı geliştirilen eleştirel ve soyut anlatım dili, eserlerde örtük bir biçimde aktarılmıştır. İnsan vücuduna gönderme yapan çalışmalar, lirik bir anlatım diliyle sunulmuştur. Çalışmalara hakim tavrı, yeni teknikleri barındıran, cesur renklerin ve güçlü bir çizgiselliğin dahil edildiği yapıdadır.

Benglish, geniş bir malzeme çeşitliliği ve soyutlamaya dayalı sanat anlayışı ile yaratımlarını gerçekleştirmiştir. Malzemenin eserlerde kullanım biçimi; serbest bir form, esnek ve akışkan görüntü alanı yaratmaktadır. Sanatçı tablolarından yola çıkarak, heykel alanının sınırlarını zorlayacak yeni bir sanatsal dil geliştirmiştir. Sanatçının duvar yüzey alanından çıkan formları “dökülme” ile ilişkilendirilen ve eseri mekanın bir parçası haline getiren çalışmalar olmuştur. Benglish’in akışkan formları, sanatsal deneyim olarak geçiciliğe, akışkanlığa ve doğal yaşamın sanat alanına yansımalarına bir örnek oluşturmuştur.



Görüntü 1. Lynda Benglish, *Kanat*, 1970, Alüminyum Döküm, 150.5x170.2x152.4 cm., New Orleans Sanat Müzesi

Benglish, sanatsal üretimini yumuşak ve esnek malzeme ile yaparken bu deneyimine sertleşen nihai forma ulaştırmış ve sanatına yeni bir bakış açısı getirmiştir. Sanatçı soyutlamayı da kapsayan sanatsal üretimlerini, entelektüellik ve duygusallıkla ilişkilendirmiştir. Benglish’i dışavurumcu ataları ve feminist akranları ile uyumlu hale getiren ve onu minimalist ve kavramsal

çağdaşlarından ayıran yaklaşımı, 1960’lardan bu yana eleştirmenlerin sanatçıyı değerlendirme konusundaki çalışmalarını zorlaştırmıştır. Sanatçının çalışmalarında, düşünce ve duygu, soyut ile somut kavramları arasında ilişki kurulmuştur. Bu ilişkiyi, sanatçının anıtsal ve kırılğan çizgide gerçekleştirdiği, metal destekli çalışmalarında görmek mümkündür. Soyut bedenlerin biçimleri, sınırlılıkları ve olanakları dikkat çekmektedir (Applin, 2021).

Anish Kapoor, sanatsal deneyimlerini soyut bir anlatım, canlı renk ve biyomorfik bir dil ile ortaya koyan postmodernist sanatçılar arasında yer almaktadır. Sanatçı, eserlerinde farklı malzemeleri sanatının ana konusu haline getirmekte ve doğal işlenmiş malzemelerle üç boyutlu üretimlerini gerçekleştirmektedir. Sanatçının eserleri, hem malzemenin hem de eserin konumlandırıldığı mekanın sınırlarını zorlayan güçlü bir yapıdadır. Sanatçı çalışmalarında; pigment, alüminyum, reçine, taş gibi malzemeleri kullanmıştır. Kapoor soyut bir dil anlayışıyla kullandığı malzemelerle; mekanda derinlik, yerçekimi gibi unsurlar konusunda algıyı yönetecek uygulama yöntemleri geliştirmiştir. Sanatçı çalışmalarına yön veren soyutlamaya dayalı görüşü: “Heykel geleneğinin tamamı olumlu biçime odaklanır Heykelde olumsuz, olumluyla sembolik bir ilişkiye dayanmıştır. Formu geride bırakmaya ve form olmayanla ilgilenmeye çalışıyorum” sözleriyle açıklık getirmiştir (Alexander, 2020). Sanatçının bu görüşünü destekleyen çalışmaları; parlak canlı yüzeyleri olan, kıvrımlı formlar içeren, kan dahil olmak üzere doğal malzemeleri kapsayan eserlerdir.



Görüntü 2. Anish Kapoor, *Uzun Boylu Ağaç ve Göz*, 2009, Paslanmaz Çelik ve Karbon Çelik, 1297x442x440 cm., Guggenheim Bilbao Müzesi

Kapoor’un “Uzun Boylu Ağaç ve Göz” isimli çalışması, biyomorfik soyutlama stili ile ortaya koyulan bir eser olmuştur. Eserin yapımı, 73 çelik kürenin belirli bir sıra düzende yerleştirilmesi ile oluşturulmuştur. Parlak, yansıtıcı yüzey ile tasarlanan çalışma, dış mekana özgü doğal koşulların etkisi ile zengin bir biçimsel yapıya ulaşmaktadır. Eserin mekanda yüce ve dinamik potansiyeli, izleyicinin serbest çağrışımlar yapmasına olanak tanımaktadır.



Görüntü 3. Louise Bourgeois, *Sakin Manzara*, 1967, Paslanmaz Çelik ve Karbon Çelik, 1297x442x440 cm.

Anıtsal biyomorfik çalışmaları ile tanınan önemli postmodernist sanatçılardan biri de Louise Bourgeois olmuştur. Sanatçının ele aldığı malzeme ve tema konusunda özgür, seçici yönü; onun belirli bir grup ve anlayış içerisinde değerlendirilmesini güçleştirmektedir. Sanatçının eserleri değerlendirildiğinde, insanlara özgü kaygı, travma gibi duygu durumlarının çalışmalarında belirleyici olduğu görülmektedir. Sanatçının benzer temaları, farklı süreçlerde yeniden ele aldığı ve değerlendirdiği görülmektedir. Sanatçının soyutlamaya dönük anlatım dilinin, geçmiş yaşantılarının sembolik bir dışavurumu olarak ortaya çıktığı söylenebilir. Bu sembolik dil, cesur bir anlatım dili ve içeriğini barındırmaktadır. Sanatçının deneyimlerinde malzeme, psikolojik unsurların aktarımında kullanılan bir araç işlevi görmüştür. Malzemeye sanatçı eliyle yüklenen öz, önem kazanmış ve malzemenin önüne geçmiştir. Bourgeois'in Postmoderne özgü biyomorfik formu çalışmalarından biri "Sakin Manzara" eseri olmuştur. Sanatçının formun algılanmasına olanak tanımayan soyut formu, izleyiciler için farklı çağrışımların yaratılmasına olanak tanımıştır. "Sakin Manzara" erimiş bir formu andıran muğlak yapıyla izleyiciyi eser üzerinde düşündürmeye çağırılmaktadır.

"Sakin Manzara"ya hakim biyomorfik şekil, erimiş, zeminden fıskıran yapıyla hem insanı hem de manzarayı düşündürmektedir. Karamel renkli reçine, akan ve filizlenen zarları, yumuşak nemli yüzeyleri çağrıştırmakta; canlı bir akışkanlık hissi yaratmaktadır. Eserin boyutlu yapısı, insanı manzara olarak düşünen ve yorumlayan sanatçının görüşü ile son halini almıştır. Bourgeois insan vücudunun; vadi, mağara, deliklerle dolu bir manzara olarak düşünülebileceğini ve insan vücudunun, doğa anada görülen bir figürasyon olduğunu savunmuştur. Bourgeois çalışmalarında insan psikolojisi ve bilinci üzerine eğilerek, çocukluk travmalarını betimlemiştir (The Art Story, n.d.).

Postmodernizmin sanatçıya sağladığı özgür malzeme ve teknik olanaklardan faydalanan sanatçılardan biri de Tara Donovan olmuştur. Sanatçının eserleri; anıtsal boyda, mekan ile uyum içinde tasarlanan heykel ve enstalasyonlardan oluşmaktadır. Donovan'ın aza indirgenen renk anlayışı, kullanılan malzeme ile birleşerek minimal bir boyuta ulaşmaktadır. Hazır nesne, heykele özgü geleneksel malzeme ve ışığın işe koşulduğu eserler, bulunduğu mekanda dinamik, gizemli ve soyut bir atmosfer yaratmaktadır. Hazır nesneyi kendi gerçekliğinden çıkararak onu manipüle eden ve doğal formları kendi yorumuyla biyomorfik biçimlere ulaştırılan sanatçı, konu ve malzemeyi farklı bir boyuta ulaştırması bakımından önemlidir. Çalışmalarında yuvarlak, kıvrımlı formları, derinlik ve boşlukları içeren yapı, varlığın soyut bir ifade ile aktarımını sağlamaktadır.



Görüntü 4. Tara Donovan, *İsimsiz (Mylar)*, 2011, Mylar ve Sıcak Tutkal, Değişken Kurulum Boyutları, Pace Gallery

Sanatçının soyut biçimli eserleri değerlendirildiğinde; bu çalışmaların, estetik kaygılardan çok malzeme, tema ve bunların sunumunun önem kazandığı uygulamalar olduğu görülmektedir. Donovan'ın biçimsel serbestliğinin sanatçının çalışmalarını isimlendirme sürecinde belirleyici olmuştur. Çoğunluğu “İsimsiz” olarak nitelendirilen bu çalışmalar, eserler hakkında tek tek açıklama yapılmasına olanak tanımazken, eserler hakkında bütüncül bir değerlendirmenin yapılmasına imkan vermektedir. Soyut bir anlatımın hakim olduğu bu çalışmalar; banyan ağacı kökleri, efsanevi canavarlar kadar güçlü ve etkili olmaktadır. Sanatçı, doğal ve yapay malzemenin birlikteliği ile saf bir yüzey alanı yaratmaktadır. Parlak heykellerin aksine ışığın saf ağırlığını kullanan bu eserler, ışığı yaymak yerine absorbe etmektedir. Donovan ışığın, biçimin bu kullanımıyla yeryüzü şekilleri ile benzeşim kurmaktadır. Sanatçının yarattığı bu biçimler uçurumları, vadileri ve su yollarını çağrıştıran sembolik formlar olarak değer kazanmaktadır (Carlock, 2019).

Sonuç

Doğa, tematik ve biçimsel olarak sanatçıların başvurduğu en zengin yaratım kaynaklarından birini oluşturmaktadır. Dinamik yapısı ve zengin form potansiyeli ile doğa, her dönem farklı amaç, üslup ve tekniklerle sanatta varlık göstermiştir. Hayatın içinden canlı, organik formlar, sanatın tarihsel sürecinde çağın koşulları ve gereklilikleri doğrultusunda ele alınarak yorumlanmıştır. Doğaya özgü formların, sanata dahil edilmesi, yeni sanatsal kavramların ortaya çıkmasını sağlamıştır. Doğanın temsilden uzak, soyutlamaya dayalı anlatım dili ve yöntemiyle yorumlanmasını ifade eden Biyomorfizm kavramı da Modernizmle birlikte ortaya çıkan yeni bir ifade olmuştur. Sanatın farklı disiplinlerinde gündeme gelen Biyomorfizme, heykel alanında da sıklıkla başvurulmuştur. Modernizmin yenilikçi, yıkıcı ve biçimci tavrı içinde Biyomorfizm, doğanın farklı boyutları ile yorumlanmasını sağlamıştır. Modernizmin biyomorfik soyutlama dili, eskiyi yıkan yerine “yeni”yi koymayı amaçlayan bir anlayışı kapsamaktadır. Modern sanatçıların eserlerinde biçim ile öz ilişkisi ele alındığında, nihai biçimin ve ona form kazandıran malzemenin öncelikli öneme sahip olduğu görülmektedir. Sürrealizm, Soyut Sanat başta olmak üzere farklı akımların etkisinde gelişen soyutlamaya dayalı dil, Modernizmin ağırlıklı uygulama anlayışını oluşturmaktadır. Modernizm sonrasında gelişim gösteren Postmodernizm; çok yönlü, katmanlı ve karma yapısıyla sanatta farklı görüşlerin ortaya çıkmasına kaynaklık etmiştir. Sanatın tarihsel geçmişi reddetmeyen Postmodernist anlayış, Modernizmin soyutlama temelinde gelişim gösteren anlayışını ve dolaylı olarak da Biyomorfizmi kendine mal etmiştir. Geleneksel uygulama, yöntem ve tekniklerinden kopan Postmodern heykel; hazır nesneye, enstalasyona yaklaşarak yeni bir boyuta ulaşmıştır. Hazır nesne ve teknolojik gelişmelerin sağladığı olanaklardan faydalanan Postmodernist sanatçı, doğayı bilinen gerçekliğinden yola çıkarak yorumlamıştır. Başta Lynda

Benglis, Anish Kapoor, Louise Bourgeois, Tara Donovan olmak üzere doğayı güncel bir yaklaşım ile ele alan sanatçıların ortaya koymuş olduğu çalışmaları, Biyomorfizmin güncel örnekleri olarak okumak mümkündür. Biyomorfizmin tarihsel süreci ve sanatçıların ortaya koyduğu çalışmalar değerlendirildiğinde; Biyomorfizmin ağırlıklı olarak Modernizmde uygulama alanı bulmasının yanında, Postmodernizmde de varlığını sürdürdüğü görülmektedir. Postmodernizmde ortaya koyulan biyomorfik temelli üç boyutlu form çözümlenmeleri, Biyomorfizmin heykel disiplini alanında güncel bir anlatım dili ve anlayışı olduğunu ortaya koymaktadır.

Kaynakça

Alexander, Z. (2020, July 22). Anish Kapoor / houghton hall / norfolk. Zoltan+Media. <https://www.zoltanplusmedia.com/profile-1/adminplus/profile>

Applin, J. (2021, September 16). Lynda Benglis: the erotics of artmaking. ArtReview. <https://artreview.com/lynda-benglis-the-erotics-of-artmaking/>

Atalay, R. (2014). Henry Moore heykellerinde metafor olarak insan figürü. *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 4(9), 107-113.

Barcio, P. (2016a). Jean Arp and the abstraction inspired by nature. IdeelArt. <https://www.ideelart.com/magazine/jean-arp>

Barcio, P. (2016b). The role of biomorphic shapes in abstract art. IdeelArt. <https://www.ideelart.com/magazine/biomorphism>

Botar, O. ve Wünsche, I. (Eds.). (2017). Biocentrism and modernism. Routledge. https://www.academia.edu/38876189/Defining_Biocentrism?auto=citations&from=cover_page

Botar, O. A. I. (1998). Prolegomena to the study of biomorphic modernism: biocentrism, laszlo moholy nagy's "new vision" and erno kallai's bioromantik [Unpublished doctoral dissertation]. University of Toronto.

Carlock, M. (2019, July 30). Tara Donovan. Sculpture. <https://sculpturemagazine.art/tara-donovan/>

Dorkin, M. (2018). *Formed from nature: Barbara Hepworth* (1st ed.). Simon C. Dickinson.

Kavrakoğlu, F. (2015, 9 Ekim). Postmodern dönemde heykeller ve nesnelere yeni ingiliz heykeli, Jeff Koons. Füsün Kavrakoğlu. <https://kavrakoglu.com/cagdas-sanata-varis-174-postmodern-donemde-heykeller-ve-nesnelere-yeni-ingiliz-heykeli-jeff-koons/>

Kırşan. (2021, 18 Mart). Constantin Brancusi'nin hayatı ve sanatı. Sanat Melekesi. <https://sanatmelekesi.wordpress.com/2021/03/18/constantin-brancusi-hayati-ve-sanati/>

Özbay, D. (2017). Constantin Brancusi'nin heykellerinde yöresellikten "evrenselliğe giden yol" ve heykel sanatına getirdiği yenilikler. *Border Crossing*, 7(1), 73-94.

Serin, E. (2013). Biyomorfik-Organik Formlar ve Mekandaki Algıları [Yayımlanmamış sanatta yeterlik Tezi; Yeditepe Üniversitesi].

The Art Story. (n.d.). Biomorphism. The Computer Studio. Retrieved June 18, 2022, from <https://www.theartstory.org/movement/biomorphism/>

Görüntü Kaynakçası

Görüntü 1. <https://noma.org/object-lesson-wing-by-lynda-benglis/> (20.06.2022)

Görüntü 2. <https://www.guggenheim-bilbao.eus/en/the-collection/works/tall-tree-and-the-eye>, (20.06.2022)

Görüntü 3. <https://www.wikiart.org/en/louise-bourgeois/soft-landscape-ii-1967>, (21.06.2022)

Görüntü 4. <https://sculpturemagazine.art/tara-donovan/>, (21.06.2022)

Seramikte Yeniden Üretilirlik *Reproducibility in Ceramics*

Dr. Öğr. Üyesi Ayşe Gül ÇETİN

Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik Cam Bölümü

Özet

Kültürel, ekonomik, sosyal ve toplumsal değişimler tarih içerisinde gelişim göstermekle birlikte sanayi devrimi ile hız kazanmış, üretim-tüketim ilişkisindeki ve yaşam biçimindeki değişim ile bireyin hayatında tüketim kavramı var olmuştur. Güven (2009:67)'in ifade ettiği gibi haz almayı gündelik yaşamın en temel amacı olarak gören, “tüketimden zevk ve haz almak” olarak tanımlanabilecek hedonik (hazcı) tüketim davranışı bireyin önceliği olmuştur. İnsanlar zamanla tüketim ve ardında bıraktığı etkiler için farkındalık geliştirmiş ve bu farkındalık sanatçılar için ifade diline dönüşmüştür. Neolitik dönemde kap gereksinimi ile ortaya çıkan seramik zaman içerisinde birçok disiplin için vazgeçilemeyen bir malzeme olmuştur. Seramik, malzeme özelliklerinden dolayı endüstride, dayanıklı ve estetik bir malzeme olması nedeniyle sofa seramikleri, vitrifiye ve sağlık gereçleri üretiminde kullanılmaktadır. Bilim ve teknoloji için önemli bir malzeme olan seramik, sanat üreticileri içinde önemli bir ifade aracı olmuştur. İnsanlık tarihi ile yaşıt olan seramik malzeme, kırıldığı zaman işlevini yitirmekte ve atığa dönüşmektedir. Geri dönüşümü son derece zahmetli ve masraflı olan bu atık malzemeyi sanatçılar çalışmalarında kullanmaktadır. Sanatın galerilerden çıkıp sokakta hayat bulması ile kamusal alanda yer alan sanat yapıtı kent hayatının bir parçası olmuştur. Kırık seramik/çini parçaları sanatçılar için ifade dili olmasının yanı sıra kamusal alanda sanat nesnesine dönüşmektedir. “Kamusal sanatın amacı; bireyleri çevresinde gerçekleşen olayları, ilişkileri ve çeşitli olguları pasif izleyen olmaktan çıkararak, sürece katılan, eserle aktif uyum içinde bir farkındalık oluşturmaktır” (Parlakalay, 2020:1169). Kırık seramik/çini parçalar ile oluşturduğu eser de sanatçı, izleyiciye vermek istediği mesajın yanı sıra sürdürülebilirlik, geri dönüşüm gibi kavramlara da dikkat çekmektedir. Kırık seramik/çini parçalarının yeniden üretilmesinin ve malzemenin sanatsal ifade olanaklarının incelendiği bu çalışma, nitel bir araştırma olup durum çalışması desenindedir. Araştırmada literatür taraması sonucunda atık seramik/çini malzemenin yeniden üretilebilir olması, bunu ifade dili olarak seçen sanatçılar ve kamusal alanlarda yer alan sanat nesnelere incelenmiştir. Bu çalışmada atık seramik/çini malzeme kullanımını sanatçıların üretimlerinde ifade dili olarak ve sürdürülebilirlik, geri dönüşüm gibi kaygılarını aktarmak amacı ile kullandığı sonucuna ulaşılmıştır. 21.yy’da, sanatta, ifade dilinin değişmesiyle sanatçılar disiplinlerarası çalışmalara yönelmişler, farklı malzemeleri sanatsal üretimlerinde kullanmışlardır. Sanatsal üretimlerinde kırık seramik/çini parçalarını kullan sanatçılar, estetik kaygılardan dolayı üretimlerinde seramik malzemeyi kullanmanın yanı sıra geri dönüşüm ve sürdürülebilirlik gibi kavrama da dikkat çekmek istemişlerdir. Bu amaçlarını hem müzelerde ve galerilerde sergilenecek eserlerinde hem de kamusal alanda yapılan sanat nesnelere de göstermeyi amaçlamışlardır.

Anahtar Kelimeler: Seramik, Tüketim, Atık, Yeniden üretim, Kamusal alan

Abstract

With the cultural, economic, social and social changes have developed throughout history, they have accelerated with the industrial revolution, and the concept of consumption has existed in the life of the individual with the change in the production-consumption relationship and lifestyle. As Güven (2009:67) states, hedonic consumption behavior, which sees pleasure as the most basic purpose of daily life and can be defined as “delight and pleasure from consumption”, has been the priority of the individual. Over time, people have developed awareness for consumption and the effects it leaves behind, and this awareness has turned into a language of expression for artists. Ceramic, which emerged with the need for pots in the Neolithic period, has become an indispensable material for many disciplines over time. Ceramic is used in the industry due to its material properties, and in the production of table ceramics, sanitary ware and ceramic sanitary ware because it is a durable and aesthetic material. Ceramic, which is an important material for science and technology, has been an important means of expression among art producers. Ceramic material, which is as old as the history of humanity, loses its function when broken and turns into waste. Artists use this waste material, which is extremely laborious and costly to recycle, in their works. With the comes out of art from the galleries and coming to life on the street, the artwork in the public space has become a part of the city life. Broken ceramic/tile pieces are not only a language of expression for artists, but also turn into art objects in the public sphere. “The purpose of public art; It is to create an awareness that participates in the process and is in active harmony with the work, by removing individuals from being passive observers of events, relationships and various phenomena happening around them” (Parlakalay, 2020:1169). In the work the artist created with broken ceramic / tile pieces, the artist draws attention to concepts such as sustainability and recycling, as well as the message the artist wants to convey to the audience. The current study, which examines the reproduction of broken ceramic/tile pieces and the artistic expression possibilities of the material, is a qualitative research and has a case study pattern. In the research, as a result of the literature review, the reproducibility of waste ceramic/tile material, the artists who chose this as the language of expression, and the art objects in public spaces were examined. In the current study, it has been concluded that the use of waste ceramic/tile material is used as a language of expression in the production of artists and to convey their concerns such as sustainability and recycling. In 21st century, with the change in the language of expression in art, artists turned to interdisciplinary studies and used different materials in their artistic productions. The artists, who use broken ceramic/tile pieces in their artistic productions, wanted to draw attention to the concept of recycling and sustainability as well as using ceramic material in their production due to aesthetic concerns. They aimed to show these aims both in their works to be exhibited in museums and galleries and in art objects made in public space.

Keywords: Ceramics, Consumption, Waste, Reproduction, Public space

Giriş

Betonlar ile kuşatılmış, büyük şehirlere hapsedilmiş insanlar; rutin iş temposu, günlük hayattaki hız, sürekli bir yerlere yetişme telaşı gibi günlük koşuşturmaları içinde kendisi de dahil olmak üzere birçok şeyi ihmal etmektedir. Yalnızlaşan ve daha bireysel bir hayat süren insanlar tüketerek mutluluğu yakalama çabası içine girmişlerdir. Bu durum ise üretimin artmasını sağlamış ve üretim-tüketim arasındaki ilişki ile paralel olarak ilerlemiştir ve ilerlemektedir. Üretim ve tüketim yöntemindeki gelişmeler ve değişmeler ile de insanlar ihtiyaç fazlası tüketime yönelmiştir. Üretimlerin plansız yapılması, ihtiyaçtan fazlasının üretilmesi, insanların ihtiyaçlarından fazlasını kullanması üretimi artırmış ve çevresel sorunlar ortaya çıkmıştır.

Çevre kirliliği, karbon salınımı, atıkların bertaraf edilememesi durumu gibi sorunlar günümüzde birçok kişinin ve fabrikaların mücadele ettiği bir alan olmuştur. Sanatçılar bu duruma dikkat çekmek için atık malzemeler kullanmışlar ve çalışmalarını bu farkındalık ile üretmişlerdir. Sanatçıların ürettiği artistik üretimlerin yanı sıra ülkemizde sayısı çok az olmakla birlikte, dünyada seramik sektöründe atık seramiklerin yeniden kullanılabilirliği ve sürdürülebilirliklerinin sağlanması ile ilgili çalışmalar yapılmaktadır.

Yeniden Üretilebilirlik

Sanat yapma isteği mağara duvarlarında başlamış ve içinde bulunduğumuz çağa kadar farklılaşarak, değişerek, malzemede ve teknikte yenilikler yapılarak devam etmiştir. Günümüzde çevreye duyarlı sanatçılar aracılığı ile üretim yöntemleri ve kullanılan malzemelerde değişimler yaşanmıştır. Önemli bir çevre problemi olan ve insan sağlığına zarar veren atık, sanatçıların üretimlerinde bir araç haline gelmiştir. Atık, çevreye ve insan sağlığına zararlı olmakla birlikte ekonomik boyutta da üreticilere ve ülke ekonomisine zarar vermektedir. Türk Dil Kurumu atığı; “üretimden tüketime kadar olan tüm aşamalarda ortaya çıkan ve kullanıcının artık işine yaramayan maddelerin tamamı” şeklinde açıklamaktadır (Türk Dil Kurumu). Atıklar sektöre göre farklılık göstermekte ve çeşitli sektörler atığın yeniden kullanılması ya da bertaraf edilmesinde farklı yöntemler kullanmaktadır.

Kullanıcıya ulaşmayan, hatalı üretim yapılan, ikinci ya da üçüncü kalite olan, kullanım ömrünü tamamlamış malzeme, seramik sektörü için atık niteliğindedir ve bu malzemenin bertaraf edilmesi zor aynı zamanda masraflıdır. Bununla birlikte seramik malzeme için sürdürülebilirliğin 3R kuralı son derece önemlidir. “3R kuralı, Reduce, Reuse and Recycle kelimelerinin kısaltması olup Türkçeye azalt, tekrar kullan ve geri kazandır şeklinde çevrilebilecek bir çevre politikası önermesidir. Bu önermeyle öncelikle kaynak kullanımını azaltmak, ardından tekrar kullanmak ve doğaya geri kazandırmak ilkeleri benimsenmiştir” (İzmir Kalkınma Ajansı). 3R kuralının uygulanabilmesi ile seramik; sürdürülebilir ve dönüştürülebilir bir sonuca ulaşmaktadır. “Sürdürülebilirlik geniş anlamıyla kaynakların, bozulma, kendini yenileyememe ve tükenme noktasına gelmeden dengeli biçimde kullanılmasıdır” (Poyraz, Yılmaz, 2018: 258).

Atık seramik, çini ve porselen parçalarını, sektördeki büyük firmalar geri dönüşümde kullanabilmektedir. Türkiye’deki duruma bakıldığında kırma maliyeti, yeni reçeteler geliştirmek, fabrika işleyişini yeniden düzenlemek gibi nedenlerden dolayı atık seramik malzemenin geri dönüşümü firmalar tarafından çok fazla tercih edilmemektedir. Dünya’daki geri dönüşüm örneklerine bakıldığında ise fabrikalar atık malzemelerini kendi iç organizasyonunda hammaddeye dönüştürmek için çalışmalar yapmaktadır. Seramik fabrikaları atık seramiklerini üniversiteler ve sektör dışındaki devlet kurumları ile yaptığı projelerle kamusal alanda, kent hayatının bir parçası olacak tasarımlarla izleyiciye sunmaktadır. Reclaimed Seramik, Fire Clay Tile, Crossville, Toto Seramik, Dal Tile Seramik, Johnson Seramik, Royal Mosa Seramik, Fiandre, Richetti Seramik, Japon Lixil Grup, Refin Seramik gibi firmalar atık seramik malzemenin geri dönüşümünü üretimlerinde kullanmakta ve projeleri desteklemektedir (Poyraz, 2015: 35-48).

“Çağdaş sanatın neredeyse her döneminde atık kullanan sanatçılar görmek mümkündür. Bu atıklar kullanılırken bazı sanatçılar çevre kirliliğine ve doğayı korumaya yönelik göndermeler yaparken, bazıları ise bozuk ve çürümüş sisteme göndermelerde bulunmuşlardır” (Sevim, Yeşilmen, 2014: 96). Sanatçılar, seramik atık kullanarak müzelerde, sanat galerilerinde sergilenen artistik çalışmalar üretmenin yanı sıra kamusal alanda (park, meydan, bina vb.) da yer alacak çok sayıda üretim yapmışlardır. “Kamusal alanlarda sanat eserleri ve sanatsal etkinlikler, doğayı sanat aracılığı ile insana yaklaştırmakta ve kenti çelik, cam yığını haline gelmiş olan mekanların soğukluğundan kurtarmaktadır. İnsanlara, kentin günlük yaşam akışından farklı olarak, zihinsel

rahatlama noktaları yaratmakta, zıtlıklar ve algısal yanılsamalar ile bireylere şaşırtıcı, merak uyandıran sürprizlerle karşılaşma imkanları sunmaktadır” (Parlakkalay, 2020: 1161).

Yeniden Üretilen Seramik Eserler ve Sanatçılar

Dikkat çekmek, farkındalık yaratmak, yok olan, kirletilen doğaya vurgu yapmak gibi nedenlerden dolayı sanatçılar, tasarımcılar pişmiş seramik atıkların geri dönüşümü için üretimler yapmışlardır. “Fırından pişmiş olarak çıkan seramik kırılınca, deforme olunca ve kullanılmaktan vazgeçildiğinde atık olarak adlandırılabilir. Bu atık seramikler kimi zaman onarılarak kimi zamanda bambaşka bir nesneye dönüştürülerek yeni bir yorum kazanırlar” (Sevim, Yeşilmen, 2014: 97-98). Araştırmada kamusal alanda yer alan atık seramikler ile yapılmış çalışmalar ve sanatçıların artistik üretimleri incelenmiştir.

Park Güell, Şandigar Kaya Bahçesi (Changirah Rock Garden), Isaiah Zagar tarafından yapılan Sihirli Bahçe (Magic Gardens), Tuscany’s Tarot Garden (Tarot Bahçe), Santa Teresa Merdivenleri, Watts Towers (Watts Kuleleri), Ushuaia İbiza Hotel duvar kaplamaları, Toilet Wall, Eskişehir Seramik Parkı ve Çağdaş Seramik Eserler Müzesi, Bursa’da bir metronun iç kısmında kırık çini parçalar kullanılarak yapılan düzenleme atık seramik, çini ve porselenler ile kamusal alanda yapılmış örneklerin başlıcalarıdır.



Görüntü 1. Park Güell, Ejderha heykeli

Görüntü 2. Park Güell, çinilerle kaplı çifte merdiven

Atık malzeme ile yapılan çalışmaların en önemli örneği 1900-1914 yıllarında arasına yapım çalışmaları süren, 1922 yılında halka açılan Barselona’nın sembolü Park Güell’dir. Modern mimarinin öncü isimlerinden Antoni Gaudi tarafından, aristokratların kullanımı için dönemin kraliyet üyesi Eusebi Guell’in isteği üzerine tasarlanan parkta devasa heykeller bulunmakta aynı zamanda evler, merdivenler, oturma alanları yer almaktadır. Atık seramik ve porselen parçaları ile kaplanmış olan parkta genellikle canlı renkler kullanılmıştır. “Parkın bütününe hakim olan mozaik kaplama yönteminde Gaudi, fabrikaların kırık ya da defolu ürünlerinden yararlanmış, ekonomik bir davranış sergilerken İspanyol karo üretiminin de adeta parçalar halinde bir dökümünü yapmıştır” (Özturanlı, 2004: 115-116). Park 1984 yılında “Antoni Gaudi’nin Eserleri” adı altında UNESCO Dünya Mirası listesine girmiştir.



Görüntü 3. Eskişehir Seramik Park ve Çağdaş Seramik Eserler Müzesi

Odunpazarı Belediyesi ve Bursa, Eskişehir, Bilecik Kalkınma Ajansı (BEBKA) işbirliği ile Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Öğretim Üyesi Prof. Dr. Sibel Sevim'in proje koordinatörlüğünde Eskişehir Seramik Park ve Çağdaş Seramik Eserler Müzesi 2014 yılında açılmıştır. Yapımında atık seramiklerin kullanıldığı parkta amfi tiyatro, oturma elemanları, yürüyüş yolları, heykeller, müze ve kafelerin yer alması, halkın sanatla buluşacağı bir kompleks olması planlanmıştır. Parkın yapımında geleneksel motifler mozaik yöntemi ile yapılmıştır. Mevcut durumundan daha kapsamlı olması planlanan projenin birinci etabı tamamlanmış, çeşitli nedenlerden dolayı planlanan diğer etaplar yapılamamıştır.



Görüntü 4. Santa Teresa merdivenleri, Brezilya

1990 yılında Jorge Selaron tarafından yapımına başlanan Santa Teresa merdivenleri, 2013 yılındaki Selaron'un ölümüne kadar devam etmiştir. Merdivenin yapımında inşaatlardan artan malzemeler ile Rio'nun kent çöplüğünden bulunduğu parçaları eserinde kullanmıştır. Dünyanın 60'dan fazla ülkesinden bağışlanan, gönderilen veya getirilen seramik karoları kullanılmıştır (Noad'dan aktaran Elif Ağatekin, 2012:61).



Görüntü 5. Santa Teresa merdivenleri, Brezilya Türk bayrağı ve Fatih Sultan Mehmet'in ünlü portresinin yer aldığı iki farklı seramik

“Merdivenler dünyanın dört bir yanından turistlerin dikkatini çektikçe, ziyarete gelenler de ülkelerine döndüklerinde Selaron’a fayans ve seramikler gönderir. Merdivenlerin bir kısmında Türk bayrağı bulunan ve Fatih Sultan Mehmet’in ünlü portresinin yer aldığı iki farklı seramik de var” (GZT, 2017). Aynı zamanda merdivenlerde Karagöz Hacivat, Kız Kulesi ve İznik seramikleri de yer almaktadır.



Görüntü 6. Tokoname, Duvar ve yer kaplaması

Tokoname, Japonya’nın modernleşme zamanında uzunca yıllar seri üretim yapan bir endüstri merkezi olmanın yanı sıra fırınları ile ünlü olan bir şehirdir. Japonya’nın karmaşasından ve gürültüsünden uzakta olan, dar sokaklar, yıkılmış binalar ve fırınların yer aldığı Tokonome şehrinin her yerinde geçmişin izleri atık seramik malzemelerden izlenmektedir.



Görüntü 7. Tokoname, sokak görüntüsü



Görüntü 8. Tokoname, baca kaplama

Tokoname şehrinin yıkılmış fırınları, bacaları, çatıları, yer ve duvarlar yüzeyleri uzun yıllar önce yapılmış, bugün atık olan seramik malzemeler ile kaplanmıştır.

Kamusal alanda yer alan atık seramik malzemelerin kullanıldığı çalışmalar ile birlikte bu malzemeyi anlatım dili olarak seçen sanatçılar da bulunmaktadır. Üretim-tüketim ilişkileri, çevresel sorunların ortaya çıkması ile ekolojik dengenin bozulması, atık malzemeyi kullanarak sürdürülebilirlik kavramına dikkat çekmek, bozulmuş, kırılmış parçalar ile yeniden estetiğin yakalanabileceği inancı gibi duyarlılıklar ile sanatçılar, çalışmalarında atık malzeme kullanmaktadır. David Binns, Caroline Slotte, Daniel Vuono, Robert Harrison, Joana Meroz, Yee Sookyung, Daniel Bare, Li Xiaofeng, Clare Twomey, Neil Brownsword, Elif Aydoğdu Ağatekin ve Beril Anılanmert gibi sanatçılar artistik üretimlerinde bu malzemeyi tercih etmiştir.



Görüntü 9. Yee Sookyung, *Translated Vase, Dönüştürülmüş Vazo*, 2013, seramik parçaları, epoksi, 24 ayar altın varak



Görüntü 10. Yee Sookyung, *Translated Vase, Dönüştürülmüş Vazo*, 2013, seramik parçaları, epoksi, 24 ayar altın varak



Görüntü 11. Yee Sookyung, *Translated Vase, Dönüştürülmüş Vazo*, 2013, seramik parçaları, epoksi, 24 ayar altın varak

Koreli sanatçı Yee Sookyung kırılmış, atılmış porselen parçalarını altın ile birleştirerek “Translated Vase” (Dönüştürülmüş Vazolar) serisini oluşturmuştur. Yee Sookyung, 2013 yılında The Business Times’da yaptığı röportajda “Çömlek ustası her seferinde mükemmel parçayı yaratmaya çalışıyordu ve en ufak kusurlu olanları bile atıyordu. Ben de onlardan yeni formlar yaratmayı seçtim, çünkü belki de bu tür bir mükemmelliğe tam olarak inanmıyorum. Bana göre kırık bir seramik parçası başka bir parça bulur ve birbirlerine güvenmeye başlarlar. Aralarındaki çatlaklar da yarayı simgeliyor” demiştir (Lock Gallery). Yee Sookyung kendi kültürüne ait olan geleneksel parçaları yerel üretim yapan atölyelerden toplayarak bir araya getirmekte ve onlarla yeniden birer sanat eserine dönüştürmektedir.



Görüntü 12. Daniel Bare, *Fincan Duvar Tabagi*, 2008



Görüntü 13. Daniel Bare, *Yeşil hareket*, 2008

Daniel Bare çalışmalarında fabrikalardan, sokaktan, çömlek atölyelerinden topladığı atık seramik parçaları kullanmaktadır. Topladığı atık seramikleri yeniden birleştirerek aşırı üretim ve tüketimin ekolojik dengeyi bozulmasına dikkat çekmek istemiştir. “Bare, kupaları, tabakları ve kaseleri bütün halde durabilmeleri için nikel-krom alaşımlı bir tel ile sararak sarar kapları içerisinde pişirmektedir” (Greenwich House, 2018). Daniel Bare atık seramikleri sarar kapları içerisinde birleştirmekte, üzerine sır ve astar uygulamaları yapmakta, kutu içerisinde pişen seramikler birbirleri ile birleşerek yeniden bütünleşmekte ve Daniel Bare’in artistik çalışmaları oluşmaktadır.



Görüntü 14. Elif Aydoğdu Ağatekin, *Varamadığım*, 2010 Atık Refrakter Malzeme, Raku



Görüntü 15. Elif Aydoğdu Ağatekin, *Kapanmak, Kırılmak, Kararmak ve Kopmak*, 2010 Atık Refrakter, Raku

Elif Aydoğdu Ağatekin sanatta yeterlik çalışmasında “Seramik Sanatında Alternatif Bir İfade Aracı Olarak Atık Seramik Kullanımı” başlıklı tez çalışması ile ülkemizde atık malzemeler ile çalışmalar yapan sanatçıların başında gelmektedir. Aydoğdu Ağatekin çalışmasının sonuç bölümünde “araştırmacının tüm bu atık malzemelerle kurduğu en önemli özdeş bağ ise kendisinin de bir dönem hissettiği, atılmışlık, terk edilmişlik ve vazgeçilmişlik duyguları olmuştur. Atılmış bir malzemedan yeni bir şey yaratmaya çalışmak ise hem ona hem kendine yeni bir hayat verebilmenin, atılmışlıktan, terk edilmişlikten, vazgeçilmişlikten kurtulma ihtimalinin heyecanını solumaktır” ifadesini kullanmıştır (Ağatekin, 2012: 156). Aydoğdu Ağatekin tez çalışması süresince fabrikalar ile doğrudan bağlantı kurarak çalışmalarında oralardan topladığı atık malzemeleri ve kendisinin biriktirdiği malzemeleri kullanmıştır. Çalışmaları incelendiğinde atık malzemelerin atıklarından da eserler ürettiği görülmektedir.

Sonuç

Seramik yapısı gereği yeniden kullanılması, geri dönüşümü, depolanması zor ve zahmetli olan bir malzemedir. Atık seramik malzemenin geri dönüşümü için sektör içerisinde çalışmalar yapılmaktadır. Ülkemiz seramik sektördeki firmalar, atık geri dönüşümünü hammadde olarak kullanılmak için küçük girişimler yapmakta fakat bunun sürdürülebilirliğini sağlayamamaktadır. Atık malzemeyi sanatsal çalışmalarında ve kamusal alanda kullanan Türk seramik sanatçıları bulunmaktadır. Dünyada ise atık malzemenin hem hammadde hem de sanatçıların üretimlerinde kullanıldığı çok sayıda örnek bulunmaktadır.

Sürdürülebildiğin son derece elzem olduğu günümüzde atık seramik malzemeyi pek çok sanatçı anlatım dili olarak seçmiştir. Atık seramik malzeme ile sanatçılar temsiliyet bulmakta, bunun yanı sıra kamusal alanda dikkat çekmek, tüketime vurgu yapmak ve farkındalık yaratmak gibi nedenler ile de kullanmaktadır. Kamusal alanda yapılan, atık seramik malzeme ile yapılan çalışmalara bakıldığında Dünya’da ve Türkiye’de örnekleri görülmektedir. İnsanların günlük hayatlarını sürdürdükleri meydanlarda, parklarda yer alan çalışmalar aynı zamanda şehirlerin simgesi olmuştur. Bir seramik çalışmayı bilinçli olarak kırarak yeniden oluşturan, kırık sofraya eşyalarını toplayıp onlarla yeni düzenlemeler yapan, kırık sofraya seramiklerini onararak sanat eserine dönüştüren, fabrikaların atıklarından çalışmalar yapan, antikacıları gezerek topladığı seramikler ile yeni düzenlemeler yapan, atık seramikleri moda sektöründe kullanan sanatçılar olduğu bilinmektedir. Doğal kaynakların azaldığı, ekolojik dengenin bozulduğu, insanların yaşam biçiminin değiştiği ve tüketimin arttığı içinde yaşadığımız çağda bu olumsuzluklara rağmen sanatçı duyarlılığı ve farkındalık yaratma çabası kamusal alanda ve sanatsal çalışmalarla devam etmektedir. Atık seramik malzeme sanatçının elinde yeniden estetik bir boyut kazanarak izleyicinin beğenisine sunulmaktadır.

Kaynakça

- Ağatekin, E. (2012) Seramik Sanatında Alternatif Bir İfade Aracı Olarak Atık Seramik Kullanımı. [Sanatta Yeterlik Tezi. Anadolu Üniversitesi].
- Greenwich House. (2018) <https://www.greenwichhouse.org/event/fused-daniel-bare/> 20.06.2022 tarihinde alınmıştır.
- Güven, E. Ö. (2009). Hedonik tüketim: Kavramsal bir inceleme. *Anadolu Bil Meslek Yüksekokulu Dergisi*, 13, 65-72.
- GZT. (2017). <https://www.gzt.com/skyroad/sanatci-sokagina-dokundugunda-selaron-merdivenleri-3530864> 17.05.2022 tarihinde alınmıştır.
- İzmir Kalkınma Ajansı. (t.y.). <https://kalkinmasozlugu.izka.org.tr/?p=337> 12.06.2022 tarihinde alınmıştır.
- Lock Gallery, <https://www.locksgallery.com/artists/yeesookyung> 17.05.2022 tarihinde alınmıştır.
- Noad, S. (2010). *Stairway to Heaven*. Erişim:<http://www.thetravelrag.com/docs/10102.asp>. Erişim Tarihi: 10.09.2011
- Özturanlı, G. (2004). Kent Dokusunda Mozaik Uygulamalardan Bir Kesit. *Seramik Türkiye Dergisi*, 6, 115-116.
- Parlakalay, H. (2020). Kamusal Alanda Sanat ve Sanat Eserleri. Afyon Kocatepe Üniversitesi *Sosyal Bilimler Dergisi*, 22 (4), (1157-1172).
- Poyraz, M. (2015). Sürdürülebilir Tasarım ve Seramik Kaplama Sektöründe Sürdürülebilirlik. [Sanatta Yeterlik Tezi. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi].

Poyraz, M., Yılmaz, Z. (2018). Seramik Karo Sektöründe Sürdürülebilirlik Ve Geri Dönüşüm, *Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 8 (1), 256-270.

Sevim, S., Yeşilmen, N. (2014). Atık Seramiklerin Takı Tasarımında Kullanılması. *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, 33, 90-107.

Türk Dil Kurumu. (t.y.). <https://sozluk.gov.tr/> 17.06.2022 tarihinde alınmıştır.

Görüntü Kaynakçası

Görüntü 1. <https://www.gzt.com/arkitekt/gaudi-basyapiti-park-guell-3602149> 13.06.2022 tarihinde alınmıştır.

Görüntü 2. <https://www.gzt.com/arkitekt/gaudi-basyapiti-park-guell-3602149> 13.06.2022 tarihinde alınmıştır.

Görüntü 3. <https://eskisehir.ktb.gov.tr/TR-158002/cagdas-seramik-park-odunpazari.html> 10.06.2022 tarihinde alınmıştır.

Görüntü 4. [gzt.com/skyroad/sanatci-sokagina-dokundugunda-selaron-merdivenleri-3530864](https://www.gzt.com/skyroad/sanatci-sokagina-dokundugunda-selaron-merdivenleri-3530864) 22.06.2022 tarihinde alınmıştır.

Görüntü 5. [gzt.com/skyroad/sanatci-sokagina-dokundugunda-selaron-merdivenleri-3530864](https://www.gzt.com/skyroad/sanatci-sokagina-dokundugunda-selaron-merdivenleri-3530864) 22.06.2022 tarihinde alınmıştır.

Görüntü 6. <http://victoriainjapanland.blogspot.com/2011/10/tokoname-ceramics-reused-as-art.html> 11.06.2022 tarihinde alınmıştır.

Görüntü 7. <https://www.tokyoweekender.com/2022/04/aichi-prefecture-tokoname/> 11.06.2022 tarihinde alınmıştır.

Görüntü 8. <https://www.tokyoweekender.com/2022/04/aichi-prefecture-tokoname/> 11.06.2022 tarihinde alınmıştır.

Görüntü 9. <https://www.locksgallery.com/artists/yeesookyung/series/translated-vase#6> 06.06.2022 tarihinde alınmıştır.

Görüntü 10. <https://www.locksgallery.com/artists/yeesookyung/series/translated-vase?view=slider#8> 06.06.2022 tarihinde alınmıştır.

Görüntü 11. <https://www.yeesookyung.com/translated-vase-> 06.06.2022 tarihinde alınmıştır.

Görüntü 12. https://www.danielbare.com/pb/wp_2cfc454b/wp_2cfc454b.html 02.06.2022 tarihinde alınmıştır.

Görüntü 13. https://www.danielbare.com/pb/wp_2cfc454b/wp_2cfc454b.html 01.06.2022 tarihinde alınmıştır.

Görüntü 14. <http://lebriz.com/pages/artist.aspx?section=130&lang=TR&artistID=778&periodID=1542&bhcp=1> 09.06.2022 tarihinde alınmıştır.

Görüntü 15. <http://lebriz.com/pages/artist.aspx?section=130&lang=TR&artistID=778&periodID=1542&bhcp=1> 09.06.2022 tarihinde alınmıştır.

Shamsia Hassani: Afgan Kadın Graffiti Sanatçısı

Shamsia Hassani: The Afghan Female Graffiti Artist

Doç. Dr. Nazik ÇELİK YILMAZ

Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Çizgi Film ve Animasyon Bölümü

Özet

1920’li yıllarda küçük sokak gruplarının, çetelerin tren ya da otobüs yüzeylerine çizdikleri küçük resimlerle başlayan sokak sanatı; uzun yıllar, yasadışı ve yıkıcı olarak görülmüştür. Siyasal ve ekonomik düzene, savaflara, toplumsal olaylara karşı bir başkaldırı aracı olan sokak sanatı, 80’li yıllardan itibaren sanat çevreleri tarafından disiplinler arası bir sanat olarak çağdaş sanat dünyasında yerini almış ve saygınlık kazanmıştır. Zaman içinde çeşitlenerek günlük hayatın bir parçası haline gelmiştir. Kamusal alanları sanatsal yüzey olarak kullanan sokak sanatçıları, izleyici ile doğrudan iletişim kurmaktadır. En çok tanınan sokak sanatı dalı olan graffiti, duvar yazılama ya da resimleme sanatı olarak tanımlanabilir. Yılmaz’a (2019: 247) göre; “Sokak sanatı kent dokusunda ve yaşantısında önemli bir yere sahiptir. Kamusal alanları sanatsal yüzey olarak kabul etmekle birlikte birçok sanat alanından etkilenen antidisipliner bir akım olarak tanımlanmaktadır”.

Sokak sanatı sadece erkeklerin yaptığı düşünülen bazı işler içinde yer almaktadır. İlk akla gelen erkek sokak sanatçılarıdır. Oysa dünya üzerinde sayısı hiç az olmayan, oldukça yetenekli kadın sokak sanatçıları; ilham verici işlere imza atmaktadırlar. Olek, Bambi, Maya Hayuk, Kashink, Christina Angelina, Vinie, Julia Volchkova, Faith 47, Alice Pasquini, Jamin Aka Hera, Miss Van, Swoon, Zabou, Liliwenn, Ju Violeta, Panmela Castro, Amara por Dios, Btoy, Natalia Rak, Alice Mizrachi, Magrela ve Indigo başarılı ve dünya çapında tanınmış kadın sokak sanatçılarıdır. Bu çalışmada başarılı sokak sanatçılarından biri olan ve Afganistan’ın ilk kadın sokak sanatçısı Shamsia Hassani’nin çalışmaları, sokak sanatı üzerindeki etkisi ve rolünü tartışmak amaçlanmaktadır. Graffiti yaparak insanlara sanatı tanıtmak isteyen Hassani, sanat galerileri veya müze ziyaret etme şansı olmayan Afgan halkını sanatla buluşturmayı da amaçlamaktadır. Afganistan’da kadınların yaşadığı trajediye dikkat çekmek isteyen sanatçı; genellikle çalışmalarında *burka* temasını işlemektedir. Erkek egemen Afgan toplumundaki kadınların durumunu insanlara duyurmak için, graffitiye başladığından beri kadın hakları çalışmalarının da ön saflarında yer almaktadır. Kabil’de yaşayan sanatçı, Afganistan’da savaş sonrası dönemin son on yılında, çalışmaları ile ülkedeki kadınlar tarafından takdirle karşılanmış ve hayatlarına renk getirmiştir. Belirlenen amaç doğrultusunda, sanatçının graffitileri çalışmada araştırma alanı olarak seçilmiştir. Nitel bir araştırma olan bu çalışmada literatür tarama yöntemi kullanılmıştır. Literatür taraması sonucu ulaşılan, sanatçının eserleri incelenmiştir. Sanatçının eserlerinin, Afgan kadınlarının varlığını insanlara hatırlatması, yaşanan toplumsal sorunu vurgulaması ve kadın hakları için önemli bir etkiye sahip olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Sokak sanatı, Graffiti, Duvar resmi, Kadın sanatçı, Kadın hakları

Abstract

Street art, which started in the 1920s with small pictures drawn by small street groups, gangs on the train or bus surfaces, was seen as illegal and destructive for many years. Street art, which is a means of revolt against political and economic order, wars and social events, has taken its place in the contemporary art world as an interdisciplinary art according to art circles since the 80s and

gained respect. It has become a part of daily life through diversification over time. Street artists, who use public spaces as artistic surfaces, communicate directly with the audience. Graffiti, which is the most widely recognized branch of street art, can be defined as the art of wall writing or painting. According to Yilmaz (2019: 247); “Street art has an important place in urban texture and life. It accepts public spaces as artistic surfaces and is defined as an anti-disciplinary movement influenced by many fields of art”.

Some of the occupations that are thought to be done only by men include street art. Male street artists are the first to come to mind. However, very talented female street artists, who are not few in number in the world, are doing inspiring works. Olek, Bambi, Maya Hayuk, Kashink, Christina Angelina, Vinie, Julia Volchkova, Faith 47, Alice Pasquini, Jamin Aka Hera, Miss Van, Swoon, Zabou, Liliwenn, Ju Violeta, Panmela Castro, Amara por Dios, Btoy, Natalia Rak, Alice Mizrachi, Magrela and Indigo are successful and world-renowned female street artists. In the current study, it is aimed to discuss the artworks of Shamsia Hassani, one of the successful street artists, the first female street artist of Afghanistan, her influence and role on street art. Hassani, who wants to introduce art to people by making graffiti, also aims to bring art to the Afghan people, who do not have the chance to visit art galleries or museums. The artist who wants to draw attention to the tragedy experienced by women in Afghanistan; she usually deals with the “burka” theme in her works. She has been at the forefront of women’s rights since she started graffiti, to make people aware of the plight of women in the male-dominated Afghan society. The artist, who lives in Kabul, has been appreciated by women in the country and brought color to their lives in the last decade of the post-war period in Afghanistan. To this end, the artist’s graffiti were chosen as the research area. The current study is a qualitative study employing the literature review method. The works of the artist, which were reached through the literature review, were examined. It has been concluded that the artworks of the artist remind people of the existence of Afghan women, emphasize the social problem experienced and have a significant impact on women’s rights.

Keywords: Street art, Graffiti, Mural, Female artist, Women’s rights

Giriş

Sokak sanatının ilk ortaya çıkışı, 20. yüzyıl başları olarak kabul edilmektedir. Tam olarak kim tarafından ne zaman başlatıldığı bilinmemekle birlikte; ilk örnek olarak Amerika’da İkinci Dünya Savaşı döneminde çok popüler bir kültürel öge olan “*Kilroy Was Here*” çizimi bilinmektedir (Görüntü 1). 1980’li yıllara gelindiğinde ise New York’ta popülerleşen akım, sokağı sanatsal yüzey olarak kabul etmektedir. Sokak sanatı (Street art) terimi Jean-Michel Basquiat, Richard Hamblton ve Keith Haring gibi sanatçılar tarafından kullanılmıştır (Görüntü 2). Sokak sanatı kendi içinde dallara (mural, yarn bombing, lock on gibi) ayrılırken; sprej boya, çıkartma ve şablon gibi teknikler kullanılarak yapılan grafiti en sık rastlanılan sokak sanatı dalı olan karşımıza çıkmaktadır.



Görüntü 1. “*Kilroy Was Here*” çizimi



Görüntü 2. Richard Hambleton, *Shadow Man*, 1982, New York

1980’lerde artık grafiti göz ardı edilemeyecek bir fenomen haline gelmiştir. Duvarlardaki bu alternatif derinliği geleneksel sanat yönelişlerinden ayıran belki de en önemli özellik, yarattığı alt kültür ile geniş bir kitleye hitap edebilmektedir. Bu etkileşim alanına giren en belirgin diğer alan müzik olmuştur. Hip hop, punk rock ve asi özgürlükçü yaşam şekline uygun tasarlanmış tahta parçalarına paten tekeri takılarak tasarlanan ve kaldırım sörfü olarak çıkan bugünkü adıyla kaykay kültürü ile birleşerek, belgesel, sinema, fotoğraf, edebiyat ve daha pek çok alana kaynaklık etmiştir (Ayrıl’dan akt. Kıyar, 2017: 111).



Görüntü 3. *Grafiti örneği*, Paris

Sokak sanatında ilk akla gelen isimlerin erkek sanatçılar olmasına rağmen; dünya üzerinde sayısı hiç az olmayan, yetenekli kadın sokak sanatçıları; adlarını oldukça başarılı işlerde duyurmaktadırlar. Olek, Bambi, Maya Hayuk, Kashink, Christina Angelina, Vinie, Julia Volchkova, Faith 47, Alice Pasquini, Jamin Aka Hera, Miss Van, Swoon, Zabou, Liliwenn, Ju Violeta, Panmela Castro, Amara por Dios, Btoy, Natalia Rak, Alice Mizrachi, Magrela ve Indigo başarılı ve dünya çapında tanınmış kadın sokak sanatçılarıdır. Ülkemizde de Gamze Yalçın, Fulya Hocaoğlu, Sinem Yıldırım ve Mies sokak sanatının başarılı isimlerindedir.

Kadın sokak sanatçılarının çalışmaları kadar, iletmek istedikleri mesajlar da bir o kadar etkilidir. Dünya üzerinde hemcinslerinin yaşadığı sıkıntılar, ağır hayatlar, eşitsizlik vb. sorunlara dikkat çekmek genellikle öncelikli amaçları olmaktadır. Örneğin; Olek örgüleriyle verdiği yazılı mesajlarda kadın hakları, cinsel eşitlik ve ifade özgürlüğüne dikkat çekerken (Görüntü 4), Kashink çalışmalarında cinsiyet kavramını sorgulamakta (Görüntü 5), Panmelo Castro da kadın haklarına dikkat çeken çalışmalar üretmektedir.



Görüntü 4. Olek, New York, 2014



Görüntü 5. Kashink, Amnesty International My Body My Rights, Paris, 2015



Görüntü 6. Panmelo Castro, *Free*, Urban Nation Museum, Berlin, 2017

Shamsia Hassani

Afganistan'ın ilk kadın sokak sanatçısı olan Shamsia Hassani, 1988 yılında İran'da doğmuştur. Kabil Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesinde eğitim gören Hassani; grafiti sanatçısı olmasının yanı sıra Kabil Üniversitesinde öğretim görevlisi olarak çalışmaktadır. Sanatçı, Street Art Bio'ya verdiği röportajda (Street Art Bio, t.y.); grafiti yapmaya 2010 yılında Combat Communications ile düzenlenen bir grafiti atölyesinde, İngiltere'den MUB adında bir grafiti sanatçısının kendilerine grafiti öğretmek için gelmesiyle grafiti yapmaya başladığını belirtmiştir. Daha sonra ise "Rosht" adında bir çağdaş sanat kolektifi kurmuştur. Grafiti yaparak İnsanların zihnindeki tüm kötü savaş anılarını, savaşın tüm kötü unsurlarını renklerle kapatmak istediğini söyleyen sanatçı; sanat galerilerini veya müzeleri ziyaret etme şansı olmayan Afgan halkına, grafiti yaparak sanatı tanıtmak istediğini belirtmiştir (Görüntü 7-8).



Görüntü 7-8. Shamsia Hassani duvar resimlerinden, Kabil, Afganistan

Hassani bir röportajında (Sanal 2);

Bir kadın için Kabil’de sokakta resim yapmak ne kadar zor?” sorusuna “Şimdi durum iyi değil. Çok tehlikeli. Bombalar var. Her yerde bir şey olabilir. Bir başka şey de, sanatı sevmeyen ve iyi bir şey olmadığını düşünen geri kafalı insanlar, özellikle kızlar sanat yaparlarsa çok hassas oluyorlar. Afganistan’da sokak sanatı yaptığım zaman, kötü muameleye maruz bırakan gerici insanlar yüzünden, hep korkuyorum. Eğer bir çocuk olsaydım hiç kimse bana bir şey söyleyemezdi. Ama ben bir kız olduğum için, bırakın sanatı, sokakta yalnız yürürsem tedirgin hissediyorum. (Uplifers, 2017)

cevabını vermiştir. Kabil gibi, bir kadının sokakta tek başına yürümesi bile tehlikeli bir şehrin sokaklarında duvar resimlerini yapan Hassani; Afgan kadınlarına da bu duruşuyla güç ve ilham vermektedir (Görüntü 9).



Görüntü 9. Shamsia Hassani duvar resimlerinden, Kabil, Afganistan

Çalışmalarını stüdyosunda sürdüren sanatçı, hazırlıklarını tamamlayınca sokaklara çıkmakta, kamusal alanlar ve ara sokaklar güvenli olmadığından kendisini daha güvenli hissettiği yerlerde grafitilerini yapabilmektedir. Genellikle yıkılmış bir bina ya da duvarı çalışma alanı olarak seçmektedir. Kabil gibi tehlikeli bir şehirde çalışmalarını hızlı bir şekilde tamamlaması gerekmektedir.

Bölgede sanat galerileri az ancak çorak duvarlar boldur, bu da grafiti sanatını geniş bir kitleye, hatta tesadüfi bir izleyici kitlesine sergilemek için ideal bir yol haline getirir. Bununla birlikte, Hassani bir kadın olarak iş yaratmada zorluklarla karşılaşır ve genellikle bir kadının yerinin evi olduğuna inanan çirkin bir çoğunlukla yüzleşmek zorunda kalır. Cinsiyetçi inançlardan kaynaklanan mücadeleler nedeniyle Hassani, “Dreaming Graffiti” (rüya grafiti) adını verdiği bir uygulama geliştirdi. Sokaklar yerine stüdyoda yapılan bir çalışma. Bu teknikle Hassani, dijital görüntüleri şehir manzarası olarak kullanıyor ve zihninde renkli bir manzara yaratmak için üzerlerini boyuyor (Frank, 2016) (Görüntü 10-11).



Görüntü 10-11. Shamsia Hassani, *Dream Graffiti serisinden*, fotoğraf üstüne uygulama, Afganistan

Görüntünün sözden daha etkili olduğunu söyleyen Hassani, kadın hakları için savaştığı gibi sanatıyla da dostça bir savaşma biçimi olduğunu eklemektedir. Afganistan’da kadınların yaşadığı trajedileri dünya tarafından çabuk unutulup umursanmadığına inanan sanatçı, bu yüzden grafitilerini insanlara hatırlatmak için kullanmaktadır. Toplumdaki bu büyük yarayı vurgulamak için burkalı kadınları, burka temasını her çalışmasında kullanmaktadır. İlk çalışmalarında mavi burkalı kadınları daha çok gördüğümüz sanatçı, daha sonraları burka kaldırarak gözleri ve ağzı kapalı kadınlar çizmeye başlamıştır. Bunun sebebi ise Afgan kadınların toplum içinde kendilerini özgürce ifade edememesidir (Görüntü 12-13). Hassani yine verdiği röportajda (Street Art Bio, t.y.); insanların Afgan kadınlara farklı bakmalarını sağlamak için kadınları gerçekte olduklarından daha büyük ve modern formlarda, mutlulukta, harekette, belki daha güçlü olarak göstermeye çalıştığını söylemektedir (Görüntü 14-15).



Görüntü 12. Shamsia Hassani, *Dream Graffiti serisinden*, fotoğraf üstüne uygulama, Afganistan

Görüntü 13. Shamsia Hassani duvar resimlerinden, Kabil, Afganistan

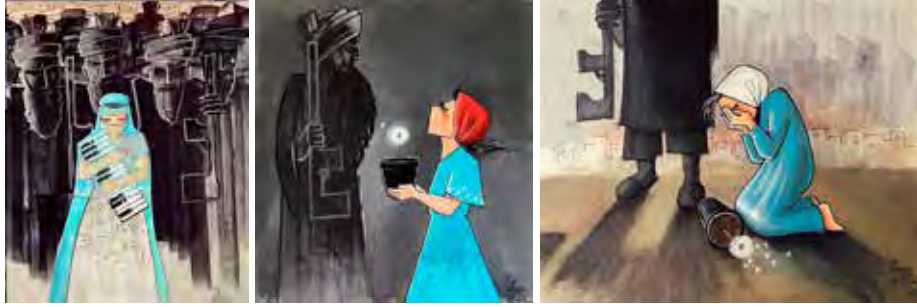


Görüntü 14-15. Shamsia Hassani duvar resimlerinden, Kaliforniya

Shamsia’nın sanatı, ister duvarlarda ister kayalarda olsun, parlak renkler ve müzik aletlerinin kullanımı ile karakterize edilir. Canlılık, yıkım ve çatışmanın hatırlatıcılarına karşı koymaya ve bunları örtmeye yardımcı olma girişimidir. Kadın figürlerinin taşıdığı piyanolar ve kemanlar, yeteneklerin, seslerin, söylenmeyi ve duyulmayı bekleyen mesajların olasılığını gösterir. Sanatçının

kendi mesajı, değişimi getirmek için herkesin sanatçı olması gerekmediği, ancak herkesin toplum üzerinde olumlu bir etki yaratmak için çaba gösterebileceği ve yapmaları gereken de bu (Bahadur, 2017).

2021 yılında Talibanın Kabil’i ele geçirdiği zaman Hassani’nin mavi elbiseli kadınları savaşa karşı umut mesajıyla binlerce insan tarafından paylaşılmış ve sosyal medyada sanatçının bu çalışmaları büyük ses getirmiştir (Görüntü 16-17-18). Burack (2021); bu resimlerin paylaşılmasının ardından konuyla ilgili olarak, kadınların Kabil’in kamusal alanlarından büyük ölçüde kaçındığını ve birçok sanatçının, Taliban’ın şiddet içeren ve potansiyel olarak ölümcül sonuçlarından korkan sohbet mesajlarını ve sosyal medya hesaplarını sildiğini söylemiştir. Kabil’in Taliban tarafından ele geçirilmesinin ardından Hassani’nin sosyal medya hesapları birkaç gün sessiz kalmış ve hayranları onun güvenliğini merak etmeye başladığını eklemiştir, sanatçının son serisindeki yeni bir resminin birkaç gün sonra *Karanlığa Ölüm* başlıklı yayınlandığını, çalışmaya devam ettiğini ve Afgan kadınlarının deneyimlerini dile getirdiğini doğrulamıştır. Hassani’nin menajerinin ise DW’ye sanatçının röportaj için uygun olmadığını, ancak güvenli ve açıklanmayan bir yerde olduğunu söylediğini belirtmiştir.



Görüntü 16-17-18. Shamsia Hassani çalışmalarından

Hassani, 2014 yılında Foreign Policy tarafından en iyi 100 küresel düşünür listesine girmiş ve dünyanın dört bir yanından oyunu değiştiren kadınların portrelerinden oluşan en çok satan *Goodnight Stories for Rebel Girls* (Asi Kızlar için İyi Geceler Hikâyeleri) kitabının ikinci cildine dâhil edilmiştir.

Sonuç

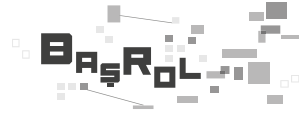
Sokakta sanatla var olmaya çalışan ve insanlara ilham veren eserlere imza atan ve sayıları her geçen gün artan kadın sokak sanatçıları, yetenekleriyle ve ürettikleri eserlerle insanlara ilham vermeye devam etmektedirler. Afganistan’da kadınların yaşadığı trajediye dikkat çekmek isteyen sanatçı Shamsia Hassani de; erkek egemen Afgan toplumundaki yoğun baskı, tehlikeler ve aldığı tehditlere rağmen Afgan kadınların sesini dünyaya duyurmak için, graffiti yapmaya devam etmektedir. Uluslararası alanda başarıya ulaşan sanatçı; ayrıca Afgan kadınların sesini cesurca duyuran ilk kadın graffiti sanatçısıdır. Amerika, İtalya, Almanya, Türkiye, Hindistan, İsviçre gibi dünyanın pek çok yerinde duvar resimleri yapmış, graffiti festivallerine katılmıştır. Eserleriyle sadece Afganistan’daki kadınlara değil dünya üzerinde binlerce kadın için ilham kaynağı olan Shamsia Hassani; Afgan kadınlarının varlığını, toplumda bir yerlerinin olduğunu ve yaşadıkları trajediyi unutturmamak adına kadın hakları için yeni eserler üretmeye devam etmektedir.

Kaynakça

- Bahadur, T. (2017). *Females with Power and Ambition: The Work of Afghan Graffiti Artist Shamsia Hassani. On Art and Aesthetics*. <https://onartandaesthetics.com/2017/06/23/females-with-power-and-ambition-the-work-of-afghan-graffiti-artist-shamsia-hassani/>
- Burack, C. (2021). *Shamsia Hassani: The Afghan Female Graffiti Artist Copying Women's Voices. DW*. <https://www.dw.com/en/shamsia-hassani-the-afghan-female-graffiti-artist-capturing-womens-voices/a-58905958>
- Frank, P. (2016). *Afghanistan's First Female Street Artist Brings Hijabs and Feminism to City Walls. Huffpost*. https://www.huffpost.com/entry/afghanistans-first-female-street-artist_n_56c26fd5e4b0b40245c79f3c
- Kıyar, N. (2017). "Alternatif Bir Yüzey Olarak Duvar". *Jocress*. 3 (2017): 101-114.
- Street Art Bio. (t.y.). *Interview: Shamsia Hassani*. <https://www.streetartbio.com/artists/shamsia-hassani/> 10.04.2022 tarihinde erişilmiştir.
- Tatar, O. (2016). Sokaklarda Reklam Avı: Kültür Karıştırması Reklam Diyor ki 1 s: 273-300.
- Uplifers. (2017). *Afganistan'ın ilk kadın graffiti sokak sanatçısı Shamsia Hassani*. <https://www.uplifers.com/afganistanin-ilk-kadin-graftiti-sokak-sanatçisi-shamsia-hassani/> 10.04.2022 tarihinde erişilmiştir.
- Yılmaz, Ç. N. (2019). Sokak Sanatında Yeni Moda: Işık Graffiti. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*. 54, (247-252). Doi: 10.7816/idil-08-54-16

Görsel Kaynakça

- Görüntü 1: <https://www.livescience.com/7577-kilroy-changed-world.html>. 15.10.2018 tarihinde erişilmiştir.
- Görüntü 2: <https://www.richardhambletonofficial.com/street-art> 25.06.2022 tarihinde erişilmiştir.
- Görüntü 3: <https://wannart.com/icerik/8000-graftiti-ve-sokak-sanati-hakkinda-bilmeniz-gerekenler> 25.06.2022 tarihinde erişilmiştir.
- Görüntü 4: <https://www.isupportstreetart.com/artist/olek/> 25.06.2022 tarihinde erişilmiştir.
- Görüntü 5: <https://www.amnesty.org/en/latest/campaigns/2015/09/street-art-that-defies-the-status-quo-on-gender-and-sexuality/> 25.06.2022 tarihinde erişilmiştir.
- Görüntü 6: <https://wammuseum.org/artwork/graffiti-around-the-world/> 25.06.2022 tarihinde erişilmiştir.
- Görüntü 7: <https://www.shamsiahassani.net/murals> 10.04.2022 tarihinde erişilmiştir.
- Görüntü 8: <https://www.shamsiahassani.net/murals> 10.04.2022 tarihinde erişilmiştir.
- Görüntü 9: <https://www.shamsiahassani.net/murals> 10.04.2022 tarihinde erişilmiştir.
- Görüntü 10: <https://www.shamsiahassani.net/dreaming-graffiti> 10.04.2022 tarihinde erişilmiştir.
- Görüntü 11: <https://www.shamsiahassani.net/dreaming-graffiti> 10.04.2022 tarihinde erişilmiştir.
- Görüntü 12: <https://www.shamsiahassani.net/dreaming-graffiti> 10.04.2022 tarihinde erişilmiştir.
- Görüntü 13: <https://www.shamsiahassani.net/murals> 10.04.2022 tarihinde erişilmiştir.
- Görüntü 14: <https://www.shamsiahassani.net/murals> 10.04.2022 tarihinde erişilmiştir.



Görüntü 15: <https://www.shamsiahassani.net/murals> 10.04.2022 tarihinde erişilmiştir.

Görüntü 16: <https://www.instagram.com/accounts/login/?next=/shamsiahassani/>
12.04.2022 tarihinde erişilmiştir.

Görüntü 17: <https://www.instagram.com/accounts/login/?next=/shamsiahassani/>
12.04.2022 tarihinde erişilmiştir.

Görüntü 18: <https://www.instagram.com/accounts/login/?next=/shamsiahassani/>
12.04.2022 tarihinde erişilmiştir.

Görüntü 19: <https://www.shamsiahassani.net/> 07.04.2022 tarihinde erişilmiştir.

Çağdaş Sanatta İlişki Üretimi ve Lawrence Malstaf Enstalasyonlarında İnteraktif Bir Deneyim Alanı Olarak Yaşayan Nesnelere

Relation Production in Contemporary Art and Living Objects as an Interactive Experience in Lawrence Malstaf Installations

Doç. Feyza GÜRLEŞEN İLK YAZ

Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi

Özet

Giriş

Günümüz sanatının karakteri artık çoğunlukla ilişkisel-etkileşimli ve teknolojik bir eksende biçimleniyor. Bu yanıyla 21. yüzyıl sanatı, sadece mutfağında değil vitrininde de kapsayıcı bir yapıya bürünürken, izleyici katılımı, siber ilişkiler çağında tekno-dijital bir gösteriye dönüşen sanat sahnesinde uzunca bir süredir sadece zihinsel değil fiziksel olarak ta devam etmekte. İzleyici okumaları yapıta dair anlam çoğaltımını mümkün kılarken, Fluxus eylemleri, Happening ve Performans Sanatı ile kuramsallaşan katılımcı ilişki kültürü bugün, interaktif enstalasyonlardan, mekanik ve siber tasarımlara, bioart uygulamalarından, yapay zekanın kodladığı dijital medya sergilemelerine kadar (harekete-sese-komuta duyarlı yazılımlar) günümüz sanat pratiğinin kaçınılmaz bir parçası haline gelmiştir.

Bu karşılıklı eylem ve etkileşim hali, izleyici ilgisini diri tutarken, yapıtı da yaşayan bir organizmaya dönüştürür. Sanatın bu yeni görünümü, yapıtı teşhir nesnesinden çıkarıp, hem unutulmaz bir deneyim alanına hem de kültürel bir ilişki üretme haline evirir. 20. Yüzyılın başında Dada ve fütürist performanslarla tohumu atılan ve 1960'larda sosyo-politik temeller üzerinden kolektif bir anlam üretimi olarak ilerleyen katılımcı sanat, 1990'larda sanat ile hayatın çoktan buharlaşmış olan sınırları sayesinde ivme kazanarak kuramsal tartışma alanlarına dahil olmuş, izleyicinin dönüşen konumu ile yapıta sağladığı açılımlar da kitle kültürüne yeni bir alan açan sanat pratiklerinin odağına oturmuştur.

Problem

İmgenin kökeninde doğal olarak bulunan diyalog ruhu, onu istendiği noktadan tartışmaya açmayı mümkün kılar. Yapıt gelişmeyi ya da tamamlanmayı, temel bir arayüz olarak konumlanan izleyici ile gerçekleştirebilirken, sanatçı, izleyici ve yapıt arasındaki diyalektik bağ, sanatın diliyle biçimlendirilen zikzaklar halindeki bu eylemliliği heyecanlı karşılaşmalar haline getirir.

Durağan olandan ziyade akış halinde olana evrilen imgeler sanatın seyrini değiştirirken, izleyiciyi de dolaşımda tutar. Yapıt aracılığıyla, sadece görme ile sınırlı olan alımlama biçimi yerine, diğer duyarların da harekete geçmesi amaçlanmaktadır. Yapıt artık içinde gezilebilen ve anlamlandırmalar talep eden, bazen bir keşif, bazen bir araştırma, bazen de sosyal bir oyun alanına dönüşmüştür. Geleneksel metodların yıkımı ile bireyler yapıtın içine çekilirken izleyici artık, ikincil üretici olarak yapıt oluşumunda pay sahibidir. Günümüzde sıra dışı sanatsal pratikleriyle dikkat çeken Lawrence Malstaf'ın yapıtları da tam da bu deneyim alanına işaret etmektedir. Onun genellikle teknolojik kaide üzerinde yapılandırılan çalışmaları, izleyici ile yapıt arasındaki mesafenin imhasını temel alır. Aynı zamanda sanatsal formların sınırlarıyla oynayan interaktif enstalasyonlarıyla, izleyenleri hem seyirci hem aktör olmaya davet eden Malstaf, sahneye bizzat aldığı izleyici ve yapıt arasında firtresiz ilişkiler yaratmaya çalışır. Onun, hareketi önceleyen çalışmaları kendi içinde sürekli bir devinim ve izleyici ile de teatral bir etkileşim halindedir.

Yöntem

Çalışmada ele alınan olgu, Jacques Rancière, Guy Debord, Nicolas Bourriaud gibi düşünürlerin konuyla ilişkili düşünceleri izleğinde analitik metinlerle desteklenmiştir. Taranan literatür katkısının yanı sıra, izleyici katılımı ile oluşan etkileşim sürecini üretim pratiğinin merkezine alan uygulamalar incelenmiş, devamında söz konusu etkileşim sürecinin sanat yapıtlarına etkisi, Lawrence Malstaf örneği özelinde ayrıntılandırılmıştır.

Sonuç

Sanat, hangi disiplinde üretimin temsili olursa olsun (veri heykelleri gibi dijital tabanlı tüm üretim biçimleri; interaktif enstalasyon, kinetik-mekanik-robotik prensibe dayalı üretimler, performans sanatı, ses tasarımları vb.) artık giderek daha fazla ilişki üretiminin tarihine dönüşmektedir. Sanat, uzun yıllar kendi öyküsünü dış dünyayla olan ilişkiler üzerine kurarken, artık insanlar arası ilişkiler sanatsal yörüngemizi daha çok tayin etmektedir. Yapıtın DNA'sında kendiliğinden bulunan ilişkiselliğin ötesinde, katılım mantığının yarattığı etkileşim biçiminin kendisinin bir sanat formu olarak sunulması, günümüz sanatının farklı biçimlerde giderek daha fazla güncellediği bir yaklaşım haline gelmiştir.

Tartışma

Araştırmada, 21. yüzyıl sanatının baskın karakterine dönüşen etkileşimli deneyim alanları aracılığıyla seyir nesnesi olmaktan uzaklaşan sanat yapıtının yeni durumu tartışmaya açılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: İlişki üretimi, Çağdaş sanat, Lawrence Malstaf, İnteraktif enstalasyon, Deneyim Alanı

Abstract

Preamble

The characteristics of contemporary art is now mostly shaped on a relational-interactive and technological axis. With this aspect, while 21st century art takes on an inclusive structure not only in its production phase but also in its showcase, in the age of cyber relations spectator participation in the art scene, which has turned into a techno-digital show, has been going on for a long time not only mentally but also physically. While spectator readings allow for the reproduction of the work's meaning, a participatory relational culture theorized by Fluxus acts, Happening and performance art has become an indispensable part of today's art practice, from interactive installations to mechanical and cyber designs, from bio-art applications to digital media exhibitions coded by artificial intelligence (softwares that are sensitive to motion-sound and command).

While this mutual act and interaction maintains the spectator's interest, it also transforms the work into a living organism. This new perspective on art transforms the work from a display object to an unforgettable experience as well as placing its' in a position to create cultural links. Participatory art, whose seeds have been sowed with Dada and futurist performances at the beginning of the 20th century and progressed into a collective meaning production based on socio-political underpinnings in the 1960s gained momentum and became involved in theoretical discussion areas thanks to the already-evaporated frontiers of art and life in the 1990s. The transforming position of the viewer with the expansion it provided to the work became the focus of art practices that opened a new area for mass culture.

Problem

The spirit of discourse inherent in the image's origin naturally allows it to be opened up for discussion from the preferred point. While the work can execute progression or completion with the spectator, who is positioned as the primary interface, the dialectical connection between the artist, the spectator, and the work transforms this activity, which is executed in the form of zigzags, into exhilarating interactions.

Images that change from static to flowing ones change the course of art while keeping the observer in motion. Through the work, it is aimed to stimulate additional senses, instead of the form of reception limited only to sight. From now on, the work has evolved into a social playground as well as a research project and an exploration which enables people to roam around and requires interpretations. While individuals are drawn into the work with the destruction of traditional methods, the spectator now has a role in its development as a secondary producer. Lawrence Malstaf's works, which continue to capture attention with their exceptional artistic practices, precisely point to this sphere of experience. The artist's works, which are often constructed on a technological pedestal, are based on the demolition of the space between the spectator and the work. At the same time, Malstaf, who plays with the borders of artistic forms in order to let its' spectators to be both audience and participators, attempts to develop unfiltered interactions with the work and the audience, whom he purposefully invited to the scene. His works that prioritise movement are always in motion and in a theatrical interaction with the spectator.

Method

The phenomenon covered in the study is supported by the analytic texts which have relations to the ideas of theorists such as Jacques Rancière, Guy Debord and Nicolas Bourriaud. In addition to the contributions of the scanned literature, applications that put the interaction process and audience engagement at the center of the production practice are examined, and the impact of the aforementioned interaction process on the artworks is clarified using Lawrence Malstaf's example.

Conclusion

Art, regardless of the discipline in which it represents production (all digital-based production forms such as data sculptures; interactive installation, productions based on kinetic-mechanical-robotic principles, performance art, sound designs, etc.), is now increasingly becoming the history of relational production. While art has long been based on relations with the outer world, interpersonal relationships now play a larger role in our artistic orbit. Beyond the inherent relationality that exist in the work's DNA, presenting the form of interaction formed by the logic of participation as an art form has become a approach that today's art is increasingly updating in various ways.

Argument

The new position of the artwork, which has moved away from being an object of observation through interactive experience zones, which have become the dominating character of twenty-first-century art, is discussed in the research.

Keywords: Relation production, Contemporary art, Lawrence Malstaf, Interactive installation, Experience space

1. Sanatın İlişki ve Etkileşim Hali; Katılım Modelleri Üzerine

Sanatçı-izleyici ilişkisi, modernizme kadar izleyiciden bağımsız biçimde sanatçının öznel yaratma sürecinin sunumu olan geleneksel alımlama modelinin muhafazası olarak karşımıza çıkmaktaydı. İzleyicinin yapıtla ilişkisi, genellikle maddi bir nesneye indirgenen yapıt özelinde temellenirken, etkileşim, zihinsel, duyuşsal ve ruhsal bağlamda devam etse de, yapıtın dokunulmazlığını içeren ve izleyici bakışı ile sınırlandırılmış bir ekseninde seyretmekteydi. Bu bağlamda ilişkisellik belirlenimci bir zeminde gerçekleştiği için, izleyici kitlesinin konumu da belli bir parantez içine sabitlenmişti.

Modernist kırılmanın en önemli getirilerinden biri olan izleyiciyle fiziksel temas hali, yani izleyicinin aktif katılımında olduğu sanatsal ilişki üretimi, aralarındaki sınır oldukça bulanık olsa da iki biçimde kendini göstermekteydi. Birinci durumda ilişki, Bourriaud’unda ele aldığı biçimiyle daha çok insanlar arasındaki kolektivite mantığı ile gerçekleşirken, ikinci yaklaşımda izleyicinin yapıta dahil olması ile daha ziyade yapıt-izleyici arasında oluşan etkileşim modeli olarak ortaya çıkmaktaydı.

20. yüzyılın başında gerek tiyatrodaki gerek fütürist ve dadaist eylemlerde kendini gösteren, yüzyılın ikinci yarısında Fluxus, sitüasyonist eylemler, Happening, Performans Sanatı gibi oluşumlarla ivme kazanan katılımcı yaklaşım, konvansiyonel anlatım olanaklarının ötesinde deneysel bir alan açmak için sanatçıların sıkça başvurduğu bir yaklaşımdı.

Özellikle tiyatrodaki oldukça etkili biçimde kullanılan izleyici katılımı, avangard tiyatronun sıradışı ismi Antonin Artaud’un bilinçdışını serbest bıraktığı unutulmaz performansları için oldukça önemliydi. Ardılları ise, onun izleyici kışkırtarak aktive etmeyi temel alan ‘vahşet tiyatrosu’ kavramından nice sonra da, sanatçının köklerinden beslenen denemeleri bırakmamışlardır. Örneğin Artaud’un ölümünden on yıl sonra 1958’de mirasını devralan *The Living Theatre* oyuncularını, oyun anını hayatla özdeş kılan performanslarında, gerçeklik ve oyun arasındaki sınırları izleyicinin katılımı ile yıkmaya çalışmışlardır. En çarpıcı oyunlarından biri olan 9 bölümlük ‘Mysteries’ bunlardan biridir. Oyuncular ikinci bölümde Artaud’un tiyatro ve veba eğretilmesinden esinle, veba yanılması için bir süre oldukça gerçekçi biçimde acı çekip seyirci koltuklarının arasına yığılıp kalırken, izleyici de bazen bu sözde ölü yığınlarına katılıp, ölü kaldırıcıların onları da sürüklemesine izin vermiş, ya da ölü kaldırıcılarına katılıp sözde ölüleri ortadan kendileri kaldırmıştır (Candan, 1997: 186). Bu noktada sadece sanatçı değil, izleyici de bir yaratıcı oyun kurucu olarak konuşlanmaktadır.

1960’larda ise sitüasyonistler tarafından içinde bulunulan politik iklimin etkisiyle, yüzyılın başından devralınan bakışın kültürel kalıntısı olarak siyasal bir göstergenin sanatsal uzantısı gibi kullanılan kolektif mantık, Fluxus’da daha deneysel bir gösteri pratiğinin parçası olarak ortaya çıkmaktadır. 1990’larda kuramsal alanda Fransız düşünür Nicolas Bourriaud’nun ünlü *İlişkisellik* kavramı ile daha da popüler hale gelen katılım olgusu, sanatın insanlar arasında oluşan sosyalleşme haline odaklanmaktadır. Bu nedenle 1960’ların katılımcı dürtüsü ile kıyaslandığında günümüzde katılımcı özneler sanat pratikleri aracılığıyla kendi sosyal ve politik gerçekliklerini kendileri belirleyebilirler ancak günümüz katılım kültüründe değişen bağlamlar nedeniyle 21. yüzyılda kolektif mevcudiyet fikri, “özünde öncüllerinden daha fazla politik veya muhalif değildir” (Bishop, 2006: 11). Buradaki katılım olgusu meşruiyetini daha ziyade işbirlikçi ilişkiler ya da aktif bir özne yaratma arzusundan alır.

Günümüzde ise bizi çevreleyen dijital evren, sanat yapma biçimlerimizi daha çok teknolojik ekseninde yeniden yaratırken, izleyici her zamankinden daha da fazla hem yapıtla hem de birbirleriyle ilişki üretimine yönlendirilmekte, etkileşime duyarlı yazılımlar, dijital müzelerden

yeni medya festivallerine kadar kitleleri akın akın yeni cazibe merkezleri haline gelen bu simülatif mekanlara çekmektedir.

1.1. Kolektif Bir Yapılanma Olarak İlişkisellik

Daha çok sanat yoluyla sosyalleşmeyi sağlayan bu yaklaşımda toplumsal içeriğe dönüşen ilişki biçimi, “farklı seviyelerde ilişkisel, yani toplumsallığın bir etmeni, bir diyalog kurucudur” (Bourriaud, 2005: 24). Sanatın kendine özgü toplumsallığının yan ısıra yarattığı kolektif karşılaşma anı, bir aradalık üretimini simgesel hale getirir. İzleyici katılımının çoklu olasılıkları ve “öteki” ile olan ilişkiler, örneğin, 1920’de Köln’de yarım bırakılan çizimin izleyicilerden tamamlanması istenen Dada sergisinde, (katılımcılara dadaist veya anti-dadaist metin ya da çizim yapabilecekleri söylenmişti) ya da Marinetti’nin 1913 *Variety Theater* manifestosunda, seyircinin orkestraya şarkı söyleyerek katılımını ve oyuncularla şaşırtıcı ve tuhaf diyaloglara girmesini talep eden örneklerde de olduğu gibi sosyal bir oyun algısına dönüşür (Dinkla, 1996: 279).

1970 Mayısında New York’ta daha sonra Amerikan El Sanatları Müzesi (ACM) olan Çağdaş El Sanatları Müzesi’nin (MCC) yer verdiği sergi tam da böyle ilişkisel bir oyunun örneklerinden biridir. Avusturya kökenli sanat inisiyatifi ‘Haus-Rucker Co’. (Laurid Ortner, Gunter Kelp ve Klaus Pinter), müze mekanında izleyicilerin içinde özgürce gezinip zıplayabilecekleri ve birbiriyle yumuşak bir zeminde oynayabilecekleri dev bir bilardo alanı oluşturmuştur. Sergi, üzerinde şişme bilardo topları bulunan büyük bir hava yatağı üzerinde insanları sanat yoluyla oyunbaz bir ilişki üretimine davet eder (Shaykett, 2015).



Görüntü 1. *Haus-Rucker-Co (Laudris Ortner, Günter Zamp Kelp, Klaus Pinter) Giant Billard, 1970, yumuşak zemin ve şişme bilardo topları, Amerikan El Sanatları Müzesi*

Bir başka örnek ise 2013 Londra Mimarlık Festivali kapsamında Leandro Erlich’in Barbican Sanat Galerisi’yle işbirliği içinde Londralıların mahalleleriyle etkileşim kurma şeklini değiştiren ‘Dalston Evi’ adlı kolektif davetidir. Yaklaşık 10x7 metre ölçülerinde sokak zeminine yatırılmış on dokuzuncu yüzyılın sonlarına ait bir Viktorya teraslı evin cephe dekoru üzerine uzanan insanlar, karşılıklarına 45 derecelik bir açıyla yerleştirilmiş dev bir ayna marifetiyle eğlenceli bir oyuna dahil olmaktadır. Katılımcı izleyiciler dış cepheden sarkma yanılması için sürekli farklı pozisyonlar yaratma meşguliyetiyle her seferinde yeni kompozisyon olasılıklarının önünü açmaktadır. Erlich için aynalar, yeni görme biçimlerini ortaya çıkarırken, önlerine yerleştirilenleri yansıtabilen gündelik ve tanıdık bir nesne oldukları için sanatsal pratiğinde ve metodolojisinde önemli bir rol oynamaktadır (Moret, 2013).



Görüntü 2. *Leandro Erlich, Dalston Evi, 2013, Cephe Dekorü ve Ayna, 10x7 m., Dalston Bölgesi, Londra*

Sanat yoluyla sosyalleşmek, bu alandaki dinamik ilişki modelleri üzerinden tartışma başlatmıştır. Sanatsal pratiğin tözüne yerleştirilen “karşılıklılık” hali ile sanat eylemi, biçimsel formunu aşarak inşa edildiği alanda toplumsal bir zımba rolü üstlenir.

Performans ve Happening ise zaten oluşumu itibariyle katılımcı ve etkileşimli bir yapıdadır. Yoko Ono'nun 1966 tarihli *Cut Piece*'i, ya da Marina Abramoviç'in izleyicinin ruh haline teslim ettiği ünlü *Rhythm 0* performansı, insanlar arası ilişkinin olanaklarını test eden çalışmalardır. Bu durum aynı zamanda Abramovic'in performansında insan denen varlığın serbest bırakılınca nerelere varacağı kestirilemeyen ilkel dürtülerinde de açıkça deneyimlendiği üzere, rastlantısal boşluklara müsaade eden bağlantı hatlarını da tanımlar. Özneler arası ilişki, ortak kullanım-paylaşım alanı olarak çağdaş sanat sahnesine çıkmıştır. Her katılımcıda yeniden üretilebilen, bitimsiz bir değişkenlik olasılığı potansiyeli taşıyan üretim pratiğinde, sanat aracılığıyla sorulan soruların yanıtı izleyiciye bizzat kendi fiziksel deneyimi aracılığıyla aratılır.

Sanatçı giderek daha açık biçimde, işinin seyircileri arasında yaratacağı ilişkiler ya da toplumsallaşma modellerinin keşfi üzerine odaklanmaktadır. Bu özel üretim, sadece ideolojik ve pratik bir zemin değil, yeni formel alanları ortaya çıkarır. . . Sanat yapıtı basit bir estetik tüketiminden çok daha başka bir amaca yönelen bir form üretiminin özel durumları olarak düşünülmektedir. Yani sanat yapıtının özünde bulunan ilişki karakterinin ötesinde insan ilişkileri evrenindeki referans figürleri, artık başlı başına bir sanatsal form haline gelmiştir. (Bourriaud, 2005: 46)

1.2. Yapıt-İzleyici Etkileşimi Olarak İlişki Üretimi

Burada bahsedilen ilişkisellik, izleyicinin salt kendi ontolojik ve eylemlilik halinden oluşan bir yapı değildir. Daha ziyade yapıyla olan etkileşim ve iletişimi ile izleyicinin yapıya dahil olma sürecini işaret eder. Bu etkileşim ilişkisi, deneyim alanı aracılığıyla bir katalizör görevi görerek yapıtın organik bir uzvuna dönüşen izleyiciyi tümleç haline getirir. İzleyici bu noktada, etkileşim gereksinimli bir kültürel aracı çalıştıran motor yakıtı olarak sürece dahil olur. O olmadan anlam oluşamaz, yapıt tamamlanamaz.

Jacques Ranciere'nin tiyatro için öne sürdüğü tezin karşılığı günümüz sanat pratiklerinde de açıkça görülebilir. Ona göre göre “izleyici ile yapıt arasındaki ukala mesafenin kendisi ortadan kalkmalıdır. Seyirci kendisine sunulan gösteriyi sükûnet içinde inceleyen gözlemci konumundan çıkarılmalı, bu aldatıcı efendilikten yoksun bırakılmalı ve eylemin sihirli dairesi içine sürüklenmelidir” (Ranciere, 2010: 12). Sanatı, hayatın salt temsili değil bizzat kendisine dönüştürme arzusu, sanatçıların *kendine içkin sanat* fikrini aşındırmak için izleyicinin durağan konumunu alt-üst etme girişimini hala korunaklı kılmaktadır. Guy Debord'a göre de ‘Seyir sorunludur. Seyre daldıkça (herşey) daha az var olur, izleyici ne kadar çok seyrederse o kadar az yaşar’ (Debord, 2006: 46).

İzleyicinin gösterge-temsiliyet örgüsüne aktif müdahalesiyle yapıtın kendine dönüşen katılımı, olasılık biçimlerinin de kapısını aralık bırakır. Örneğin Oraib Toukan'ın 2007 tarihli *Daha Yeni*

Ortadoğu adlı yerleştirmesi, mıknatıslı yapbozlar aracılığıyla izleyiciye her seferinde ortadoğu haritasını yeniden düzenleme imkânı sunar. Amerika doğumlu ancak Filistin’le köklü bağları olan Toukan’ın politik göndermelerle dolu olan işinde, 17 ortadoğu ülkesinden oluşan köpük harita, izleyiciler tarafından tamamlanması için parçalanmıştır. İzleyici bazen olması gereken haritanın dışında seçimler yaparak yeni olasılıklar da yaratabilir (Hicks, 2015: 80).



Görüntü 3. Oraib Toukan, *Daha Yeni Ortadoğu*, 2012, 5x4 metrelik alanda mıknatıslı yap-boz, Tokyo, Mori Sanat Müzesi

Bu noktada günümüzde en çok dikkat çeken tavırlardan biri de elektronik medya sanatının izleyiciye yaptığı çağrılardır. Veri yüküyle formlar arası çeviriler yapan yapay zeka, izleyicisini dinleyen, ondan kontrol tepkisi bekleyen, bazen de reflektif bir ayna biçiminde izleyicinin kendisini yansıtan bir deneyim alanı olarak çağdaş sanatta geniş bir sahaya sahiptir. Dijital yanılısamanın dayanılmaz cazibesi, bugün hala izleyici katılımını zirvede tutmaktadır. Kodlu form üretiminde katılım, bazen yine kolektif ilişkiler üretmeyi bazen de tekil olarak, projeye özel üretilmiş metaverse evrenlerinde dolaşımda olmayı öngörmektedir. Örneğin Melbourne merkezli yeni medya sanatçı kolektifi *QueerTech.io*, Melbourne sanat haftasında uyguladıkları ‘Kara Kutu’ isimli metaverse versiyonda, katılımcıların sadece birkaç dakika içinde taranan görüntülerini 3D model olarak dijital test alanı olarak adlandırılan sanal ortama aktarmıştır. Gerçek zamanlı olarak sanal test alanları sitesine yerleştirilmesinden hemen sonra, izleyiciler kendi avaturları aracılığıyla gezintiye çıkabilmiştir. Burada gökyüzünün derin bir algoritmik ufuk rüyasında mutasyona uğradığına şahit olabilir ya da uzayda yaşayan dijital karakterlerle karşılaşılabilirler. QueerTech.io sanatçı kolektifi, projede dijital yapım kavramını kamusal bir süreç olarak ele alırken, ziyaretçiler kelimenin tam anlamıyla kara kutuya girmeye ve dijital yapımın karmaşık üretim sürecine katlanmaya davet edilir (Bennett, 2018).

İzleyicinin kontrol ettiği bir başka yazılımda, kullanıcılar sanal olarak su dolu bir cam havuzda yüzen yaratıklarla etkileşime girerek yapay hayat formları yaratır. Christa Sommerer ve Laurent Mignonneau’nun *A-Volve* adlı bu interaktif bilgisayar enstalasyonunda, dokunmatik ekranlı bir monitörde tasarlanan ve ekosisteme bırakılan yaratıklar, harekete duyarlı programlama nedeniyle insanların su içindeki el hareketlerine göre tepki vermektedir (Shanken, 2012: 152).



Görüntü 4. Christa Sommerer ve Laurent Mignonneau, *A-Volve*, 1994, interaktif bilgisayar enstalasyonu, Prix Ars Electronica, Linz, Avusturya

Disiplinlerarası sanatsal yaklaşımıyla, izleyicinin katılımcı davranış modellerini etkileşimli yapıtlarının yaratma merkezine koyan güncel sanatçılardan biri de Lawrence Malstaf’dır. Anlam üretimi tamamlanmış işler yerine, her katılımcının yeniden biçimlendirilebilmesi için tasarlanmış

çalışmaları, onun eyleme dökülen sanatını tercihen teatral bir düzlemde ele almasına neden olur çünkü Malstaf pratiklerinin genel karakterini, yaratıcılık alanını organize eden stratejilerden biri olarak tiyatro, mimari gibi alanların kesişme noktalarına dokunan kurulumlar oluşturur. Sanatçı, izleyicinin, işlerinin çerçevesini tanımlaması için onlara düşünsel ve fiziksel boşluklar açarken, deneyimleyeni içine alan ve çoğu zaman bir karar vermesi için onu zorlayan mekânsal denemeleri, sıradışı deneyimler sunan spiritüel bir ritüel çağrıştırır (Wang, 2019).

2. Lawrence Malstaf Enstalasyonlarında Sınır Ötesi Tekno-Deneyimler

Çalışmalarına Tromso’da (Norveç) devam eden, aynı zamanda dans ve tiyatro dünyasında yenilikçi-yaratıcı bir senograf (sahne tasarımcısı) olarak ta tanınan sanatçı Lawrence Malstaf, (1972, Belçika, Brüksel) sahip olduğu disiplinlerarası deneyim ve altyapı sayesinde yerleştirmelerini görsel ve tiyatral olan arasındaki sınırdan tutmaktadır. Aldığı endüstriyel tasarım eğitimini sanatında aktif olarak kullanan ve kariyerinin başlangıcında çalışmalarının senografisi için koreograflarla işbirliği içinde çalışan sanatçı, kimi zaman geçmişten kalan portre ve heykellerin yeniden yaratılması ve hareketlendirilmesine odaklanırken, çoğunlukla yardımcı oyuncu olarak kullandığı izleyiciyi aracılığıyla, alan ve yönelime odaklı mobil ortamlar yaratır. Büyük boyutlu mobil alanların yaratıcısı olarak tanınan sanatçının mekana yayılan enstalasyonlarında hareketi sağlayan fizik ve teknoloji, aynı zamanda projelerinin çıkış noktasıdır. Malstaf, hareket halindeki nesnelerin yalnızca belirli bir sanatsal değer içermediğine, aynı zamanda dinamik insan bedenleriyle ortak bir bakış açısına sahip olduğuna inanır. Sanatçı, izleyiciye teknolojik bir düzenekte gelişen duyuşal deneyimler yaşatarak kurduğu ilgi çekici diyaloglar aracılığıyla, sadece yaratıcılık oluşumundaki ilişkisellik faktörünü değil bir yandan da teknoloji ve yaratıcılık arasındaki ilişkiyi araştırmaktadır (Google Arts&Culture, n.d.).

Malstaf’ın tek anlamlılığa direnen yapıtları, onları bir metne veya açıklayıcı bir anlatıya yönlendirecek ikonografik yorumlardan oluşur. Işık, kum gibi değişken elementler kullanarak bazen görünümlere eşlik eden derin bir belirsizlik içinde bedenini dönüştürülebilirliğini ön plana çıkarır ve yapılan müdahalelerle onların görsel dünyadaki durumunu sorunsallaştırır (Alexandrova, 2013: 199).

Malstaf, kendisi için yaratım süreci bağlamında dört ilkenin önemini vurgular. Birincisi, “ortada olmak” Malstaf’ın yapıtlarının durumudur. Onları sunduktan sonra, izleyicilerin geri bildirimlerine göre düzenleyerek yeniden oluşturur. Bu nedenle enstalasyonları her zaman evrim süreci halindedir. İkinci ilke ise “ziyaretçiyi sergilemek”tir. Üçüncü ilke olan “nesne ve mekânların sergilenmesi”, sanat yapıtlarının kendilerinin sürekli hareket halinde oluşuna işaret eden ilkedir. Son olarak, sanat eserleri özerktir ve diğerinin “varlığı ve temsili” için yaratılmazlar. Ona göre görsel imgelerin gerçek dünyayı açıklamak ve yaymak için fiziksel bir makineye ihtiyacı vardır. Hem yaşamsal hem de sanatsal gerçeklik, fiziksel varlıklar üzerine kurulmuştur ve sanatsal yaratımlar bazen benzersiz duyuşal deneyimi uyandırmak için somut malzemelere ihtiyaç duyar (Wang, 2019).

Hareket, tesadüf, düzen ve kaos gibi kavramlara güçlü bir şekilde odaklanan enstalasyon ve performansları, genellikle ziyaretçilerin tek tek girebileceği üç boyutlu duyuşal odalar olarak tasarlanmıştır. Ayrıca izleyicinin parçası olarak katkıda bulunduğu mekana ve oryantasyona odaklı hareketli mekanizmalar, aynı zamanda onun çalışmalarının şiirselliğini de oluşturur. Sanat ve teknoloji alanında pek çok uluslararası ödülü bulunan (Witteveen+Bos- prize for Art+Technology (NL) (2008), Prix Ars Electronica Golden Nica, (2009), 13th Japan Media Arts Festival Excellence Prize Tokyo (JP), (2010) sanatçının temel aldığı bu kavramların yanısıra, yaşayan nesnelere, kinetik

mimari ve fiziksel etkileşim gibi konular da onun enstalasyonlarının içerdiği başlıklar arasındadır.

Malstaf'ın dış etkilere duyarlı mekanları, seyircinin başat öneme sahip olduğu teatral durumlar yaratır. Dengesiz bir düzene, tesadüfe ve değişime gönderme yapan Malstaf'ın makineleri, duygu, şüphe ve benzeri insani özellikler gösterir. Sanatçının en popüler interaktif yerleştirmesi olan *Shrink*, sıradışı ve rahatsız edici bir deneyim alanı olarak karşılaşanlarını şaşırtır. 1995 tarihli çalışmada, sanatçı, dansçıları, transparan iki büyük muşamba arasına yerleştirir. Ardından muşamba içindeki hava bir vakum marifetiyle boşaltılır ve böylece dansçılar vakumlanmış bir şekilde, havada asılı kalır. İki tabaka arasına yerleştirilen transparan boru sayesinde, bu performans-canlı heykel- enstalasyon arasında gidip gelen çalışma süreci boyunca, katılımcının nefes alabilmesi sağlanır Böylece 'katılımcı sanat yapıtının ileteni haline gelir; çok geniş boyutta sanat yapıtının kendisi haline dönüşür. Başka bir deyişle katılımcıların etkileşimi olmadan sanat yapıtının kendisi de yoktur' (Tate, 2015).

Fizik kanunlarını zorlayan bu estetik deneyimde katılımın boyutuyla ilişkili olarak sanat pratiği dolayimsız olarak katılımcıya bağlanmaktadır. Yapıtı hem üreten hem de tüketen özne, yaşam ve ölüm arasındaki sınırı ince bir havalandırma borusuyla ayırır. Gönüllü katılımcılara da açık olan *Shrink*, Malstaf'ın erken dönem eserlerinden biri olarak, daralmış bir mekanda beden tepkilerini araştırır. Bu çalışma, dansçıların gösteri öncesi performansı gerçekleştirmeden önce vücutlarını ayarlama sürecinden ilham alır. Dansçıların, alışılmadık bir sahneyi gerçekleştirmek için uzuvlarını ve nefes alma ritimlerini doğru ayarlamaları gerekir. Malstaf, biz insanların kendimizi her zaman değişen çevreye farklı biçimlerde adapte ettiğimiz görüşündedir. Gelişen teknoloji aşamasında, insanlar kendilerini ayarlayarak çevre ile "uzlaşmak" zorundadırlar; ancak günümüzde çevre, teknoloji aracılığıyla alışkanlıklara uyum sağlayacak şekilde değiştirilebilir. *Shrink*, kendini değiştirmenin böyle olumlu bir etkisini temsil eder. Teknoloji çağında, hala bir "uzlaşma" gerçekleşebilir (The Thing About, n.d).



Görüntü 5. Lawrence Malstaf, *Shrink*, (*Büzülme*), 1995, havası alınmış 2 tabaka muşamba, plastik hava borusu, Manchester Freemason's Hall, 2010 Londra

Malstaf (*Compass*) Pusula'da (2005), insan-makine çelişmesini anlamak için insan ve çevre arasındaki ilişkiyi kullanır. Pusula, ziyaretçinin monte edilmiş ve engelle karşılaştığında tüm vücudu bir pusulanın iğnesi gibi çeviren manyetik alan içinde zorunlu bir kılavuzluğun temel alındığı bir 'yönlendirme makinesi'dir. Makine, onun içindeyken fiziksel sergi alanının koridorlarında yürüyen katılımcıları sola ve sağa yönlendirir. Görünmez elektromanyetik alanlar aracılığıyla bir itme veya çekme mekaniği oluştururken, kullanıcılarının, direnme, uyum, önderlik etme gibi kararlar arasında bir seçim yapması beklenmektedir. Ancak bu seçim o kadar kolay değildir zira kullanıma engelleyen ve ani dönüşlere zorlayan değişimler, görünmeyen bir kumanda tarafından yönetilir. Dolayısıyla makineye karşı herhangi bir direnç işe yaramaz, hatta can yakıcı olabilir. Ancak kullanıcı nazik davranırsa yavaş yavaş duruma uyum sağlayacaktır. Burada gönderme yapılan olgu, insan-doğa arasındaki ilişkilerdir. İnsan faaliyetleri ekosistemi çarpıcı biçimde etkilediğinde, doğanın da buna bir yanıtı olacak, karşılığında insanlara tepki verecektir. Doğayı köleleştirme davranışını yadsımaya başlamadıkça, insan ve çevre arasındaki uyumlu

ilişkiye ulaşamaz. Benzer şekilde, insan ve makine arasındaki bağlantı, bir efendi-köle ilişkisi değildir ve kendi ürettiğimiz makineyle uzlaşmamız gerekir (Wang, 2019).

2002 tarihli Nemo Observatorium- (Nemo Gözlemevi) isimli çalışmasında ise, büyük, transparan bir silindirik yapının içindeki sandalyede konumlanan izleyicinin yanında, basıldığında 5 adet fanı çalıştırarak yapay bir tayfuna neden olan bir buton bulunur. Güçlü fanlar yapı içindeki polistiren köpük parçalarını bir fırtına etkisiyle savurduğunda, izleyici bu suni girdabın yarattığı atmosferin tam ortasında kalmış olur ancak sandalye sayesinde oturduğu süre zarfında güvenli bir şekilde çalışma hakkında derinleşebilir. Bu ilginç kurulum, sonuçlarını etkilemediğimiz ve müdahale etmediğimiz sıradışı bir gözlemevi yapma fikrine işaret etmektedir (Kluszczyński, 2010). 2009 Avusturya Linz Ars Electronica'nın interaktif sanatlar yarışma kategorisinde Altın Nica ödülü alan çalışmanın temsil ettiği temalarla ilişkili sanatçı şunları söyler: “Tanrı gibi dünyayı dışardan gözlemleyemeyiz. Bu kurulumla dışardan bakıp bütünü görür ama deneyimleyemezsiniz. Sadece içerdeyken ve tam ortasında kalarak rüzgarı hissedebilirsiniz. Ama sonra genel bakış kaybolur. Bu nedenle bu sonsuz bir ikilemdir” (Malstaf, n.d).

Pusula izleyicilere sırasıyla dışarıdan ve kendi içlerinden yansımalar sağlarken, Nemo Observatorium ikili bir duyguyu vurgular. Bir yandan, düzeneğe yeni giren izleyiciler, yüksek hızlı ortamla karşı karşıya kaldıklarında kendilerini tedirgin hissedeceklerdir. Başlangıçta, izleyiciler nesneyi “anlamaya” ve “kontrol etmeye” çalışabilirler, ancak sonunda yalnızca içine daldıkları ortamdan vazgeçip kabul edebilir ve cihazın bir parçası olabilirler. Öte yandan, enstalasyonun dışındaki izleyiciler içeride olup bitenlere sadece tanık olabilirler ve bu seyir halinin bizzat kendi de bambaşka bir deneyim sunar (Malstaf, 2022).



Görüntü 6. Lawrence Malstaf, *Nemo Observatorium (Nemo Gözlemevi)*, 2002,

5 adet fan, silindirik cam faunus, polistiren köpük parçaları, sandalye, Kulturhaus, Linz/ Avusturya

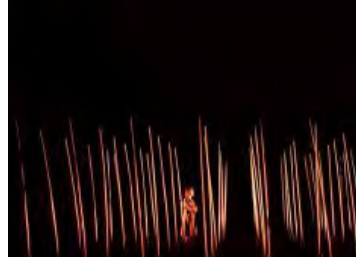
Sanatçının 2004 tarihli Nevel (Sis) isimli çalışması ise izleyicileri bir maceraya dahil olmaya yönlendiren dokuz adet hareketli panelden oluşan programlanabilir bir labirenttir. 2010'da Avrupa'nın en büyük sanat ve teknoloji festivallerinden biri olan Hollanda Eindhoven, STRP Festivali'nde yer almış olan çalışmada, duvarlar hareketli olduğu için labirentin yapısı sürekli değişir. Hareketli duvarların kontrolü yazılım ile gerçekleşir ve izleyici açısından güvenli alan oluşturmak için mekanik kılavuza izin verilmesi beklenir. Flemenkçede “sis” anlamına gelen “Nevel”da , çevrelerini sürekli olarak yeniden yapılandıran dokuz mobil bölümün yarı saydamlığa referans veren dokusu, bu güvenli alan kavramını genişletmek için özellikle panellerin ardını da göstermeyi hedefler. Duvarlar tekrar çekilip hareket etmeyi bıraktıklarında, alan bir ışık oyunu tarafından bu kez yanılısama aracılığıyla yavaş yavaş dönüştürülmeye devam eder. Nevel, iki belirsiz sahne arasında değişen bir sahne setine benzetilebilir. Hareket çok yavaş olmasına rağmen, mekanı kesintisiz olarak dönüştürdüğü göz önüne alındığında, bizi de, yavaş ta olsa durmadan hareket etmeye ve bakış açılarımızı değiştirmeye mecbur kılar. Boşlukta farklı kareografiler yaratan hareketli paneller, dönüşen şehirler gibi çevrelemek ve yön duygusunu hasara uğratıp içinde kaybolmak için düşünülmüştür. Andrey Tarkovski sinemasında usulca hareket eden

objeleri hatırlatan sahnelerle, elektronik kontrol ve ağsız iletişim yoluyla izleyicinin bu masalsı ve devingen yapıdaki poetik atmosferi deneyimlemesi sağlanır (Moulon, 2011).



Görüntü 7. Lawrence Malstaf, *Nevel, (Sis)*, 2004, 9 adet programlanabilir hareketli saydam panel, 2010 STRP Festivali, Eindhoven, Hollanda

Yine mekana yayılan bir başka interaktif uygulama olan ‘Boreas’da (Poyraz,2007) eşit aralıklarla zemine yerleştirilmiş 64 esnek boru, sanki rüzgârla hareket ediyormuş gibi ağır hareketlerle eğilip bükülür. *Antik Yunan’da kuzeyden rüzgarı getiren tanrı*” anlamına gelen Boreas, gücünü salınmanın şiirselliğinden almaktadır. Yukardan bakıldığında geometrik olarak kusursuz biçiminde hizalanmış bir ızgara imgesi oluşturan kurulum, manyetik bir alanda izleyicilere saygıyla diz çöken ritmik örüntün eş zamanlı olmayan dansından oluşur. Bükülme öylesine yavaştır ki bazen neredeyse hemen algılanamaz. Esneme tekrar aynı düzene döndüğünde dramatik bir gerilim üretilir, Ziyaretçi, döngüyü endişesiz biçimde gözlemleyecek kadar yavaşlatılmış bir zamana ayarlıdır. Boreas’ın bu yumuşak geçişlilik hali ve aşırı sükunetli aurası, bizi de onun ritmine indirgeyerek ruhsal bir arınma anını anırtırır (Centro Cultural Banco do Brasil Sao Paulo, n.d.).



Görüntü 8. Lawrence Malstaf, *Boreas (Poyraz)*, 2007, zemine yerleştirilmiş 64 esnek boru

Malstaf, saf fiziksel hareketlerin ürettiği empatik enerjinin, nesnelere canlılığını yansıttığına inanmaktadır. Dolayısıyla bu noktadan hareketle ürettiği bir başka uygulama olan Territorium da aynı prensibi temel alır. İki mobil bölümlerle dört parçaya bölünmüş bir alandan oluşan Territorium, sanatçının “Nevel” ve “Boreas” işlerinin devamı gibi düşünülebilir. Çalışmada, mekanın tavanına yerleştirilmiş kızak sistemi aracılığıyla, tavandan sarkan dikey çubuklarla kaplanmış bir oda görüntüsü söz konusudur. Uzaktan kumanda edilebilen bu çubuklar hareket ettiğinde odayı tavaf ediyormuş, bazen de izleyiciye doğru ileri-geri hamle yapıyormuş gibi görünür. Mekandaki hareket kısıtına neden olan bu sarkıt çubuklara eşlik eden mekanik sesler, yapının puslu aurasını tamamlar. Ziyaretçiler tarafından dokunulduğunda tereddütle bükülen ritmik kurulum, başlangıçta tiyatro seti olarak tasarlanmıştır. Yapı, yine mimari ile ilişkili olarak, mekan algısının sürekli yeniden yapılandırılması üzerine odaklanmaktadır.

Sık sık Meg Stuart gibi koreograflarla işbirliği halinde çalışan Malstaf’ın, otomatik koordinatlarla belirlenen tekinsiz bir dünyanın merkezini çağrıştıran bu uygulamasında, mekanı tanımlayan kafes alçalmaya başladığında, Boreas’takine benzer bir kaos ortaya çıkar. Carte Blanche Company’nin dansçıların yerini alan bazı seyircilere gelince, bu belirsiz bölünmeler ortamında hareket etmek ve ellerinden geldiğince uyum sağlamak için yeterince zamanları vardır (Moulon, 2011).



Görüntü 9. Lawrence Malstaf, *Territorium (Bölge)*, 2010, yerden tavana uzanan kumanda edilebilir mobilize sarkıt çubuklar, 2020, Le Tetris, Le Havre, Fransa

Conversations (Diyaloglar) isimli yerleştirmesi ise, değişken basamaklara sahip birey-toplum ilişkisini temsilen tasarlanmıştır. Çok sayıda sandalye yavaşça titreşerek geniş bir alanda rastgele yer ve yön değiştirir. Yumuşak bir uğultu sesiyle birbirlerini arayan ya da birbirlerinden kaçan bireyler gibi görünürler. Bir ziyaretçi yanlarından geçtiğinde ya da üzerlerine oturduğunda önce tereddüt edip sonra daha farklı bir rota oluştururlar. Bunlar planlı rotalar değildir; enstalasyon, süresi boyunca yeni kompozisyonların ve yeni davranışların ortaya çıktığı, kendiliğindenliğin planlandığı bir sisteme dayanır. Çalışma, insanların birbiri ve çevreleriyle olan ilişkilerinin bir metaforu olarak değerlendirilebilir. Toplumu oluşturan bireyleri simgeleyen sandalyelerin, bir tür grup davranışı sergilemesi amaçlanmıştır (Malstaf, 2022).



Görüntü 10. Lawrence Malstaf, *Conversations (Diyaloglar)*, 2012, mekanik zemin üzerinde plastik sandalyeler, 2013 Naughton Gallery, Belfast, Kuzey İrlanda

Transporter'da (Taşıyıcı) yaklaşık 13 m. uzunluğunda yan yana yerleştirilmiş 2 taşıyıcı bant zıt yönlerde ilerlemektedir. İnsanlar çok yavaş biçimde taşındıkları bu platforma sırtüstü uzanırken mekanizmaya paralel biçimde yukarı- aşağı hareket eden 2 yatay ayna ile karşı karşıya kalır ve hızlarıyla yakın mesafeden yüzleşirler. Buradaki ilişkiyel paradigma üretimi, makine ile kurulan duyusal temastan beslenir (Archive of Digital Art n.d.).

Onun çalışmalarında insan-çevre, insan-makine temalı eserler, izleyicinin hem fiziksel hem de zihinsel olarak tamamen içine girmesini gerektirir. Transporter'da da izleyiciler, taşıyıcı bant üzerinde düz bir şekilde uzanmaya davet edilerek esere dönüştürülür çünkü sanatçıya göre günlük yaşamda göz ardı edilen duyusal deneyim, bu çalışmaya tamamen dahil olduğunda uyandırılabilir (Wang, 2019).



Görüntü 11. Lawrence Malstaf, *Transporter (Taşıyıcı)*, 2008, 13 m. ikiz taşıyıcı bant ve paralel yerleştirilmiş 2 ayna, STRP Festivali 2010, Eindhoven, Hollanda.

Sonuç

Sanatın üretim mantığının ilişkisel çerçeve üzerine kurulması, 20. yüzyılın avangard yaklaşımlarının uzun salımlı etkilerinden biridir. Bu nedenle çağdaş sanatta izleyici katılımı yoluyla gerçekleşen ilişki üretimi günümüz için yepyeni bir anlatım yolu değilse de, özellikle dijital çağın enerjisinin ve ruhunun aktarımında sıkça tercih edilen popüler alternatif modellerden biri olarak devamlılığını sürdürmektedir. Etkileşim fikri, günümüz sanat üretimlerinin temel parçası olarak 21. yüzyılın kültürel paradigmalarına nüfuz etmiştir.

Malstaf örneği başta olmak üzere günümüzdeki pek çok farklı üretim pratiğinde de görüldüğü gibi, uzunca bir süredir, biçimin değil, sürecin ve deneyim kavramlarının ön plana çıktığı bir alana doğru sürüklenen sanat fikri, yaratma niyetinin okunmaya çalışıldığı pasif bir izlekten, izleyicinin özgürleşmesiyle sonuçlanan, izleyici aracılığıyla sürprizlere ve değişime doğru odaklanan, açık uçlu bir yapıda karakterize edilmektedir.

Çağdaş sanatta izleyicinin dönüşen rolü ile bağlantılı biçimde, yapıt üretim modellerinin ağırlıklı olarak etkileşimli ilişki üretimi üzerinde yoğunlaşması, sanatın performatif yüzünün sanatçıdan izleyiciye doğru yayılan karakterinin başat bir deneyim alanı olarak okunmasını salık verir. Sanat-hayat arasındaki çizgiyi bulanıklaştırmaya yönelik tüm yaklaşımlar gibi, etkileşimsel ve ilişkisel üretim biçimleri de izleyici ile yapıt arasındaki mesafenin yıkımını temel alırken 21. yüzyıl sanatı, farklı formlarına rağmen her gün daha da konsantre biçimde kalabalıkları yapıtın içine çekmektedir.

İşbirlikçi yaratıcılığın hiyerarşik olmayan bir sosyal model olarak sunulması ile, sanatçının yaratıcı özne olarak yapıt üzerindeki tekil iktidarını da silkeleyen bu anlayışta izleyici, içinden konuşan monolog bir gözetmen yerine, yaşantı aracılığıyla sorulara cevap arayan bir tamlama makamı olarak konuşlandırılmaktadır. Yapıtın kontrolü sanatçıdan katılımcı izleyiciye devredilirken, yaklaşımın iskeletini kuran etkileşim olgusu ile yapıtın değişen yüzü, çağdaş sanat sahnesinde süregelen çoğul okuma süreçlerini daim kılmaktadır.

Elbette anlatım olanaklarını genişleten bu türden yaklaşımlarda üretim pratiğinin yeni anlamlar kazandığı muhakkaktır, ancak toplumsal ilişki üretiminin ele alındığı bağlama bağlı olarak popüler kültürü davet eden pürüzlü devreler de ortaya çıkabilir. Katılım kültürü kimi durumlarda hayatla hesaplaşan deneysel bir etkinlik biçimi olarak ihtiva ettiği kucaklayıcı demokratik tavır dışında, bir yanıyla istemli ya da istemsiz biçimde kitleleri gıdıklayarak gösteri toplumundaki ticarileşmiş eğlence biçimlerinden beslenen yeni bir risk alanı doğurma olasılığını da kaçınılmaz biçimde içinde barındırabilir. “Sanatın alımlanma ve tüketim biçimlerini, etkileşim ideolojisinin vaadi ve kültürel ilişkiler mantığının dinamikleri ile biçimlendiren kültür endüstrisinin hedefine dahil olmak mümkündür” (Cruz, 2009: 6).

Hans Belting, izleyicinin kültüre sessizce bakmak yerine müdahaleci bir yaklaşımla kolektif bir gösterinin parçası olmasında bu türden bir zaafı şöyle açıklar:

Eğitimle birlikte, zorunlu kültürel uygulamalara gösterilen sabır da ortadan kalkıyor; eğlence olarak kültüre, öğretmek yerine eğlendirmesi gereken ve artık anlamadığımız bir şeye katılmamızla bir gösteriye yol açması gereken bir kültüre yönelik talep doğuyor. Sanatçılar kendilerini *do it yourself* (DIY-kendin yap) isteğine göre ayarlıyorlar ...Böylece sanatın kesin ve tarihsel çehresi karşısında ortaya çıkan tutukluk kayboluyor. Sanat, kültürü ve tarihi sessiz sakin temsil etmek yerine, anma ritüellerine ya da (izleyicinin kültür düzeyine göre) kültürün yeniden sahneye çıkmasının istendiği eğlence resmi geçitlerine katılıyor. (Belting, 2020: 51)

Kaynakça

Alexandrova, A. (2013). *Dis-continuities: the role of religious motifs in contemporary art*, Uva-Dare University of Amsterdam, (Digital Academic Repository) p. 199 https://pure.uva.nl/ws/files/1970224/124000_10 (05.03.2022)

Archive of Digital Art- ADA (n.d.) Transporter. ADA. <https://www.digitalartarchive.at/database/general/work/transporter.html> (07.03.2022)

Belting, H. (2020). Sanat Tarihinin Sonu Modernizmden Sonra Sanat Tarihi. İletişim Yayınları.

Bennett, A. (2018). *QueerTech.io Black Box Experiment*. Alison Bennett. <https://alisonbennett.net>. <https://alisonbennett.net/portfolio/queertech-io-black-box-experiment/> (04.03.2022)

Bishop, C. (2006.). *Participation, Documents of contemporary art*. The MIT Press Cambridge. https://academicworks.cuny.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1096&context=gc_pubs (06.03.2022)

Bourriaud, N. (2005). İlişkisel Estetik. Bağlam Yayıncılık.

Candan, A. (1997). Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro. Yapı Kredi Yayınları.

Centro Cultural Banco do Brasil Sao Paulo (n.d.) File Solo, Lawrence, Malstaf .Centro Cultural Banco do Brasil Sao Paulo. <https://artsandculture.google.com/story/awVBuqNdz06LLg> Erişim tarihi: 07.03.2022

Cruz M. T. (2009). From participatory art forms to interactive culture. *The International Journal of the Arts in Society Annual Review*, 4(3), January, p.6

Debord, G (2006). Gösteri Toplumu. Ayrıntı Yayınları.

Dinkla, S. (1996). From Participation to Interaction: Toward The Origins of Interactive Art, Clicking In: Hot Links to a Digital Culture, Bay Press.

Hicks, A. (2015). Küresel Sanat Pusulası-21. Yüzyıl Sanatında Yeni Yönelimler. Yapı Kredi Yayınları

Kluszczyński, R. W. (2010). Strategies of interactive art. *Journal of Aesthetics and Culture* 2, 2, 24-25. https://www.academia.edu/3773068/Strategies_of_Interactive_Art (05.03.2022)

Malstaf, L. (2022, may 1) Lawrence Malstaf . Lawrence Malstaf. <https://lawrencemalstaf.com/work.html> (07.03.2022)

Malstaf, L.(n.d.) Nemo-observatorium movement 1. Centro Cultural Banco do Brasil Sao Paulo. <https://artsandculture.google.com/asset/nemo-observatorium-lawrence-malstaf/XwEbY3pvPSILAA?childassetid=rgEe7wGjdczWNQ> Erişim tarihi: 07.03.2022

Moret, A. (2013, july 12) *Leandro Erlich: Welcome to the dalston house – Installation*. <https://installationmag.com> <https://installationmag.com/leandro-erlich-dalston-house/>

(07.03.2022)

Moulon, D.(2011, Jan). STRP festival of Eindhoven. New Media Art. <https://www-newmediaart.eu/newmediaart.eu/str10.html> (04.03.2022)

Ranciere, J. (2010). Özgürleşen Seyirci. Metis Yayıncılık.

Shanken, A. (2012). Sanat ve Elektronik Medya. Akbank Kültür Sanat Yayınları

Shaykett, J. (2015, may11). *Ten great moments in MMC history*| American Craft Council.

<https://www.craftcouncil.org/post/ten-great-moments-mcc-history> (07.03.2022)

Tate (2015, april 24) Participatory art. Tate.

<http://www.tate.org.uk/learn/online-resources/glossary/p/participatory-art> (08.03.2022)

The Thing About. (2016,May 3). Lawrence Malstaf [video]. YouTube.

<https://youtube/0agKuDupiPU> (04.03.2022)

Wang, S. (2019, june 25) *Lawrence Malstaf: The future of machine intelligence and man-machine relationship*. <https://www.cafa.com.cn/en/news/details/8325954> (07.03.2022)

Görüntü Kaynakçası

Görüntü 1.

<https://64.media.tumblr.com/062738d813753f8735bfede079ac601d/10a3210bc072c398-54/s500x750/85d2843285ab0f8b834c41ad6e1722a80045b2b7.jpg> (19.06.2022)

Görüntü 2.

<https://www.yatzer.com/sites/default/files/media/slideshow/leandro-erlich-dalston-house-photo-by-gar-powell-evans-barbican-art-gallery-2013-yatzer-9.jpg> (19.06.2022)

Görüntü 3.

<https://i.pinimg.com/originals/fc/c4/cd/fcc4cdfc216f407da41e8daa8c22a732.jpg> (19.06.2022)

Görüntü4. <https://www.researchgate.net/publication/339694614/figure/fig3/AS:960015166869515@1605896860851/A-Volve-Christa-Sommerer-and-Laurent-Mignonneau-1994.jpg> (19.06.2022)

Görüntü 5.

https://encryptedtbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQYRnzKqr_KdD4T7ISvU92I8dkiX5_frYXcH4dVcHH5K9D2MkSOSNPGbOZuFW-FrHspOrA&usqp=CAU (19.06.2022)

Görüntü 6.

https://cdn.file.org.br/Lawrence-Malstaf-Nemo-Observatorium-02000-02002-%C2%A9-Lawrence-Malstaf_-Tallieu-Art-Office-683x1024-1-e1523565817114.jpg (19.06.2022)

Görüntü 7.

https://www.lawrencemalstaf.com/media/contentblock-medium/16-lawrence-malstaf_nevel-02004_10_ctallieu-art-office.jpg Erişim (19.06.2022)

Görüntü 8.

https://www.lawrencemalstaf.com/media/contentblock-medium/363-lawrencemalstaf_boreas_02007.jpg (19.06.2022)

Görüntü 9.



<https://www.lawrencemalstaf.com/media/contentblock-medium/468-screenshot-20210615-at-15.36.11.jpeg> (19.06.2022)

Görüntü 10.

https://www.lawrencemalstaf.com/media/contentvideo-medium/264-lawrence-malstaf_conversations-02012_ctallieu-art-office.jpg (19.06.2022)

Görüntü 11.

<https://cdn.file.org.br/FILE-SOLO-2017Lawrence-Malstaf-Transporter-CCBB.jpg> (19.06.2022)

Yeni Dünya Düzeninde Paradigma Değişimi ve Sanatsal Dili: Yeni Medya Sanatı ve Algoritma Sanatı

Paradigm Change and Artistic Language in the New World Order: New Media Art and Algorithm Art

Dr. Öğr. Üyesi Melis BOYACI

Haliç Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarım Bölümü

Özet

Teknolojideki hızlı ilerleme, beraberinde dijitalleşmenin yaşamımızın her alanını kaplaması, toplumsal algılamada paradigma değişimine yol açmıştır. İnsanın gerçeklik algılayışında değişim yaşanmıştır. Günümüzde Aydınlanma Dönemi'nin ya da 20. yüzyılın gerçeklik algılayışından tamamen ayrı bir gerçeklik algısı söz konusudur. “Sanal gerçeklik”, “simülasyon evreni” toplumsal gerçekliğimizi oluştururken, 21. yüzyılın ileri kapitalizminin doğurduğu “zombi kapitalizmi” eleştirileri ile birlikte önemli kavramlardan biri de “hakikat sonrası/post truth” kavramıdır. Toplumsal yaşama hâkim bu kavramlar ile beraber yaşanan paradigma değişimi sanatsal ifade biçimleri ve tekniklerinde de ciddi dönüşümü beraberinde getirmiştir.

20. yüzyılın ortalarından itibaren klasik sanat anlayışındaki ayrımlar, sınırlar ve deha, yüksek sanat kavramları sorgulanmaya başlanmış, beraberinde günlük yaşam ve sanat arasındaki sınırların sorunsallaştırıldığı ve giderek aşıldığı sanatsal çalışmalar yaygınlaşmıştır. Bununla beraber 1960'lardan itibaren modern toplum yapısındaki çözülme ve post modern kültür yapısının toplumsal zeminde yaygınlaşması gündelik yaşam ve sanat arasındaki sınırların tamamen ortadan kalkmasını, dolayısıyla gündelik yaşamın estetikleşmesini beraberinde getirmiştir. Bu ise, eğlence ve popüler kültürün gösterim stratejilerinin sanatta yaygınlaşması sonucunu doğurmuştur. Tüm bu gelişmelere koşut olarak dijitalleşme ve internet ile de birlikte “dijital sanat” ya da “yeni medya sanatı” sanat ortamında yerini almıştır. Sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik üzerinden sanatsal üretimler yoğunlaşmış, son dönemde de yapay zekâ ve kodlama ile yapılan sanat çalışmalarına da sergilerde daha fazla yer verilmeye başlanmıştır. Biçimsel alanda yaşanan değişim kavramsal alanda da hissedilmiştir. Majör kavramlardan minör kavramlara bir kayış söz konusudur. Pandemi gibi sosyal anlamda yalnızlaşmayı derinleştiren ve toplumsal karmaşa ve belirsizlik hissinin arttığı son iki yılda bu yönelim daha güçlü hissedilmektedir. Politik ve eleştirel bir bakıştan yola çıkılsa da öznenin ve sanatçının bireyselliği ön planda ve merkezdedir. Sanatçılar gerek biçimsel gerek kavramsal dönüşüm içinde interaktiviteyi sanatlarına dahil etmişler ve izleyiciyi etkin konuma taşımışlardır. Bu anlamda sanatçı-yapıt-izleyici arasındaki ilişki de değişime uğramıştır. Dijital sanat ile birlikte sanatçı-yapıt-izleyici ilişkisi daha etkin bir konuma geçmiştir. Bu anlamda dijital kültürle ve yukarıda da bahsedildiği üzere ileri kapitalist toplumun içinde gelişen hiper gerçeklik, hakikat sonrası tartışmaları içindeki algılama değişimiyle yeni bir gerçekliğe evrilen bireyin kendisini bulduğu sanat çalışmaları yeni medya ve algoritma sanatı olarak tanımlanabilir mi sorusu önem kazanmıştır.

Araştırmada şu an içinde bulunduğumuz ileri kapitalist dönemin kültürel yapısı içinde interaktif yeni medya ve algoritma sanatının yerini ortaya koymak amaçlanmıştır. Yeni medya sanatının günümüz sosyal yaşamda sanatın dönüştürücü etkisi sanatçı, yapıt ve izleyici üçgeninde interaktivite ilişkisi bağlamında ele alınmıştır. Bu durumu daha anlaşılır kılmak için öncelikle postmodern düşünürlerden Umberto Eco ve Roland Barthes'in metinleri üzerinden değişen sanat-sanatçı ve izleyici ilişkileri açıklanmış, sanatı dönüştüren etmenler tartışılmıştır. Sonrasında günümüz iletişim teknolojilerinin sanatı nasıl şekillendirdiğinden bahsedilerek dijital dönemin doğal bir biçimde ortaya çıkardığı dil olarak yeni medya ve algoritma sanatının sosyal dönüştürücü rolü sanat-sanatçı ve izleyici ilişkileri bağlamında sanat çalışmaları üzerinden sunulmaya çalışılmıştır.

“Zombi kapitalizm” olarak adlandırılan, toplumsal alanda daha sert ve bireysel ilişkilerin yayıldığı, ekonomik ve ekolojik bir sürü alanda krizlerin yaşandığı son yirmi yılda pandemi gibi toplumsal bir olayın da gerçekleşmesi yalnızlaşmayı, toplumsal ayrılmayı -merkez ve çevre bağlamında da- derinleştirmiştir. Teknolojinin yaşamımızın her alanına nüfus etmesi, yoğun dijitalleşme ve toplumda yukarıda belirtilen keskinleşme ile yeni medya ve algoritma sanatı her geçen gün, günümüz insanının kendini ifade ettiği ve yeni bakış açıları getirebildiği doğurgan bir alan olarak sanat ortamında daha da sağlam sağlam bir yer edindiği görülmektedir.

Anahtar Kelimeler: İleri kapitalist toplum, Paradigma, Hiper gerçeklik, İnteraktif yeni medya Sanatı, Algoritma sanatı

Abstract

The rapid progress in technology, along with the fact that digitalization covers all areas of our lives, has led to a paradigm shift in social perception. There has been a change in people’s perception of reality. Today, there is a perception of reality that is completely different from the perception of reality of the Enlightenment Period or the 20th century. While “virtual reality” and “simulation universe” constitute our social reality, one of the important concepts along with the criticisms of “zombie capitalism” created by the advanced capitalism of the 21st century is the concept “post-truth”. The paradigm change experienced together with these concepts that dominate social life has brought along a serious transformation in the forms and techniques of artistic expression.

Since the middle of the 20th century, the distinctions and boundaries in the classical art understanding and the concepts of genius and high art have been questioned, and artistic works in which the boundaries between daily life and art have been problematized and gradually exceeded have become widespread. However, since the 1960s, the disintegration of the structure of modern society and the spread of the post-modern cultural structure on the social ground have brought about the complete disappearance of the boundaries between daily life and art, and therefore the aestheticization of daily life. This has resulted in the spread of entertainment and popular culture’s display strategies in art. Parallel to all these developments, “digital art” or “new media art” has taken its place in the art environment with digitalization and the internet. Artistic productions have intensified through virtual reality and augmented reality, and recently, art works made with artificial intelligence and coding have started to be given more space in exhibitions. The change experienced in the formal field was also felt in the conceptual field. There is a shift from major concepts to minor concepts. This trend has been felt more strongly ,in the pandemic which lasts two years which deepened social isolation and increased the sense of social confusion and uncertainty. Although starting from a political and critical point of view, the individuality of the subject and the artist is at the forefront and at the center. Artists have included interactivity in their art in both formal and conceptual transformation and have moved the audience to an active position. In this sense, the relationship between artist-work-viewer has also changed. With digital art, the artist-work-viewer relationship has become more active. In this sense, the question of whether the art works in which the individual, who evolves into a new reality with the change of perception within the hyper-reality and post-truth debates, can be defined as new media and algorithm art, gains importance.

In the research, it is aimed to reveal the place of interactive new media and algorithm art in the cultural structure of the advanced capitalist era we are in. The transformative effect of new media art in today’s social life is discussed within the context of the interactivity relationship in the triangle of artist, work and audience. In order to make this situation more understandable, first of all, the changing relations between art-artist and audience are explained through the texts of postmodern thinkers Umberto Eco and Roland Barthes, and the factors that transform art are discussed. Afterwards, by talking about how today’s communication technologies have shaped

art, the social transformative role of new media and algorithm art as the language that the digital period has emerged naturally has been tried to be presented through art studies in the context of art-artist and audience relations.

The realization of a social event such as a pandemic in the last twenty years, when so-called “zombie capitalism”, in which harsher and individual relations spread in the social sphere, and in which many economic and ecological crises were experienced, deepened the isolation and social segregation -in the context of the center and the periphery- as well. With the penetration of technology into all areas of our lives, intense digitalization and the aforementioned sharpening in society, the art of new media and algorithms is taking its place more firmly in the art environment as a fertile field where today’s people can express themselves and bring new perspectives.

Keywords: Advanced capitalist society, Paradigm, Hyper reality, Interactive new media art, Algorithm art

Giriş

1980’lerden itibaren cep telefonu, televizyon gibi telekomünikasyon araçlarının hayatımıza girmesi ve eş zamanlı olarak haberleşmeyi olanaklı kılması, kişisel bilgisayarlar ve İnternet (Web1.0 teknolojisi) ile her türlü enformasyonun ve imgenin her an her yere ulaşılabilir olması küreselleşmeyi ve yeni toplumsal yapılanmayı hızlandıran başlıca faktörler olmuştur. Ardından gelen Web 2.0 teknolojisi kullanıcıların içerik üretebildiği ve interaktif iletişimin söz konusu olduğu dönemi başlatmıştır. 2010’larda yapay zekâ ile yazılımsal çözümleri içeren Web 3.0 (semantik web) hayatımıza girmiştir. Günümüzde ise yapay zekâ ve artırılmış gerçeklik teknolojilerinin daha da ön plana çıktığı gerçek ve sanalın iç içe geçtiği Web 4.0; hatta önümüzdeki dönemin sosyo-ekonomik yapısını tümünden değiştirecek blockchain (blokzincir) teknolojisini ve buna bağlı olarak kişisel verilerinin kontrolünü bireye veren merkezlessiz yapılanmayı getiren web teknolojisi olarak tanımlanan Web 5.0’den konuşmaktadır. Tüm bunlarla ilişkili olarak da Metaverse tartışma gündemini oturmuştur. Bu çalışma sanal ile gerçekliğin tamamen iç içe geçtiği; etkileşim ve diyalog biçimlerinin değiştiği; birey, benlik ve toplumsal kavramlarının yeniden tanımlanmasına doğru giden bu süreçte yeni medya ve algoritma sanatının yerini araştırmakta; insana kendini ve dünyayı anlamak ve yeniden kurmak adına çıktığı bu yolculuktaki işlevi bakımından günümüz insanının dili olup olmadığı sorunsallaştırmaktadır.

Postmodern Dönem ve Sonrası

İçinde yaşadığımız ve postmodernizmin “kültürel mantığını” oluşturduğu post-kapitalist toplum, Lukacs’ın “Estetik” kitabında ele aldığı modernitenin başat kavramı olarak da nitelenebilecek “gerçeklik” olgusunun sarsıldığı ve hatta yeniden kurulduğu bir sürece karşılık gelmektedir. Modern toplum, “mutlak gerçeklik” ve sürekli ilerleme üzerinde kurulmuştur. Buna karşı postmodern toplumda “mutlak gerçek” yerini, tek bir gerçeklik ve doğrunun olmadığı, bunun yerine birçok gerçeklik ve doğrudan söz edilebileceği, gerçekliğin ve doğrunun göreceli sürekli değişim içinde olduğu toplumsal algı mekanizmalarına bırakmıştır.

Baudrillard postmodern toplumda değişen gerçeklik olgusunu “simülasyon evreni” ve “hipergerçeklik” kavramları ile nitelenebilmektedir. Modern toplum üretim ilişkileri ve bunların birbirleriyle karşıtlıkları, toplumsal ilişkileri belirleyen yatırım, sorumluluk, emek ya da çıkar ilişkileri üzerinden var olmaktadır. Baudrillard postmodern toplumda bu ilişkilerin ortadan kalktığını ve her şeyin benzeşim değeri üzerinden anlamlandırıldığı, göstergelerin ve kodların birbiri içine geçtiği simülasyon evreninde yaşadığımızın üzerinde durur. Özne dahil her şeyin yazgısının metanın yazgısına bağlandığı, her şeyin imgelere dönüştüğü göstergesel ilişkiler çemberi içinde, illüzyonun kaybolduğu; her şeyin illüzyon olduğu bir dönemde yaşadığımızı

ifade eder. Ona göre içinde yaşanan dünya her geçen gün kurgusallaşan, sanal bir yaşam haline gelmektedir. Bu dünyada yaratılan yapay gündemlerle -savaşlar, ilişkiler, salgınlar vb.- oluşturulan hipergerçeklik aslından yani göndereninden daha gerçek algılanmaktadır (Baudrillard 1983: 148). Artık gerçeklik ve hakikat yeniden kurulabilir bir olgu olmuştur. Her şeyin göreceli olduğunu ve çoğulculuğu iddia eden postmodernizm hakikati kişinin öznel düşünceleri ile ilişkilendirerek nesnel hakikat fikrine karşı çıkmaktadır. Günümüzde de başta yeni medya teknolojileri vasıtasıyla üretilen içeriklerle sürekli inşa edilen hakikat özellikle toplumsal olaylar ve siyasi anlamda post-truth çerçevesinde ciddi şekilde tartışılmaktadır.

Micheal Lynch gibi düşünürler de çoklu evren olduğundan bahsetmektedir. Gerçeğin fonksiyon olduğunu, farklı biçimlerde ortaya çıktığını, birden çok hakikat olduğunu belirtmektedirler. Tüm bu yaklaşımlarla ilişkili olan ve alternatif gerçeklik(ler) sunan *Metaverse* Facebook'un kurucusu Mark Zuckerberg'in Facebook'un ismini "Meta" olarak değiştirdiğini açıklaması ile gündemimize girmiş bulunmakta; ileriki dönemlerde de yeni gerçekliğimiz olacak gibi durmaktadır. Teknolojideki hızlı gelişmeler yaşamımızda dijitalleşmeyi ve dolayısıyla yaşamı algılayışımızda da ciddi bir değişimi getirmiştir. *Metaverse*'ün ise bize yeni bir gerçeklik algısının kapısını açması söz konusu. Web 2.0 teknolojisi interaktif özelliği ve bireylere kendi içeriklerini üretme yönünde sağladığı gelişim ile Facebook, Instagram, Twitter gibi sosyal medya mecraları aracılığıyla insanların daha etkileşim içinde olmasını sağlamıştır. Pandemi bu etkileşim ortamını ve paylaşımını çok daha hızlandırmıştır. Ayrıca Web 3.0 ve Web 4.0 teknolojilerinin getirdiği olanaklar ile pandemiyi çok daha rahat bir şekilde atlatmış bulunmaktayız. Sosyal medya platformları üzerinden gerçekleştirdiğimiz sanal görüşmeler pandeminin yol açtığı ayrı kalma durumunu hafifletmiş; sanal ve artırılmış gerçeklik ile gerçekleştirilen toplantılar ile iş dünyası fazla yara almadan devam etmiş ya da yine sosyal medya platformları üzerinden yapılan online alışverişler ile marketler ve restoran gibi işletmeler nispeten ayakta kalmayı becerebilmiştir. Pandemi yaşamımızın her alanında dijitalleşmeyi daha da derinleştirmiştir. *Metaverse* ise bunu bir adım daha ileri taşıyacak. *Metaverse* aslında çok yeni olmayan bir kavram; ilk olarak 1992 yılında Neal Stephenson'un *Snow Crash* romanında kullanılmıştır. Romanda kahramanlar bilgisayarın oluşturduğu Metaevren'de yaşamaktadırlar. Bilgisayar oyunlarında ise daha önce 1989 yılında *SimCity* adlı sanal dünya oyunu ile hayatımıza girmiştir. Bu oyunda oyuncular kendi dünyalarını kurarak daha iyi şartlarda bir yaşam oluşturuyorlardı. 2003 yılında piyasaya sürülen *Second Life*'ta oyuncular kendi yarattıkları dünyada avaturlarıyla istedikleri görünüşlerde kedilerini yaratıp yeni yaşamlar oluşturmakta ve hatta sanal dünyada kazandıkları paraları gerçeğe dönüştürebilmektelerdi. Jean Folger *metaverse*'ü kullanıcıların sanal olarak etkileşime girmesini sağlamak için sosyal medya, çevrimiçi oyun, artırılmış gerçeklik (AR), "*sanal gerçeklik (VR) ve kripto para birimlerinin özelliklerini birleştiren dijital bir gerçeklik*" (Folger, 2022) olarak tanımlamaktadır.

Böylece çevrimiçindeki deneyimlerimizin -oyun, iş, eğlence- daha canlı olacağı belirtilmektedir. Artırılmış gerçeklik gözlükleri ile arkadaşlarımızla farklı mekanlarda olsak bile berabermiş gibi konser izleyebilecek ya da tenis oynayabilecek; evimizden iş yerimize bağlanarak oradaymış gibi çalışabileceğiz. *Roblox*'un sanal müzik festivalleri ya da kullanıcıların birbirleriyle ve mekanla etkileşime girmesini sağlayan *Virtual Tourist* gibi uygulamalar bunlara örnek verilebilir.

Yeni Dünya Düzeninin Sanatsal Dili: Yeni Medya Sanatı ve Algoritma Sanatı

Gündelik yaşamımızda bilgisayarın ve internetin hakimiyetiyle sonsuz derecelendirme içeren analog bir dünya algılayışından, ikili kodlarla tanımlanan dijital dünyaya bir geçiş söz konusudur (Robertson ve McDainel 2005: 17-18). Crary algıdaki bu dönüşümü Orta Çağ'ın kapanıp Rönesans'ın kapılarının açılmasından daha derin bir kırılma yaşattığını vurgulamaktadır (Wells 1997: 257). Postmodern toplumda teknolojinin de gündelik yaşamdaki hakimiyetiyle daha da yayılan hipergerçeklik olgusu *metaverse* ile daha üst bir noktada yaşanmaya başlanacaktır.

Metaverse’te sanal gerçekliğin çok ötesinde bir yaşam söz konusudur. Web 4.0 ile başlayan yeni çağını veri çağı olarak tanımlayabiliriz. Yapay zekâ veriden öğrenmektedir ve yapay zekanın yaşamımıza bu kadar sirayet etmesi üretimden tasarıma, iktisadi-sosyal yapılanmalardan güvenliğe ve eğlence sektörüne kadar her şeyin değişmesine yol açacaktır; sanat da bu etkiden kaçamayacaktır ki etkileri sanat dünyasında giderek daha çok yer almaya başlayan interaktif yeni medya sanatı ve son dönemde daha da yaygınlaşan algoritma sanatı ile görülmektedir. Keza toplumsal gelişmelerin ve bilimsel ilerlemelerin ilk yansıdığı ve bazen de bunların habercisi olan sanat ve sanatçı her zaman dönemin dilini dolayısıyla teknolojisini kullanmaktadır. Bir yandan da bu olgu ister dönemin bir öncüsü ve topluma yön veren bir yönelimin sonucu olarak olsun bir zorunluluk olarak kendisini ortaya koymaktadır. Günümüzden baktığımızda sürekli imge ve bilgi bombardımanı altında olan, kullandıkları sosyal medya ve uygulamalarla ile aktif olmaya alışmış bireylerin ilgisini çekmek kolay değildir. Ayrıca artık oyun ile büyümüş ve bizzat teknolojinin içine doğmuş dijital yerli dediğimiz nesiller söz konusu. Teknolojik gelişmelerle günümüzde sıradan bireyler bile *Anonymizer*, *Dream by wombo*, *Big Sleep*, *Starryai* ya da *Night Cafe* gibi uygulamalarla yaratıcı şeyler üretebilmektedir. İstedikleri zaman bir müzeyi oturdukları yerden ziyaret edebiliyorlar ve hatta son dönemde izleyicileri içine alan ve sanatçının eserleri arasında dolaşmalarını sağlayan sergiler yapılmaktadır. Bunlarından ilk örnekler Van Gogh sergisi olarak verilebilir. 30 Ocak 2022’de İstanbul’da kapılarını açan X Media Art Museum ise izleyicileri metaverse evreninde bir sanat ziyafeti sunan bir müze olarak bu alanda önemli bir alan oluşturmaktadır. Kapılarını açtığı “Leonardo Da Vinci: Yapay Zekâ Işığın Bilgeliği/Cern’den Nasa’ya İnsanlık ve Metaverse” sergisi sanat tarihi verileri kullanılarak oluşturulmuştur. Sergide ziyaretçiler ilk anda yaratıcı konsept tasarımı ile oluşturan aura içinde 25 dakika boyunca büyüleyici bir etkileşim içine sokulmakta; görsel etkileşime eşlik eden müzik ile izleyicilerin etkileşimi zirveye çıkarılmaktadır. Da Vinci’nin bilgilerinin yapay zekaya öğretilmesi ile astronomi ve uzay keşfi araştırmalarını temel alan makine öğrenimi ile sergide oluşturulan görsel efektler ve arttırılmış gerçeklik ortamı izleyicinin deneyimini üst noktaya taşımaktadır (Berber, 2022). Bu bakımdan hem biçimsel hem de anlatsal olarak dijital yaşamın insanına hitap edebilmek git gide daha çok izleyicileri de çalışmaya dahil eden, deneyim alanı açan interaktif yeni medya sanatı ve algoritma sanatı ile mümkün gözükmektedir.

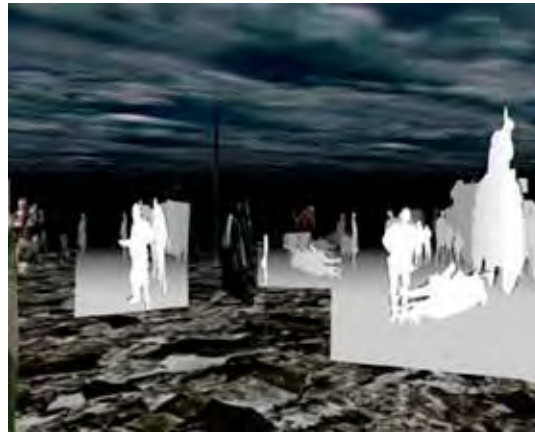
Postmodern toplumda “sanat yapıtı” ve “sanatçı”nın tanımı, gündelik yaşamda insanların bu kadar etkin olmasının ve de gerçekliğin göreliliğinin yansıması olarak değişmiştir. İzleyici- sanat yapıtı-sanat arasındaki ilişkide izleyici artık çalışmanın bir parçası olarak sürece dahil olmuş ve etkin konuma gelmiştir. Bu değişimi Umberto Eco “Açık Yapıt” kitabında, Roland Barthes ise “Yazarın Ölümü” kitabında ele almışlardır. Bu düşünürlere göre eser artık sadece yaratıcıya içkin bir yaratım değil yorumcuyla da gerektiren bir yaratım sürecidir. Esas olan bu yaratım sürecinde izleyici/yorumcu ile buluştuğu ve sonsuz bakış açısı ile yeni anlamlar kazandığı andır. Bu anlamda izleyicinin yapıtı katılımını ve de yapıtla izleyici arasındaki alışverişi merkez almaktadırlar (Barthes, 1978; Eco, 2001). Postmodernizmin yukarıda da bahsedildiği gibi gerçekliğin göreliliğini vurgulaması sanatta söylem biçimlerinde de dönüşümü getirmiştir. İnternet ve beraberinde sosyal medya ile yönlendirilen; enformasyon ve görsel akışı içinde sürekli yeniden yapılanan bireyler de günlük yaşamlarında bu göreliliği tam olarak hissederler. Artık tek bir doğru ya da dünya görüşü yoktur. Her bir metin ya da görsel birbiri ile karşı karşıya gelmekte ve birbiriyle etkileşmektedir. Dolayısıyla anlatım yöntemleri de dönüşmekte, yapı sökülme ve metinlerarasılık sanatsal anlatılarda ve biçimsel çözümlenmelerde kullanılmaya başlanmıştır. Bir diğer etki ise postmodernizm ile öne çıkan “şu anda” ve “burada” olana yapılan vurgunun sanatçıları “şimdi, burada” olanı irdelemeye ve kişisel hikayelere yönelmeleri olmuştur. Majör konulardan minör konulara bu geçiş, 1960’ların sonlarından itibaren görülen “Özel olan politiktir” sloganının sanatçıların kendi hikayeleri üzerinden öznel ve toplumsal konulara getirdikleri sorgulamalarının yansımasıdır. Sanatçıların bu yönelimi dönemin ruhu (zeitgeist) belirsizlik ve çok değerliliğin bir yansımasıdır; mizah ve oyun ise başvurdukları başlıca dil olmuştur (Kamps 2002: 14).

Teknolojik gelişmeler ve yarattığı deneyimler sayesinde farklı disiplinler interaktif bir şekilde bir arada kullanılmaktadır. Yapay zekâ çalışmaları da 21. yüzyıl sanat anlayışını etkilemiş, beslediği farklı biçimsel ve kavramsal yaklaşımlarla sanatta yeni anlatımların önünü açmıştır. Günümüzde müzik, edebiyat ve senaryo gibi birçok alanda yapay zekâ kullanılmakta ve algoritmalarla oluşturulan yapıtlar gün geçtikçe daha fazla sanatçı tarafından gerçekleştirilmektedir.



Görsel 1. Gerry Hovagimyan, *A SoaPOpera for iMacs*, 1998, Video Yerleştime.

Bu yönelime verilebilecek bir örnek New York'ta yaşayan yeni medya ve performans sanatçısı Gerry Hovagimyan tarafından 1998 yılında yapılan "A SoaPOpera for iMacs / iMac'ler için Soa(pOp)dönemi" isimli çalışmadır. Çalışma, salon benzeri bir ortamda bulunan mobilya üzerinde oturan dört iMac'ten oluşmaktadır. Çalışmada, ses tanıma, konuşma sentezleyici ve ayrıca maks programı kullanılmıştır. iMac'ler dört karakteri; Ralph, Princess, Kathy ve Fred'i temsil etmektedir. Karakterler birbirleriyle konuşurlar. Konuşmalar oldukça sıradandır: Arabalar, seks, alışveriş, politika ve yemek vb. Ayrıca tuhaf anlarda şarkıya dalarlar. Her bilgisayar, diğer bilgisayarlar veya bir izleyici tarafından konuşulan anahtar sözcüklere yanıt verir. Genellikle kelimeler yanlış anlaşılır ve konuşma tuhaf yönlere gider. Çalışma günümüz hızlı yaşamı içinde kaybolan insanların gittikçe içi boşalan paylaşımlarına ve anlamsızlaşan ilişkilere bir bakış içermektedir (Koopmann, 2022).



Görsel 2. Maurice Benayoun, *World Skin*, 1997, Video Oyun

Diğer bir örnek olarak etkileşimli kurulum olan Fransız yeni medya sanatçısı Maurice Benayoun'un 1997 yılında gerçekleştirdiği "World Skin/Dünyanın Teni" adlı çalışması verilebilir. Çalışma 1939 yılında piyasaya sürülen ve birinci şahıs nişancı yani karakterin kendi gözünden oynanan ilk oyun olan "Land of War"a bir "foto safari" dahil eder. Kameralarla donatılmış ziyaretçiler üç

boyutlu bir uzayda hareket eder. Çeşitli savaş senaryolarından fotoğraflar ve haber görsellerinden oluşan bir seçki, sessiz şiddetle dolu bir evren sunar. Çalışma katılımcıları, konuları enstalasyonun evreninden alınan anlık görüntülerini “çekmeye” davet eder. Ziyaretçiler World Skin Web Sitesi’nden “Safari”lerini edinip baskılarını evlerine götürebiliyorlardı. İnteraktif olarak ilerleyen çalışma, izleyiciyi/katılımcıyı, postmodern dönemin her şeyi birbiri ile aynılaştırdığı ve içine aldığı dönemde haberlerde izleyip oyunmuş gibi algıladığımız savaş gerçekliği ile yüzleştirmektedir (World Skin, 1997).



Görsel 3. Matteo Sisti Sette ve Maribel Pozo, *Interferences*, 2007, video yerleştirme.

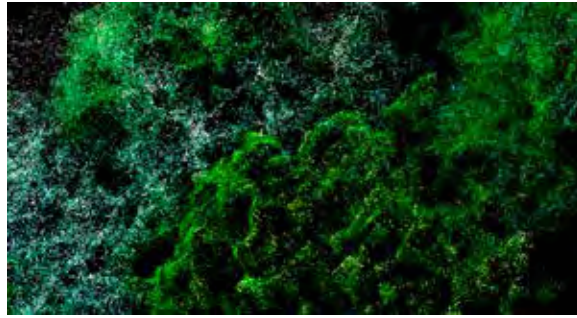
Bir diğer örnek olarak ise Matteo Sisti Sette ve Maribel Pozo’nun 2007 yılında oluşturdukları “Interferences/Müdahaleler” çalışması verilebilir. Çalışma, Pure Data ve Processing ile oluşturulmuştur. Kullanıcıların cep telefonlarından yayılan elektromanyetik dalgalara duyarlı yapay bir yaşam sistemini gösteren arkadan projeksiyon perdesine yansıtılmadan oluşan interaktif bir yerleştirmedir. “Doğal” durumunda, görüntü ve ses sürekli evrim halindedir, canlıymış gibi hareket eder ve büyür. Büyümeleri ve evrimleri elektromanyetik dalgaların varlığında değişir. Bu çalışma, fiziksel ve maddi ilişkisini göz ardı etmeye meyilli olduğumuz bir olguya dikkat çekmeye çalışmaktadır. Bu radyasyonların insan vücudu üzerindeki etkisi hakkında çok az şey bilinmektedir. Belki tehlikeli değildir. Çevremizdeki pek çok unsur öyle değildir, ancak görünüşleri, gürültüleri veya kokuları nedeniyle bizi ilgilendirirler. Elektromanyetik dalgaların taşıdığı ve vücudumuzdan geçen enerji miktarını görsek veya duyabilsek, aynı şekilde davranıp davranmayacağımızı sorgular (Interferences, 2007).



Görsel 4. Anna Ridler, *Mosaic Virus 2018 – 2019*, 2019, video enstelasyon

Başka bir örnek olarak İngiliz sanatçı Anna Ridler’in “Mosaic Virus 2018 – 2019/ Mozaik Virüsü 2018 – 2019” adlı 3 ekranlı GAN video enstalasyonunu verebiliriz. Enstasyondaki laleler Bitcoin değerleriyle kontrol edilmektedir. Çalışma, 17. yüzyılda lalelerin fiyatlarının aşırı yükseldiği ve ardından aniden düşebildiği dönemden yola çıkılarak üretilmiştir. Mozaik Virüs ismi, lalelerin üzerindeki çizgileri yaratan hastalıktan gelmektedir. Hastalık yaprak bitlerinin lale soğanları üzerine yumurtlamasına dayanır. Bu nedenle bir sene düz renkli olan lale diğer sene çizgili

olabilmekteydi. Bu şansa bağlılık ve nadirlik çizgili lalelere duyulan ilgiyi arttırmış ve lale soğanlarının alım satımında spekülasyona neden olmuştur. Bu çalışmada kullanılan modellerde ise lale rengini etkileyen Bitcoin değeridir. Bitcoin değeri yükseldikçe lale üzerindeki çizgiler artar. O dönemde çizgili lale elde etmek için insanlar bir sürü çılgın yöntem denemiştir. Bunlar değer yaratan mekanizmayı anlamadan hızlıca kolay para kazanma çabasının göstergesidir, tıpkı şu an blockchain’de olduğu gibi. Ayrıca gerçek ya da sanal her objenin değeri nadirliğine dayanır. Hem Bitcoin hem de lale soğanları doğası gereği nadirdir. Mozaik virüsü lale soğanına zarar vermektedir ve her açıta laleler daha da güçsüz olurlar ve tekrar açamayacak hale gelirler. Bu çizgili lalelerin sayısının her zaman kısıtlı olacağı anlamına gelir. Benzer şekilde var olabilecek Bitcoin sayısı 21 milyon ile sınırlıdır. Bu da diğer para birimlerine göre değerinin artmasına neden olur. (Çelik 2022).



Görsel 5. Clement Valla, *PointCloud Garden*, 2021, video yerleştirme.

Clement Valla’nın 2021 yılına ait “Point Cloud Garden/Nokta Bulutu Bahçesi” çalışması, internet bazlı iç kanal nokta bulutunu içeren bir video yerleştirmedir. Tamamı gerçek bahçelerin ve çiçeklerin nokta bulutu şeklinde 3 boyutlu taramalarından oluşan geniş kapsamlı seri, pointcloud.garden sitesinden görüntülenmektedir. Varlığını internette sürdüren ve site her ziyaret edildiğinde ayrı bir noktanın görülmesine olanak sağlayan proje, bilgisayarların dünyayı görme biçimine gönderme yapmaktadır. Point Cloud Garden algoritma, yazılım ve veriden oluşan bu görüntülerle, insan ve bilgisayarın görsel algılarındaki zıtlığa dair olan yaygın inancı sorgulamakta ve esasında var olan yakınlıklarını vurgulamaktadır (Çelik, 2022).

Sonuç

Teknolojik gelişmeler sonucunda yaşamımıza giren sanal gerçeklik bize yeni deneyim alanları sunarken, postmodernizm modernizme karşı duruşu içinde bütün karşıtlıkları eritmiş iyi ile kötü, sağ ile sol ya da sanal ile gerçek arasındaki sınırların belirsizleştiği ve sürekli birbirine göndermede bulunduğu, birbiri içine geçtiği bir hipergeçerçlik ortamı yaratmıştır. Sosyal medyanın da hayatımıza ve tüm karar alanlarımıza daha fazla müdahil olması ile de son dönemde *post truth* kavramı çokça tartışılır olmuştur. Son dönemde ise Facebook’un kurucusu Zuckerberg’in Facebook’un ismini Meta olarak değiştirmesi ile *metaverse* kavramı gündeme oturmuştur. Böylece bir önceki dönem yaşadığımız ve sorguladığımız gerçeklik-sanal gerçek-gerçeklik ötesi ve gerçeğin göreliliği gibi kavramlar bir üst noktaya taşınmaya başlamış bulunmaktadır. *Metaverse* ile çoklu gerçeklik evrenine adım atmış bulunmaktayız. Artık sanal geçerçlik sadece günlük hayatımızda ara verdiğimiz ve oynadığımız oyunlarda deneyimlediğimiz bir şeyin ötesine geçmektedir. Önümüzde bizi bekleyen fiziki dünya/gerçeklik ile sanal dünya/gerçekliğin bütünleştiği ve herkesin kendi gerçekliğini oluşturabildiği yepyeni bir ekosistemdir. Teknolojinin hayatımızın her alanına sirayet edişi pandemi ile doruk noktasına çıkmışken *metaverse* ile

tamamen teknolojik olarak daha da bağımlı olduğumuz ve yeni, canlı, cezbedici gerçekliklere kapısı açılan bir döneme girilecek gibi duruyor. Günümüzde insanlar artık teknoloji ile her işini hallederken bir yandan yeni deneyimleri yine teknoloji üzerinden tadabilmektedir. Birçok yeni uygulama ile görmediği yerleri ziyaret edebilmekte ya da yine farklı uygulamalarla daha yaratıcı olabilmektedir. Sürekli görsel olarak uyarılan ve teknoloji ile bu kadar içli dışlı olan toplumsal yapılanma içinde bireylerin kendilerini anlattıkları dil de söylemlerine koşut olarak dönüşmekte ve evrilmektedir. Bunun yanı sıra hayatlarında gerek teknolojiyle gerek oyunlarla etkin olmaya alışmış bireyler yine etkin oldukları interaktif çalışmalara daha çok yönelmektedir. Günümüzde bireyleri hem içine alabilme potansiyelleri hem de bizzat bireylerin içinde yaşadıkları yaşamın karşılığını kullandıkları biçimsel ve dilsel kurgu ile veren çalışmalar olarak interaktif yeni medya sanatı ve algoritma sanatı, sanat dünyasında giderek daha fazla yer edinmektedir. Sanatçıların toplumun bir parçası hem de yansıtıcısı ve bazen de yol göstericisi olarak yaşadıkları dönemin dilini, dolayısıyla teknolojisini kullanmaları gerekliliğinin de bir yansımasıdır.

Kaynakça

Barthes, R. (1978). *The Death of Author, Image, Music, Text*. (Çev: Stephen Heath). Hill and Wang.

Baudrillard, J. (1983). *Simulations*. Semiotext(e).

Berber, F. (2022). Esra Özkan: Bazen bir tuval, bazense siber dünya içindeki verilerle... *Varlık*. 1376, 26-28.

Çelik, F. (2022). Doğanın Dijital Sanat ile Birlikteliği: Flora Sergisi. Oggusto. <https://www.ogusto.com/sanat/sergi/kalyon-kultur-flora-sergisi>.

Eco, U. (2001). *Açık Yapıt*. (Çev: Pınar Savaş). Can Yayınları.

Folger, J. (2022). Metaverse Definition. Investopedia. <https://www.investopedia.com/metaverse-definition-5206578>

Interferences. (2007). network_performance. http://www.turbulence.org/blog/archives/cat_tactical_media.html

Kamps, T. (2002). "Lateral Thinking: Art of the 1990s". *Lateral Thinking: Art of the 1990s Sergi Kataloğu*. San Diego: Museum of Contemporary Art, 2002. (Robertson ve McDainel 2005, s:26'daki alıntı)

Koopmann, J. (2022). A SoaPOpera for Laptops / A SoaPOpera for iMacs. *Art & Electronic Media Online Companion*. <https://artelectronicmedia.com/en/artwork/a-soapopera-for-laptops-a-soapopera-for-imacs/>

Krishnamoorthy, C., S. ve Rajeev S. (1996). *Artificial Intelligence and Expert Systems for Engineers*, CRC Press LLC: Boca Raton.

Robertson, J. ve McDainel, C. (2005). *Themes of Contemporary Art- Visual Art after 1980*. Oxford University Press.

Wells, L. (1997). *Photography: A Critical Introduction*. Routledge.

World Skin, (1997). Media art Net. <http://www.medienkunstnetz.de/works/world-skin/>

Ünal, E. (2018). Yapay Zekâdan Sanatçıya. *Bilim ve Teknik*. https://bilimteknik.tubitak.gov.tr/system/files/makale/2018_aralik_613_bilim_ve_teknik_58.pdf

Görüntü Kaynakçası

Görsel 1. Koopmann, J. (2022). A SoaPOPerA for Laptops / A SoaPOPerA for iMacs. Art & Electronic Media Online Companion. <https://artelectronicmedia.com/en/artwork/a-soapopera-for-laptops-a-soapopera-for-imacs/>

Görsel 2. World Skin, (1997). Media art Net. <http://www.medienkunstnetz.de/works/world-skin/>

Görsel3. Interferences. (2007). network_performance. http://www.turbulence.org/blog/archives/cat_tactical_media.html

Görsel 4-5. Çelik, F. (2022). Doğanın Dijital Sanat ile Birlikteliği: Flora Sergisi. Oggusto. <https://www.oggusto.com/sanat/sergi/kalyon-kultur-flora-sergisi>.

Tarihi Sorun Olarak Görmek: Geliş (Arrival) Filmindeki Zaman Kavramı

Öğr. Gör. Dr. Metin ÇAVUŞ

Özyeğin Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, İletişim ve Tasarım Bölümü

Özet

Dijitalin insanın hayatında öneminin artması ile zihinsel bir devrim gerçekleşmiştir. Son yıllarda, Harvey'in 'zaman-mekân sıkışması' olarak tarif ettiği bu yeni durumun hem konvansiyonel sinemaya hem de sanat sinemasına yansımaları geniş çaplı olmuştur. Daha önce tekil örnekleri görülse de 1990'dan itibaren klasik anlatı yapıları yerine karmaşık anlatılar sunan filmlerin sayısı ciddi oranda artmıştır. Bu filmlerin en önemli özellikleri daha önce görülmemiş düzeyde iç içe geçmiş, kafa karıştırıcı ve dolaşık olaylar silsileleri sunmalarıdır. Doktor Louise Banks'in hikayesini anlatan *Geliş* (2016) filminde de benzer bir durum söz konusudur. Doktor Banks Dünya'ya gelen ve insanlardan daha ileri teknoloji kullanan uzaylılarla iletişim kurmak için görevlendirilmiştir. Filmde Doktorun özel hayat hikayesi ile 'Dünya'yı kurtarma' hikâyesi iç içe geçmektedir. Doktor Banks uzaylılarla ilişki kurmayı başararak Dünya'yı felaketten kurtarırken, kızının ileride öleceğini bilmesine rağmen kendi hayatına müdahalede bulunmaz ve kaderine razı olur. Tıpkı dijital teknoloji ürünlerindeki benzer bir şekilde bu filmde de geçmiş ve tarih modüler ve değiştirilebilir bir yapı olarak hayal edilmiş ve geçmişe giderek bu yapının belirli modüllerine müdahale edebilme olasılığı tartışılmıştır. Zamanda yolculuk yapamamak ve tarihe müdahale edememek filmde bir sorun olarak ortaya konulmuştur.

Anahtar Kelimeler: *Geliş* filmi, Modüler yapı, Tarih, Zaman kavramı, Doğrusal olmama durumu

Abstract

The impact of the digital in the life of people resulted in a kind of intellectual revolution. In the last few years this new condition, which is described by Harvey as "time-space compression", has been both seen in the conventional and art cinema extensively. Despite the singular examples of previous years, the number of films with complex rather than classical narrative structures has been raised excessively since the 1990s. The main feature of these films is that they present series of events that are perplexing, entangled and interwoven. The same situation can be seen in *Arrival* (2016) which tells the story of the linguist Doctor Louise Banks. Doctor Banks is assigned to communicate with aliens who came to Earth and are equipped with more sophisticated technology. In the film, the private life of the Doctor is interwoven with the task of 'saving the World'. While Doctor Banks manages to contact the aliens and save the World from a disaster, she doesn't change her private life and bow to the inevitable, although she knows that her daughter is going to die. Like the technology products, the past and history in this film are imagined as modular and modifiable structures and by traveling back in time the possibility of modifying some of the modules of these structures is discussed. Not being able to travel in time and interfere in history is presented as a problem in the film.

Keywords: Arrival, Modular structure, History, The notion of time, Non-linearity

Giriş

Dijitalin insanın hayatında başrol olması ile sadece hayatı kolaylaştırmaya yönelik teknolojik gelişmeler yaşanmakla kalmamış aynı zamanda zihinsel bir devrim de gerçekleşmiştir. Manovich (2001) dijital ürünlerin en önemli özelliklerinden birinin modüler yapısı olduğunu belirtmiştir. Modüler yapılarından dolayı dijital ürünlere müdahale etmek istendiğinde artık ürünün tamamını değiştirmek yerine modül/öge (piksel, cisim, karakter, vb.) bazında müdahale yapmak mümkün hale gelmiştir. Farklı dijital ürünlerin modüler yapıya sahip olmalarının yanı sıra yazı, görüntü ve ses gibi farklı türdeki dijital ürünlerin benzer dijital kodlara sahip olmaları çoklu ortamları mümkün kılmış ve bu ortamlardaki karşılıklı etkileşim olası hale gelmiştir.

Manovich (2001) dijital teknolojideki gelişmelerin kültürel alana etkisinden de söz etmektedir. Burada, dijital teknolojinin bir diğer önemli özelliği olan *doğrusal olmama hali* (non-linearity) ön plana çıkmaktadır. Veri tabanlarının işleyiş mantığı, veri tabanlarındaki modüllerin/öğelerin doğrusal olmayan şekilde, diğer bir ifade ile her seferinde yeni bir sıralama ile dizilebiliyor olması yeni bir anlayışı getirmiş ve Cameron'un (2008: 2) deyiimiyle yeni bir kültürel formun ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Diğer taraftan dijital teknolojinin hayatın her alanına sirayet etmesi Harvey'in (1997) 'zaman-mekân sıkışması' olarak tarif ettiği durumu getirmiştir. Gelip geçiciliğin artması, "zaman ufkunun çöküşü" (Harvey, 1997: 324) ve "mekânın zaman aracılığı ile yok edilmesi süreci" (Harvey, 1997: 327) oluşmuş olan bu yeni durumun en belirgin sonuçları olduğu söylenmektedir.

Son yıllarda, dijital teknolojinin tetiklediği ve Harvey'in 'zaman-mekân sıkışması' olarak tarif ettiği yeni durumun hem konvansiyonel sinemaya hem de sanat sinemasına yansımaları geniş çaplı olmuştur. Daha önce tekil örnekleri görülse de 1990'dan itibaren klasik anlatı yapılarının yerine karmaşık anlatılar sunan filmlerin sayısı ciddi oranda artmıştır. "Çatallanan yol anlatıları" (Bordwell, 2002), "akıl-oyunu filmleri" (Elsaesser, 2009), "modüler anlatılar" (Cameron, 2006), "bulmaca filmler" (Bordwell, 2006), "ağ filmleri" (Bordwell, 2006) ya da "karmaşık filmler" (Buckland, 2009) olarak tarif edilen bu filmlerin en önemli özellikleri daha önce görülmemiş düzeyde iç içe geçmiş, kafa karıştırıcı ve dolaşık olaylar silsileleri sunmalarıdır. Bu filmlerde olayların karmaşık sunulmasının yanı sıra, çoğu filmde görüldüğü üzere filmin bir yerinde gerçekleşmesi mümkün olmayan olayların anlatıda yer alması kafa karışıklığını daha da arttırmaktadır. Olanaklı olan ile olanaklı olmayanın yan yana getirilmesi, aradaki sınırın muğlaklaşması ve farklı zaman katmanlarını ayırt etmenin olanaksız kılınması bu filmlerin en belirgin özelliklerinden biridir.

Karmaşık filmlerin karşı-olgusal dünyasında, geçmişe müdahale ederek geleceği değiştirmek en sık rastlanan senaryolardan biridir. Burada zamanın doğrusal işleyen neden-sonuç zincirini bilerek bozmak özellikle hedeflenen bir durumdur. Bu zamana ve gelişen olaylara bir tür *veri tabanı mantığı* ile yaklaşmaktır ve gerçekte mümkün olmayan sıralamaları kurmaca dünyada gerçekleştirmektedir. Tabii ki bu denemeler son derece karmaşık ve bir o kadar da ustaca bir anlatı yardımıyla sunuldukları için izleyiciler çoğu zaman olayları zihinlerinde kronolojik sıraya dizmeye çalışırken kafaları karışır ve bunu tam olarak başaramaz. Harvey'in "zaman ufkunun çöküşü" olarak tarif ettiği durum bulmaca filmlerin kurmaca dünyasında gerçek anlamıyla yaşanmaktadır. *Ucuz Roman* (1994), *Mulholland Çıkmazı* (2001) ve *Yıldızlararası* (2014) bu filmlere sadece birkaç örnektir ve her birinde zamanın doğrusallığı farklı şekilde sorgulanmaktadır. *Ucuz Roman*'da olaylar doğrusal olmayan bir şekilde sunulurken izleyiciler nezdinde kafa karışıklığı özellikle hedeflenmiştir. Filmde sıraları değiştirilerek sunulan olayları filmin dikkatli bir incelemesi sonrasında kronolojik sıraya dizmek mümkün olsa da izleyicilerin izleme deneyimi sırasında bunu zihinlerinde gerçekleştirmeleri son derece güçtür. Örneğin daha önce ölmüş bir kahramanı filmin devamında herhangi bir uyarı yapılmadan tekrar yaşıyormuş gibi göstermek izleyiciler için şaşırtıcı bir durumdur. *Mulholland Çıkmazı*'nda ise rüya sahneleri ile gerçek sahnelerin arasındaki sınır net çizilmediği için izleyicilerin bu ayrımı yapması kolay olmamakta ve sunulan ipuçlarını bir araya getirip tutarlı bir hikâye kurma gibi çok zor bir görev ile karşı karşıya

kalmaktadırlar. *Yıldızlararası* filminde ise bu sefer zamanda ve dolayısıyla paralel evrenlerde yolculuk söz konusu olduğu için konunun kendisi doğrusal olmayan zaman ile ilgilidir. Paralel evrenler arasında geçişler ve buradaki olayların birbirini doğrusal olmayan şekilde etkilemesi çok karmaşık bir anlatıyı ortaya çıkartmıştır. Sonuç olarak, bu üç örneğin de gösterdiği gibi kafa karışıklığı yaratmak adına olayların doğrusal olmayan bir şekilde sunulması yanı sıra zamanın doğrusal akışını bilinçli olarak bozmak da en sık başvurulan yöntemlerden biridir. Bu çalışmanın konusu olan *Geliş* (2016) filminde de benzer bir durum söz konusudur.

Geliş Filminin Karmaşık Anlatısının Çözümlemesi

Zamanın doğrusal akışını bozarken her bir bulmaca filmin sorguladığı belirli konular vardır ve bunlar birbirinden farklıdır. *Geliş* filmi ise doğrudan zamanın doğrusal yapısını sorgulayan bir çalışmadır. Film, dilbilimci Doktor Louise Banks'in, biri küresel düzeyde diğeri de kendi özel hayatı ile ilgili iki çatışmanın hikayesini anlatmaktadır. Hikâyenin bu iki eksenini filmde iç içe anlatılmaktadır ve bunlar anlatımın çözülmesi gereken iki ana çatışmayı da oluşturmaktadır. Doktor Banks, Dünya'nın on iki farklı bölgesine uzay gemileriyle gelen ve insanlardan daha ileri bir teknoloji kullanan uzaylılarla iletişim kurmak için ABD tarafından görevlendirilmektedir. Görevi de ABD'ye iniş yapan uzay gemisinin içindeki uzaylılarla iletişime geçmek ve Dünya'ya geliş nedenlerini öğrenmek. Doktor devasa gövdelere sahip yedi-ayaklı (heptapod) uzaylılarla dev bir sinema ekranına benzeyen bir camekanın arkasından iletişim kurmaya çalışırken kendisine yardımcı olan kişi fizikçi Ian Donnelly'dir (Görüntü 1). Doktor ve fizikçi uzaylıları birkaç kere kendi uzay gemilerinde ziyaret eder ve onların iletişim kurmak için kullandıkları işaretleri çözmeye çalışır. Bu sırada, Dünya genelinde uzaylıların istilacı olduğu düşüncesi giderek baskın hale gelir ve Dünya'da tırmanışa geçen bir panik havası hâkim olur. Başta Çin olmak üzere bütün ülkeler kendi aralarındaki bilgi alışverişini keser ve uzaylılara karşı askeri müdahale için geri sayıma başlanır. Uzaylıların istilacı olduğunu düşünmeyen Doktor Banks'in uzaylıların dilini çözmesi ve olası askeri müdahaleden önce gerçek niyetlerini öğrenmesi zamana karşı bir yarışa dönüşür.



Görüntü 1. *Geliş*, 2016, Doktor Banks uzaylılarla iletişim kurmaya çalışırken.

Doktor Banks'in 'Dünya'yı kurtarma' hikâyesinin yanında özel hayatı ile ilgili hikayesi de filmde doktorun ara sıra gördüğü bir seri anı sahnesi yardımıyla aktarılmaktadır. Bu özel hikâye, kızının genç yaşta bir hastalığa yakalanması ve ölmesi ile ilgilidir. Filmin başında gösterilme biçimi ile kızın ölümünün uzaylıların Dünya'ya gelişinden önce yaşandığı ve Doktorun özel hikâyesi ile

İlgili gördüklerinin geçmişte yaşanmış birer anı olduğu izlenimi elde edilmektedir. Ne var ki filmin sonlarına doğru, Doktor Banks'ın kızı ile ilgili gördüklerinin geçmişte değil de uzaylıların gelişinden çok sonra, diğer bir ifade ile gelecekte yaşanacak şeyler olduğu ve hatta kızın babasının fizikçi Donnelly olduğu ortaya çıkmaktadır. Bu durumda Doktor Banks geçmişini değil de geleceği görebilmektedir ve bu da uzaylıların dilini öğrendiği için mümkün olmaktadır.

Doktor Banks filmin sonlarına doğru uzaylılarla ilgili gerçeği ona eşlik eden Albay'a kendi sözleri ile aktarırken izleyiciler de bu gerçeği öğrenmiş olurlar:

Silah dedikleri onların dili...

Dili öğrendiğinde, gerçek anlamıyla öğrendiğinde, onların algıladığı gibi zamanı algılayabiliyorsun ve böylece geleceği görebiliyorsun.

Onlar zamanı bizim gibi algılamıyor. Onlar için zaman doğrusal değil.

Bu konuşmadan sonra izleyiciler artık bulmacanın eksik parçalarını yavaş yavaş yerine koyabilmektedirler. Kafa karıştırıcı bir olay örgüsü ile aktarılan filmin hikayesinin ana hatları şunlardır: Uzaylılar 3000 yıl sonra yaşayacakları kötü bir durumdan insanların yardımıyla kurtulacaklarını bildikleri için şimdi kötü bir dönem geçiren insanların yardımına gelmişlerdir. Onlar için zaman, öncesi-sonrası olan bir olgu değildir. Onlar için bildiğimiz anlamıyla tarih de yoktur çünkü istedikleri gibi zamanda ileri-geri giderek olayların akışına müdahale edebilmektedirler. Doktor Banks de uzaylılarla ilişki kurmayı başararak onların doğrusal olmayan dilini öğrenir. Kendi ifadesinde de belirttiği gibi dili öğrenince zamanı da doğrusal olmayan bir şekilde algılamayı öğrenir ve bu sayede zamanda ileri-geri giderek Dünya'yı felaketten kurtarır. Böylece filmdeki ana çatışmalardan biri Doktorun yardımıyla çözümlenmiş olur. Ne var ki Doktor geleceği görmeye başlayınca kızının ileride öleceğini de görür ve bunu bilmesine rağmen kendi hayatına müdahalede bulunmaz ya da bulunamaz ve kaderine razı olur. Bu da filmin olumsuz sonuçlanan diğer çatışmasıdır.

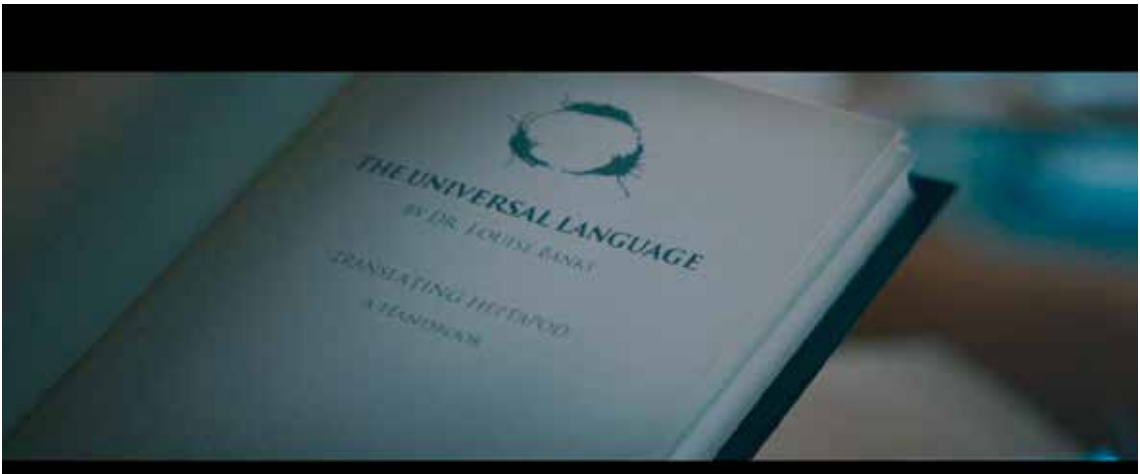
Doğrusal Olmayan Doğrusaldan Üstün Görülmesi

Geliş filmindeki yedi-ayaklı, ağır, şekilsiz ve dev gövdeli uzaylılar, insanlara kıyasla çok daha ilkel bir görüntüye sahipler. Fakat uzaylıların kullandıkları teknolojiler dikkate alındığında, her yönüyle insanlardan daha gelişmiş bir uygarlık olarak sunulmaktadır. Uzaylıların dili ile ilgili de benzer bir üstünlük vurgusu yapılmaktadır. Birincisi, uzaylıların iletişim dilleri insanlarınkinden çok daha katmanlı olduğu için daha gelişmiş olarak algılanmaktadır. *Logogram* olarak adlandırılan grafiksel işaretlerden oluşan bu dilin en önemli özelliğinin, zamandan bağımsız olarak ne ileriye ne de geriye doğru bir yönünün olmaması (Görüntü 2). Burada yeniden doğrusal olmama durumu olumlu bir özellik olarak görülmektedir. Doktor Banks'ın ileride kızına 'Hannah' adını vermesi ve bu ismin hem baştan hem de sondan okunuşunun aynı olması yine Doktorun uzaylıların dilinden ne kadar etkilendiğinin bir göstergesidir. İkincisi, uzaylıların iletişim kurarken söyledikleri ile yazdıkları arasında bir bağlantı olmaması ve dolayısıyla aynı anda birden fazla mesajı iletebiliyor olmaları, onların iletişim yöntemlerinin çok katmanlılığına bir diğer göndermedir. Son olarak da Doktor Banks bu dili öğrenince geleceği görmeye başlaması dilin ne kadar farklı ve üstün yönleri olduğunu göstermektedir. Doktor'un daha sonra uzaylıların dili ile ilgili yazdığı kitabı "Evrensel Dil" olarak isimlendirmesi ona verdiği olumlu değerle ilgilidir (Görüntü 3). Bir dili evrensel olarak tanımlamak, onu hem etkin bir dil olarak görmektir hem de tüm insanları birleştirebileceğini de düşündürmektedir.



Görüntü 2. *Geliş*, 2016, Uzaylıların kullandıkları grafiksel işaretlerden oluşan dili.

Bu dilin özellikleri tekrar düşünüldüğünde, en önemli artısının zamandan bağımsız olarak kullanılabilir olması olduğu iddia edilmiştir. Burada doğrusal olmama durumu üstün bir özellik olarak vurgulanmaktadır. Filmde Doktor Banks dili öğrendikten sonra sadece farklı zamanları aynı anda görme imkanına sahip olmuyor, bunun yanında zamanda ileri-geri yolculuk yaparak olaylara müdahale etmeye başlıyor. Bir tür veri tabanı mantığı ile olayların dizilimini istediği sonuca ulaşmaya kadar tekrar değiştiriyor. Örnek vermek gerekirse, krizin tırmandığı bir anda, Doktor Banks uzaylılar tarafından kendi uzay gemilerine davet edilir ve Doktor da ilk defa uzaylılarla cemehanın ardından değil de onların üç boyutlu ortamlarında iletişim kurar. Bu sahne uzaylıların Doktor Banks'i iletişim için özel olarak seçtikleri kişi olduğunu da göstermektedir ve aynı zamanda Doktor'un dili öğrendiği sahnedir. Doktor askeri üsse geri döndüğünde herkes üssü boşaltma telaşındayken, Doktor yeni yaşadığı deneyimin üzerine bilgisayardaki uzaylıların grafiksel işaretlerini çözmeye çalışır. İşte bu anda Doktor gelecekte uzaylıların dili ile ilgili yazacağı kitabı hatırlar ve gelecekte bildiklerini şimdi kullanarak dilin sırrını çözer. Böylece uzaylıların 'silah' derken aslında dili kastettiklerinin farkına varır. Sonuç olarak, Doktor doğrusal davranmayarak ve gelecekte yazıya geçirdiği bir bilgiyi şimdi kullanarak sorunu çözmüştür. Filmde bir kez daha *doğrusal olmama* üstün bir özellik olarak gösterilmiştir.



Görüntü 3. *Geliş*, 2016, Doktor Banks'in uzaylıların dili ile ilgili kitabı.

Tarihi Sorunlu Bir Alan Olarak Görmek

Geliş filmindeki hikâyede, pek çok bulmaca filmin hikayesinde olduğu gibi mantık hataları göze çarpmaktadır. Filmin incelikli olay örgüsü ve teknik ustalığı sayesinde bu hataları izleme deneyimi sırasında fark etmek kolay değildir. Sonuçta bu filmlerin önemli özelliklerinden biri de kafa karıştırıcı olmalarıdır. Bir diğer önemli nokta filmlerin zaten mantıklı bir hikâye sunma iddiaları olmamasıdır. Zaten bu tür filmler olanaklı olmayan senaryoları bize sunarlar. Dolayısıyla bunların hikayelerini mantık çerçevesinde değerlendirmek ne kadar doğrudur? Ne olursa olsun filmle ilgili yapılan semptomatik bir değerlendirme bize filmdeki yan anlamları bulma konusunda yardımcı olacaktır.

Cubitt (2004: 240) bulmaca filmlerle ilgili yaptığı değerlendirmede bu filmlerdeki karakterlerin en önemli özelliklerinin kaderlerine razı gelmeleri olduğu sonucuna varmaktadır. Bu karakterlerin hiçbir şekilde keşfedebilecekleri bir geleceği yoktur ve daha önce belirlenmiş kader çizgileri doğrultusunda ilerlemektedirler. *Geliş* filminde de buna benzer bir durum söz konusudur. Uzaylılardan esinlenen Doktor Banks doğrusal olmayan zaman yolculuğu ile Dünya'yı felaketten kurtarmıştır fakat kendi kızını kurtaramamıştır ve kaderine razı olmuştur. Film, klasik bir 'olursa ne olur' anlatısını sunarak, 'geçmişe dönüp müdahale edebilseydik, günümüzde yaşanan pek çok sorunun üstesinden gelebileceğimizi' bize göstermektedir. Fakat bunu Dünya'yı felaketten kurtarma hikayesinde mümkün kılmaktadır. Doktorun kendi özel hayatında benzer bir durum söz konusu değildir ve Doktor bu ekseninde kaderine razı olmaktadır. Dolayısıyla film bize zamanda ileri-geri giderek tarihe müdahale etmeyi olumlu bir yöntem olarak sunarken bunun gerçekleşmeyeceği durumlarda dramın yaşanacağını bize göstermeye çalışmaktadır. Hem iyi hem de kötü senaryoyu yan yana koyarak izleyicilere karşılaştırma yapma olanağı sunmaktadır. Fakat film baştan tarafını seçmiş durumdadır: Tarihin doğrusal olarak tasarlanması sorunların çözümü için büyük bir engel olarak ortaya koymaktadır. Tarih doğrusal olmayan bir şekilde tasarlanabilseydi ve istenildiği gibi tarihte ileri-geri giderek olaylara müdahale edilebilseydi o zaman sorunların üstesinden gelinilebileceği iddia etmektedir.

Sonuç

Tıpkı dijital teknoloji ürünlerindeki gibi benzer bir şekilde bu filmde de geçmiş ve tarih modüler ve değiştirilebilir bir yapı olarak hayal edilmiş ve geçmişe giderek bu yapının belirli modüllerine müdahale edebilme olanaklılığı tartışılmıştır. Uzaylılar bunu yapabildikleri için insanlardan üstün olarak görülmüştür. Zamanda yolculuk yapamamak ve tarihe müdahale edememek filmde bir sorun olarak ortaya konulmuştur. Dolayısıyla tarihin kendisi bir sorun olarak görülmüştür. Cubitt'in (2004: 244) ifadesiyle *Geliş* gibi filmler zamanın doğrusal yapısını göz ardı ettikleri için diyalektik bakış açısını ve mantıksal yaklaşımı reddetmektedirler. Günlük hayatın yorucu dünyasından bunalanlara bir kaçış yolu olarak tarihten arındırılmış biricik, kalıcı ve ideal gerçeğin bir modelini sunmaktadırlar. Umudunu kaybedenlere, aşırı sorumluluk yüklenmiş olanlara ve hayattan yorgun düşenlere bütüncül bir fantezi dünyası sunarak teselli etmektedirler.

Kaynakça

- Bender L. (Yapımcı) ve Tarantino, Q. (Yönetmen). (1994). *Ucuz Roman (Pulp Fiction)*. [Film]. ABD: Miramax.
- Bordwell, D. (2002). "Film futures." *Substance*, 97: 88–104.
- Bordwell, D. (2006). *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*. University of California Press.
- Buckland, W. (2009). "Introduction: Puzzle Plots." In: *Puzzle Films*, ed. Warren Buckland,

Blackwell Publishing, 1-12.

Cameron, A. (2006). "Contingency, order, and the modular narrative: *21 Grams* and *Irreversible*." *The Velvet Light Trap*, 58: 65–78.

Cameron, A. (2008). *Modular Narratives in Contemporary Cinema*. Palgrave Macmillan.

Cubitt, S. (2004). *The Cinema Effect*. MIT Press.

Edelstein, N., Krantz T., Polaire, M., Sarde, A., Sweeney, M. (Yapımcılar) ve Lynch, D. (Yönetmen). (2001). *Mulholland Çıkmazı (Mulholland Drive)*. [Film]. ABD: Les Films Alain Sarde, Asymmetrical Productions, Babbo Inc., Canal+, The Picture Factory.

Elsaesser, T. (2009). "The Mind-Game Film." In: *Puzzle Films*, ed. Warren Buckland, Blackwell Publishing, 13-41.

Harvey, D. (1997). *Postmodernliğin Durumu*. Çev. Sungur Savran. Metis Yayınları.

Levine, D., Levy, S., Linde, D., Lunder, K., Ryder, A. (Yapımcılar) ve Villeneuve, D. (Yönetmen). (2016). *Geliş (Arrival)*. [Film]. ABD: Lava Bear Films, FilmNation Entertainment, 21 Laps Entertainment.

Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. MIT Press.

Thomas, E., Nolan, C., Obst, L. (Yapımcılar) ve Nolan, C. (Yönetmen). (2014). *Yıldızlararası (Interstellar)*. [Film]. ABD: Paramount Pictures, Warner Bros. Pictures.

Görüntü Kaynakçası

Görüntü 1. Levine, D., Levy, S., Linde, D., Lunder, K., Ryder, A. (Yapımcılar) ve Villeneuve, D. (Yönetmen). (2016). *Geliş (Arrival)*. [Film]. ABD: Lava Bear Films, FilmNation Entertainment, 21 Laps Entertainment. (makalenin yazarı tarafından elde edilen ekran görüntüsü, 45:35)

Görüntü 2. Levine, D., Levy, S., Linde, D., Lunder, K., Ryder, A. (Yapımcılar) ve Villeneuve, D. (Yönetmen). (2016). *Geliş (Arrival)*. [Film]. ABD: Lava Bear Films, FilmNation Entertainment, 21 Laps Entertainment. (makalenin yazarı tarafından elde edilen ekran görüntüsü, 1:06:56)

Görüntü 3. Levine, D., Levy, S., Linde, D., Lunder, K., Ryder, A. (Yapımcılar) ve Villeneuve, D. (Yönetmen). (2016). *Geliş (Arrival)*. [Film]. ABD: Lava Bear Films, FilmNation Entertainment, 21 Laps Entertainment. (makalenin yazarı tarafından elde edilen ekran görüntüsü, 1:37:19)



Bireysel Hafızadan Toplumsal Hafızaya: Double Hikaye Sergisi

From Individual Memory To Collective Memory: Double Story Exhibition

Doç. Duygu Sabancılar İŞTİN

Balıkesir Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü

Özet

Bu araştırma, güncel sanat alanında üretim yapan ve 1993 yılından beri Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü'nde Öğretim üyesi olarak çalışan ve 'Halı Atölyesi'ni yürütmekte olan Gülçin Aksoy'un 28 Şubat-13 Nisan 2014 tarihleri arasında Depo'da gerçekleşen "Double Hikaye" başlıklı kişisel sergisine odaklanmaktadır.

"Double Hikaye" sergisi, Gülçin Aksoy'un kendi hikayesini kendisine bahane ederek hafıza kavramını merkeze alan ve 1980'lerden 1990'lara, 1990'lardan 2000'lere gidip gelmeler, karşılaşmalar ve bağlantılarla birlikte ilerleyerek yaşananlardan, yaşananlara tanıklıklardan oluşturulmuş bir sergi olarak karşımıza çıkmaktadır. Belki yakın tarihe bir eleştiri, belki bir yüzleşme, belki bir hesaplaşma, belki de yeniden anlamlandırma için geçmiş hatırlanmakta, hatırlanan geçmişin anlatıları ise kişinin kimliklerini edindikleri toplumun hikayesi içinde gömülü olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu nedenle en bireysel anılarımız bile içinde bulunduğumuz grubun iletişimi ve etkileşimi üzerinden oluşmaktadır. İşte bu noktada "Double Hikaye" sergisi Gülçin Aksoy'un hem bireysel hem de toplumsal olarak hatırladıklarını içerir. İlk gençlik yıllarından askeri darbeye, ölümden zorunlu göçe, eğitimci kimliğinden sanatçı kimliğine, travmadan normalleşmeye, Samsun'dan Türkiye'ye yaşadığımız coğrafyanın dinamiklerine odaklanan Gülçin Aksoy; pentürden videoya, dokumadan fotoğrafa, baskıdan sanatçı kitabına, yerleştirmeden performansa farklı üretim biçimleriyle bireysel olandan çıkışla toplumsal olanın izlerini sürmeye çalışır.

Gülçin Aksoy'un "Double Hikaye" sergisini teorik bir çerçevede analiz ederek değerlendirmek ve bazı çıkarsamalarda bulunmak hedeflenmektedir. Bu nedenle literatür taraması yapılarak kuramsal çerçeve oluşturulacak ve sergide yer alan çalışmalar, hem malzeme hem de kavram olarak incelenerek bireysel ve toplumsal hafıza bağlamında ele alınacaktır.

Türkiye sanat ortamı içinde bireysel hafızadan toplumsal hafızaya uzanan ve yakın tarihimize hafıza üzerinden aralık açan "Double Hikaye" sergisinde, geçmişin anlatıları mekan-zaman-nesne-kişi ve toplum ilişkileri içinde yer alır ve Gülçin Aksoy hafızanın yaşayanı, hatırlayanı ve anlatını olarak karşımızdadır. Gülçin Aksoy hatırlayan özne olarak geçmişi bugünde kurmakta ve bireysel hafızaya sahip çıkmaktadır. Aksoy sanatı sadece estetik bir kaygı olarak algılamamakta sanatı yaşamdan ayırmadan konumlandırarak yaşamı anlamaya dair düşünceler önermektedir. Bu nedenle hafızaya sahip çıkma durumu bir kimlik ifadesi olarak otobiyografik bir tavır olarak okunabilir. Aksoy, bireysel olandan toplumsal olanı politik bir tavırla ve bir kadın olarak ele almaktadır.

Yaşanmış bir hikayenin hikayesi olarak "Double Hikaye" sergisi, bir yaşamın anlatısından çok o yaşam ile ilgili bağlantılar dizisinin bir parçasıdır. Dolayısıyla bireysel bir olgu gibi görünen hafızanın aslında toplumsal bir olgu olduğunun da kanıtıdır. Sergi unutmaya ve hatırlama, tasvir ve temsil, bakma ve görme, seyretme ve seyredilme kavramlarının arka planlarıyla birlikte bireysel, toplumsal ve sanatsal olarak analiz edilerek tartışılacak ve bazı çıkarsamalarda bulunulacaktır.

Anahtar Kelimeler: Gülçin Aksoy, Double hikaye, Bireysel hafıza, Toplumsal hafıza

Abstract

This study focuses on the solo exhibition “Double Story” by Gülçin Aksoy, a contemporary artist and a lecturer in Painting Department in Fine Art Faculty in Mimar Sinan Fine Arts University since 1993 where she gives lectures on ‘Tapestry’, which held in Depo between February 28-April 13, 2014.

“Double Story” is an exhibition where Gülçin Aksoy used her own story as an excuse and focused on the term memory, and consists of experiences and witnesses from the 1980s and 90s to the 2000s by making correlations and comparisons. The past is recalled maybe as a criticism to yesterdays, a confrontation, a revenge or a reinterpretation, and the stories from the past recalled show themselves embedded into the story of the society in which individuals gain their identities. Therefore, even the most personal memories of ours form based on communication and interaction of the group to which we belong. In this sense, “Double Story” consists of what Gülçin Aksoy has recalled both personally and collectively. From her early life to the military coup, death to forced migration, her identity as an educator to the one as an artist, trauma to normalization, Samsun (a small city in the north) to all the country, Gülçin Aksoy concentrates on Turkey’s dynamics and tries seeking the traces of the social by starting from the personal with her different ways of producing such as painting, video, tapestry, photography, printmaking, artist’s book, installation and performance.

This study aims to assess and make some conclusions by looking into Gülçin Aksoy’s “Double Story” exhibition within a theoretical frame. For this reason, a theoretical frame will be built up by making a literature review, and the works in the exhibition will be discussed in terms of individual and collective memories by assessing the materials used as well as their conceptual meaning.

In the “Double Story” exhibition, which extends from individual memory to collective memory in the Turkish art scene and gives a perspective to our recent history through memory, the narratives of the past take place in space-time-object-person and society relations and we see Gülçin Aksoy as

the one who experienced, recalls and tells about memory. Gülçin Aksoy, as a subject who recalls, establishes the past in the present and protects individual memory. She not only perceives art as an aesthetic concern, but positions art without separating it from life and proposes reflections on understanding life. It is, therefore, possible to take protecting memory as a statement of identity, as an autobiographical attitude. Aksoy deals with the social from the individual with a political attitude and as a woman.

As a story of a true story, the “Double Story” is a part of a series of connections related to a life rather than a narrative of that life. Thus, it also shows that memory, which seems to be conceived as personal phenomenon, is actually a social phenomenon. The exhibition will be discussed by assessing individually, socially and artistically, together with the background of the concepts of forgetting and remembering, depiction and representation, looking and seeing, watching and being watched, and then, some conclusions will be drawn.

Keywords: Gülçin Aksoy, Double story, Individual memory, Collective memory

Giriş

1965 Samsun doğumlu olan Gülçin Aksoy, 1990’lı yıllardan itibaren aktif sanat üretimine devam etmekte ve çağdaş sanatın tüm üretim biçimlerini bir arada kullandığı ve farklı yöntemleri benimsediği çalışmalarını ile bilinmektedir. 1993 yılından beri Mimar Sinan Güzel Sanatlar

Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü'nde öğretim üyesi olarak çalışmakta ve 'Halı Atölyesi'ni yürütmektedir. Sanatsal üretimini eğitimci kimliğinden ayırmadan, birlikte öğrenmek ve üretmek üzerine bir eğitim anlayışı sergileyen Aksoy, halı atölyesini düşünmeye, tartışmaya, paylaşımına ve üretime odaklı bir yapıda yürütmekte, dokuma fikrini ise çağdaş sanat ile buluşturmaktadır. "Aynı yöne ayrı pedal aynı yöne aynı pedal" sloganı atölyenin dokuma pratiğini tanımlar. Aksoy kendi sanat pratiğinde ise dokur, dokunur ve dokundurur. Atölyede birlikte üretir, bu nedenle halı atölyesine uğrayan her öğrenciye, her bireye dokunur. Sanat ve hayatın birleştiği bu atölyede bir kolektif olarak doğan Atıl Kunst inisiyatifi atölyenin birlikte üretim modellerinden biridir. Öte yandan hem uyguladığı atölye biçimiyle hem de sanatsal üretimleriyle birçok meseleye dokundurur. Belki de bu nedenle Ahu Antmen'nin tanımıyla Atıl Kunst'un "yaramaz kızları"ndan biridir. Antmen bu kelimeyi bilerek kullanır. Çünkü,

Kadınların kimliklerine dair eril tasarrufların ön planda olduğu toplumlarda, kendini konuşan; çok konuşan; politik tavrını cesur ve çekinsizce dile getiren; çok bilen; gördüğü çarpıklıklara işaret eden; çok bakan; sinmeyen; çok olan; kendi bildiğini yapan, artık çok olan kadınlardır ve yaramazlardır. (Antmen, 2014: 9)

Aksoy, "Toplumsal bağlamda, uslu/yaramaz ikileminin cinsiyetçi veya başka ideolojik göstergelerle anlamlandırılmasının arka planını sorgulayan, dayatmacı akli yapı bozumuna uğratan bir sanatçıdır" (Antmen, 2014: 9). Aksoy, dayatmacı akla meydan okuyarak, ezberlediğimiz rolleri, giydirilmiş görüntüleri sorgular ve yeni yollar aramaya çalışır. İşlerinin önemli bir bölümünde iktidar mekanizmalarını ele alarak o mekanizmaların toplumsal denetimini sorgular. Siyasallığı dolayımlyarak kullanır ve içinde bulunduğu coğrafya ve kültürle didişerek şimdi ve burada onu yüzeye çıkaran bir tavır sergiler. Aksoy, 2014 yılında Depo'da gerçekleştirdiği "Duble Hikaye" başlıklı kişisel sergisinde, tüm iktidar baskılarından arınmış olarak bu coğrafyayı, Türkiye'nin yakın geçmişini bireysel ve toplumsal hafıza aracılığıyla görünür kılar. Türk Dil Kurumu, "Duble" kelimesini belirli miktarın veya büyüklüğün iki katı olarak tanımlanmaktadır. Duple Hikaye sergisinde, bir hikayenin iki katı hikaye ile karşılaşmakta, hikayenin içinde hikayeler karşımıza çıkmaktadır. Bu hikayeler içinde kişiler, yerler, mekanlar, dönemler ve tarihler belirir. Bireysel bir hikayenin içinden toplumsal olanlar aralanır. Sergide yer alan çalışmalar gibi bu metinde de dönemlerden, yerlere, yerlerden mekanlara, mekanlardan kişilere uzanan bir anlatım yapılmak istenmiştir.

Duble Hikaye Sergisi

Duble Hikaye sergisi, Gülçin Aksoy'un deneyimlerini, tanıklıklarını ve anılarının içeren otobiyografik bir sergi olarak okunabilir. Sergi, yaşanan coğrafyada, Türkiye'de tarihi önem arz eden politik, sosyal ve kültürel olaylara ait bireysel, toplumsal ve dönemsel tanıklıkları, bu tanıklıkları anlatan ya da ortaya çıkartan işlerden oluşmaktadır. 12 Eylül 1980 darbesi bu tanıklıkların en güçlü örneği olarak sergide karşımıza çıkmaktadır. Aksoy, doğduğu, yaşadığı ve çalıştığı yerlerden, mekanlardan beslenmektedir. Aksoy bu yerleri ve mekanları ülkenin toplumsal ve siyasal yapısındaki değişimler ve dönüşümlerle birlikte ele almıştır. Bir çocuk, bir kardeş, bir kadın ve bir eğitimci olarak bireysel ve toplumsal hafızada yer etmiş anıları, dönemleri sanatının merkezine yerleştirmiştir.

Gülçin Aksoy bu sergisiyle geçmişini yeniden deneyimler. Geçmişinin mekanlarını bugüne taşır. Geçmişin sosyal durumunu bugünde bugünden tanımlar. Sanatın verdiği olanaklarla birlikte geçmiş bugünde yeniden deneyimlenir. Bu deneyim için alanlar/mekanlar yaratılır. Bu mekanlarda geçmişle hesaplaşır. Belki de bu hesaplaşma bir başa çıkma yöntemi olarak okunabilir. Hikayeler, deneyimler, duygular, düşünceler bireysel ve toplumsal gerçekliklere ve onların açmazlarına

odaklanır. Double Hikaye sergisi tüm bu durumların ürünü olarak ortaya çıkmış çalışmalardan oluşur. Halılar, fotoğraflar, yerleştirmeler, videolar vardır karşımızda. Tüm çalışmalar tarihsel ve dönemsel başlıklara açılır ve bu başlıklar döngüsel bir kurgu ile iç içe geçer. 1980'ler, 1990'lar, 2000'ler, geçmişten bugüne, bugünden geçmişe gidiş dönüşlerle birlikte bugünde yeniden anlatılır. Geçmişte yaşanılmış ve bugünde yaşanan yerler ve mekanlar ortaya çıkar. Samsun, İstanbul. Bir bina, bir ev, bir okul. Sonra bu yerlerde, bu mekanlarda yaşayan kişiler karşımıza çıkar: KA, GA, Kadınlar, Erkekler...

Gülçin Aksoy anlatır, sunar, gösterir, işaret eder, aralar. Bireysel hafızasından toplumsal hafızaya bir köprü oluşturur. Aksoy'un çalışmaları hafızaya dair önemli bilgileri bizimle paylaşır. Deneyimler, tanıklıklar, anılar ortaya çıkar. Aksoy'un bireysel anıları, toplumsal anlarla birleşir. O anlarla birlikte yakın tarihten günümüze bir hayatı görürüz. İşte o hayat Nermin Saybaşılı'nın tanımıyla karmaşıktır.

Çünkü devlet'in gücü ve şiddeti çok farklı biçimlerde gelir ve belli toplumsal ve siyasi durumlar ve koşullar, tarihi olaylar ve coğrafik yerler bireylerin yaşamlarını belirler. Hayat karmaşıktır, çünkü öznelliğimiz kendimiz için yazdığımız hikayeler kadar başkalarının bizim için yazdığı hikayeler tarafından da üretilir. Hayat karmaşıktır çünkü herkes unuttur ve hatırlar ve insanlar kendilerini ve başkalarını yanlış ve eksik tanır. Hayat karmaşıktır çünkü tüm kimlikler sürekli olarak üretilir ve yeniden üretilir ve öteki olarak görülen hiç mi hiç o ya da bu olarak işaretlenen kişi değildir. Hayat karmaşıktır, çünkü insanlar acı çekerler, kendi dertlerinin acılarının semptomlarında sıkışır ve bedenlerine yeni kimlikler biçerler. Hayat karmaşıktır, çünkü karakterlerimiz, zihinlerimiz ve yaşamlarımız; tahayyüllerimiz, arzularımız, fantezilerimiz ve takıntılarımız kadar deneyimlerimiz ve duygularımız tarafından da şekillenir. (Saybaşılı, 2012: 23)

Double Hikaye, yaşanan siyasi koşulların ve tarihi olayların belirlediği bireysel ve toplumsal hayatı, kendi hikayemizin dışında kendimizle birleşen hikayeleri, unuttuklarımızı, hatırladıklarımızı, unutmak istediklerimizi, hatırlatılmaya çalışılanları, bireysel, toplumsal ve kültürel duygu ve deneyimleri sanatsal pratiğin aracılığıyla ortaya çıkartır. Sanat alternatif bir bilgi üretim süreci ve sonucu olarak dünyayı daha iyi anlamının ve anlamlandırmanın yollarını bize aralar.

Dönemler

Sergide bizi ilk olarak sanatçının 1986 yılında yaptığı ilk hiper-gerçekçi yağlı boya tablosu, karşılar. Double Hikaye'nin önemli bir parçasıdır. İlk yağlı boya tablodur ve isimlidir. Aksoy, 2014 yılında üzerine "no name" (isim yok) etiketi yapıştırılmıştır. O andan itibaren ise "İsimsiz" in sanatsal bağlamından "İsimsiz" in ticari bağlamına geçiş yapılmıştır (Aksoy, 2014). "İsimsiz" kelimesi sanatsal ve ticari bağlamının dışında yapıldığı dönem itibarıyla siyasal olana da bağlanır. "1980 yılında 11 Eylül'ü 12 Eylül'e bağlayan gece sabaha karşı saat 03:59'da, Türkiye radyolarında dönemin genel kurmay ve milli güvenlik konseyi başkanı orgeneral Kenan Evren imzasıyla Milli Güvenlik Konseyi'nin bir numaralı bildirisi okunmaya başlandı. "Türk Silahlı Kuvvetleri'nin, İç Hizmet Kanunu'ndan aldığı yetkiye dayanarak emir komuta zinciri içinde ve emirle ülke yönetimine bütünüyle el koyduğu" (Fırat ve Muti, 2012: 19) duyurulmuştur. 12 Eylül 1980'de hem toplum hem toplumdaki yaşam hem de Türkiye'deki sanatsal üretim kesintiye uğramıştır.



Görüntü 1. Gülçin Aksoy, *No-Name*, 2014, Tuval üzerine yağlıboya, Depo, İstanbul

Darbe sonrası bir tarihte üretildiği anlaşılan ilk yağlıboya tablonun isminin “İsimsiz” olması bilinçli bir tercih olarak düşünülebilir. Çünkü “İsimsiz” olmak hem Aksoy’un çalışmasını hem de o dönemi tanımlar. Bu çalışmanın yanında “Ölüme İsimsiz”, “İdare Et” “Liboşş” kelimelerinin dokuma yöntemiyle yazıldığı üç duvar halısı ve tarih levhalarından oluşan duvar yerleştirmesi karşımıza çıkar. Bu çalışmada 1980’ler, 1990’lar ve 2000’ler aslında bir kelimeyle ve o kelimenin anlamlarıyla tanımlanmaktadır.



Görüntü 2. Gülçin Aksoy, *Kısa Tarih Duvarı*, 2014, Duvar yerleştirme, Depo, İstanbul

Duble Hikâye’yi başlatan “isimsiz” kelimesi, bu çalışmada ‘Ölüme İsimsiz’ olarak karşımıza çıkar. Aksoy’un tanımıyla “kısa bir duygu ve öfkeye karşılık gelecek şekilde seçilmiştir” (Aksoy, 2014). Çünkü 1980 darbesinin getirdiği korkuyu, suskunluğu ve sessizliği anlatır. O dönemde isimsiz olmak hiçbir şeye referans vermemek olarak yorumlanabilir. Çünkü sanatçı çalışmasını adlandırarak izleyiciye bir yön verir. O isim izleyicide bir çağrışım yapar ve o çağrışımla çalışmayı anlamak ve yorumlamak üzerine düşünür. İsimsiz olmak ise bütün ön çağrılarını yok eder. Çalışmanın adı izleyiciyi yönlendirmez, çalışma orada o anda kalır. Bir sanatsal üretime verilen ad dolayısıyla bir dönemi tanımlar. Korkunun ardından gelen sessizliğin isim bulmuş hali olarak karşımıza çıkar.



Görüntü 3. Gülçin Aksoy, *Ölümüne İsimsiz*, 2014, Halı, Depo, İstanbul

Duvar halıları içinde 1990'lar için seçilen ve örülen kelime ise travma sonrası duyguları yansıtan "İdare et" tir. Çünkü 80'lerde siyasal konular tartışılmaya kapalı, kişi hak ve özgürlükler sınırlıdır. Dolayısıyla 1990'lar tüketim ve iletişimin yeni bir nefes alma alanı olarak görüldüğü bir dönem olarak karşımıza çıkar. 1990'lara sanat-tarihsel bir perspektiften baktığımızda ise sanat pratiğinde mekansallık fikri öne çıkar. Bu mekansallık fikri coğrafya- kültür ve kimlik temalarıyla birleşir. Ülkedeki militarist ve devletçi yapı eleştirilir. Türkiye'nin tarihine ve yakın geçmişine ait göstergeler işlere taşınır. Dış yayınların getirilmesi ve İstanbul bienali ile birlikte dünyanın geri kalanıyla etkileşime geçilir. Özel radyolarla birlikte gelen serbestleşme hissiyatı, popüler kültürün genişlemesi ve geniş ölçekli politizasyonun üzerine düşünülür. Gündelik yaşam, göç ve cinsel kimlik temaları belirginlik kazanır. Yüz yıl dönümüne denk gelen kısa süreli normalleşmeyle birlikte farklı dinamikler ortaya çıkar (Kosova, 2009: 20). "Gençlik nereye koşuyor başlıklı bir araştırmanın 1980'li yıllar bölümünde ortaya çıktığı gibi, 80'lerin başında hala geçerli olan sevginin yerini daha sonra para almış, mutsuzluk artmış, zengin olma yolunda tercihler, 80'lerin başında iyi eğitim ve ticaret olarak belirtilirken, 90'lı yıllarda artık miras, şans oyunları ve politika yönüne kaymıştır" (Madra, aktaran Sabancılar, 2005: 223). Dolayısıyla 90'lı yıllar 80'lerin durağan ve baskıcı yapısından çıkıp, tüketim ve iletişim kaynaklarının açıldığı, düzene ayak uydurmak ve uydurmamak arasında geçer. Az öncenin baskısı ile az sonranın hayalleri arasında idare eder. 2000'li yıllarda ise idare etmekten vazgeçilmiş, düzene ayak uydurulmuş ve sermaye ile işbirlikleri yapılmıştır. Gülçin Aksoy bu dönemi Liboş kelimesiyle tanımlamıştır. 'Liboş' (Türkçe'deki 'liberal' kelimesinin popüler, aşağılayıcı kısa versiyonu)"dur (Aksoy, 2014). Liboş kelimesinde ş harfi dolar işareti olarak dokunmuş ve dolar işareti ile birlikte çalışma ironik bir boyuta taşınmıştır.

Yerler

Bir ülkedir yer. Bulunulan, yaşanılan, oturlan bölgedir. Double Hikaye'deki yerler Türkiye'den İsveç'e, Samsun'dan İstanbul'a uzanır. Gülçin Aksoy bu yerlerle olan bağını bireysel hafıza üzerinden toplumsal hafızaya referans veren özellikleri ile öne çıkarır. Resmi tarihin ortak hafızanın oluşturulmasında, oluşturulan hafızanın nesilden nesile aktarılmasında önemli olan yerlerin simgelerini seçerek, o tarihi 'an'a bir kadın olarak kedisini koyar. Aksoy, "Cumhur Kadın II" ve

“Kurtuluş Yolu” isimli çalışmalarında bir yere, o yerdeki resmi tarihe, resmi tarihteki bir güne odaklanır. O yer Samsun, o tarih 19 Mayıs 1919’dur. O yer ve o tarih Mustafa Kemal’in Samsun’a çıkışı, Kurtuluş Savaşı’nın başlangıcı, bir milletin yeniden doğuşu, bir ülkenin kuruluşudur.



Görüntü 4. Gülçin Aksoy, *Cumhur Kadın II*, 2013, Fotoğraf, Depo, İstanbul

Aksoy *Cumhur Kadın II* adlı çalışmasında, tarihi bir anın sembolü olan bir heykelin önünde kendi fotoğrafını kurgular. Bu heykel Samsun’da yer alan ilk adım heykelidir. Türkiye Cumhuriyeti’nin kuruluşundaki ilk adımı, Atatürk’ün Samsun’a ilk ayak bastığı anı simgeler. Fotoğraftaki heykelin önünde fotoğraf çekmek, bu toprakların tarihinin bir parçası olmak demektir. Aksoy, o heykelin önünde kendisini fotoğraflayarak oluşturduğu çalışmasında tarihin bir parçası olmayı tanımlıyor (Aksoy, 2013).

Aksoy, *Kurtuluş Yolu* adlı çalışmasında da, devletin ortak bir hafıza oluşturmasını, söz konusu hafızayı canlı tutmak ve gerektiğinde yeniden üretmek için kullandığı eserlere kadın kimliği ile dahil olur ve kendisini o eserlerin içinde/yanında fotoğraflar. Böylece Aksoy, *İlk Adım*’ın tanımladığı tüm kavramlarda bir kadın olarak var olur. Bu çalışmada Samsun, Aksoy’un doğduğu ve büyüdüğü bir yer olarak değil, bir milletin, bir ülkenin doğduğu yer olarak karşımıza çıkar.



Görüntü 5. Gülçin Aksoy, *Kurtuluş Yolu*, 2013, Fotoğraf, Depo, İstanbul

Ancak Aksoy, bir kadın olarak var olduğu bu kurgusal fotoğraflarda, Meltem Ağduk'un Kadioğlu'ndan aktardığı “alaturkalık ile iffetsizlik” tanımıyla birlikte “siyah döpiyesleri içinde aseksüel öğretmenlere” (Ağduk, 2013: 305) dönüşmüş Cumhuriyet'in asil kızlarından biri olarak karşımıza çıkar. “Modernliğin ve batılılığın simgesi olan Cumhuriyet'in asil kızları yaratılır ve bu kızlar 1930 yılından itibaren de erkeklerle aynı vatandaşlık haklarına sahip olurlar. Cumhuriyet kızı, hem büyük harfli ailesinin (vatanının) hem de küçük harfli ailesinin (kendi ailesi) onurunu/iffetini koruyacak, ocağının sönmesine izin vermeyecek ve sıcaklığını/devamını sağlayacaktır” (Ağduk, 2013: 305) ancak Aksoy, bu çalışmasıyla İlk Adım'da yer alır. 1930'u beklemez.

Duble Hikaye sergisinde karşımıza çıkan diğer bir yer ise İsveç'tir. Zorunlu göç sonucu gidilen bir ülke, bulunulan, yaşanılan, oturlan yeni bir bölgedir. Aksoy'un ikiz kardeşlerinden biri olan ve 1980'sonrası göç etmek zorunda kalan GA'nın yaşadığı yerdir. Bu yer bize bir yaparak ile anlatılır. “Yapraklar üzerinde kafasız figürün hareketlerinin yer aldığı fotoğraf ile İsveç'ten getirilen yaprak yan yana sergilenir. Buradaki kıyafet zorunlu göçün bir tanığı olarak kullanılır. Mülteci olma kavramı, Türkiye ile İsveç arasında yaşanan ikili hayatın mecazi ve aktüel nesnelere ile bağlantılıdır” (Aksoy, 2014).



Görüntü 6. Gülçin Aksoy, *İsveç Yapağı*, 2013, Fotoğraf, Depo, İstanbul

Bu çalışmada ise sonbaharın renklerinden bir yaprak vardır karşımızda. Dalından kopmuş, dökülmüş. İsveç'ten İstanbul'a gelmiş. Yer değiştirmiş. Diğer çalışmada ise sonbaharın renklerine bürünmüş yaprakların üzerinde başsız, elsiz ayaksız, çizgili kıyafet giymiş ve farklı hareket biçimleriyle görünen bir figür vardır. Zorunlu göçün bir tanığı olan bu kıyafet, sararmış dalından kopmuş yaprakların arasında bir kurgu oluşturularak sergilenir. Yaprak yerinden yurdundan olmanın bir metaforu olarak görülebilir. Başsız kıyafet kuru yaprakların hışırtısı arasında hareket eder, kıpırdar. Nasıl davranacağını bilemez aslında. Çizgili kıyafetin ve kuru yaprakların çıkarttığı ses yan anlamlarıyla düşünüldüğünde; aslında görünmeden, sessizce yaşadığı alana adapte olmaya çalışan bir göçmenin yaşantısını tanımlar.



Görüntü 7. Gülçin Aksoy, *İsveç Yapağı*, 2013, Fotoğraf, Depo, İstanbul

Mekanlar: Bir Ev/ Bir Bina: Umur Apt.



Görüntü 8. Gülçin Aksoy, *Umur Apartmanı*, 2013, Fotoğraf, 2013 Depo, İstanbul

“Umur Apt” Duple Hikaye sergisinde; bir tabelada, bir videoda en çokta sergi için serigrafi baskı ile özel olarak üretilmiş kitapta yer alır. Samsun Gazi Caddesi’ndedir. Belki de ‘Duble Hikaye’nin hikayesi burada başlar. Oradaki yaşanmışlıklar ve tanıklıklar serginin çıkış noktasını oluşturur. Umur Apartmanı, koruma, yok etme, değişim- dönüşüm ve yıkım kavramlarıyla birleşir. O zaman orada yaşanmışlıkları anlatmak gerekir. 2013 yılına kadar ayakta kalan bina 1980’lerde sol örgütlere ev sahipliği yapmıştır (Aksoy, 2014).

Bu noktada Umur Apartman’ı sanatçının büyüdüğü ev olmanın ötesinde, sanatçının kendisinden sonra orada yaşayanlarla birlikte sergiye dahil olur. “Hafızası kuvvetli bir yapıdır. Hatırası ve hafızası vardır. Ancak zaman aşımına uğrar ve yıkılır. Bir binanın yıkılması, binadaki yaşanmışlıklarında kaybolacağı korkusu uyandırır. Oradaki tanıklıklar önemlidir, sergide bu mekana, bu mekanın tanıklarına yer verilir” (Aksoy, 2014).

Aksoy, çektiği videoda Umur Apartmanı’nı hem kendi gözünden hem de oraya yerleşen sivil toplum kuruluşlarında görev alan kişilerin gözünden gösterir. Umur Apartmanı “hikayeyi hikayeleştirenden çoktaaan çıkmış, başkalarının belleğine bağlanan, onların hatıratlarına ev sahipliği yapan bir mekan olmuştur. 78’liler derneği uzuun yıllar eskiden ailecek oturdukları salonda ikamet etmiştir” (Aksoy, 2014).



Görüntü 9. Gülçin Aksoy, *Umur Apartmanı*, 2013, Video, Depo, İstanbul

Umur Apartmanı Aksoy’un bireysel hafızası ile toplumsal hafızası arasında bir aralık sunar. Samsun’daki bu apartman resmi tarihe dahil bir yapı değildir ancak videoda yer alan röportajlardan anlaşıldığı üzere toplumsal hafızanın bir tanığı olarak var olur. Videoda yer alan konuşmalar evin geçmişteki oturma odasında, o gündeki ofis alanında çekilmiştir. Duvarda çerçeveler, çerçeveler içinde birçok fotoğraf yer alır. Dernek üyelerinin fotoğrafları, derneğin faaliyetlerini anlatan fotoğraflar vardır, birde sanatçının tüm ailesin bulunduğu aile fotoğrafı yer alır o duvarda. Bir aile fotoğrafının o duvarda ne işi var diye düşünürsünüz hemen. Videodaki konuşmaları daha dikkatli dinlersiniz. Ev, oda, aile, dernek arasındaki ilişkileri açığa çıkartmaya çalışırsınız. Ev dışarıya göre mahremdir. Dışarıya göre mahrem olan evdeki en kamusal alan ise oturma odasıdır. O fotoğraflar mahrem olanla kamusal olanı, yakın tanıdıklarla uzak tanıdıkları, ölenleri, kaybolanları, yaşayanları, anlatanları ve dinleyenleri yan yana getirir. Videonun yanında yer alan tabela kurulumu ise, “Harap binada gelip gidenlere, ölenlere ve kaybolanlara küçük, sessiz ve karanlık bir anıt gibi eşlik eder” (Aksoy, 2014). Bireysel hafıza toplumsal hafıza ile yan yana gelir. Aile hikayesi ülke hikayesiyle birleşir ve dolayısıyla “Duble Hikaye” burada başlar.

Bir Kurum, Bir Okul

Türkiye’de 1883 yılında ilk kez güzel sanatlar eğitimi veren bir kurum olarak Sanay-i Nefise Mektebi kurulur. Ancak ilk kurulduğu yıllarda bu okulda kızlar okuyamaz. Kızların okuması için 1914 yılında İnas Sanayi-i Nefise Mektebi kurulur. Kız öğrencilerin devam ettiği bir güzel sanatlar akademisi olan İnas (Kız) Sanayi Nefise Mektebi’nin ilk kadın yöneticisi ise Mihri Müşfik’tir.” Mihri Müşfik’in sağlam bir deseni (erkek bileği) vardır” (Sabancılar, 2016: 59). Süreç değişir zaman ilerler. Sanayi Nefise Mektebi, bugünkü adıyla Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi olur. Ancak Resim Bölümü’nde var olan erkek yönetici anlayışı 2020 tarihine kadar değişmez. MSGSÜ Resim Bölümü’nde öğretim üyesi olarak çalışan Aksoy, *Cumhur Kadın I* adlı videosunda akademik kıyafet giymiş olarak top sektirir. Bu videoda bir kadın bir erkek oyununu oynar. “Bir erkek oyunu olan top hakkabazlığı, akademide yaygın olan cinsiyetçiliğe bir referans” (Aksoy, 2014) olarak gösterilir.



Görüntü 10. Gülçin Aksoy, *Cumhur Kadın I*, 2014, Video, Depo, İstanbul

“Üstü kapalı olarak kadınların erkekler gibi hareket etmesi ve erkekler gibi olması beklenir” (Arat, 1998: 114). Öyleyse kadının eril bir ortamda var olabilmesi için eril davranışlar sergilemesi mi gereklidir? Bu noktada Aksoy’un kişisel deneyimi, toplumsal olana bağlanır. Tanıklıklar ve deneyimler feminist bir bakış açısıyla anlatır. Süreç değişir, zaman ilerler. Resim Bölümü’nde erkek yönetici anlayışı değişir. Gülçin Aksoy, 2020 tarihinden itibaren resim bölüm başkanlığını yürütmektedir. 1882’den 2022’ye erkek egemen bir yönetim anlayışındaki ilk kadın bölüm başkanıdır.

Kişiler: GA, KA, Kadınlar, Erkekler

Sergide İsveç yaprağı ile birlikte sergilenen zorunlu göçün tanığı çizgili kıyafet, yine başsız, elsiz ayaksız ama bu sefer bir heykele dönüşmüş olarak karşımıza çıkar. Bu kıyafet GA’nın Türkiye’den İsvetçe’ye göç ederken üzerine giydiğı kıyafettir.



Görüntü 11. Gülçin Aksoy, *Kıyafet*, 2014, Heykel, Depo, İstanbul

Gülçin Aksoy, *Duble Hikâye* için özel olarak ürettiği sanatçı kitabında çizgili kıyafetten şöyle bahseder: “G geliyor aniden, yıllar sonra. Çıkıştan önceki son ziyaretmiş, henüz bilmiyoruz. Kolunda bir tek çantası var, geçerken uğrayıvermiş gibi. Alışveriş yapması gerektiğini, bir şeylere ihtiyacı olduğunu söylüyor. Tanınabileceğinden korkumuza evden çıkmamasını tercih ediyoruz. Benimkilerden birkaç kıyafet seçiyoruz. Biri bu çizgili kıyafet” (Aksoy, aktaran Sabancılar, 2016:140)

Aksoy, bu kıyafet ile belli bir dönemi ve zamanı geri çağırır. Bu kıyafet hatırlamak için, hatırlatmak için bir sembol niteliği taşır. “Çizgili kıyafetin, bir hatırlama edimi olarak sanat nesnesine dönüşmesi ise kayıtsızlığa karşı bir mücadele olarak görülebilir. “Kılık Kıyafet” sessizliğin ağır bastığı bir dönemde; çizgili haliyle, sessizliğe inat bağırılmaktadır. Bir zamanlar var olmuş olanın, şimdi ve burada yeniden temsili olarak; yaşamla sanatın birbirine karıştığı, birey ve toplumun iç içe geçtiği, hatırlama ve unutmamanın yan yana durduğu yerde yer almaktadır” (Sabancılar, 2016: 142).

GA'nın ikizi KA ise “KA'nın Arşiv Usulü Portresi” adlı bir heykel/yerleştirme olarak karşımıza çıkar. KA, Ahu Antmen'nin deyişiyle kolay kolay anlatılamayan, bazen hiç anlatılamayan 12 Eylül darbesinin ağır solğununun hissedildiği, vurularak öldürülen kardeşi tanımlar (Antmen, 2014: 10).



Görüntü 12. Gülçin Aksoy, *KA'nın Arşiv Usulü Portresi*, 2014, Heykel/Yerleştirme Depo, İstanbul

Bu çalışmada kardeş, ölüm ve arşiv kavramları bir araya gelir. Her türlü belge ve bilginin toplandığı, muhafaza edildiği yer olarak arşiv, bu çalışmada üst üste konmuş ve değersizleşmiş bir yığını andırır. Aksoy, portreyi bir çeşit tasvir etme sanatı, arşivi ise travmatik bir yığın olarak görmektedir. Arşiv oluşturmak içinse sınıflandırma yapmak gerekir. “Mesela bir katliamın arşivi: Belli bir yer zamanda belirlenen ölüm adedi vs. KA’yı sembolik olarak, arşive işaret eden üst üste sıkıştırılmış gazetelerin üzerine yerleştirmişti. Onca ölünün isimsiz, sayısal izlerini taşıyan bu arşiv, ona bok yığını gibi görünmüştü. Kızgındı galiba. Arşive bok yığını demek için oldukça kızgın olmak gerekirdi” (Aksoy, 2014).

Kızgındı çünkü, 1980 darbesinin ağır bilançolarına yansıyan arşivsel rakamlardan biriydi. Tam olarak neydi bu rakamlar, neyi tanımlıyorlardı? 3.140, 210.000, 230.000, 7000, 517, 50, 171, 16, 74,73, 43, 2, 14.000, 400.000, 30.000, 23.677, 1600, 18.000, 2000, 4000, 700, 5000 39, 13, 303. Bellek ve Kültür Sosyoloji Çalışmaları Derneği (BEKS)’nden Derya Fırat ve Öndercan Muti’nin Double Hikaye sergi yayınında yer alan “Geçmişin İzleri” başlıklı yazıda belirttikleri 1980 darbesinin ilk bir yıl içinde gerçekleşen; tutuklamaların, gözaltına alınanların, açılan davaların, yargılananların, idam cezası istenenlerin, hakkında idam cezası verilenlerin, asılanların, işkenceden ölenlerin, doğal ölüm raporu verilenlerin, intihar ettiği iddia edilenlerin, nedeni belirsiz ölenlerin, yurttaşlıktan çıkarılanların, pasaport verilmeyenlerin, siyasi mülteci olarak yurt dışına gidenlerin, faaliyeti durdurulan derneklerin, istifaya zorlanan ya da işten çıkartılan belediye başkanlarının, devlet memurlarının, hakim ve savcılarının, polis memurlarının, öğretim üyelerinin, öğretmenlerin, imha edilen gazete ve dergilerin, dava açılan gazetelerin sayılarıdır.

Oysa “Kişilerin bellekleri ayrı, dosyalarındaki ayrıdır. Dosyalar kişilere sayı olarak bakar. Kişiler sayıdan ibaret olarak dosyalanır, arşivlenir ve klasöre konularak rafa kaldırılır. Beden ya da kimlik, devlet malzeme ofisinin bir dosyasına sayı olarak kayıtlanmış ve arşivsel bir yığına dönüşmüştür” (Sabancılar, 2016: 133). Aksoy, KA’nın Arşiv Usulü Portresi ile sayısal bir veri olarak belgelenmiş, sınıflandırılmış ve arşive kaldırılmış bir tür bilgi olarak kalmış tüm o kişileri de tanımlar. Yaşanan olaylara, olayların yaşandığı döneme dair bir aralık açar. Tüm o isimsiz kişiler KA’nın portresinde belirerek, yeniden var olurlar.

Sonuç

Bu sergi incelemesinde, “İsimsiz” adlı bir resimden yerlere, o yerlerdeki mekanlara, o mekanlardaki isimsiz kişilere odaklanılır. Geçmişin izlerinin hafıza aracılığıyla bugün de sanatın ifade olanaklarıyla birlikte yeniden inşa edildiğine tanık olunur; Aksoy’un tanıklıkları, deneyimleri ve politik bir tavır ile ürettiği işleri ile Cumhuriyet ideolojisi, 1980 darbesi, iktidar ilişkileri ve toplumsal cinsiyet kavramı görünür olur. Böylece, sanatçı, eser ve izleyici arasında hafıza aracılığıyla bir ilişki kurulur. Unutma ve hatırlama arasında kurulan bu ilişkide unutulmalar, unutturulmak istenenler, hatırlananlar, hatırlatılmak istenenler bir araya gelir. Çift çift oluşur her şey. Bu çiftli durum, serginin adıyla birlikte sergideki her çalışmada ortaya çıkar. Hem bireysel hem de toplumsal hatırlamalar birleşir. Yerler, mekanlar, kişiler alışık olduğumuz dilin dışında gösterilir. Aslında Aksoy bireysel hafızasından toplumsal hafızaya bağlanarak risk alır. Dolayısıyla o kocaman tarihe, hafıza aracılığı ile küçük bir delik açmış olur.

Kaynakça

Ağduk, M. (2013). Cumhuriyet’in Asil Kızlarından ‘90’ların Türk Kızlarına... 1990’larda Bir “Türk Kızı”: Tansu Çiller. Der. Ayşe Gül Altınay, Vatan Millet Kadınlar, İletişim Yayınları.

- Aksoy, G. (2014, Ekim 19). “Duble Hikayenin Hikayesi”, Cin Ayşe Fanzin. Güz, 12. <http://gulcinaksoy.blogspot.com/2014/10/cin-ayse-guz-2014-12-sayda-yer-olan.html>
- Aksoy, G. (2014). İsimli. <https://gulcinaksoy.info/no-name>
- Aksoy, G. (2014). Kısa tarih duvarı. <https://gulcinaksoy.info/the-wall-of-short-history>
- Aksoy, G. (2013). Cumhuriyet kadını II. <https://gulcinaksoy.info/woman-of-the-republic-II>
- Aksoy, G. (2014). İsveç yaprağı. <https://gulcinaksoy.info/swedish-leaf>
- Aksoy, G. (2014). Umur. <https://gulcinaksoy.info/umur>
- Aksoy, G. (2014). Cumhuriyet kadını I. <https://gulcinaksoy.info/woman-of-the-republic-I>
- Antmen, A. (2014). Gülçin Aksoy: Dokumak ve Dokunmak. Double Hikaye Sergi Yayını.8-13.
- Arat, Y. (1998). Türkiye’de Modernleşme Projesi ve Kadınlar. Ed. Sibel Bozdoğan, Reşat Kasaba, Türkiye’de Modernleşme Ve Ulusal Kimlik, Tarih Vakfı Yurt Yayınları.
- Assmann, J. (2001). *Kültürel Bellek* (çev. A. Tekin). Ayrıntı Yayınları.
- Connerton, P. (1999). *Toplumlar Nasıl Anımsar* (çev. A. Şenel). Ayrıntı Yayınları.
- Fırat D. – Muti Ö. (2014). Geçmişin İzleri. Double Hikaye Sergi Yayını. 19-24.
- Kosova, E. (2009). Yavaş Kurşun. Yay. Hazırlayan. Azra Tüzünoğlu. Dersimiz Güncel Sanat. Outlet İhraç Fazlası Sanat.
- Nora, P. (2006). *Hafıza Mekânları* (çev. M. E. Özcan). Dost Kitabevi.
- Özhan S. (2014). Gülçin Aksoy ile Double Hikaye” Üzerine Söyleşi. Double Hikaye Sergi Yayını. 3-7.
- Sabancılar, D. (2007). Türkiye’de Sanat Eğitimi Algılamaları [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi].
- Sabancılar, D. (2016). Bireysel ve Toplumsal Hafıza Bağlamında Otobiyografik Sanat Yapıtı [Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi].
- Sabancılar, D. (2016). Bireysel ve Toplumsal Hafızanın Sanat Eserlerinde “Kıyafet” Aracılığı ile Kurgulanması: Gülsün Karamustafa ve Gülçin Aksoy. *Sanat ve Tasarım Dergisi, Sayı 18*, 133-145.
- Sancar, M. (2010). *Geçmişle Hesaplaşma*. İletişim Yayınları.
- Saybaşı N. (2012). Sanatın Ara Yollarında. *Toplum ve Bilim Dergisi, Sayı 125*, 115-133.

Görüntü Kaynakçası

- Görüntü 1. <https://gulcinaksoy.info/no-name> (erişim tarihi: 25.05. 2022)
- Görüntü 2. <https://gulcinaksoy.info/the-wall-of-short-history> (erişim tarihi: 25.05. 2022)
- Görüntü 3. <https://www.kolekta.com.tr/yapit/olumune-isimsiz/> (erişim tarihi: 25.05. 2022)
- Görüntü 4. <https://gulcinaksoy.info/woman-of-the-republic-I> (erişim tarihi: 25.05.2022)
- Görüntü 5. <https://gulcinaksoy.info/path-to-salvation> (erişim tarihi: 25.05.2022)
- Görüntü 6. <https://gulcinaksoy.info/swedish-leaf> (erişim tarihi: 25.05.2022)
- Görüntü 7. <https://gulcinaksoy.info/swedish-leaf> (erişim tarihi: 25.05.2022)



Görüntü 8. <https://cargocollective.com/gulcinaksoy/filter/2014/umur> (erişim tarihi: 25.05.2022)

Görüntü 9. <https://gulcinaksoy.info/umur> (erişim tarihi: 25.05.2022)

Görüntü 10. <https://gulcinaksoy.info/woman-of-the-republic-II> (erişim tarihi: 25.05.2022)

Görüntü 11. <https://gulcinaksoy.info/clothing> (erişim tarihi: 25.05.2022)

Görüntü 12. <https://gulcinaksoy.info/KA-nin-ar-iv-olarak-portresi-EKSIK> (erişim tarihi: 25.05.2022)

Reklam Tasarımında Deneysel Tipografi Kullanımı

The Use of Experimental Typography in Advertising Design

Arş. Gör. Selin Nimet AYDIN

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

Özet

Tipografi yüzyıllar boyunca hedef kitle ile iletişim kurmak için tasarımlarda yararlanılmış ve farklı yüzeylere çeşitli malzemeler kullanılarak yapılan bir görsel tasarım unsurudur. Bilgisayar ortamında ve vektörel olarak oluşturulan harf tasarımları bazı mesajları iletme konusunda eksik ya da resmi kalabilir. Ancak el yardımıyla, farklı materyallerle üretilmiş olan deneysel tipografik unsurlar, hedef kitleye daha fazla duygu aktarımı sağlayabilir.

Deneysel tipografiler eşsiz ve biricik olduğu için reklam mesajını hedef kitleye iletilmesi ve dikkat çekmesi daha olasıdır. Tasarlanan reklam sürekli maruz kalınan diğer reklam tasarımlarında farklılaşmalı ve hedef kitlenin ilgisini üzerine çekmelidir. Bu araştırma kapsamında çeşitli markaların sıklıkla reklam tasarımlarında yer verdiği deneysel tipografinin başarılı örnekleri incelenecek ve analizi yapılacaktır. Bu çalışma ile birlikte deneysel tipografi kullanılan reklam tasarımlarında bulunan ortak özellikler tespit edilerek alana katkı sağlanması amaçlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Deneysel tipografi, Tipografi, Reklam, Reklam tasarımı, Hedef kitle

Abstract

Typography is a visual design tool which is prepared by using of various materials on different surfaces and it has been utilized in design process for centuries to reach out the target audience. Letter designs which are created in computer setting and as a vector sometimes can be too formal or remain weak to convey the certain messages. Therefore, experimental typography tools that are created by means of different materials or by hand can enable to impress the target audience more effectively.

As experimental typography's uniqueness it is much more possible to convey the advertising message to the target audience to attract more attention. The advertisement should be different from the others and impress the target audience. Within the scope of this research, successful experimental typography examples will be analyzed that are used by various brands in their advertisement designs. The aim of this research also to make a contribution to the mentioned field by finding out the common features in advertisement designs which experimental typography has been used.

Keywords: Experimental typography, Typography, Advertisement, Advertisement design, Target audience

Giriş

Tipografi yüzyıllar boyunca evrimleşen ve gelişen alfabelerin sonucunda ortaya çıkmıştır. Teknolojinin gelişimiyle birlikte pek çok farklı yazı karakteri tasarlanmış ve çeşitli dizilimler ile kullanılmasını mümkün kılmıştır. Ambrose ve Harris'e göre (2018: 6) baskı endüstrisinin gelişimi, teknoloji aynı karakter dizisinin pek çok farklı sunumu olan tipografi kavramının doğmasını sağlamıştır. Tipografi görsel tasarımlarda iletişim kurmak için yararlanılan en temel grafik öğelerdendir. "Yazı öğesinin tasarım amacına uygun yaratıcı ve işlevsel düzenlenmesi işlemi" (Uçar, 2019: 325) olarak tanımlanır. Demir'e göre (2015: 614) ise tipografi iletişim kurmak için güçlü bir araç ve görsel bir unsurdur.

Tasarımda deneysellik, üretilen ürünün farklı ve dikkat çekici kılmak için daha önce görülmemiş ifade biçimlerinin arayışı içinde olmaktır denebilir. Kılıç'a göre (2005: 110) deneysel tasarımlarda esas olan içeriğin sorgulanması, yorumlanması ve yeni biçimlerle ifade edilmesidir. Gelişen teknoloji ile birlikte tasarımcıların tipografide yeni ifade biçimlerinin arayışları deneysel tipografi kavramının ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır.

Reklam tasarımlarında hedef kitlenin ilgisini çekmek ve tanıtımı yapılan ürünün ya da hizmetin satın alma eylemi ile sonuçlanması için farklı uygulamalar yapılmaktadır. Bu uygulamalardan biri deneysel tipografi ile oluşturulan tasarımlardır. Tasarımcısının temaya uygun olarak seçip hazırladığı tipografi, hedef kitle ile daha güçlü bağ kurmaktadır. Eşsiz ve daha önce görülmemiş deneysel tipografi kullanımı ürün ya da hizmetin akılda kalıcılığını artırmaktadır.

Bu çalışmada deneysel tipografinin reklam tasarımında kullanım örnekleri nitel araştırma yöntemi ile incelenecektir. Araştırma için yapılan literatür çalışması sonucunda elde edilen kaynakların ışığında seçilen deneysel tipografi kullanımı olan durağan reklam tasarımı örneklerinin betimsel analiz yöntemi ile içerik analizleri yapılacaktır.

Tipografi ve Deneysel Tipografi

Johannes Gutenberg tarafından 1450lerde icat edilen hareketli harufat sistemi ile tipografi terimi ortaya çıkmıştır. İlk matbaa makinesinin kullanımı seri üretimi hızlandırmış ve farklı yazı karakterlerinin yaratılması için zemin hazırlamıştır. Becer (2016: 14) tipografi teriminin önceleri belirli bir baskı ve dizgi tekniğini açıklamak için kullanılsa bile günümüzde oldukça değişmiş ve gelişmiş bir terim olduğunu söylemektedir. Afişler, hareketli grafikler, yönlendirme sistemleri, dizgi, mimari yazılar gibi pek çok alana hizmet eden yazı tasarımlarının hepsini tipografi başlığı altında toplamak mümkündür.

20. yüzyıl başlarında sanat alanlarının pek çoğunda olduğu gibi tipografi alanında da değişimler yaşanmıştır. O güne kadar süren düzene karşı gelen sanatçılar sıradanlıktan ve kurallardan sıyrılarak sayfa düzenini yıkmışlardır. Orta blok ya da iki yana blok yazılar, sayfa düzenindeki simetrik boşluklar, vurgusuz görsellik hemen hemen tüm basılı malzemelere yansımış durumdaydı. Bektaş'a göre (1992: 43) Fütürizm tüm sanatların düşünce ve biçimlerini yeniden gözden geçirmek üzere, devrimsel bir hareket olarak kurulmuştur. Tipografide hali hazırda var olan heyecansız tasarım anlayışını Fütüristler yıkmış tipografiyi bir sanat alanına dönüştürmüşlerdir (Görüntü 1). "Dada akımı savaşın yarattığı dehşete tepki olarak doğmuş ve savaş sonrasında yayımlanmıştır" (Weill, 2019: 41). Dadacılar tipografiye ses oyunlarına dayalı bir sanatsal boyut kazandırılmasını sağlamıştır. Dadaistler her ne kadar tüm sanat akımlarına karşı olsalar ve sanat geleneklerin hepsini reddetseler bile fütürizmden beslendikleri ve izlerini taşıdıkları görülmektedir. Dadaistler deneysel yaklaşımlar ile rastlantısal olarak gelişen tipografi kullanımını zenginleştirmişlerdir. *Kübizm*, *Süpermatizm* ve *Konstrüktivizm* gibi modern akımlar yardımı ile tipografiyi soyutlanmış

ve daha çok geometrik formlara yaklaştırılmıştır. *De Stijl* akımının saf geometrik anlayışı ve devamında gelen *Bauhaus* döneminde tipografi anlamında saflaşma ve deneysellik ön planda tutularak tasarımlar gerçekleştirilmiştir.



Görüntü 1. İlya Zdanevitch, Michel Tiyatrosu için afiş / Theatre Michel, 1923

Twemlow'a göre (2008: 86) 20. yüzyılın ilk yarısındaki *Avangart* akımların basılı belgeler ile manifestolarını aktarmalarının sonucunda, tasarımcıların kullandığı ve geliştirdiği deneysel tipografi terimi ortaya çıkmıştır. Deneysel tipografi denemeleri, 2 boyut üzerinde formu bozma, düzenini değiştirme, farklı malzemeler ile kolaj tekniğinin uygulanması ile yapıldığı gibi aynı zamanda üç boyutlu olarak da karşımıza çıkmaktadır. Piet Zwart'ın tasarlamış olduğu Trio Basımevi dizgi kitabı giriş sayfasında (Görüntü 2) görebileceğimiz gibi geleneksel tipografinin ötesinde yeni ve deneysel çalışmalar gerçekleştirilmiştir.



Görüntü 2. Piet Zwart, Trio Basımevi dizgi kitabı giriş sayfası, 1933

Eşsiz ve özgün eserler üretmek adına görsel iletişim ve reklamcılık alanlarında deneysel ürünlere

sıklıkla rastlanır. “1990’ların başında grafik tasarımcılar, Uluslararası Stil’e tepki göstererek deneysellik adına, ızgara düzeninin kısıtlamalarından kurtulmanın yollarını aradılar; yazının serbest kullanımını ve el yapımı yaklaşımını benimsediler” (Ambrose & Harris, 2018: 28). Bu durumun sonucunda dışavurumcu bir yol olarak tipografi düzenlemesinde amaç sadece mesajı okutmak değil aynı zamanda bulunduğu temayı yansıtması gerektiği gerçeği ön plana çıkmıştır.

Yaratıcılık sürecinde tasarımcılar oluşturulmak istenilen tema için farklı, eşsiz ve yeni tipografik düzenlemelere ihtiyaç duymuşlardır. Kılıç’a (2005: 113) göre ihtiyaç duyulan yeni tipografik ifadelerin yaratılmasında deneysel yöntem farklılık yaratmaktadır. Yaratılmak istenilen bu tipografik farklılıklar illüstrasyon, kaligrafik öge kullanımı, üç boyutlu harflerin yerleşimi, organik ürünler ile harfleme olarak karşımıza çıkmaktadır. Tipografik denemeler sadece kâğıt yüzeyi ile sınırlı iki boyutlu denemeler olmaktan sıyrılmış ve fark kazanmıştır. “Deneysel tipografi, kavramsal bir yaklaşımı, bir tutumu veya herhangi bir zaman diliminde mevcut duruma karşı meydan okumakta kullanılan ve çığır açan bir dizi tekniği kapsar” (Buçukçuoğlu, 2020: 578). Deneysel tipografi düzenlemesi için kullanılan bu tekniklerin hiçbir sınırı ve kuralı bulunmamaktadır. Deneysel tipografide amaç hedef kitleye ulaştırılmak istenilen mesajın teması doğrultusunda etkileşim ile iletmektir. “... Stefan Sagmeister, mesajını daha derin kavranmasını tetikleyen metaforlar içeren mesajları iletmek için günlük doğal ve endüstriyel nesnelere harflere dönüştürür...” (Heller ve Vienne, 2016: 38). Sagmeister’in oluşturduğu deneysel tipografi yerleşiminde (Görüntü 3) amaç hedef kitleye merak uyandırarak mesajı iletmektir.



Görüntü 3. Stefan Sagmeister, ‘Hayatımda Şimdiye Kadar Öğrendiğim 20 Şey’ projesinin bir parçası, 2004

Günümüz deneysel tipografi uygulamalarında sıklıkla gördüğümüz organik tipografi, iletilmek istenilen mesajın temasına uygun olarak seçilmiş organik nesnelere düzenlenmesidir. Demir’in aktarımıyla Uçar organik tipografiyi “... benzer biçimlerden kurtarmanın bir yolu, elle bir tipografi oluşturmak, kaligrafiye girmek ve hatta animasyonlu, spontane harf biçimleri oluşturmak için organik biçimler kullanmaktır” (Demir, 2015: 615) şeklinde tanımlar. Birçok reklam kampanyasında ürünün kendisi görülme bile tipografide kullanılan organik biçimler yardımı ile ürün hakkındaki bilgiyi elde edilebilmektedir. Görüntü 4’te Kotama Bouabane isimli sanatçı ‘Melting Words’ adını verdiği çalışmasında buzdan oluşturduğu harfler ile kavga

esnasında sevgilisine söylediği yıkıcı cümleleri fotoğraflamıştır. Hiçbir alt metin ya da açıklama olmamasına rağmen sanatçının gerçek hisleri olmadığını ve eriyip gidecek geçici duygular olduğunu anlamamız mümkündür.



Görüntü 4. Kotama Bouabane, 'Melting Words', 2008

Reklam Tasarımlarında Deneysel Tipografi Kullanımı

Reklam bir ürün ya da hizmetin hedef kitleye tanıtımı için gerçekleştirilen bir kitle iletişim yoludur. Batı'ya (2016: 11) göre reklam, insan davranışını istenilen bir yönde etkilemek veya değiştirmek amacıyla kullanılan en etkili ve stratejik kitle iletişimi biçimlerinden biridir. Ergüven'e (2021: 117) göre ise ürünlerin ve hizmetlerin satın alınması için sözel ve görsel ifadeleri ikna edici bir şekilde bir araya getirerek insanların dikkatini çekmektir. Reklamın yapılmasında; yeni ürün tanıtımı, marka bilinirliğini artırma ya da sadakatini koruma, doğruya yönlendirme, bilinçlendirme gibi çeşitli nedenler vardır. Reklamın tüketim toplumunun bir sonucu olarak satılan ürün ya da hizmetin pazarda yer alması için ortaya çıktığı söylenebilir. Elden ve Özdem'e (2015: 17) göre reklam mal veya hizmetler hakkında hedef kitleyi geniş çapta haberdar etmenin en pratik aracıdır. Reklam tasarımının başarıya ulaşması için farklılık ve dikkat çekiciliğin olması gerekmektedir. Özellikle basılı/durağan reklam tasarımlarının hedef kitle ile iletişim kurabilmesi için reklamın saniyeleri vardır. Yan yana dizili pek çok durağan açık hava reklam tasarımında yaratıcı tekniklerden yararlanılmalı ve akılda kalıcılığı artırılmalıdır. Reklam tasarımları gerçekleştirilirken yararlanılan en önemli grafik öğelerden biri tipografidir. Tasarımların vazgeçilmezi olan tipografinin basılı/durağan reklam tasarımlarından okunaklılık esas görevi olmakla birlikte dikkat çekici de olmalıdır. Tasarımcılar daha fazla ilgi çekmek ve hedef kitle ile bağ kurabilmek için deneysel tipografilerden yararlanmışlardır. Deneysel tipografi kullanımının eşsiz ve daha önce görülmemiş biricikliğe sahip olmasının nedeni hedef kitle ile daha fazla bağ kurmaktadır. Deneysel tipografilerde vurgu iletilmek istenilen mesajın duygusu

üzerine yoğunlaşmıştır. Ergüven'e (2021: 142) göre kullanılan organik formlar ve dokunsallık çalışmalara boyut kazandırmaktadır.

Bu çalışma kapsamında incelenen ilk örnek, Görüntü 5'te görülen Ikea için tasarlanmış seri billboard tasarımıdır. Ikea İsveç'te kurulmuş ve de-monte ürünler satan mobilya ve ev dekorasyon mağazasıdır. Bu reklam serisinde de monte olarak gönderilen ürünleri satın alan kişi/kişiler tarafından kurulamadığı durumlarda montaj hizmeti verdiğini dikkat çekici bir biçimde görselleştirmiştir. Dağınık olarak konumlandırılan dolap kapaklarından oluşturulan 'Help' yazısı dikkat çekici olarak tasarımın merkezindedir. Dolap kapaklarının renginin önünde durduğu duvardan koyu renkte olması dikkat çekiciliği arttırmıştır.



Görüntü 5. Grabarz & Partner Reklam Ajansı, Ikea Help basılı reklam kampanyası seri afişleri, 2010

Serinin diğer çalışmalarında (Görüntü 6 ve 7) gördüğümüz 'Oops' ve 'Shit' yazılarında incelenmiş olan serinin ilk örneği ile aynı doğrultuda tasarlanmıştır. Bu reklam kampanyasında amaç Ikea'nın montaj hizmetini verdiğini dağınık olarak düzenlenmiş dolap kapaklarından tipografik öge olacak şekilde oluşturularak mesajı iletmektir. Deneysel tipografi kullanımında endüstriyel ürün kullanımına örnek olarak gösterilebilecek olan bu seri mesajı net ve olması gerektiği duygu ile hedef kitleye iletmektedir.



Görüntü 6. Grabarz & Partner Reklam Ajansı, Ikea 'Oops' basılı reklam kampanyası seri afişleri, 2010



Görüntü 7. Grabarz & Partner Reklam Ajansı, Ikea ‘Shit’ basılı reklam kampanyası seri afişleri, 2010

Çalışma kapsamında incelenen bir diğer örnek ise 1954 yılında kurulan fastfood zinciri Burger King için gerçekleştirilen reklam kampanyasıdır (Görüntü 8). Gerçekleştirilen bu kampanyada üç boyutlu harfler ile oluşturulan deneysel tipografik öğeler ürünün kendisine dönüşmüş ve mesajı hedef kitleye sadece okutmakla kalmamış aynı zamanda görsel olarak bütünlüğü sağlamıştır.



Görüntü 8. Interone Reklam Ajansı, Burger King ‘Burger’ basılı reklam kampanyası serisi, 2010

“Bir kelimenin söylediği ve bunu nasıl söylediği birbirinden ayrılamaz ve yazı karakterinin biçimiyle ilgilenmemek, anlamı zenginleştirmek ve değiştirmek için önemli bir olanağı kaçırmak demektir” (Twemlow, 2008: 89). İncelenen basılı Burger King reklamında görüldüğü gibi gerek renk, gerek form olarak oluşturulan üç boyutlu deneysel tipografik düzenleme hedef kitleye direkt olarak yediği ya da yiyeceği ürünün görselini anımsatmaktadır. Alışagelmiş reklam tasarımlarından farklılaştığı için akılda kalıcılığı artmış ve hedef kitlenin daha fazla dikkatini çekmeyi başarabilmiştir. Klasik bir fastfood zinciri reklamı gibi ürün görseli üstüne kurumsal yazı karakteri ile sloganı yazmak yerine, hedef kitle için daha eşsiz bir kampanya gerçekleştirilmiştir (Görüntü 9).



Görsel 9. Interone Reklam Ajansı, Burger King 'Fries' ve 'Wrap' basılı reklam kampanyası serisi, 2010

Görüntü 10 ile karşımıza çıkan beyazlara özel çamaşır deterjanı Bonux reklamında ton sür ton bir tasarım anlayışı benimsenmiştir. Kaligrafik olarak gördüğümüz 'Chocolate' yazısı aslında olması gerektiği gibi kahve tonlarına sahip değildir. Beyaz bir kıyafetin üzerine dökülen çikolata sosunda bile mükemmel etkinin alınabileceğini anlatan bu reklam kampanyasında başka bir slogan bulunmamaktadır. Hedef kitlenin reklamı yapılan ürünün etkisini anlaması için deneysel tipografik düzenleme ve renk ile mesaj iletilmiştir.



Görüntü 10. Leo Burnett Reklam Ajansı, Bonux basılı reklam kampanyası serisi, 2008

En iyisinin kendileri olduğunu iddia eden diğer çamaşır deterjanlarından farklılaşmak ve etkisini görsel olarak göstermek için izlenen bu kampanyanın etkisi azımsanmayacak derecede güçlüdür (Görüntü 11). Serinin devamı olan 'Ketchup' tasarımında ton sür ton tasarım devam etmiştir. Tasarım elemanı olarak görülen iki öge vardır. Birincisi kaligrafik ve dökülmüş sosu andıran kelime diğeri ise sağ altta görülen deterjan ambalajı şişesi.



Görüntü 11. Leo Burnett Reklam Ajansı, Bonux basılı reklam kampanyası serisi, 2008

Bu araştırmada incelenen bir diğer örnek ise DDB Medina Turgul reklam ajansı tarafından 'Bose' marka gürültü önleyici kulaklık için yapılan çalışmadır. Müzik dünyasına yön vermiş ünlü müzisyenlerin gerçek hikayelerinden ortaya çıkan yaratıcı reklam fikri, deneysel tipografinin kaligrafik düzenlemesi ile karşımıza çıkmaktadır (Görüntü 12). 'Bazı sesleri duymamak gerek' sloganı ile gerçekleşen kampanyada Shakira, Elvis Presley ve John Lennon'un gerçek hayatlarında karşılaştıkları hikayelerden kurgular yapılmıştır. Reklam tipografisi olarak hem kaligrafi zemin ilişki hem de renk seçimi ile duygu direkt olarak hedef kitleye yansıtılmıştır.



Görüntü 12. DDB Medina Turgul Reklam Ajansı, Bose basılı reklam kampanyası serisi, 2012

İncelenen son kampanya Tchibo'nun kahveli atıştırma barları olan 'Coffee Break' ürününün tanıtım için organik tipografi ile tasarlanmış reklamlarıdır. Deneysel tipografi kullanımında organik olarak karşımıza çıkan "Kahvenizi nasıl yersiniz?" sloganı kahve çekirdeklerinden oluşturulmuş ve bazı harflere ısırmış etkisi verilmiştir. Kılıç (2005: 135) afişte tipografinin imgelerle ifade edilmesi

ve kullanılan imgelerin de alışagelmış olanın dışında olması çarpıcı ve bir o kadar da akılda kalıcı olmasını sağladığını vurgulamaktadır. Tchibo'nun reklam tipografisinde tercih ettiği kahve çekirdekleri yazınsal olarak görseli tamamlaması ile birlikte anlamsal bütünlüğü de sağlamıştır.



Görüntü 13. YouthWorks Reklam Ajansı, Tchibo 'Coffee Break' reklam kampanyası, 2021

Sonuç

Deneyisel yaklaşımlar grafik ve sanat tarihi boyunca farklı arayış içinde olan tasarımcılar ve sanatçılar için vazgeçilmez unsurlardır. Çalışmalarını farklılaştırmak ve ileriye taşımak için deneyisel çalışmalara yönelen tasarımcılar reklam alanında da deneyisel yaklaşımı benimsemişlerdir. Tanıtımı yapılan ürün ya da hizmetin deneyisel tipografik düzenlemesi reklam tipografisini sıradanlıktan kurtarmıştır. Hedef kitle ile oluşturduğu bağ azımsanmayacak derecede güçlü olan deneyisel tipografinin, marka bilirliliğini ve sadakatini artırdığının söylenmesi mümkündür. Amacı sadece metni okutmak değil aynı zamanda görsel olarak da mesajı içinde taşıyan deneyisel tipografiler anlam bütünlüğünü korumaya yardımcı olmaktadır. Problemi çözmeye odaklanan tasarımcılar, deneyisel yaklaşım ile reklam tipografisine yeni bir boyut kazandırmış ve onları anlam yüklü görsellere dönüştürmüşlerdir.

Sonuç olarak incelenen örnekler ışığında deneyisel tipografinin biricikliğinin ve hedef kitlenin üzerindeki etkisinin vurgulanması gerekmektedir. Sıradan yazı karakterlerinin kullanımı yerine üç boyutlu tipografilerin, endüstriyel ürünler ile oluşturulmuş tipografilerin ya da kaligrafik yaklaşımların kullanımı hedef kitlenin tasarıma bakma süresini uzatmış, onları özel hissettirmiştir. Güçlü bir ifade biçimi olarak kullanılan deneyisel tipografiler reklam tasarımı için vazgeçilmez unsurlardandır. Gerek dijital ortamda hazırlanan gerekse malzemelerle birlikte el ile hazırlanan tipografik düzenlemeler yeni anlayışlar ve farklı yaklaşımları beraberinde getirmiştir.

Kaynakça

Ambrose, G. & Harris, P. (2018). *Tipografinin Temelleri*. (B. Bayrak, Çev.). Literatür Yayınları.

Bati, U. (2016). *Reklamın Dili*. Alfa Basım Yayım Dağıtım.

Bektaş, D. (1992). *Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi*. Yapı Kredi Yayınları.

- Becer, E. (2016). *Modern Sanat ve Yeni Tipografi*. Dost Kitabevi
- BUÇUKOĞLU, S., M. (2020). Üniversitelerde Grafik Tasarım Eğitimi ve Öğrenme-Öğretme Süreci İçinde “Deneysel Tipografi” Dersi. *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 10 (4), 573-586.
- Demir, Ç. (2015). An experimental typography project: Organic typography and organic typography in motion, *Global Journal on Humanites & Social Sciences*. [Online]. 01, pp 613-618. Erişim: 02.04.2021. <http://archives.un-pub.eu/index.php/pntsbs/article/view/3641/3297>
- Elden, M. ve Özdem, Ö., O. (2015), *Reklamda Görsel Tasarım*. Say Yayınları.
- Ergüven, A. (2021). *İyi Tasarım Nedir? Hümanist Ajans*.
- Kılıç, E. (2005). *Deneysel Tipografide Biçim ve İçerik İlişkisi*. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi Hacettepe Üniversitesi]
- Twemlow, A. (2008). *Grafik Tasarım Ne İçindir?* (D. Özgen, Çev.). YEM Yayın
- Uçar, T., U. (2019). *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım*. İnkılap Kitabevi.
- Heller, S. & Vienne, V. (2016). *Grafik Tasarımı Değiştiren 100 Fikir*. (B. Bayrak, Çev.). Literatür Yayınları.
- Weill, A. (2019). *Grafik Tasarım*. (O. Türkay, Çev.). Yapı Kredi Yayınları.

Görüntü Kaynakçası

- Görüntü 1: Bektaş, Dilek. (1992). *Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi*. Yapı Kredi Yayınları, s.46.
- Görüntü 2: Bektaş, Dilek. (1992). *Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi*. Yapı Kredi Yayınları, s.91.
- Görüntü 3: Heller, S. & Vienne, V. (2016). *Grafik Tasarımı Değiştiren 100 Fikir*. (B. Bayrak, Çev.). Literatür Yayınları s. 38
- Görüntü 4: <http://leivos.blogspot.com/2008/08/kotama-bouabane-melting-words.html> Erişim Tarihi: 20 Haziran 2022
- Görüntü 5, 6, 7: <https://www.adsoftheworld.com/campaigns/kitchen-shit> Erişim Tarihi: 20 Haziran 2022
- Görüntü 8, 9: <https://www.adsoftheworld.com/campaigns/wrap> Erişim Tarihi: 20 Haziran 2022
- Görüntü 10, 11: <https://www.adsoftheworld.com/campaigns/ketchup-909f932d-1ace-4fb2-8665-a152e905809e> Erişim Tarihi: 20 Haziran 2022
- Görüntü 12: <https://istanbul.ddb.com/tr/islerimiz/elvis/> Erişim Tarihi: 20 Haziran 2022
- Görüntü 13: <https://www.adjustbrand.com/kreatif/tchibo-siz-kahvenizi-nasil-yersiniz/> Erişim Tarihi: 20 Haziran 2022

Post Tahribatın Grafik Anlam Üzerindeki Etkilerine Sanat Bağlamında Yaklaşım *Approach to Effects of Post-Destruction on Graphic Meaning into Context of Art*

Yunus PANDUR

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Bodrum Güzel Sanatlar Fakültesi

Özet

Harari (2015)'ye göre insan M.Ö 45.000'den itibaren besin zincirindeki tartışmalı ve ortalarda yer alan yerini Sapiens türünün dünyanın her yanına yayılmaya başlamasıyla beraber M.Ö 12.000'e gelindiğinde en yukarıya taşınmıştır. Söz konusu süreci takiben yaratılan av aletlerinin, kutsal heykelciklerin (ikonların), fildişi takıların geliştirilen el becerileriyle ve toplumsal örgütlenme genişlikleriyle beraber artıp çeşitlendiğini görmekteyiz. Meggs ve Purvis (2006)'in işaret ettiği üzere oranuy (sanat) kavramı henüz bulunmasa bile dini, kurgu anlatı (mitolojik), içkin (ruhsal) ve bilişsel soyutluklara dayanan ilk somut oranuy eserleri on binlerce yıldır keşfedilmeye ve yaratılmaya devam edilmektedir.

Dünyadaki yayılcılığın, sömürgeciliğin neticesinde binlerce canlı ve bitki türü yok olmuştur. Doğa en iyi ihtimallerle mevcudunun yarısından çoğunu kaybetmiştir. Aynısının Yeniden Doğuş'un (Renaissance) ardından gelen yenilenmeci (modern) akımların veya denemelerin sonraki (post) sürecinde çağdaş oranuya yapıldığı gözlemlenmektedir. Fakat burada kaybolanların canlı türleri veya türevleri yerine akılcı anlamlar bütünü olduğu sanılmaktadır. Anlam denilen önemli içeriğin, uzmanlık alanlarının sınırları içerisinde geliştiği mi yoksa yoksunlaştığı mı sorusunun önemini koruduğu hatta arttırdığı sezilmektedir.

Oranuy kavramının derinlikleri Dışavurumculuk'la, izlenimcilik'le, Öncülük'le (Avangard), Anlamdışılık'la (Dada), Safçılık'la (Suprematizm), Yapıcılık'la (Konstrüktivizm) (Lake ve Maillard, 1964) sorgulanmaya başladığı andan itibaren, her keşifte oranuyun tıpkı doğa gibi yıkıma uğradığı, aynılaşıp çeşitliliğini ve anlamını kaybettiği edimlenmektedir. Bu durumun irdelemesi ve söz konusu parçalamaların, dengelemelerin, yaygınlaştırmaların insanın yerindelik (estetik) algısında yarattıkları toplumsal ve kişisel bağlamda incelenmelidir. Kaleme alınan bildirinin amacı, her deneyde ve keşifte özgünleşen oranuyun çizgi yaratımı (grafik) bağlamında anlamını ve çeşitliliğini ne kadar koruyabildiğini araştırmaktır.

Durumun aydınlatılması üzere birincil ve ikincil kaynak taramalarıyla beraber oranuy ve çizgi yaratımı hakkındaki niteliksel verilerin toplanması, ilişkilendirilmesi ve sınıflandırılması yapılacaktır. Ortaya çıkan belirteçlerin netleştirilmesi için görsel örneklere yer verilecektir.

Anahtar Kelimeler: Toplumsal Örgütlenme Genişliği, Yayılcılık, Anlamsallık, Posthuman, Transhuman, Praksis

Abstract

Anthropological and sociological data obtained from primitive periods to the present show the destructive power of man in nature. Eliminate some of their features and making them suitable for them do not only keep in concrete area in where spread. Societies, which enrich image world day by day, exploring art sections on more ways being approach to creative fields with similar methods.

By associating the reflections of philosophy, economy and cultural conditions at nearly period,

which contributed to the development of the situation in question with the progress of graphic art in the modern, post-modern contradiction activity framework has been handled in multi-faceted manner. Because in these times, when parts are made independent from the whole and given more importance, disconnections lead to results that are worth examining first in art and then in the field of graphics. The increasing importance of the context transforms the characteristic of the subjective values of the works into harmonious indicators.

Marx's narrative of commodification, Baudrillard's idea of simulacra are as closely related to us as Lautrec's posters, Yves Klein's Blue, Yurdaer's Angels throughout the research. The faced isolation in our view of the methods and works of our age becomes in every title we come across. It turns out that the foresight of the classical period gave way to randomness and motivated heuristics.

Keywords: Width of Social Organization, Colonialism, Semantics, Posthuman, Transhuman, Praxis

Giriş

Yenilikçilik (modernizm) ardından gelen farklı anlayışların genellemesi yapıldığında karşımıza yenilikçilik sonrası (post-modern) kavramı çıkmaktadır. Henri Lefebvre, Baudrillard, Guy Debord, Lyotard gibi düşünürlerin kuramsal aydınlatmalarını yaptıkları durumlar günümüzde pratik ölçekte takip edilebilmektedir. Müzik, resim, fotoğraf gibi alanlarda bütünün parçalandığı, sistemliliğin bozuma uğradığı, aritmetik akıl yerine sürrealistlerin üzerine gittiği başka mantık süreçlerinin devreye girdiği görülmektedir. Müzik alanında söz konusu süreci gözlemlemek istersek eğer, Missing Foundation grubunun 1933 adlı albümü (Missing, 1987) haykırışlar, davullar veya çığlıklardan meydana gelmektedir. Alışkın olduğumuz nakaratlardan, klasik yaylı veya nefesli çalgıların modüler akışından yoksundur. Soyut dışavuruma baktığımızda ise ölçülebilir kompozisyondan, belirgin figürlerden bahsedilememektedir. Fotoğraflar artık örtücü düğmesine (denklanşör) basmadan internetten bulunan görüntülerin karışımlarından yaratılabilmektedir. Sonsuz ihtimallerdeki disiplinler arası kaynaşma bütün sınırları neredeyse ortadan kaldırmış bulunmaktadır. İki dünya savaşı arasında ve sonrasında yaşananlar, devlet organının şeffaflaşmasını beraberinde getirirken; katı sınırlandırmalara sokulan din, bilim, felsefe, ekonomi gibi uzmanlıkların da geçişken olabilecekleri gerçeğini gözler önüne sermektedir.



Görüntü 1. Jackson Pollock, *Stenographic Figure*(Kısa Gösterim Betim), 1942, Museum of Modern Art (MoMA), New York, Amerika Birleşik Devletleri

Grafik Sanatın Post Bağımsızlaşması

Tarihi insan ömrü içine sığdırılabilecek grafik alanının gelişim sürecine baktığımızda, asıl

niteliklerini ve adını endüstri devrimiyle beraber kazandığını görmekteyiz. Resim (imgöz), heykel, müzik gibi kaynağını doğadan alan (Baker, 2000) ve yine doğal duygulanımları, düşünceleri ifade eden sanat dalları aksine grafik oranuy, dışavurum dinamiğinin gelişmesini insanın doğaya karşı yarattığı ve başka mantıkların işlediği ikinci bir mekanizmaya borçlu bulunmaktadır. Bu inorganik durumun modern etkilerden beslendiği, akılcılığın çemberinde bulunduğu, anlaşılabilirlikle kendi mesajını verebilme arasında kopmaz bağıntılar yarattığı söylenebilmektedir. Grafik sanatın gelişmesiyle, genel anlamda sanat kurumuna teknik yerine kavramsal ifadenin hakim olmaya başlamasındaki görünür eşgüdümlülüğün rastlantı olmadığı sanılmaktadır. Yine bu süreç ilerledikçe, grafik alanının bağımsızlaşma direncini güçlendirmiştir denilebilir. Yves Klein'in performanslarına baktığımızda süreç ve vücut sanatı gibi edimsel eylemlerden meydana gelen yapıtlarla karşılaşmaktayız. Özünde oranuyun maddesizleşmesini mümkün olduğunca az malzeme hatta renleri bile tek kullanarak sağlamaya çalışmıştır. Onun için sonuç yerine yapım sürecindeki duygu alevlenmeleri takip edilmesi gereken ateşlerdir. *Canlı Fırçalar* adlı sergide maviyle kaplı vücutların tuvalle buluşmasıyla kendini gerçekleştiren 1958 tarihli yapıtında arzuladığı, bize bu süreci yansıtmaktır. Doğu kültürüyle iç içe olan Klein, dışsal değerler yerine içsel durumların basit ve netçe yansıtılmasını çağrıştıran atılgan yapıtlarıyla sanatın 1001 balonunu gökyüzüne salmıştır diyebiliriz. Eğer tekrenk (monokrom) çalışmalarının görsel etkilerine bakarsak, geleneksel resim kompozisyonlarından uzaklaşıldığını, grafik etkilerin öne çıktığını sezebiliriz.

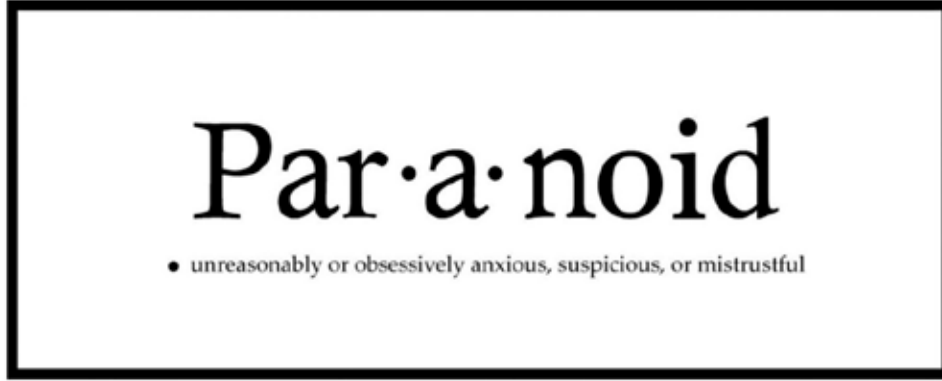
Kavram baskın hale geldikçe dile, dil ise ifade yolundan dolayı tipografiye yaslanmaktadır diyebiliriz. Bu nedenle diğer sanat dallarında yaygınlaşan soyut etkilenimler yoğunlaştıkça grafik oranuy ile bağları kuvvetlenmekte, bu geçişler grafiğin de biçimini değiştirmektedir. Yves Klein'in beden resimlerine, kavramsal sanatın dili ön plan çıkarma arzusundan dolayı tipografiyle yakından etkileşim halinde bulunmasının etkilerine bakarsak önümüze grafik etkilerin öne çıktığı görülmektedir.



Görüntü 2. Yves Klein, *Mavi Çağ Antropometrisi*, 1960, Ekran Görüntüsü, Fransa

Sanatın 60'ların başında sürüklendiği kavramsallaşma, biçimin ardındakiyle ilgilenme hevesi, grafik sanatın aktarmak istediğini en anlaşılır haliyle verme gayesiyle örtüşmektedir. Tasarımın amacı merkezindeki anlamı dışarıya çeşitli etki ve araçlarla verebilmektir. Bu yönünün kavramsal sanatla en açık şekilde örtüştüğü örnekleri, tipografi çalışmalarında bulabilmekteyiz. Akımların yönlendirmelerine, ifade biçimlerine maruz kalan her oranuy dalı gibi, çizgi tasarımı dalı da özünü meydana getiren seyirciyle iletişim kurabilme, onu etkileme koşutu üzerinde farklı denemelere yönelmektedir. Bauhaus'dan tutun, izleyiciyi uzun süre çalışmanın karşısında tutarak anlaşılacak için çaba harcanması gerektiğini savunan post-modern *yavaş tasarım* anlayışına kadar yelpaze genişletilebilmektedir. Aşağıda kavramsal tipografiye dair etkili bir örnek verilmektedir.

Oldukça sade, yalnızca harfler ve glyph takımından yararlanılarak paranoyaklık hali direk algılatılabilmektedir. İmgöz, leke, fotoğraf gibi artı eklentiler kullanılmadan, yapıta içkin ileti zorlanmadan izleyiciye ulaştırılmaktadır. Böylece kavramsallaşmanın grafik ifade yöntemlerine biçem yönünden etkilerinden birini deneyimleyebilmekteyiz.



Görüntü 3. Maryam Otaibi, *Paranoid*, 2018, Ekran Görüntüsü, Coral Springs, Florida, Amerika Birleşik Devletleri

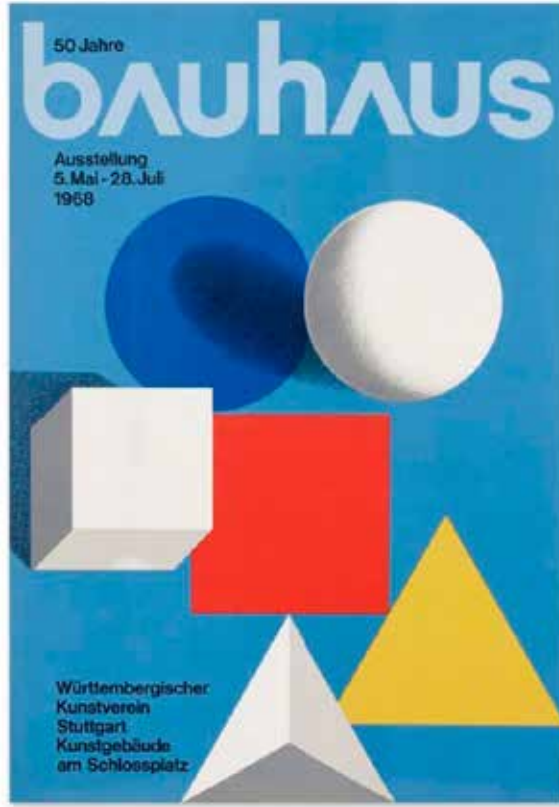
Nereden Baktığımızdan Nerede Baktığımıza Geçiş

Ele aldığım durumun ana gerçekleştiricilerinden biri ‘bağlam’ kavramı olmaktadır. Modern ve post-modern dönemlerde teknik gelişmelerin tinsel meseleler üzerindeki etkileri Karl Marx, Schopenhauer, Robert Musil gibi düşünürlerin konuları haline gelmiştir.

Üretim sürecinin bütün evrelerini bir bir inceleme ve bu incelemeler sonunda ortaya çıkan sorunları mekanik, kimya gibi bilimlerle diğer bütün doğa bilimlerinin sağladığı bilgilerden yararlanarak çözüme ilkesi, sırf makineli üretim sistemine özgü bir ilke olmaktan çıkar; her yerde gözetilen ve izlenen bir ilke haline gelir. (Marx, 1890/2020: 440)

Bu doğrultuda Materyalizm üzerinden yapılan açıklamalar özelleri yıkmış, karakterleri parçalamış, dilimlenen parçaların incelenmesi antik çağdan günümüze uzanan içkin derinliğini ortadan kaldırmıştır. Sonucunda ‘bağlam’, karakteri var sanılan ilkesel düşüncelerin önüne geçmektedir. Ölümün yasal yolla gerçekleştirilmesi alkışlanırken, karanlıkta ve gizli yapılması suç niteliği taşımaktadır. Burada ancak durumun bağlamı değişmektedir. Bu ise onaylanıp onaylanmaması için yeterlidir. Fakat M.Ö. 2. yy’dan elimize geçen Naş Papirüsü’nün 6. emri tek kelimedir. “Öldürmeyeceksin.” bu kuralın hangi bağlamda olursa olsun geçerliliğini koruması gerektiği 10 emre yerleştirilme şeklinden anlaşılabilir. Zamanda ve uzamda herhangi özel durum dışarıda bırakılmamıştır. Tıpkı bir politikacının yerinde yalan söylemesi takdir edilip, çocuğun ailesine yalan söylemesi kötülenirken meydana gelen durum gibi. Oysa yalan, eski ahitten ve hatta ilk medeniyetlerden beri nitelik olarak olumsuzlanmaktadır. İncil’deki İki Oğul Benzetmesi’nde, yalanın her duruma uyarlanabileceği, söylenmese bile davranışlarda hissedildiği an dahi terk edilmesi gerektiği kısa hikâyenin ana aksını meydana getirmektedir.

Modern düşünce sistemi, ahlak edimlerimizide buyüneye değiştirmiştir ve böylece kültürel yaşamımıza sirayet eden durum sanat alanında, özellikle çağdaş, post-modern yapıtlarda meydana gelmektedir. Bardak artık yalnızca su içilen araç değil, galeriye konursa sanat eseridir. Örneklerini çokça verebiliriz. Grafik sanatlarında Bauhaus, yalınlığı savunup işlevi ön plana çıkarırken, modern düşünce sisteminin bu ilk belirtilerini göstermektedir. Grafik tasarımlara baktığımızda ise her yerde kullanılacak Helvetica, Arial, Akzidenz gibi yazı karakterleri ile; daire, kare, üçgen gibi soyut formların her konuda işe yarar hale sokulduğunu tecrübe etmekteyiz.



Görüntü 4. Herbert Bayer, *Bauhaus Poster*, 1968, *Ofset Baskı*, 59.7 × 41.9 cm., Tate, London, İngiltere

Gelecekçi (Fütürist), Dada, Gerçeküstü, Dışavurumcu diye nitelendirebileceğimiz yapıtlardaki organik formlarda da durum aynı gözükmetedir. Arzu veya istek adı altında konudan bağımsız müdahalelere açık kompozisyonlar karmaşayı övmektedir. Burada akla şu soru gelmekte “Anlamı bağlamda nasıl kaybettik?”. Cevapların arasında çok yönlü çıkarımlar yapılabilir. Üretim sistemlerinin değişmesi, modülerleşmesi, görev dağılımının netleşip daralması bütünselliği ortadan kaldırmıştır, dolayısıyla kapsayıcı nedensellikler görünmemeye başlayınca anlam yitmiştir denilebilir. Ardından gelen ‘bağlam’ can simidi görevi görmüştür fakat aklın anlama ihtiyacını giderememiştir sanıyorum.

Sonraki İnsan (Post-Human), Dönüşmüş İnsan (Trans-Human) İkiliğinde Toplumun Kaybı

Düşün ve bilim dünyasındaki değişimler, endüstri ve ekonomi doğrultusundaki teknik yeniliklerle kültür-sanat alanlarında yapısal ayrışmalara sebebiyet vermektedir. Modülerleşmeyle, bağlantısızlaşmayla beraber kaybolmakta olduğu görülen nedensellik temelindeki kavrayışın azalması, bütünü algılamamızda engel teşkil etmektedir. “O zaman bir güneşle bir kibrit arasında artık bir fark kalmıyor, sindirim kanalının bir ucu olan ağız ile öteki uç arasında da bir fark kalmıyor” (Musil, 1930/2021: 156). Buradaki anlam yıkımını bilincinde tecrübe eden post-human artık modern selefinden farklıdır. Önceki durumda bulunan merkezilik, kademelilik, kuralcılık yerini çok merkezliliğe, geçişkenliğe, serbestliğe bırakmaktadır. Grafik sanatlar bağlamından

baktığımızda Lautrec'in afiş kompozisyonlarındaki sıralı derinlik ve hiyerarşi, Erman Yılmaz gibi post-modern tasarımcıların yapıtlarında bulanıklaşmıştır.



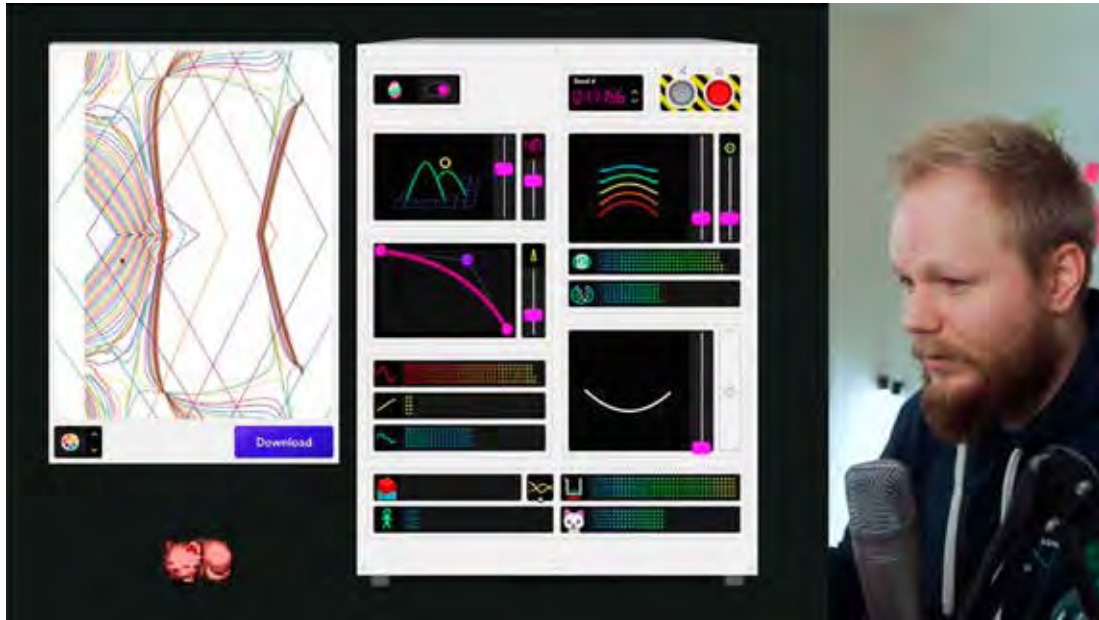
Görüntü 5. Henri de Toulouse-Lautrec, *Moulin Rouge: La Goulue*, 1891, Taş Baskı, Fransa

Yatay bağlam (matrix) üzerine sıralanmış tipografi düzenlemeleri, kutucuklar içine yerleştirilmiş fotoğraflar yerine artık her harfi kendi başına dağınık yerleşiminde ele alabileceğimiz tasarım düzenlemeleri belirginleşmektedir.



Görüntü 6. Erman Yılmaz, *Connections (Bağlantılar)*, 2019, Ofset Baskı, 50x70 cm, Gündoğdu Art Gallery, Adana, Türkiye

‘Yerleştirme’ kelimesi günümüzde bağlamın önemini ve ana rolünü vurgulamak için kullanılabilecek en yerinde kavramlardan bir tanesi olabilmektedir. Söz konusu neredeliklerin önemi o kadar artmıştır ki, artık değişebilme potansiyeline sahip sonraki insan tamamen ve sınırsız dönüşebilme imkânlarıyla donatılmış dönüşmüş insana geçildiği gözlemlenmektedir. Biyokimyasal veriler yerine tekno kimyasal denemelerle yeni uzuvlar, organlar, hatta bilinçler yaratılabilmektedir. Kendisinin ve yaşamının kontrolünü mutlak surette eline almaya muktedir insanoğlu, söz konusu mutlaklıklarda sürekli belirsizliklerle, geçişkenliklerle, bulanıklıklarla karşılaşmaktadır. Önce bilinçte yitirdiği sanılan bütünsel algılama becerisi, insanın sanatına doğrudan yansımaktadır. Örneğin post-human günümüzde çizgi tasarımı oranuyu kodlamalar yoluyla ortaya koymaktadır. Generative Art (Deneygen Oranuy) adıyla genelleştirilen çatı altında üretilen yapıtlar artık yeni varoluş düzleminde, yani dijital veri uzamında doğmakta, kodların temsil ettiği yönergeler doğrultusunda çoğu zaman rastgele sonuçlarla deneyimlenerek çeşitlendirilmektedir. Çizginin, eskizin, öngörünün, formun hakimliğinden etkinin, beklenmedikliğin, sürüklenmenin çekiciliğine kapılan döneme geçiş yaptığımız söylenebilir. Böylece post-humanın soyut değiştirmeleri, artık trans-humanın tümünden dönüştürmelerine evrilecektir diyebiliriz.



Görüntü 7. Vytautas Alechnavicius, *How to Make Generative Art for Designers (Tasarımcılar için Deneygen Oranuy Nasıl Yapılır?)*, 2021, Ekran Görüntüsü, London, İngiltere

Bireylerdeki (aynılaşma) homojenleşme durumu, belli sosyal dinamiklerle hareket eden, söz sahibi toplum modelinden, kolay manipüle edilen beraberlikler silsilesine evrilmeyi kolaylaştırmaktadır. Her görüntünün, sesin, etkinin, ahlak ilkesinin, sanat biçiminin kendine ait alanında etkileşimsiz bırakıldığı düşünme modeli, beraberinde kaçınılmaz olarak bireylerdeki yalnızlaşmayı, yerine göre kolay şekil alabilmeyi getirmektedir. Çünkü artık bütünü zor değiştirilebilen özellikleri veya formu yerine, ayrılmış öğelerin hiç dönüştürülemeyen öz belirsizlikleri bulunmaktadır. Jean Baudrillard bunu *gönderinini yitirmiş göstergeler* biçiminde formüleştirmiştir. Bütünü yok olduğu bu durumda, tahmin edileceği üzere toplumdan artık söz etmemiz zorlaşmaktadır. Dolayısıyla eksikliğini yaşadığımız, tatmininden uzaklaştığımız binlerce yıllık beraber başarıma ve hareket etme zorunluluğumuz yerini bireysel salınımların sislerine terk etmektedir. Toplulukları meydana getiren bu ana aks dönüşünce, geriye kalandan nitelikli ölçüde bahsedebilmek mümkün müdür?

Dolaylı Etkilerle Bilinmeyen Öze Dönüş

Baudrillard'ın *gönderenini yitirmiş göstergeler* nitelemesiyle belirlemeye çalıştığı parçaların çok merkezli rastgele kaynaşmalar bütünü sağduyudan yoksun ve kaosa meyilli olabilmektedir. Her birinin açıklanabilir, öngörülebilir yani akılcı yapıya sahip bulunduğu herhangi gerçekçi sistemde sadece bizim açıklayamadığımız biçimlerde ilerliyor gibi gözüktüğü uzayda özsz etkileşimler toplumsal yaşamımızı sardığı gibi sanat alanını da kuşatmıştır. Kurmacaların çoğalmasıyla, parçacıkların artması ve kaynaşmasıyla deneyimlediğimiz edimler her defasında önemli noktaları, merkezleri, özleri keşfetmekteyiz yanılığısı yaratmaktadır. Birçok yönden sürekli yitirilmiş (nitelikten yoksun) özlerle olan ilişkilerimiz teknolojinin yardımıyla caddelerimize, duvarlarımıza, alanlarımıza sirayet etmektedir.

Grafik sanatın kamu alanındaki medya kanallarıyla doğrudan ilişkisi, onun kaçınılmaz biçimde söz konusu durumla işbirliği içerisinde bulunduğunu bize kanıtlamaktadır. Mekânların elverişsiz koşulları teknik ve teknoloji yardımıyla olumlu yönde hazır hale getirildikçe, bağlamlarda kendini bulan grafik yerleştirmeler deneyimlenebilmektedir. Refik Anadol'un yansıtma (provizyon) gösterileri somut verilerle durumu anlamamıza yardımcı olabilir.



Görüntü 8. Refik Anadol, *Bosphorus: Data Sculpture* (İstanbul Boğazı: Veri Heykeli), 2019, Data Sculpture+Public Art, Pilevneli Gallery, İstanbul, Türkiye

Gerek tinsel gerekse işlevsel nedenlere dayandırılarak ortaya konan yapıtlar, kendilerinde yitirdikleri özlerini, bilinmeyen özler biçiminde bize sunmaktadırlar. Tekilleşen toplumla beraber değişime uğrayan post birey gittikçe çoğalan edimlerini ve tecrübelerini sürekli arttırmaya çabalamaktadır. Çünkü her defasında bulduğunu sandığı öz kurmaca (replika) çıkmakta, bulamadığı anlamın ise çoktan yitirilmiş olan bütünün bir yanılması saklı durduğunu sanarak alımlarını her yelpazede genişletip, yaratacağı kendi yapay bütününde merkez rolüne bürünmeye çabalamaktadır. Edinilen (pratik) tecrübelerimizden de çıkaracağımız gibi, artık insan sürekli uzaklaşarak dönmeye çalıştığı öze, yabancı merkeze sahiptir.

Yeni Grafik Sanat

İstenileni en kısa sürede izleyiciye aktarmak amacının ana ilke olarak benimsendiği tasarım süreci ilk adımlarını fotoğraf veya resimlemelere uygun yazının aynı düzlemde buluşturulması biçiminde atmaktadır. İhap Hulusi'nin erken kamu yönetişi (cumhuriyet) dönemi yapıtlarında ağırlıklı rol figürlerde, resim düzenlemelerindedir, yazı ancak eklenti veya tamamlayıcı unsurdur. Yakın dönemdeki afişlerde ise Yurdaer Altıntaş'ın soyut resimlemelerine rastlamaktayız. Biçim artık bozuma uğratılmakta, lekeselleşmekte, yoruma daha açık hale gelmektedir. Yurdaer'in Melekleri sergisindeki yapıtlar gerekli verileri bize sunmaktadır.



Görüntü 9. İhap Hulusi Görey, *Köy Halk Kiraatı*, 1928, Türkiye

Günümüze baktığımızda ise tipografi ağırlıklı yerleştirmelerle karşılaşmaktayız. Umut Südüak gibi tasarımcıların yapıtlarında, tasarım alanına yayılmış harfler, uzantılar, çarpıcı tipografik etkiler söz konusudur. Çok parçalı ve her biri üzerinde uğraşıldığını belli eden merkezlessiz tasarımlar oldukça yaygın hale gelmektedir. Bu etkiler sanatçılar üzerinde dünyanın teknik ve kuramsal değişkenleriyle meydana gelmektedir. Bütünsellikten uzak dağınık yerleştirmeler, her biri öz barındırıyormuş gibi belirsiz parçaların birlikteliğinden doğmaktadırlar.



Görüntü 10. Yurdaer Altıntaş, *Siyah-Beyaz ve Sessiz B, C*, 2016, *Tuval Üzerine Akrilik*, 30x30 cm, MSGSU Koleksiyonu, İstanbul, Türkiye

Birey Parçalanmasındaki Rolü

Anlamın uğradığı gündelik saldırılar, çevresini ve edindiklerini bilincinde ölçüye oturtma ihtiyacını yaşayan modern insanı giderek tahrip ederek onu sezgiselliğe ve belirsizliğe itmektedir. Bu durum her biri kendi bilinmez (!) özlerini taşıyan parçacıklar tarafından yapılmaktadır. Youtube reklâmlarından tutun, ürün yerleştirmeleriyle dolu filmlere kadar neredeyse tüm medya kanallarıyla başarılı olan etkileşimler sonucu post-human kavramının somut görünürlükleriyle etrafımızda karşılaşabilmekteyiz. Ellerindeki boyboyrenkli ekranları saatlerce bırakmayan insanın iletişiminden tutun yapma biçimlerine kadar her unsuru parçalara ayrılıp her an yeniden birleştirilmektedir. Ortaya çıkan yeni bilincin uzamdaki yansıması, trans-human başlığını inşa etmektedir. Sökülüp takılabilen organizmalara dönüşen bizler hangi bedensel ve içsel bütünlükten bahsedebiliriz artık? Bir büyük patlamanın tetiklediği sonsuz genişlemenin durdurulması olanaksızlaşan bu etki sürecinde, görsel ve işitsel uyaranlar yadsınamaz önem arz etmektedirler. Çizgi tasarımı oranuy sürecinde görüldüğü üzere, önce kendini parçalayan alan, etkileşime geçtiği bireyin dağılmasında önemli rol üstlenmektedir.

Sonuç

Şimdi ekosistemin dengesini öznel çabalarımızla korumaya çalıştığımız gibi grafik sanatın da değerlerini suni yöntemlerle çoğaltma ve koruma çabasına girdiğimiz belirginleşmektedir. Bu durumun olagelmesinin önüne geçilemezdi diyebiliriz. Bizi binlerce yıldır yaşama bağlayan temel güdülerimiz hep merakımızın tetiklediği soyut veya somut saldırganlıklarımızın sonucunda elde ettiklerimizle beslenmiştir. Sanatın özelinde yine benzer güdülerle hareket edilip, her yan yoklanmakta, sınıflandırılmakta, dizgidüzenleştirilip (formülleştirilip) kontrol altına alınmaktadır. Sürecin hangi boyutlarda olduğu konusu daha etkili gözlem ve araştırmalarla ortaya konmalı, grafik oranuy ve izleyici üzerindeki zararlı veya olumlu etkileri anlamsallık bağlamında felsefeye beraber ele alınmalıdır.

Gönderenini kaybeden göstergelerin özü kayıp dolanımları 20. yy'ın ilk yarısından itibaren iletişim ve dolaşım imkânlarının artmasıyla hızlanarak devam etmektedir. Rasyonellikten sürrealizme, Bauhaus'tan Fütürizme kadar grafik oranuy bu süreçle her an iç içe olmakta, endüstriyel üretim ve dağıtım imkânları geliştikçe adaptasyon kabiliyetini doğru orantılı biçimde arttırmaktadır. İnternetin, sosyal medyanın, VR teknolojilerin, provizyonların, modellemelerin sağladığı

etki konforu yaratım süreçlerini çeşitlendirmekte, hedef kitleden daha hızlı sonuç alınmasını sağlamaktadır. Yukarıda, söz konusu kaynaşan gerçekliğin resim, müzik gibi sanat dallarındaki etkileri gözlemlenerek, grafik alana ne gibi dokunuşlarda bulunduğu; kamusal yaşamda geniş yer tutan grafik tasarımın ise toplumsal, bireysel dönüşüm süreçlerine hangi aksiyomu temel alarak etki ettiği araştırılmak istenmiştir. ‘Bağlam’ kavramının yiten niteliğin yerine öne çıktığı tespit edilmektedir. Rastgeleliklerin, parçalanmaların, sezgiselliğin yahut akılcılığın; mekâna göre her manayı kaldırabilen yapıtlar üretmenin anahtarları konumuna geldiği örneklerle ortaya konmak istenmiştir. Hangi objeye değil ona hangi uzamda baktığımızın önemli hale geldiği, plânlı kompozisyonlar yerine sürece bağlı beklenmedik sonuçların yapıtları belirlediği bir kültür hazinesinde bulunduğumuz anlaşılmaktadır.

Grafik sanatta olumlu veya olumsuz anlamda başrolün, günümüz post-humanı, geleceğin trans-humanı, on binlerce yıl sonrasının belki başka gezendeki insan türünde bile malzeme ve anlam olanaklarının özne nesne etkileşiminde (praksisinde) bilişsel sınırların zorlanması olacağı sanılmaktadır.

Kaynakça

- Baker, U. (2000). Gilles Deleuze, İki Konferans. körotonomedy.
- Carlton, L. ve Maillard, R. (Ed.). (1964). *A Dictionary of Modern Painting* (3. Baskı). Methuen And Co. LTD.
- Harari, Y. N. (2015). *Sapiens* (39. Baskı). (E. Genç, Çev.). Kolektif Kitap.
- Marx, K. (2020). *Kapital* (13. Baskı). (M. Selik, Çev.). Yordam Kitap.
- Meggs, P. B. ve Purvis, A. W. (2006). *Meggs' History of Graphic Design* (4. Baskı). John Wiley & Sons, Inc.
- Missing, P. (1987). *Missin Foundation 1933 (Full Album)* [Sesli]. <https://www.youtube.com/watch?v=uRkuVVpgmQo>
- Musil, R. (2021). *Niteliksiz Adam* (14. Baskı). (A. Cemal, Çev.). Yapı Kredi Yayınları.

Görüntü Kaynakçası

- Görüntü 1. ArtandLibrary.com. Jackson Pollock. <https://artandlibrary.com/jackson-pollock/> adresinden 27 Haziran 2022 tarihinde alınmıştır.
- Görüntü 2. youtube.com. Yves Klein. Anthropométrie de l'époque bleue (1960) colour. <https://www.youtube.com/watch?v=gqLwA0yinWg> adresinden 27 Haziran 2022 tarihinde alınmıştır.
- Görüntü 3. behance.net/mmodesigns. Maryam Otaibi. Conceptual Typography. <https://www.behance.net/gallery/71788073/Conceptual-Typography> adresinden 27 Haziran 2022 tarihinde alınmıştır.
- Görüntü 4. Wright: Art + Design. Herbert Bayer. Bauhaus Poster. <https://www.artsy.net/artwork/herbert-bayer-bauhaus-poster> adresinden 27 Haziran 2022 tarihinde alınmıştır.
- Görüntü 5. Late 19th-Century Paris Documented in Graphic Prints and Posters by Toulouse-Lautrec. Henri de Toulouse-Lautrec. Moulin Rouge: La Goulue, <https://mymodernmet.com/toulous-lautrec-posters/> adresinden 27 Haziran 2022 tarihinde alınmıştır.
- Görüntü 6. Portfolyo. Erman Yılmaz. Connections. <http://ermanyilmaz.com/portfolio/connections-baglantilar/> adresinden 27 Haziran 2022 tarihinde alınmıştır.
- Görüntü 7. vaexperience. Vytautas Alechnavicius. How to Make Generative Art for Designers. <https://www.youtube.com/watch?v=od1B1Z7rrJc> adresinden 27 Haziran 2022 tarihinde alınmıştır.

Görüntü 8. TED. Refik Anadol. Art in the age of machine intelligence|Refik Anadol. <https://www.youtube.com/watch?v=UxQDG6WQT5s> adresinden 27 Haziran 2022 tarihinde alınmıştır.

Görüntü 9. pinterest.com. İhap Hulusi Görey. Old Poster. <https://pl.pinterest.com/pin/63965257195395458/> adresinden 27 Haziran 2022 tarihinde alınmıştır.

Görüntü 10. Venner, B.D. (2019). *Yurdaer'i Anlatmak*, (1. Baskı). Yapı Kredi Yayınları.



Sanat ve Turizmi Buluşturan Şehir: Jingdezhen

The City That Brings Art and Tourism Together: Jingdezhen

Prof. Zehra ÇOBANLI

Zehra Çobanlı Sanat Merkezi

Özet

1.700 yıldır porselen üreten bir merkez olan, Çin'in Jiangxi eyaletinde bulunan Jingdezhen dünyadaki en tanınan porselen başkenti olarak bilinir. Bölgedeki geleneksel seramik sanatını modern teknoloji,tasarım,endüstri, kültür,düşünce, eğitim, trend ve estetikle birleştiren anlayış sayesinde bugün seramik alanı ile ilgili pek çok kişiyi şehre çekmektedir. Yaygın olan geleneksel porselen üretimini kültür,düşünce,eğitim trend ve estetikle birleştiren bir yapıyı içinde barındıran şehirde pek çok kişiyi şehre çekebilmek için bu anlayışı yeni modern müzeler,sanat galerileri ,misafir sanatçı programları,porselen üretimini destekleyen atölyeler,fabrikalar,satış mekanları ,eskiyi restore ederek ve çok uluslararası sergi,biennale,yarışmalar ve fuar gibi etkinlikler düzenleyerek gerçekleştirmektedirler. Son yıllarda kültür ve sanat faktörü, kişilerin önemli bir seyahat etme nedeni olmaktadır. Kültür kavramı, sanat,sanat tarihi,arkeoloji, din, geleneksel ve güncel yaşam tarzları gibi etkenleri içine alan geniş bir yelpaze içindedir. Bu bildiride sanat kavramı içinde seramik sanattan kültür turizmi içinde yararlanan Jingdezhen şehri ve turizm hareketliliğini sağlayan faktörler anlatılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Turizm, Seramik, Kültür, Sanat, Jingdezhen

Abstract

A city that has been producing porcelain for 1,700 years, Jingdezhen in China's Jiangxi province is known as the most recognizable porcelain capital in the world. Thanks to the understanding that combines the traditional ceramic art of the region with modern technology, design, industry, culture, thought, education, trend and aesthetics, today it attracts many people related to the field of ceramics to the city. New modern museums, art galleries, guest artist programs, workshops that support porcelain production, factories, sales places, restorations of the old and by organizing events such as many international exhibitions, biennales, competitions and fairs. In recent years, the culture and art factor has become an important reason for people to travel. The concept of culture covers a wide spectrum that includes factors such as art, art history, archaeology, religion, traditional and contemporary lifestyles. In this paper, the city of Jingdezhen, which benefits from the art of ceramics in cultural tourism, and the factors that provide tourism mobility will be explained.

Keywords: Tourism, Ceramics, Culture, Art, Jingdezhen

1. Giriş

Dünyada artan uluslararası rekabet ortamında ortaya çıkan teknolojik, ekonomik, siyasal ve kültürel hareketlilik çerçevesinde, turizm sektöründe çeşitlilik artmakta yeni oluşumlar yaşanmaktadır. Bu bağlamda ulaşım ve iletişim teknolojilerindeki gelişmelerin dünya turizm hareketlerini önemli ölçüde etkilediği, son yıllarda eğitim, kültür ve sanatın kişilerin önemli bir seyahat motivasyonu olduğu bilinmektedir. Turizm için bir çekicilik unsuru olan sanat dünyada bazı şehirlerin turizm hareketliliğinde önemli bir yer tutmaktadır. Kültür ve içinde barındırdığı sanat turizmi toplumsal bakımdan sorumlu, çevre için sorun yaratmayan turizm uygulamalarıdır. Tüm dünyada sanatın dili ortaktır. Sanat turizmi deniz ve güneş turizmi gibi mevsimsel ve aylık dalgalanmalardan etkilenmediği gibi gelir açısından da etkisi fazla olan bir turizm şeklidir. Bu çalışmada sanatı turizmle buluşturan, her yıl gerçekleştirdiği pek çok uluslararası kültür ve sanat etkinlikleriyle turizme de hizmet eden Çin'in Jiangxi eyaletindeki Jingdezhen bölgesindeki uygulamalar ele alınmıştır. Kavramsal olarak hazırlanan bu çalışmada ikincil kaynakların yanı sıra araştırmacının gözlem ve araştırmaları da kullanılmıştır. Bu bağlamda araştırmacı ilki 1997 yılında, ikincisi 2002 yılında Jingdezhen şehrinde kısa sürelerle bulunmuş, 2019 yılının Nisan- Mayıs aylarında, Jingdezhen Seramik Enstitüsü'nde (*Research Residency: Jingdezhen International Studio*) davetli misafir sanatçı olarak kalmıştır.

Güneyinde Shangrao şehri ve kuzeyinde Anhui eyaleti ile komşu olan Çin'in Jiangxi eyaletine bağlı Jingdezhen, dünyada “porselen başkenti” olarak bilinmektedir. Bunun nedeni yaklaşık 1.700 yıldır seramik üreten bir merkez olmasıdır. Sahip olduğu imaj ile küresel bir üne ve zengin bir seramik sanatına sahip olan bu şehir bir kültür turizmi kaynağıdır (Li, 2020). Şehirde seramik endüstrisi ile oluşturulan birçok etkinlik şehrin aynı zamanda eğitim ve sanat turizmine ev sahipliği yapan bir turizm destinasyonu olmasında önemli rol oynamaktadır. Yüzölçümü 5.263 km² olan şehrin nüfusu, 2018 sayımlarına göre, yaklaşık 1.669.057'tir (Wikiwand, 2018).

Bölgedeki geleneksel seramik sanatını modern teknoloji, tasarım, endüstri, kültür, düşünce, eğitim, trend ve estetikle birleştiren anlayış bugün dünyanın farklı bölgelerinden seramik alanı ile ilgili kişileri şehre çekerek bir turizm hareketliliği başlatmıştır. Jingdezhen'de kültür turizminin önemli belirleyicileri olarak kabul edilen ve toplumsal kalkınmaya destek olan seramik müzeleri, seramik sanat merkezleri, geleneksel seramik alışveriş merkezleri, geleneksel ve çağdaş sanatçı atölyeleri, seramik sanat galerileri, üretim atölyeleri gibi pek çok faktör bulunmaktadır. Bir seramik üniversitesine de sahip olan şehirde, üniversiteler, yerel yönetimler, sanatçılar, seramik sektörü ve sanat merkezlerinin ortaklaşa proje ve çalışmaları sayesinde şehir bugün yeniden tasarlanmakta, şehrin en önemli kültürel değeri olan seramik ve seramik sanatının turizme yansımaları her geçen gün gelişerek artmaktadır.

2. Jingdezhen'in Tarihçesi

Jingdezhen uzun bir dönem Chu Eyaletine bağlı olmuş, Chun'un düşüşünden sonra Jiujiang Komutanlığındaki Fan ilçesinin bir parçası olarak Qin (Çin) Hanedanlığına dahil edilmiştir. Tarihsel kaynaklar Han Hanedanlığı döneminde bölgenin Yuzhang Komutanlığındaki Poyang İlçesine ait olduğunu yazmaktadır. Yazılı kaynaklarda Jingdezhen şehrinin Chang nehrinin güney kıyısındaki yer alması nedeniyle Jin Hanedanlığı döneminde “Changan” adı altında kurulduğu belirtilmektedir. Şehrin adı, MS 742'de “Fuliang”dır. Daha sonra (1004) “Jingdezhen” olarak değişir. Ming ve Qing hanedanlıkları sürecinde Jingdezhen, ticari ve endüstriyel önemi açısından Çin'in dört büyük kentinden biri olarak kabul edilir (Wikiwand, 2018).

Xinping olarak bilinen Jingdezhen bölgesinde porselen yapımı Han Hanedanlığı döneminde başlamıştır. Yazılı kaynaklarda MS 6.yüzyıl civarında yörede seramik üretiminin olduğu

belirtilmektedir. Şehrin seramik üretimi yapılan atölye ve fırınların artmasıyla büyük bir merkez haline gelmesi İmparator Zhenzong sürecindedir. 14. yüzyıla gelindiğinde ise Çin’de porselenin en büyük üretim merkezlerinden olur. Ancak Jingdezhen’de 1855 yılında Taiping İsyanı sırasında, Taiping güçleri 9.000 fırının hepsini imha eder. Bu fırınlar 1866 yılında savaştan sonra yeniden inşa edilir. 19. Yüzyılda bir ilçe olan Jingdezhen, 1953 yılında eyalet düzeyinde bir şehir olur. 1982 yılında ise Çin Halk Cumhuriyeti’nin en iyi 24 ulusal tarihi ve kültür kentinden biri seçilir (Wikiwand, 2018). 2019 yılında Çin Halk Cumhuriyeti Devlet Konseyi, ülkenin seramik kültürünün gelişimini hızlandırma vizyonunu ve stratejisini yansıtan Jingdezhen Ulusal Seramik Kültürü Miras ve İnovasyon Pilot Bölgesinin kurulmasını onaylar. Pilot Bölgenin gelişimini teşvik etmek ve diğer ülkelerle kültürel alışveriş için yeni bir platform oluşturmak amacıyla, Jingdezhen Belediyesi Halk Hükümeti ve Jingdezhen Seramik Üniversitesi ortaklaşa Jingdezhen Uluslararası Seramik Sanatı Bienal’ini kurar. Jingdezhen’i ve seramik sanatını dış dünyaya tanıtmayı amaçlayan bienal, dünya da seramik kültürünün gelişmesine katkı sağlamayı amaçlamaktadır (China Highligts, 2021).

Kaliteli Çin porselenlerinin üretildiği şehirde üretim Ming Hanedanlığı döneminde imparator tarafından desteklenmiş, kontrol edilmiş sarayın ve imparatorun hediye olarak vermesi için büyük miktarda “imparatorluk porseleni” üretilmiştir. Şehirde antik üç porselen üretim merkezi bulunmaktadır. Bunlardan ilki şehre dört km. uzakta bulunan **Hutian Antik Porselen Fırın Sitesi’dir**. Nanshan Dağının Jingdezhen eteklerindeki Hutian köyünde yer alır. Yaklaşık dört yüz bin metrekarelik bir alanı kaplayan site bilinen en eski ve en büyük Jingdezhen fırınlarının olduğu tarihi bir sitedir. Bölgede porselen üretiminin Beş Hanedan döneminde ortaya çıktığı ve Song hanedanlığı döneminden Ming Hanedanlığı’nın ortasına kadar 700 yıldan beri devam etmekte olduğu bilinmektedir. Bölgede bulunan kalıntılar yazılı belgelerdeki bilgileri doğrulamaktadır (Libyan, L., 2020). Jingdezhen’deki ikinci önemli antik porselen fırın sitesi ise **Nanshijie Antik Porselen Fırın Sitesi’dir**. Binlerce metrekare büyüklüğünde Hutian fırınından sonra Jingdezhen’deki en büyük antik porselen fırın alanıdır. Şehrin merkezinde yer alan üçüncü antik porselen sitesi ise **İmparatorluk Fırın Sitesi’dir**. Zhushan (İnci Tepesi) bölgesinde yer alan üretim atölyeleri yaklaşık 1.5 kilometre kare alan içerisindedir. Görüntü 1. Ming ve Qing hanedanlıkları zamanında yapılan hanedanlık porselen fırınlarının zaman içerisinde sayıları artmıştır. Ming hanedanlığı, Hongwu zamanında 20 olan fırın sayısı hanedan Xuande zamanında 58’e yükselmiştir. Bölgede farklı biçim ve tekniklerde çeşitli fırınlar yapılmıştır. Yazılı kaynaklar halk fırınları ile hanedanlık fırınlarının birbirleriyle üretim kalitesi yönünden yarıştığını ve ülke ekonomisine olan büyük katkıları yazmaktadır. Topkapı sarayındaki mazi beyaz Çin porselenleri Qing hanedanlığı zamanında Osmanlı Sarayı için ısmarlanmış, bugün hala dünyanın dikkatini çeken önemli bir koleksiyondur (Libyan, L., 2020). Jingdezhen kuzeydoğusunda, Goose Lake Beach Township Kaolin Dağının içinde bulunan **Kaolin Ancient Porcelain Mine** Sitesi porselen üretiminde önemli bir merkezdir. Bu alanda hammadde çıkarılan kil ve kil yıkama ocakları bulunmaktadır. Çin pazarı ve yurtdışı için pek çok çeşitli çanak çömlek ve porselen üreten bu merkezlerde en iyi bilinen yüksek kaliteli porselen ürünler; Song ve Yuan hanedanlıkları zamanında Qingbai ürünleri (1330’lu yıllardan mavi ve beyaz porselenler), Qing hanedanlığı altındaki “famille gülü” ve diğer “famille” renkleri olarak bilinen porselenlerdir. Günümüzde Jingdezhen’de büyük miktarda daha ucuz sofrta takımları ve daha pahalı dekoratif parçalar üretmeye devam edilmektedir. Kültür Devrimi sırasında, Jingdezhen’de çok sayıda porselen Mao rozeti ve oturan Mao Zedong heykeli üretilmiştir. Jingdezhen porseleni, 2005 yılında Londra’da bir müzayedede 27.7 milyon dolara satılan Yuan hanedanlığı zamanında üretilen mavi ve beyaz porselen kavanoz ve 2014 yılında yine Londra’da bir başka müzayedede 36.3 milyon dolara satılan Ming hanedanlığı zamanında üretilen bir porselen fincan müzayedelerde rekor fiyatlara ulaşmıştır (Libyan, 2020).

Günümüze baktığımızda sözü edilen merkezlerde yapılan restorasyonlar, yenileştirmeler ve

çağdaş mimari ve gereklilikler ilavesiyle porselen üretimi desteklenmekte aynı zamanda turizmin hizmetine sokularak, şehrin ekonomisine katkı sağlanmaktadır. Şehir seramik sanatçıları ve endüstrileri tarafından çok bilinen, kıymetli ve kutsal bir bölge olarak görüldüğünden dünyada porselenin Mekke'si olarak anılmakta, turizme katkı sağlayan bu önemli adımlar şehrin yeniden yapılaşmasında da önemli bir rol oynamaktadır.

3. Jingdezhen'de Eğitim

Şehirdeki seramik üretiminin önemi kadar uluslararası öğrenci ve sanatçı hareketliliği açısından şehrin eğitime verdiği önem de vurgulanması gereken bir unsurdur. Kültür turizmin önemli bir kaynağı olarak uluslararası eğitim veren kurumların bazı ülkelerde büyük bir getirisi olduğu bilinmektedir. Çin'de de son yıllarda yabancı öğrenci sayısında artış olduğu bilinmektedir. Jingdezhen'de dört yüksek öğretim kurumu, 110 ortaokul, 328 ilkokul ve dört özel eğitim okulu bulunmaktadır. Jingdezhen Seramik Enstitüsü (JCI) yeni oluşumuyla Jingdezhen University of Ceramics, Jingdezhen Koleji, Jiangxi Seramik Sanatları ve El Sanatları Mesleki ve Teknik Koleji, Jingdezhen Seramik Mesleki ve Teknik Koleji porselen ve seramik alanında eğitim veren şehrin dört yüksek öğretim kurumlarıdır (Wikipedia, 2022). Bunlar içerisinde özellikle 1909 yılında seramik enstitüsü olarak kurulan, üç ayrı fakülteden oluşan ve bugün Çin'in önemli yüksek öğretim kurumundan biri olan Seramik Üniversitesi'dir. Tasarım, mühendislik ve seramik sanatı fakültelerinden oluşmaktadır. 1958 yılından günümüze yirmiden fazla ülkeden 3000'in üzerinde deniz aşırı öğrenciye eğitim vermiştir (Jingdezhen Ceramic University, 2022). Çin dışından 30'dan fazla yüksek öğretim kurumu ve uluslararası seramikçi derneği ile dostluğa ve iş birliğine dayalı ilişkiler kurmuştur. Üniversite tarafından öğretmen değişimi, öğrenci değişimi, sanatsal yeteneklerin ortak eğitimi ve çeşitli seramik sanatı değişim projeleri düzenlenmektedir. Bu aktiviteler sanatçıları, seramik yazarlarını, sanat tarihçilerini, fotoğraf sanatçılarını, öğretmen ve öğrencileri şehre çekmektedir.

4. Jingdezhen'de Seramik ve Turizm

Jingdezhen 2018 yılında 85.063 milyon turist alan önemli bir turizm destinasyonudur (Libyan, L. 2020). Şehrin turistik mekanları turistik cazibe merkezi olan Antik Fırın Halk Gümrük Müzesi dahil olmak üzere şehrin ünlü seramikleri ve arkeoloji yanında endüstriyel miras turizmini barındıran merkezlerin varlığıdır. Daha önce bahsedilen Hutian Antik Porselen Fırın Sitesi, Nanshijie Antik Porselen fırın sitesi, İmparatorluk fırın sitesi ve seramik üretiminde kullanılan "kaolin"e adını veren Kaolin Antik Porselen alanları yerli ve yabancı turistlerin ilgi odağı olan yerlerdir. Bu alanlar Çin hükümeti tarafından restore edilmiş, iyileştirilmiş ve iyi korunan alanlar olarak kalmıştır. Bu bağlamda şehrin endüstriyel miras turizmine de ev sahipliği yaptığı söylenebilir (Li, 2020).

Jingdezhen'de doğal ve diğer tarihsel özellikleriyle cazibe merkezi olmuş yerler dışında ayrıca Lushan, Huangshan ve Wuyuan gibi yakındaki popüler turistik bölgelere de erişim sağlanmaktadır. Jingdezhen şehri ve civarı, porselen üretimi yapılan antik bölgeler dışında doğal özellikleriyle doğa severler ve fotoğraf sanatçıları için ilgi çeken bir şehir olmuştur. Şehre yaklaşık üç saat uzaklıkta olan bu bölgeler yerli turistlerin de ilgisini çekmektedir. Özellikle Wuyuan, Sarı Dağlar ve Lu Dağı fotoğraf sanatçıları ve doğa severlerin ilgisini çeken merkezlerdir (Libyan, L. 2020). "Çin'deki en güzel köy" olarak isimlendirilen Wuyuan, iyi korunmuş antik Hui binalarına sahiptir. Huangshan ise Sarı Dağ Manzara Alanı, Hongcun Köyü ve diğer birçok cazibe merkezi ile ünlüdür. 1990 yılında UNESCO tarafından Dünya Mirası Listesine alınan Sarı Dağlar'ın yanı sıra Lushan Ulusal Parkı ve Lu Dağı Çin'in turistik bölgelerindedir. Doğal ve diğer tarihsel özellikleri nedeniyle

şehri ziyaret edenler dışında her yıl ülkenin ve dünyanın her yerinden seramik ile ilgilenenler seramik sanatını incelemek, kendi sanatlarını tanıtmak, porselen ürünlerini ve ürettikleri porselen hammaddelerini pazarlamak, satın almak, porselen çalışmayı deneyimlemek, çalıştay, sergi ve fuarlara katılmak ya da günlük olarak seramik kültürünü deneyimlemek ve uygulamak amacıyla Jingdezhen’i ziyaret etmektedir. Çin halkı arasında Çin’in farklı bölgelerinden gelen, “Jing serserileri” olarak isimlendirilen seramiğe meraklı ve yetenekli gençler, şehirde çalışmak için gelip uzun süre kalırlar. 2020 yılında, bu Jing serserilerinin sayısının 30.000’den fazla olduğu tahmin edilmektedir (Sihai network, 2020). Jingdezhen’in belediye yetkilileri, nispeten küçük ve parçalanmış seramik endüstrisinin büyümeyi hızlandırmak amacıyla 2010’lu yıllarda seramiği bir endüstri olarak değil, bir turizm hamlesi olarak tanıtmaya başladı. 2013 yılında şehir, eski porselen fabrikalarını müzelere, seramik dükkanlarına, kafelere, restoranlara ve diğer eğlence tesislerine dönüştüren “Taoxichuan Seramik Sanat Bulvarı” projesini hayata geçirdi. Yerel halk için de önemli bir adım olan bu dönüşüm günümüzde de devam etmekte eski merkezler iyileştirme ya da yenileştirme projeleri ile yeni cazibe merkezleri oluşmaktadır.

Turizm açısından önemli seramik merkezlerine sahip olan Jingdezhen’de ünlü yerel seramik sanatçıların kişisel müzeleri, devlet seramik müzeleri, sanat galerileri, seramik merkezleri de turistler, seramik sanatçıları, öğrenciler, seramik sevenler ve koleksiyonerler için önemli ziyaret merkezleridir. Bunların yanı sıra bölgede gerçekleştirilen sanat kongre ve fuarlar da önemli bir turizm hareketliliği sağlamaktadır. Bilindiği gibi kültür turizminde sanat fuarları, sempozyumlar, kongre ve konferanslar, çalıştaylar ve hafta sonu pazarları, sanat galerilerinin özel etkinlikleri ve kıymetli sergiler de önemli yer tutmaktadır. Belli zamanlarda ve belli yerlerde ürün tanıtımını ve önemli derecede pazarlama içeren, katılımcıların turistik ürün kullanımına olanak sağlayan kongreler turizmde ayrı bir yere sahiptir. Seyahat ve konaklama da gerektiren bu tür organizasyonlar şehirdeki turist hareketliliğine önemli katkı sağlamakta, bölgesel kalkınmaya destek olmaktadır (Şengel vd, 2018).

Aşağıda bölgenin turist çeken seramik destinasyonlarının, müzelerinin, sanat kongre ve fuarlarının yanı sıra pazar ve market konusunda yapılan uygulamalara yer verilmiştir.

4.1. Seramik Destinasyonları

Jingdezhen Seramik Enstitüsü: Orijinal adıyla Research Residency: Jingdezhen International Studio olarak bilinir. Toplam 966 metrekare alana sahip Jingdezhen Seramik Enstitüsü uluslararası stüdyo, uluslararası site merkezi, sergi salonu, sanatçı daireleri, ek binadan ayrı, büyük fırınların olduğu binalar ve diğer bölümlerden oluşmaktadır. Stüdyo, gelişmiş ve eksiksiz seramik ekipmanlarına ve Jingdezhen’in benzersiz zengin seramik hammaddelerine, sanatçıları için hizmet ve yardım sağlamak için yabancı dil bilen personele sahiptir. Donanımlı teçhizatı ile mevcut profesyonel ekip, dünyanın her yerinden tasarımcılarla, sanatçılarla ve ilgili işletmelerle iletişim kurmakta, sergileme için alan ve platform ayarlamakta, ürün tasarımı ve inovasyon için profesyonel yardım ve tavsiye sağlamaktadır. Gençlere öğrenmeye, pratik yapmaya ve ufuklarını genişletmeye devam edecekleri bir yer sağlayan merkezde bulunan eksiksiz sanat üniteleri ve yaşam alanlarıyla birlikte bulunan geniş bir seramik ve cam stüdyosu bulunmaktadır. 1200 metrekare alana yayılan merkezde her biri 10 metrekare olan altı bağımsız çalışma atölyesi, büyük grup aktiviteleri için atölye, 150 metre kare fırın odası bulunmaktadır (Jingdezhen Ceramic Institute, 2018). (Görüntü 2-3).

MenLo Residency: MenLo, Jingdezhen’de Private Studio organizasyon çatısı altında bir çağdaş sanat galerisi ve stüdyosudur. Stüdyo, iki galeri bulunmaktadır. Galeriler uygun görülen, amaca uyan sanatçıları için tek veya küçük grupların çalışma alanı olarak kullanılmaktadır. Burada ana amaç, genel olarak Çin’de yeni olan ve geleneksel seramik anlayışına ve bağlamına katkıda bulunabilecek işler yapan erken ve orta kariyer uluslararası seramik sanatçıları ve lisansüstü öğrenciler de dahil olmak üzere herhangi bir ortamda genç veya gelişmekte olan Çinli sanatçıları

desteklemektir. Sanatçılara stüdyo alanı, araçlar ve sınırlı malzemeler ücretsiz olarak sağlanır ve karşılığında bir sergi açmaları ve halka açık bir konferans vermeleri beklenir (Jingdezhen International Ceramics, 2018).

Jingdezhen Zhenshang Ceramics Co., Ltd: Jingdezhen’de büyük çömlüklerin yapıldığını görmek isteyen kişilerin ziyaretlerine açık olan bir fabrikadır. Normal çalışma saatlerinde ziyaretçilere açıktır. Zhenshang bir rezidans değil ama kapıları bütçesi olan sanatçılara açık bir işletmedir. Farklı modellerden, en küçük boydan en büyüğe kadar özel ürünler istek üzerine üretime alınabilir. Zhenshang, uluslararası ve Çinli sanatçılarla büyük ölçekte benzersiz özel tasarlanmış porselen ürünler ve sanat eserleri üretme çalışmalarıyla tanınır. Sanatçılar, fabrikayı büyük işleri boyamak ve bezemek ve şirket yardımıyla yerinde pişirmek ve sonuçlandırmak için kullanabilir. Jingdezhen’deki birçok küçük dükkân ve stüdyoda daha uygun fiyatlı üretim bulunabilmesine rağmen; Zhenshang, üst düzey işler yaratır ve kendini en iyi sonuçlara ulaşılmaya aday, bunda da iddialı olan bir porselen fabrikasıdır (The Zhenshang Ceramics, 2016). Jingdezhen Zhenshang Ceramics Co., Ltd (2018).

Sanbao Uluslararası Seramik Sanat Köyü (Sanbao International Ceramic Art Village-Guo Ji Tao Yi Cun): Jingdezhen şehrinin yaklaşık beş kilometre güneyinde, küçük bir köyde sanatçıların resim ve heykel gibi sanat çalışmaları yapmalarına olanak sağlayan, sakin, sessiz eski Çin seramik geleneğini öğrenme şansı ve ayrıca doğal ve huzurlu bir kırsal yaşam tarzı sunan, içinde sanat galerisi, sanatçı atölyeleri ve kafesi olan bir merkezdir. Li Jianshen tarafından 1998 yılında kurulan bu merkez bazı yerel çiftçilerden satın alınan eski evlerden oluşmaktadır. On altı yıl sonra enstitü, her yıl 100’den fazla yabancı sanatçıyı ağırlayan şehrin en ünlü seramik merkezlerinden biridir. Ayrıca şehri gezmeye gelenlerin uğrak noktalarından biridir. 2000 yılında seramik sanatçıların kültür turları, uluslararası değişim programları ve üniversite kredili yaz okulları sunan bir misafir programına katılmaya davet Eden Li Jianshen burayı Sanbao Uluslararası Seramik Sanat Enstitüsü olarak kabul ettirmiştir (Yining, 2014).

Pottery Workshop: Jingdezhen’deki porselen ve seramik alanında bilgileri deneyimlemek, onların ürettiği eserleri sergilemek, onlara Şanghay ve Hong Kong’daki sanat galerilerinde farklı sergi olanakları sunmak, yabancı sanatçıların teknik ve çalışma yöntemlerini yerel sanatçılarla paylaşmak gibi pek çok uluslararası sanatçıyı ağırlayan aynı zamanda yerel sanatçıların geleneksel Çin yöntemlerini keşfetmek için seramik üretimi de yapan bir merkezdir. Geleneksel ve günümüz fırınlarının bulunduğu atölyeler, konukların kalması için misafirhaneler, sanat galerileri ve kafeden oluşmaktadır. Kurucusu olan Cheng Coraline uluslararası dünyada tanınmış biridir (Jingdezhen International Ceramics, 2018).

4.2. Müzeler

Jingdezhen Çin Seramikleri Müzesi (China Ceramics Museum, Museum of Porcelain): Müze, bir nehir ve üç dağın yanında, bir seramik şehirde ve yarım fırınlar şehirde yer almaktadır. 67 yıllık bir geçmişi olan müze seramik sanatının en güzel ve en iyi örneklerinin usta seramikçileri, akademik seramik çalışmaları yapan sanat tarihçiler ve akademisyenler, seramik kültür iletişimcileri ve seramik alanında eğitim verenlerden oluşan bir grup ile çalışmaktadır. Neolitik Çağdan bu yana farklı dönemlere ait seramiklerin yer aldığı müzede seramik sayısı 50.000’in üzerindedir. 1.600 metrelik bu alanda sergi hattında, halka açık olarak sergilenen 2.000’in üzerinde eser bulunmaktadır. Avantajlı bölgesel kaynaklar, eksiksiz endüstriyel sistem, mükemmel seramik zanaatkarlığı ve narin tarihi seramikler canlı ve eksiksiz bir şekilde izleyicilerin beğenisine sunulmaktadır (China Services info your online guide to govt services, 2021).

Jingdezhen Antik Fırınlr, Halk ve Gelenekler Müzesi (Ancient Kiln, Folk and Custom Museum): Jingdezhen Antik Fırınlr, Halk ve gelenekleri Fuar Alanı olarak tanımlanabilen bu kapsamlı alan Çin'in tek seramik kültürü temalı ulusal turistik cazibe merkezidir. Aynı zamanda ulusal bir turizm standardizasyon gösteri manzara alanı olan bu merkez ulusal kültür endüstrisi gösteri üssü, ulusal popüler bilim eğitim üssü ve ulusal somut olmayan kültürel miras üretici koruma ve tanıtım üssü olarak sınıflandırılmıştır. Merkezde Ming ve Qing hanedanlarına kadar uzanan on iki tarihi yapının yer aldığı seramik halk gelenekleri sergi alanı, seramik halk gelenekleri atölyeleri, Cennetteki Kraliçe Sarayı, Patrik Tapınağı, Altın Seramik Atölyesi, Seramik Tablet Koridoru ve Köşk adı verilen ana yapıdan oluşmaktadır. Seramik müzik aleyleri ve müzik performanslarının yanı sıra seramik ile ilgili farklı diğer performansların da yapıldığı geniş doğal alanlar bulunmaktadır (Jingdezhen Ancient Kiln Folk Museum, 2022) (Görüntü 4).

Bin yıllık Seramik Başkenti ve mucizevi antik fırınlar dünyanın her yerinden seramik ve sanat dostlarını ağırlamaktadır. Eski seramik endüstrisi mimarisinin, Song, Yuan, Ming ve Qing hanedanlıkları sırasında Jingdezhen'de el yapımı seramik üretim sürecinin ve geleneksel seramik hazinelerinin net bir resmini sunan merkezde geleneksel seramik üretim hatlarını gezmek, önceki çağların antik fırınlarında, seramik enstrümanların ürettiği müzikleri dinlemek, Fırın Tanrısı Tong Bine saygı duruşunda bulunmak ve dünyanın en eski fırınlarının gizemlerini keşfetme gibi deneyimler yaşanabilmektedir.

Sanbao Sanat Müzesi (Sanbaopeng Art Museum in Jingdezhen): Jingdezhen Sanbao köyünde yer almaktadır. Son on yılda, porselen sanatçıları için stüdyolar ve sanat galerileri inşa edilerek bölge bir cazibe merkezi haline getirildi. Böylece, gelişmekte olan, dinamik, porselen merkezli yeni bir yerleşim merkezi oluştu. Bölgeye göç hızlandı, daha fazla yetenekli seramikçi, porselen sanatı geleneğini devralma konusundaki büyük tutkuları ve hayalleri ortaya koymak için burayı seçti. Buradaki endüstrilerin çoğu porselenle ilgili olup, en iyi olmak için büyük ustalık ve sonsuz çaba gerektireceği oldukça rekabetçi bir ortam içindedirler. Bu nedenle sanat müzesinin rolü, ziyaretçiler ile mekân arasında hem duygusal hem de davranışsal olarak karşılıklı iletişimi teşvik etmek için etkileşimli bir alan inşa etmektir. Yeni yapılan müze binasında pek çok yeni fikirler, biçimler yer almaktadır. Örneğin müze inşaatında kullanılan sıkıştırılmış toprak, titanyum çinko paneller ve traverten gibi ana malzemelerin zamanla aşınacağı umut edilmiş ve bu aşındırma sürecinin şarabın fermantasyonu gibi olduğu ve binaya eşsiz lezzet vereceği, yani müthiş bir estetik değer katacağı düşünülmektedir (Sandigliano T, 2018).

Seramik Tarihi Müzesi: Jingdezhen şehrinin batı banliyösündeki Panlongshan'da bulunan Seramik Tarihi Müzesi, Now Jingdezhen Seramik Halk-Özel Müzesi, yaklaşık 83 hektar (yaklaşık 205 dönüm) bir alanı kapsayan ve 1980 yılında inşa edilmiş profesyonel bir seramik müzesidir. Jingdezhen Antik Fırın ve Halk-Özel Fuar Alanınının temel bir parçasıdır. Müze, 5.000'den fazla porselen ve seramikten oluşan zengin bir koleksiyona sahiptir (Travel China Guide, 2022). Ürünler arasında geçmiş hanedanlardan seramikler, seramikle ilgili tarihi bilgiler, değerli resim ve hat koleksiyonları yer almaktadır.

Jingdezhen Seramik Endüstrisi Miras Müzesi (Ceramic Industry Heritage Museum): Jingdezhen Seramik Endüstrisi Miras Müzesi, Çin'deki ana içeriği seramik endüstrisi olan ilk endüstri müzesidir. Müze, Evrensel Porselen Fabrikasında bırakılan eski fırınlar ile "kültürel omurga" ve "kültürel pasaj" gibi simgesel kültürel bir değer yaratılarak, binalarını yenileme ve yeni bir inovasyon ile benzersiz ve özgün bir kültürel deneyim alanı ve nesnel bir kültürel platform oluşturmuştur. Jingdezhen'in modern ve çağdaş seramik endüstrisinin iniş çıkışlarını ve gelişimini duygusal bir biçimde anlatmaktadır. Dört sergi alanı "zor yol, iyileşme ve gelişme", "bükümler ve dönüşler, inişler ve çıkışlar", "reform ve dönüşüm, gelişmeye bağlılık", "ateşten

doğan yeniden yapılanma ve dönüşüm”, 1903’ten itibaren Jingdezhen seramik endüstrisinin iniş çıkışlarını gösteriyor. 2015 yılına kadar Jingdezhen modern seramik endüstrisinin gelişim tarihini takdir edebileceğimiz, izleyebileceğimiz ve Jingdezhen seramik endüstrisinin mirasını tarayabileceğimiz müze, Asya-Pasifik Bölgesindeki Kültürel Mirasın Korunması için UNESCO İnovasyon Ödülüne layık görüldü (Taoxichuan Culture Industry Operation Co. Ltd , 2020). Çokluk Duvarı, Multitude Wall Müzede en anlamlı yerdir. Modern seramik endüstrisindeki porselen işçileri nesilden nesile aktarılırken, fırın ateşi binlerce yıldır canlı tutulmaktadır. Müze Jingdezhen’in seramik endüstrisinin gelişimini yansıtan, destekleyen yeni bir seramik tarihi yaratmıştır. Çokluk Duvarının onlar için bir anıt olarak dikildiğini söylenebilir. Yukarıda yer verdiğim beş önemli seramik müzelerinin yanı sıra ünlü seramik sanatçılarına ait kişisel müzelerde bulunmaktadır (Görüntü 5).

4.3. Sanat Galerileri

Jingdezhen için dünyanın en çok seramik sanat galerisi olan şehri denilebilir. Şehrin farklı bölgelerine yayılan galeriler ve el sanatları mağazaları özellikle Tao Xi Chuan’da yoğunlaşmıştır. Özellikle Ceramic Art Avenue Art Gallery, TaoXiChuan Art Museum of CAFA açılan uluslararası sergilerle tanınan önemli sanat galerileridir (Görüntü 2).

4.4. Kongre ve Fuarlar

Bienal (Biennale): Jingdezhen şehrinde ticari seramik aktiviteleri yanında uluslararası sanat etkinlikler de yoğun biçimde yaşanmakta, izlenmektedir. Örneğin konusu seramik ruhu olarak belirlenen 2021 Jingdezhen Uluslararası Seramik Sanatı Bienali, insan, kil ve ateş, sanat ve bilim arasında oluşturulan etik ve duygusal etkileşimi teşvik etmektedir. Bienal aynı zamanda çok kültürlülüğün entegrasyonunda seramiğin rolünü güçlendirecek, seramik sanatının zorluklarına ve geleceğine açık vizyonlar, büyük bir bilgelik ve gelişimine katkı sağlayacak, seramiğin karşıtı olanların fikirlerine karşı tez oluşturacak biçimde tasarlanmıştır (Jingdezhen Ceramic University,CJICB, 2021).

Jingdezhen Uluslararası Seramik Fuarı: 2004 yılından günümüze köklü bir geçmişe sahiptir. Dünyanın en iyi porselenlerini sergilemek için önemli bir platform haline gelen porselen yatırım promosyonunu ve ticaret alışverişini geliştirme temasıyla gerçekleştirilen 2020 yılındaki fuarda 1.500 standart stant kurulduğu, 20 milyar yuan (3 milyar dolar) değerinde ticari sözleşme yapıldığı belirtilmektedir (Sandigliano T, 2020).

Porselen ve seramik ürün ticareti, etkili yatırım promosyonu, üst düzey kültürel alışverişler ve açık işbirliği için daha büyük bir platform sağlayan fuar, sadece bu amaç için inşa edilen müthiş bir mekânda gerçekleşmektedir. Yaklaşık 5-6 gün süren fuar sürecinde, ticaret borsaları, temalı forumlar ve kültürel sergiler dahil olmak üzere 30’dan fazla etkinlik gerçekleşmektedir. Ayrıca Taoxichuan’da seramik sokağında yılda iki defa sonbahar ve bahar fuarları düzenlenmektedir.

4.5. Pazar ve Marketler

Tao Xi Chuan Hafta Sonu Pazarı: Tao Xi Chuan hafta sonu pazarı Revenue’deki gerek konumu gerekse güzel manzarasıyla tanınan hafta sonu pazarıdır. Yerel ve uluslararası sanatçılara eşit olanaklar ile eserlerini pazarlama olanağı sağlayan pazar, seramik sanatıyla bağlantı kurmak isteyen girişimciler, sanatçılar, öğrenciler için önemli bir ziyaret alanıdır. Yeni mezunlar ve genç sanatçılar kendilerini, eserlerini tanıtmak ve satmak için bu fırsattan yararlanmaktadır.

Yi Space: Ceramic Art Avenue Yi Space şirketi bir iş platformudur. Çok sayıda Jingwang çift yaratım gençliği için yaratıcı kuluçka makinesi gibidir.

Jingdezhen, Seramik Sanatı Bulvarı'nda yer almaktadır. Creative Fair + Yi Space Mall + Online Mall + Yike Pioneer + Yi Konferans Salonu olarak beş farklı bölüm oluşturulmuştur.

Jingdezhen'deki genç seramik meraklıları ve şehre diğer şehirlerden gelen yeni mezunların uğrak yeri olan bu merkezde genç girişimciler ve tasarımcılara destek verilmektedir. Bu merkezde tasarımlar kayıt altına alınırken seramik alanında yaratıcılığı geliştirme, genç sanatçıları yeniliklerle buluşturma, yeni tasarımcılar yetiştirme ve marka oluşturma zinciri inşa edilmektedir. Dolayısıyla çok sayıda ziyaretçi tarafından destinasyona bir turist akışı sağlanmaktadır. Ceramic Art Avenue Yi Space, üç yıldan fazla bir süredir faaliyet gösterdikten sonra, Hafta Sonu Pazarı, çevrimdışı alışveriş merkezi, çevrimiçi amiral gemisi mağazası ve Yi Pioneer gibi tanıtım modelleri oluşturarak birçok ziyaretçiyi bölgeye çekmektedir.

Jingdezhen'de yaratıcı heyecanlı genç seramikçiler tarafından geliştirilen ve üretilen yaratıcı ürünler, aracı bağlantılar olmaksızın doğrudan pazar ve tüketici gruplarıyla karşı karşıyadır ve büyük gelişme potansiyeline sahiptir. Sosyal kaynakların entegrasyonu, yetenek eğitimi ve marka ihracatı ile birlikte Ceramic Art Avenue, girişimcilik ve yenilikçiliğin hızlı büyümesini gerçekleştirmiştir. Temmuz 2019 itibarıyla, Ceramic Art Avenue Yi Space, yenilik yapmak ve iş kurmak için yurtiçi ve yurtdışından 11.260 yetenek toplamış ve 1.356 yeni işletme oluşturulmuştur (Taovichuan Culture Industry Operation Co. Ltd, 2020). Ortaya çıkan bu işletmeler farklı kurumlardan mezun olan genç seramikçilerden oluşmaktadır. Bu işletmelerin içinde Çin'in dokuz büyük sanat kurumlarından olanlar %11, Jingdezhen Seramik Üniversitesi ve yerel kurumlardan olanlar %39, yabancı kurumlardan olanlar %5 ve diğer illerden olanlar %45'ini oluşturmaktadır. Yerli ve yabancı üniversiteler ve Ceramic Art Avenue Fuarından düzenli olarak temsili yaratıcı tasarım ve Ar-Ge kapasitesine sahip 100'e yakın genç, Yi Spacein çevrimdışı alışveriş merkezine girmek için seçilmektedir ((Taovichuan Culture Industry Operation Co. Ltd, 2020).

Taovichuan Ghost Market: Geceden şafağa kadar yayılan bir pazarı ifade eden Ghost Market

Bir antika pazarıdır, akşam üstü saat 16.30 ile gece 21.30'a kadar açıktır. Bu market hayalet pazardan doğmuş, korunmuş ve geliştirilmiştir. Hayalet pazarının gizemini koruyan markette kaligrafi, boyama, seramik, mobilya, bronz eşya, yeşim, bambu oymacılığı, süslü taş, antik kitaplar, madeni para, enfiye şişesi, tütsü, Yixing çaydanlık, fildişi oyma, çizgi roman, eski şarap, duman izi, kıvılcım vb. bulunmaktadır. Böyle donanımlı ilk antika pazarı 21 Nisan 2019 yılında açılmıştır. Görünmez bir büyüye sahip, geçmişin, yaşanmışlığın izlerini taşıyan gizemli nesnelerin olduğu market geleneği ve tarihi seven bir grup insanı kendine çekmektedir. Ayrıca meraklı olan ve beğendiği ürünleri toplamayı hobi edinen insanlar için bir çekim merkezidir.

Taovichuan Creative Theme Market: Taovichuan Yaratıcı Tema Pazarı, turistlerin ihtiyaçlarını karşılamak için ulusal tatillerde Taovichuan'daki normal pazara eklenen pazardır. Ceramic Art Avenue şimdiye kadar Tanabata Festivalinde çiçek pazarları, çocuk bayramında çocuk pazarları, binlerce kupa pazarları ve el yapımı pazarlar gibi birçok Taovichuan yaratıcı tema pazarını başarıyla başlatmıştır.

Taovichuan çiçek pazarı: Çiçek temalı özel bir pazar olan bu pazarda kuru çiçekler, sulu meyveler, çiçekçilik, çiçek bonsai (küçük), bahçecilik (küçük), çiçek vazoları vb. konularda ürünler bulunmaktadır.

Çocuk pazarı: Oyuncaklar, bebekler, çocuk kitapları ve diğer çocuk temalı ürünlerde önemli olan çocuk temalı pazardır. Burada çocuklar, unutulmaz bir deneyim olabilecek hazinelerini satabilir ve değiştirebilirler.

Binlerce kupa pazarı: Kupa temalı bu pazarda farklı şekil, renk, boyut ve malzemelerdeki bardaklar

bulunmaktadır. Bu kupa severler için büyük bir etkinlik ve fırsattır.

Sonuç ve Öneriler

Jingdezhen, Jiangxi Eyaletinde, 2018'de 85.063 milyon turist alan önemli bir turizm destinasyonudur. Turizmin en önemli hareketliliği seramik sanatı ve endüstrisinin şehirde mükemmel bir biçimde pazarlanıyor olmasından kaynaklanmaktadır. Bu hareketlilik yıldan yıla farklı yeni inovasyon projeleri ile geliştirilmektedir. Eski fırın alanlarının iyileştirilmeleri, endüstri ve sanat ortak projeleri, uluslararası sergi, bianel, çalıştay gibi etkinlikler, yurtdışındaki sanat okulları ve endüstrileri ile yapılan ortak projeler, kardeş şehir etkinlikleri, seramik yarışmaları, kongreler, seramik fuarları, yeni açılan temalı ve kişisel müzeler şehirdeki turizm hareketliliğinin en önemli etkenleridir.

Jingdezhen örneği gibi Güney Kore ve Japonya'da da önemli seramik merkezleri bulunmaktadır. Binlerce yıllık seramik kültürüne sahip ülkemizde Kütahya, Bursa (İznik), Çanakkale, Nevşehir (Avanos), İzmir (Menemen), Aydın (Karacasu), Eskişehir (Sorgun) ve Bilecik (Kınık) önemli seramik merkezleridir. Ülkemizde henüz gerçek anlamda bir seramik müzesinin varlığından söz edemeyiz. Kütahya ve Çanakkale'de iyi niyetlerle açılan mini müzeler çok dar kapsalıdır. Uluslararası Jingdezhen örneğinde olduğu gibi özellikle seramik sanatı ile ilgili bir turizm hareketliliği bulunmamaktadır. Bu konuda yeterli bir çalışma da yapılmamıştır. Bazı üniversitelerin seramik bölümleri, bazı belediyeler ve sivil toplum kuruluşları (Seramik Federasyonu, Seramik Sanatı, Eğitim ve Değişimi Derneği) tarafından düzenlenen etkinlikler küçük bütçelerle oluşturulmuş iyi niyetli aktivitelerdir. Oysa bu merkezlerimiz yapılacak inovasyon, yenileştirme projeleri ve donanımlı insan gücüyle seramik alanında dünya seramik destinasyonlarından biri olabilir. Şehirlerin turizm hareketliliğine önemli katkılar sağlayabilir. Yerel üreticiler ve sanatçıların tanınabilirlikleri artar, yerli ürün kullanımı değer kazanır, bu alanda çalışanlara yeni ufuklar, pencereler açılabilir, yeni iş olanakları yaratılabilir. Jingdezhen örneği gibi bir yenilenme projesi sürdürülebilir, devlet kurumları, yerel yönetimler, üniversiteler, sanatçılar, mimarlar ve sponsorların birlikte ortaya koyacağı güçlü ve doğru projelerle gerçekleştirilebilir. Tüm bu çalışmalar binlerce yıllık seramik sanatımızın, var olan seramik endüstrimizin ve seramik eğitiminin gelişmesine katkı ve değer sağlayacaktır, ülkemizi önemli dünya seramik destinasyonlarından biri yapacak, ayrıca ülkemize ekonomik katma değer de katacaktır.



Görüntü 1. İmparatorluk Fırın Sitesi, Jingdezhen, Çin



Görüntü 2. Taoxichuan, Sanat Galerisi ve seramik galerileri, Jingdezhen, Çin



Görüntü 3. Jingdezhen International Studio, Fırın odası, Jingdezhen, Çin



Görüntü 4. Jingdezhen kraliyet fırınları sitesi, yenilenme projesi.



Görüntü 5. Jingdezhen Ceramic Industry Heritage Museum, fabrikada çalışan bir işçinin bisikletinin sergilenmesi, Jingdezhen, Çin



Kaynakça

- China Highlights (2021, Ekim). *Jingdezhen Travel Guide*. <https://www.chinahighlights.com/jingdezhen/>
- China Services info your online guide to govt services (2021, Nisan). *Jingdezhen China Ceramics Museum*. <https://govt.chinadaily.com.cn/s/202104/15/WS6077ba81498e7a02c6f6acce/jingdezhen-china-ceramics-museum.html>
- CJICB, Jingdezhen Ceramic University,CJICB. (2021). *Jingdezhen International Ceramic Art Biennale*. http://www.cjicb.com/contactus_en.html
- Guo, L., Zhao, Y. (2018). *Research on the Marketing Status and Countermeasures of Small Pieces of Creative Ceramics in Jingdezhen: Based on the Perspective of Consumer Psychology, Advances in Computer Science Research*. 8th International Conference on Management and Computer Science (ICMCS 2018) (77) 128-131.
- Jingdezhen Ancient Kiln Folk Museum (2022, Mart). *Overview of the Ancient Kilns*. <https://www.chinaguyao.com/English/>
- Jingdezhen Ceramic Institute(2018).*JCI Research Residency*. <https://www.jingdezheninternational.com/international-studio-jci>
- Jingdezhen Ceramic University. (2022, Mayıs). <https://www.jci.edu.cn/english/about.htm>
- Jingdezhen International Ceramics (2018). *MenLo Studio Gallery Residency*. <https://www.jingdezheninternational.com/men-lo-residency>
- Jingdezhen International Ceramics (2018). *The Pottery Workshop*. <https://www.jingdezheninternational.com/the-pottery-workshop>
- Jingdezhen Zhenshang Ceramics Co.,Ltd (2018). *Jingdezhen International Ceramics*. <https://www.jingdezheninternational.com/zhenshang-big-pot-factory>
- Jingdezhen. (2018). İçinde *Wikiwand*. <https://www.wikiwand.com/en/Jingdezhen>
- Jingdezhen. (2022, Haziran). İçinde *Wikipedia*. <https://en.wikipedia.org/wiki/Jingdezhen>
- Li, L. Y. (2020). Development of Industrial Heritage Tourism in Jingdezhen from the Perspective of Industrial Transformation and Upgrading. *Canadian Social Science*, 16 (8): 6-8. <http://www.cscanada.net/index.php/css/article/view/11841> DOI: <http://dx.doi.org/10.3968/11841>
- Libyan, L. (2020, 26 Ağustos). *Development of Industrial Heritage Tourism in Jingdezhen From the Perspective of Industrial Transformation and Upgrading*. <http://www.cscanada.net/index.php/css/article/view/11841/11669>
- Sandigliano T. (2018). *Sanboopeng Art Museum.WeVux*. <https://wevux.com/sanbaopeng-art-museum0045948/>
- Sandigliano T. (2020). *International ceramic fair for China's porcelain capital*. <https://global.chinadaily.com.cn/a/202010/12/WS5f83e6fca31024ad0ba7e1b7.html>
- Sihai network (2020, Aralık). *Jingdezhen must visit scenic spots*. <https://en.4hw.com.cn/644/66861.html>
- Şengel, Ü., Zengin, B., Şengel, T. ve Işkın, M. (2018). *Kongre ve Fuar Organizasyonlarının Turizm Sektörüne Etkileri: Emitt Örneği*. *Turizm ve Araştırma Dergisi*, 7 (1) 4-20.
- Taoxichuan Culture Industry Operation Co. Ltd (2020). *Jingdezhen Ceramic Industry Heritage Museum*. <http://www.taoxichuan.com/en/museum.html>
- Taoxichuan Culture Industry Operation Co. Ltd (2020). *New Images of the Era*. <http://www.taoxichuan.com/en/notices.html>

The Zhenshang Ceramics (2016). *Our Porcelain Story*. <http://www.zhenshangceramic.com/html/zhenshangc/yingwen/index.html>

Travel China Guide (2022). *Ceramic History Museum & Jingdezhen Old Street*. https://www.travelchinaguide.com/attraction/jiangxi/jingdezhen/ceramic_museum.htm

Yining, P. (2014, Haziran) *Preserving the ancient traditions*. https://www.chinadaily.com.cn/culture/art/2014-06/25/content_17613308.htm

Xu, Z. (2016). *Jingdezhen Plate on Technology, Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. 2nd International Conference on Economics, Management Engineering and Education Technology (ICEMEET 2016), (87) 591-596.

Görüntü Kaynakçası

Görüntü 1. <https://www.jingdezheninternational.com/imperial-kiln-museum-park> (Nisan, 2022)

Görüntü 2. http://www.gov.cn/xinwen/2019-01/13/content_5357500.htm#1 (Mart, 2022)

Görüntü 3. Zehra Çobanlı arşivi

Görüntü 4. <https://archeyes.com/jingdezhen-imperial-kiln-museum-studio-zhu-pei/> (Haziran, 2022)

Görüntü 5. Zehra Çobanlı arşivi

Sanatsal Yaratımın Doğası ve Postmodernizmde Temsil Olgusunun Yaratımsal İçeriği

The Nature of Artistic Creation and the Creative Content of Representation in Postmodernism

Arş. Gör. Süeda İKİZOĞLU

Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü

Özet

Sanatın içeriği postmodern süreçle birlikte değişime uğrar. Geleneksel anlayışta sanat, sanatsal malzemenin sanat formuna dönüştüğü bir temsil meselesiyken hazır-nesnenin sanata dâhil oluşuyla sıradan bir nesnenin içeriğinin değişerek sanat eserine dönüştüğü, söylemden gücünü alan dilsel bir olgu hâlini alır. Herhangi bir nesne ona yüklenen anlamlarla sanat nesnesine dönüşür. Oysa sanatsal yaratım zihnin işleyişine tabi şekilde gerçekleşen bir edimdir.

Yaratımın doğası daha somut bir biçimde bilinç, biliçdışı, bellek, imgelem gibi kavramlarla ilişkili olarak kavranabilir. Nitekim sanatsal yaratım zihnin bilinç ve bilinçdışı verilerini anlamlandırmasının bir yoludur. Zihnin soyutlama yetisi sanatsal dönüştürme işlevine katkıda bulunur. Bellekte yer alan bilgiye dair imgelem sanatsal dönüştürmeyle dışarıya aktarılır ve bu yaratıcı edim sözle ifade edilemeyen duygu-düşünce deneyiminin formda anlam bulmasını sağlar. Öznele deneyime dair duygu-düşüncenin dönüştürülerek dışarı aktarıldığı duygu formu duyumsanabilir somut bir formdur. Sadece bu şekilde ifade bulduğu için sözel olarak deşifre edilmesi mümkün değildir ancak bu elbette ki yorumlanamayacağı anlamına gelmez. Sanatsal formun yapısı dilin sözdizimsel yapısından farklıdır. Dışarıdan yüklenen anlamlarla, sadece düşünce temelli olarak çözümlenebilen sanat nesnesi ise duyguya dair bir deneyim duyumsatmaz. İçsel bir deneyimin sonucu değildir. Sanat niteliği, sözel olarak deşifre edilmeyi bekleyen bir kurgu olarak, anlamın sonradan yaratılmasına tabidir.

Elbette ki sanatı sadece geleneksel anlayışa dayalı bir yaratıcı edimle sınırlamak doğru olmaz. Nitekim postmodern süreçte malzeme kullanımının ve ifade biçimlerinin çeşitlenmesi sanatsal yaratımın olanaklarını zenginleştirmiştir. Burada vurgulamak istenen, malzeme ve ifade biçimi ne olursa olsun sanat eserini belirleyen düşünce temelli bir yaklaşımdan ziyade eseri içselleştirmeye olanak tanıyan bir duyumsallık taşıması gerekliliğidir. Bu noktada geleneksel malzemeyi değil de video teknolojilerinden yararlanarak yaratıcı deneyimini aktaran Bill Viola'nın çalışmaları bahsedilen duyumsallığı somut olarak ortaya koyar.

Bill Viola, insan bedenini aktif olarak kullandığı videolarında yaşamsal olanı, yaşamı, ölümü, ikisi arasındaki ince çizgiyi su, ateş, hava gibi yaşamsal öğelerden yola çıkarak imler ve varlığa dair anlam arayışını çarpıcı bir biçimde yansıtır. Benzer çarpıcılıkta bir duyumsallığı Miroslaw Balka ve Christian Boltanski'nin eserlerinde de görmek mümkündür.

Anahtar Kelimeler: Sanatsal yaratım, Duygu formu, Postmodernizm, Çağdaş sanat, Temsil

Abstract

The content of art changes with the postmodern process. In the traditional understanding, while art is a matter of representation in which the artistic material turns into an art form, with the inclusion of the ready-made object in art, the content of an ordinary object changes and turns into a work of art, and it becomes a linguistic phenomenon that takes its power from discourse. Any object turns into an art object with the meanings attributed to it. However, artistic creation is an act that takes place subject to the functioning of the mind.

The nature of creation can be grasped more concretely in relation to concepts such as consciousness, unconscious, memory and imagination. As a matter of fact, artistic creation is a way of making sense of the conscious and unconscious data of the mind. The mind's ability to abstract contributes to its artistic transforming function. The imagination about the knowledge in the memory is transferred out through artistic transformation, and this creative act enables the feeling-thought experience that cannot be expressed in words to find meaning in the form. The form of feeling in which the feeling-thought about the subjective experience is transformed and transferred is a tangible. It is not possible to decipher it verbally just because it is expressed in this way, but this of course does not mean that it cannot be interpreted. The structure of the artistic form is different from the syntactic structure of the language. The art object, which can only be analyzed on the basis of thought with meanings attributed from the outside, does not give an experience of feeling. It is not the result of an inner experience. The quality of art is subject to the post-creation of meaning as a fiction waiting to be deciphered discursively.

Of course, it would not be right to limit art only to a creative act based on traditional understanding. As a matter of fact, the diversification of the use of materials and forms of expression in the postmodern process has enriched the possibilities of artistic creation. What is meant to be emphasized here is that whatever the material and form of expression is, the one who determines the work of art should have a sensibility that allows the work to be internalized rather than a thought-based approach. At this point, Bill Viola's work, which conveys his creative experience by using video technology rather than traditional material, concretely reveals the sensuality I mentioned

In his videos, in which he actively uses the human body, Bill Viola points out the vital, life, death, the fine line between the two, based on vital elements such as water, fire, and air, and strikingly reflects his search for meaning in existence. It is possible to see a similarly striking sensuality in the works of Mirosław Balka and Christian Boltanski.

Keywords: Artistic creation, form of feeling, postmodernism, contemporary art, representation

Giriş

Greenberg modernizmi sanattaki bir özeleştiril yaklaşımına dayalı bir ilkesellikle açıklar. Kant temelli bu yaklaşımda her sanat disiplini kendi malzeme ve yöntemine özgü unsurları sorgulamak ve belirlemekle yükümlüdür. Ancak bu yolla sanat, özüne ilişkin saflığa yakınlaşarak tanımlanabilir hâle gelir. Modernizm öncesi, geleneksel anlayışın yanılsama yaratma odaklı deneyiminde araç, malzeme görünmez kılınır. Mesele derinlik ve hacimsel formun etkisi aracılığıyla oluşturulan bir "yanılsama"nın yarattığı resimsel atmosfer çerçevesinde irdelenir. Son kertede, malzeme ve onun yüzeydeki dönüşümü odak noktasından çıkar. Yanılsama esaslı bir anlayışın ürünü sanatta sanatın malzemenin dönüşümüne dayalı içeriği geri plânda kalırken modernizm, sanatı ve sanatın dönüştürücü gücünü malzemenin yüzeyle bütünleşik dönüşümünü sorgulayarak, kendi araçlarıyla vurgular. Her sanat kendi doğasına özgü malzemesi aracılığıyla kendi unsurlarını, sınırlarını

belirler ve o sınırlar içerisinde tutarlı ve güvenli bir zeminde değerlendirilebilir. (Greenberg, Modernist Painting).

Sanatın özerkleştiği bu süreçte sanatın içeriksel yönü önemini kaybederek biçimselliği önemli hâle gelir. “[S]anatın tam da özerkliği, dolaysız amaçlara bağlı kalmaması sayesinde, başka hiçbir yoldan gerçekleştirilemeyecek bir görevi yerine getirebileceğini kanıtlamaya çalışır. İnsanlığın ileriye götürülmesi görevidir bu” (Bürger, 2019: 92, 93). Özerkleşme 20. Yüzyılda öne çıkan estetizm ve sembolizmle en uç noktasına gelirken sanatın hayattan ayrıştığı kertede “sanatın içeriği biçimi olur. Bu süreç sanatın toplumsal örgütlenmesiyle birdir. Sanat formlarıyla olduğu kadar, kurumlarıyla da artık toplumu ve hayati değil, kendisini temsil eder.

New York, bu yıllardan başlayarak, sadece modernizmi değil, Hitler ve Stalin’in Avrupa’dan kovduğu avangardı da kendi merkezindeki sanatın ve tarihinin himayesine alır. Hem savaş dolaylarının soyut ekspresyonizmi ve Greenberg modernizmi, hem de 1960’larda karşı cepheyi kuran Pop ve postmodernizm, avangard muamelesi görür. (Artun, 2019: 23)

Bürger, Amerika’nın müzeleştirdiği avangardizmi ve Greenberg formalizmini eleştiren bir avangard hareket olarak alımlanan Pop Art’ın kendi içindeki çelişkisine dikkat çeker. Nitekim Warhol’un tüketim kültürüne yönelik eleştiride bulunduğu iddiasındaki eserlerinin metalaşması ve ikonlaşması bu çelişkiyi açıkça ortaya koyar.

Provakasyon, hedef aldığı şeye bağımlıdır: Burada bireyin sanatsal yaratımın öznesi olduğu fikrine karşı çıkmaktadır. İmzalanmış şişe süzgeci, müzede sergilenmeye değer bir nesne olarak kabul edildikten sonra, provakasyon proveke edici olmaktan çıkar, tersine dönüşür. Günümüzde bir sanatçı bir soba borusunu imzalayıp sergilese, sanat piyasasını eleştirmiş değil ona uymuş olur. Böylelikle bireysel yaratıcılık fikrini yıkmaz, onu onaylar. Bunun nedeni sanatın olumsuzlanmasına yönelik avangardist amacı yerine getirememesidir. (Bürger, 2019: 104)

Soyutlama yoluyla özsel bir kavrayış sunmayı kendine esas edinen modernistlerin klasik perspektifi terk edişi ve Greenberg’e göre resmin yüzeyini ve malzemeyi görünür kılarak akademizmin yanılısına yaratma odaklı yaklaşımının aksine sanatın kendi disiplinine özgü ilkelerini ön plâna çıkarması avangard bir tavrın sonucudur. Gerçekliğin yerini alan şey sezgisel bir kavrayışın sonucu olsa dahi hâlen yüzey üzerinde oluşturulan çizgi, renk gibi resimsel öğelerdir ve bu durumda terk edilen şey sadece mimesis esaslı temsil fikridir. Temsilde esas kırılmayı yaratansa Warhol’un “Brillo Kutuları”ndan yola çıkarak “sanat nedir?” sorusunu soran Danto’nun (2014: 33) ifade ettiği gibi sanatın temsil etmesi gereken gerçekliğin hazır-nesneyle birlikte sanata dâhil edilmişidir. Böylelikle “sanat nedir sorusu, tarihin herhangi bir anında olduğundan çok daha farklı bir mesele” (2014: 35) hâlini almıştır. Sanatsal malzemenin sanat formuna dönüştüğü klasik anlayışa dayalı temsilin yerini gerçekliğin kendi yerini aldığı bir temsil fikrinin aldığı süreçte, Kuspit’e göreyse sanat kavramlardan gücünü alan dilsel yüzeylere dönüşür. Söz gelimi, “özel olarak dilsel yüzeylerle ilgilenen sanatçının sembolü” (Kuspit, 2012: 43) diyerek konu edindiği Warhol’un bir üretim mantığı güden çalışmaları, duygu yerine zihni kendine temel edinen bir sanat kavrayışını örnekler.

Sıradan, gündelik bir nesnenin bile sadece izleyicinin ona yüklediği anlamlarla sanat nesnesine dönüştüğü böylesi bir durum, kanımca, sanat nedir sorusunu sormaktan ziyade sanatsal yaratımın doğası üzerine düşünmeyi gerekli kılar. Bununla beraber, sanatsal formun ve dil arasındaki yapısal ayrımı belirlemek bir nesneyi sanat eseri olarak addetme aşamasında bize somut bir düşünce zemini sağlar. Diğer yandan sanat eseri olarak sunulan bir nesneyi sadece kavramlar aracılığıyla, belirli bir mantık çerçevesinde anlamlandırma çabası onu duygusal bakımdan içselleştirmenin, duyumsamanın önünü tıkar. Vurgulamak istenen şey, kullanılan malzeme ve ifade biçimi ne olursa olsun bir şeyin sanatsal niteliği düşünce temelli bir yaklaşımdan ziyade onu içselleştirmeyi

olanaklı kılan bir duyumsallığa özgü olmalıdır. Bu bağlamda Bill Viola, Mirosław Balka ve Christian Boltanski yaşamsal olanı imleyen; yaşam, ölüm gibi duygu kavramları duyumsatan eserleriyle, duygu ve düşünce dünyalarına dair bütünlüklü yaklaşım sunar.

Duygu Formu ve Dilsel İfade

Korur (2020) sanat ve kavram ilişkisine yönelik eleştirel bir bakış sunduğu Sanat Teori Eleştirisi kitabında Cassirer ve Langer'ın felsefi düşünümünü kendine esas alır. Korur (2020: 78)'un ifadesiyle Cassirer zihin ile doğa, özne ile nesne arasındaki ilişkiyi bilgi bakımından ele almaz. İç ve dış dünya arasında anlamsal bir ilişki kurar. Din, mitoloji, felsefe ve sanat öznenin dış gerçekliği anlamlandırması yoluyla ortaya çıkan anlam formları, diğer bir deyişle sembolik formlardır. Yaratılan anlam formları edilgen değildir ve bu kültürel formlar duyuların sentezlenmesiyle belirlenmesi bakımından Kantçı bir temele dayanır.

Sanatsal form sanat alanına özgü anlam formudur ve Langer (1953) Cassirer'in sembolik formlar felsefesine dayandırdığı sanat teorisinde sanatsal yaratımı duyguya dair düşüncenin somutlaştığı bütüncül bir form olarak açıklar. Burada bahsedilen sembol kavramı, temsili bir imge ya da dış dünyanın somut gerçekliğini temsil eden bir yansımayı işaret etmez; zihnin soyutlama yetisine bağlı kavrayışı anlamlandırma yetisine ilişkindir. Zihnin soyutlayıcı işlevine bağlı olarak gerçekleşen sanatsal dönüştürme edimi sanat alanındaki yaratıcılığa karşılık gelir. Sanatsal düşünme zihnin bir faaliyetidir. Kapsamlı duygu-düşünce dünyasını sanatsal malzeme aracılığıyla duygu formuna dönüştürme yetisi yaratıcılığı tanımlar. Kendi malzemesine özgü ifade formunu yaratır. Dilsel değildir. Nitekim dilin gramer tabanlı sistematik yapısından farklıdır.

Dil kendi sistematğine özgü kendi formunu yaratır. Olayların, deneyimlerin belirli kurallar dâhilinde ardışık biçimde anlatımını gerektirir. Dildeki kurallar, söz dizimi ve kelimeler bir referans sistemi oluştururken sanat formu biricik yaratımsal varlığı nedeniyle kendinden başka bir sanatsal formun referansına tabi değildir. Tekilliği nedeniyle de bir başka sanatsal forma referans oluşturmaz. Dil, bir bilginin doğruluğunu, yanlışlığını veya anlamsız olduğunu belirleyebilir zira dilsel ifadenin formu yani sözcükler, cümleleler doğru veya yanlış olarak nitelenebilir verilerdir. Sanatsal yaratım aracılığıyla aktarılan duygu formuysa doğru veya yanlış olarak nitelenemez. Sanatın böyle tespitsel bir amacı yoktur. Kaldı ki çıkış noktası, varlık nedeni bu değildir. Sanat formu ancak duygu, düşünce deneyime dair bir yorumu dolaylı yoldan yansıtabilir. Öznenin iç ve dış dünya arasında kurduğu ilişkiye dair derin, kapsamlı duygu düşünce deneyimini yeni formlar aracılığıyla aktarır. Langer'a göre,

Dilde anlam oluşturan unsurlar ayrıştırılarak incelenebilir ancak sanatta böylesi bir ayrıştırma, çözümlenme olası değildir. Sanat eserinde, canlı bir organizmadaki canlılığın tek bir yerde olmayışı, belirlenemeyişi ve canlılığın organizmanın bütünsel varlığında oluşu gibi sanat eserinde de anlam bütündedir.

Sistematik dil ve kelimeler yaşamsal deneyimin kapsamlı, karmaşık yapısını ifade etmede yeterli değildir. Sanatta, yaratımın dönüştürücü gücüyle, sözle ifade edilemeyen yaşama dair duygu-düşünce deneyimi yeni bir forma aktarılabilir duyumsanabilir hâle gelir. Diğer yandan sanatsal form bir çocuğun ağlayışındaki gibi duyguların direkt biçimde gösterilişi, ifade edilişi değildir. Duyguya dair düşüncenin kavranmasını sağlayan bir duyumsama formudur. Sözle ifadesi mümkün olmayan yaşamsal duygunun nesneleştirilmesinin, dışsallaştırılmasının, somutlaştırılmasının sonucudur. Dolayısıyla söyleme dönüştürülerek deşifre edilebilir ya da çözümlenebilir bir form değildir. Malzeme ve duyguyla bütünleşik bir yaratıcı eyleminin sonucudur ancak anlam, malzemenin maddesel niteliğini aşar. Nitekim eserin yaratılmış varlığı her türlü anlamı aşar. Yaratılan kapsamlı duyumsallık eserin varlığına içkindir. (İkizoğlu, 2022: 21,22)

Sözle ifadesi edilmesi mümkün olmayan, iç yaşama dair duygu, deneyim zihnin soyutlayıcı işlevi sayesinde anlam formuna dönüşür ve bu dönüştürme yoluyla gerçekleşen kavrayış zihnin sanatsal yaratıcılığını, estetik düzeydeki anlamlandırma yetisini gösterir. Langer'ın deyişiyle “herhangi bir tanımlanabilir duyguya dönüşmeyen pek çok şey hissederiz. (...) Tüm bu öznel gerçekliğin ayrılmaz unsurları insanların ‘iç yaşamı’ dediğimiz şeyi oluşturur” (Langer, 2012: 23). Sanatçı yaratıcı edimiyle sözle ifadesi mümkün olmayan bu kapsamlı iç yaşam deneyimini duygu formuna dönüştürür. Sadece bu yolla aktarabildiği ve başka türlü ifade edemediği için, bu bütünüyle soyut nitelikte olan duygu dünyasına dair somut bir form yaratır.

Sanatsal Yaratım

Winnicott sanatsal yaratımı, iç gerçeklik ve dış gerçeklik arasındaki bir geçiş alanı olarak tanımlar (Korur, 2020: 41). Çocuklukta oyunla sağlanan bu geçişlilik yetişkinlik döneminde sanatsal yaratım aracılığıyla deneyimlenir. Winnicott'a göre (2018: 157) oyun, çocuğun dış dünyayı anlamlandırmasına, iç ve dış dünya arasında ilişki kurmasına olanak tanır.

Öznel ile nesnel olarak algılanan arasında bebekliğe özgü bir *no-man's-land* [tarafsız bölge] vardır; bu beklediğimizi ve imkân verdiğimiz bir şeydir. (...) Dinde ve sanatta, iddianın toplumsallaştığını görürüz; öyle ki kişi deli addedilmez ve dini talimde veya sanat uygulaması ve beğenisinde, insanın olgu ve fantezi arasındaki mutlak ve hiç şaşmayan ayrıma mola verme ihtiyacının keyfini çıkarabilir. (Winnicott, 2018: 135)

Oyunun yaratıcılık kapasitesini artırmasına benzer şekilde sanat da anlamlandırma yetisini güçlendiren yaratıcı kavrayış için bir alan açar. Winnicott'a göre (2018: 157) oyunun sağladığı bu yaratıcılık kapasitesi çocuğun dış gerçekliği içselleştirerek anlamlandırmasına katkıda bulunur. Keza sanat oyun gibi iç ve dış gerçeklik arasında bir ilişkisellik kurmayı ve bu ilişkiselliğin yaratılan yeni formlar aracılığıyla duyumsanmasını olanaklı hâle getirir. Sanatsal yaratımda, “formlar aracılığıyla ‘dıştaki’ ve ‘içteki’ unsurların, ‘gerçekliğin’ ve ‘ben’in belirlenim kazandığı ve karşılıklı olarak sınırlandırıldığı görülür” (Cassirer, 2016: 218) ve “Onun yarattığı *etkiler*, duygu yaşamı açısından sözsüz ve analiz edilemez duyuusal deneyimlerdir” (Langer S. , 2012: 87). Böylelikle, sanatsal kavrayışın dönüştürücü gücü öznel dünya ve dış gerçeklik arasında bir geçiş alanı oluşturarak sentezlenmiş bir duygu formu yaratır.

İç ve dış dünya arasında kurulan bu anlamsal ilişkide öznel algının içeriye ve dışarıya yönelik kaydı belleğimizdedir. Bellekte kaybolan gerçeklik anlamlandırılmadığı, dönüştürülemediği takdirde bilinçdışı oluşturur. Kalkan (2020)'a göre sanattaki yaratıcı ifade bilinçdışındaki dönüştürülememiş gerçekliğin anlamlandırılması ve bilince aktarılması için önemlidir. Bu yaratımsa bilinçdışında depolanmış geçmişe dair bir bilginin şimdiki zamana aktarıldığı, zamansal bakımdan dikey yöndeki bir aktarım değildir. Nitekim Sauvagnargues'nin ifadesiyle Deleuze, sanatı kendilik ve oluşa dair bir güç elde etme meselesi olarak tanımlarken sanattaki uzam-zamanı; geçmiş, şimdi ve geleceğin birleştiği ya da ayrıştığı kronolojik bir yapılanmayla açıklamaz zira Deleuze'e göre yaratım geçmiş, şimdi ve geleceğin iç içe olduğu ve birbirinden bağımsız olarak anlamlandırılmayan veya yapılandırılmayan bir kavrayışa içkindir. Deleuze'e göre sanat zamansallığın sentezine dair bir kavrayış sunar ve yatay biçimde örgütlenen bu uzam-zamansallık köksap gibi çoğalan, bu yolla biçim alan farklılıkların arasındaki ilişkilere içkindir (Sauvagnargues, 2010: 140).

Sanatta Varlığa İlişkin Anlam Arayışı

Gündelik bir nesneye sanat eseri niteliği atfedilmesini olası kılan, diğer bir deyişle, o şeyi sanat eseri kılan şeyin ne olduğuna dair sorgulayıcı yaklaşım Danto'nun, Brillo Kutuları temelli savından bu yana, kanımca, gerekliliğini korumakta Nitekim varlığa, duygu dünyasına dair bir

yaratıcılığın sonucu olmasa bile bir şeyin dışarıdan ona anlamlar yüklenmesiyle sanat eseri olarak kabul görmesi postmodernizmin alışıl gelmiş bir sonucu olsa da – ve sanatın insani özünden uzaklaştığı görmezden gelinmezse eğer – aslında sorunlu bir durumdur.

Kuspit'in, sanatın insani, varoluşsal özü bakımından noksan kaldığına dair görüşleri de bu sorunlu duruma işaret eder. Buradaki insani öz ifadesi yaratımın varlıksal yönüyle ilgilidir. Kuspit, postmodernizmin dilsel yüzeylerini eleştirirken varlığa ilişkin anlam arayışını duyumsatan bir sanatsal yaratımın gerekliliğini vurgular. “Derinliği ve onun metaforik işlenişini – derinliği sembolize eden, ifade eden ve çağrıştıran bir biçime yaratıcı bir dönüştürmeyi – reddettiklerinde Warhol ve postmodernizminin yadsıdıkları şey (...) ‘evrensel bir insan doğasının varlığı’dır” (Kuspit, 2012: 44) der. Bill Viola'nın çalışmalarını ise varlığa ilişkin anlam arayışını yansıtan duyumsallağından ötürü postmodernizmin insani özü bakımından noksan imgelerinden ayrı tutar.



Görüntü 1. Bill Viola, *Tristan'ın Yükselişi (Şelalenin Altındaki Dağın Sesi)*, 2005, video-ses enstalasyonu. Copyright: Kira Perov, Bill Viola Stüdyosu'nun izniyle.



Görüntü 2. Bill Viola, *Bin yıl için beş melek*, 2001

Bill Viola video çalışmalarında sıklıkla su imgesini kullanır. Yaşam için zorunlu bir element olan suyun hareketi; bedeninin su içindeki hareket alanı ve hareket bakımından suyla uyumlanışıyla

oluşan ritimsellik yaşamsal olana dair estetik bir duyum yaratır. Viola, “Neden Sorusu” Bölümü - Bill Viola ile Röportaj başlıklı videoda çalışmasının teknik altyapısı üzerine düşünülmesinden ziyade bu çalışmayı ne amaçla yaptığına dair bir sorgulamanın daha önemli olduğuna dikkat çeker. Çalışmalarına ilişkin sorulması gereken temel soru budur. Viola’ya göre yaşamda herşeyin sebep sonuç ilişkisi içinde olması ve bunun sorgusu varoluşu anlamlı kılar. “İzleyicinin, mavi bir ışığın içinde yükselen, sonrasında da dipteki karanlığa doğru giden beden imgesi aracılığıyla gerçekleşen bu varoluşsal deneyimin nedenini – zihnen değil kalben – sorgulamasını ister” (İkizoglu, 2022: 104).



Görüntü 3. Miroslaw Balka, *Sabun Koridoru*, 1993/2018, Kontrplak, boya, sabun, 190x 90 x 4973 cm., White Cube, Londra

Miroslaw Balka ise Holocaust konulu çalışmaları aracılığıyla yaşamı ve ölümü imleyen, yaşamsal olana, varlığa, yokluğa dair bir duyumsallık inşa eder ve konusundan ötürü tarihsel çağrışımlara neden olabilecek ahşap, çelik, sabun, tuz, kül, keçe, saç gibi organik, dokusal malzemeleri geleneksel malzemelerle bir arada kullanarak onları yeni birer anlam formuna dönüştürür. Böylelikle kendine özgü sanatsal ifade biçimini ortaya koyar. Balka yaratıcı üslubuyla, etkileri geçmişten günümüze taşınan bu yıkımı kayıt altına alır. “Katolik olarak yetiştirilen ve aslen Polonyalı olan Balka’nın çalışmaları Polonya’nın yakın, parçalanmış tarihine dair oluşuyla hem kişisel hem de kolektif belleğin izlerini” (İkizoglu, 2022: 109) yansıtır. Çalışmalarında kullandığı malzemeler gündelik, basit nesnelere olsa da Nazi işgaline uğrayan Polonya’da tarihe gömülmüş olan, gizli kalmış trajedilerin izleri kuvvetli biçimde duyumsanır (Whitecube).

Nazi işgalinin izlerini yansıtan diğer bir sanatçı, Christian Boltanski’nin resim, heykel, fotoğraf ve ensalasyonlarından oluşan çalışmaları da Balka’nın geçmişte yaşanan bu büyük trajediyi sorgulatan yaratıcılığının sonucundaki gibi, izleyiciyi içsel bir sorgulamaya, geçmişi mercek altına alan içsel bir muhakemeye iter.

Boltanski, düşük kaliteli fotoğraf arşivlerinden yararlanarak – eski enstantane fotoğraflar: kumsaldaki aileler, bebekler, yemek masasının etrafında toplanmış insanlar, üniformalı bir asker – derinlemesine bir biyografiyi andıran düzyazı bir kayıt yarattı. Eski teneke bisküvi kutularını kutsal emanet sandıkları gibi sıra sıra kümeledi ya da en sıradan ev eşyalarını tıpkı kanıtlar gibi vitrine dizdi. Fotoğrafların bazıları, korkunç bir anonimlik içinde kaybolup gitmiş Savaş öncesinin Musevi çocuklarına ait gibidir; Tepkimiz, Nazi dönemine ilişkin bilgimizle şekillenir. Sorgudaymışlar gibi yüzlerine çevrilmiş ucuz metal lâmbaların çıplak ampulleri, anında Holocaust’a ait düşünceler uyandırır. Boltanski’nin enstalasyonları, izleyiciyi çocukluk anılarının belirsiz ama yine de duygusal canlılığına geri götürme biçimleri nedeniyle bir kat daha dokunaklıdır; Özellikle bu eski fotoğraflar ya da objeler anımsandığından dolayı değildir – bunlar, elbette, asla bizim bireysel geçmişlerimizin parçası değildi – ama bunlar en eski anılarımızda her birimiz için kişisel olan bir şeyi uyandırır ve bize geçmişte kalan çocukluğumuzu anımsamanın deneyimini aklımıza getirir. (Fineberg, 2014: 450)



Görüntü 4. Christian Boltanski, *Lecon de Tenebres*, 1986, fotoğraf enstalasyonu

Kartpostallar, eski fotoğraf albümlerindeki aile fotoğrafları, gazeteler, polis kayıtları gibi yerel kaynaklardan edindiği geçmişin gündelik imgelerini revize ederek yeni hikayeler kurgular. Onlara sanatsal, estetik düzeyde bir değer kazandırır. Diğer yandan, bu dönüştürücü edimin sonucunda onları geniş alanlarda, toplu olarak sunarak Nazi işgalinde yaşanmış toplu kıyımın anıtlarıymışcasına bir etki yaratan enstalasyonlar oluşturur. “Enstalasyonlarının çoğu, hem toplumsal hem de kişisel tarihe dokunarak Holocaust’ta kaybedilen hayatlara atıfta bulunur” (Collection Online - Christian Boltanski, 2022). Boltanski Minimalist dönemde başladığı çalışmalarıyla ilgili şunları ifade eder:

[D]ağarcığım çoğunlukla ona [Minimalizme] yakındır. Bir bisküvi kutusu minimal bir objedir ama eğer çelik küpler yerine bu tür kutuları kullanıyorsam, bunun nedeni kutunun aynı zamanda bütün Batılılara tanıdık bir şeyler anımsatan duygusal bir obje olmasıdır. Ölünün küllerinin saklandığı bir kabın ve daha genel olarak saklamanın temel koruyucu düşüncesini (bu çocukların içinde küçük hazinelerini sakladığı kutudur) uyandırır. Yapıtımla yüz yüze gelen izleyicilerin keşfetmesini değil, tanınmasını ve sahiplenmesini isterim. (Fineberg, 2014: 451)



Görüntü 5. Christian Boltanski, *Reserv: Ölü İsviçre*, 1990, 1.168 kutu ve fotoğraflar

Boltanski izleyiciyi bir iç sorgulamaya yönelttiği çalışmalarında kendi kimliğinden ziyade kolektif hafızanın derindeki izlerine ışık tutan bir imgeler bütünü, bir duygu dünyası sunar. Kolektif olana vurgu yaparak bireysel duygu deneyimini geri plânda tutar ve izleyiciyle arasında olmasını istediği bir mesafeyi etkin kılarak toplumsal olana dikkat çeker. Geçmişin yasını tutarcasına dönüştürdüğü, yarattığı ve mekânla bütünleştirdiği formlar bütünüyle yaşama, ölüme, varlığa ve yok oluşa dair bir duyumsallığın, sanatın insani özünün izini sürer.

Sonuç

Cassirer (2016) sembolik formlar felsefesinde din, mitoloji, dil, sanat gibi alanları zihnin anlamlandırma yetisinin sonuçları olan kültürel alanlar olarak tanımlar. Bu alanlarda üretilen anlam formları zihnin soyutlama işlevinin sonucu olan anlam formlarıdır. Sanat teorisyeni Langer (2012) teorisini Cassirer'in bu bakış açısı üzerine temellendirir. Langer'a göre sanatsal ifade, sözle aktarılması mümkün olmayan ve sadece sanatsal yaratımın sonucu açığa çıkan bir ifade biçimiyle aktarılabilen duygu dünyasına, duyguya dair düşünmenin gerçekleştiği alana ilişkindir. Nitekim kapsamlı duygu deneyiminin sözcüklerle tam karşılık bulamadığı durumda sanattaki yaratıcı edim söz konusu soyut deneyimi duygu formuna dönüştürerek ona somutluk kazandırır. Özel yaşam deneyiminin somut duygu formu aracılığıyla duyumsanmasını olası kılar. Sonuç olarak, öznenin iç ve dış gerçeklik arasında bir bağ kurmasını sağlayan anlamlandırma işlevi zihnin soyutlama işlevine ilişkindir. Winnicott (2018)'ta dış gerçekliğin içselleştirilerek anlamlandırıldığı bu alanı geçiş alanı olarak tanımlar. Çocuklukta oyundaki, yetişkinlikte ise sanattaki yaratıcı edim içerisi ve dışarısı arasında bir ilişkisellik kurarak kendi gerçekliğini inşa eder. Psikoloji alanında yetkili kişilerin çocuklarda oyun, yetişkinlerde sanat terapisine başvurması; bu yolla öznenin duygu dünyasını görmeye, anlamlandırmaya çabalaması; öznenin iç ve dış dünyaya dair duygu-düşünce deneyimini duyumsayabilmesi yaratıcılığın bilinçdışının bilince aktarılmasını kolaylaştırdığı düşünüldüğünde oldukça yerinde ve anlamlıdır. Elbette ki sanat terapilerindeki çalışmalarda sanatsal anlamda nitelikli bir sonuca varılması beklenmemektedir ancak burada dikkat çekmek istenilen nokta sanatın, doğası gereği, sözle ifade edilemeyen kapsamlı duygu deneyimini dönüştüren bir anlamlandırma sürecine ve varoluşsallığa içkin oluşudur.

Dilselliğin, kavramların öne çıktığı, eserden ziyade ona yüklenen anlamların önemli hâle geldiği postmodern süreçte ise temsil anlayışında yaşanan kırılmayla birlikte yaratıcılık duygu yerine düşünce temelli bir olguya dönüşür. Kuspit (2012) eserin dilsel yüzeylere indirildiği bu durumla ilgili olarak sanatın insani, varoluşsal özü bakımından noksan kaldığını ifade eder. Nitekim sıradan bir nesneye yüklenen anlamlarla sanat eserine dönüştüğü durumda yaratıcı dönüştürme edimi tamamen düşünsel alanda gerçekleşir ve bundan ötürü söylem sanatta dönüştürücü bir güçmüş gibi yüceltmeye başlar. Oysa sanatsal form doğası gereği zihnin yaratıcı dönüştürme ediminin sonucudur. Diğer yandansa sanatsal ifade ile dilsel ifade zihnin farklı anlamlandırma yetilerinin sonucu olarak birbirinden yapısal olarak da farklıdır. Örneğini dilin sözdizimsel yapısı, grameri, dildeki referans sistemi sanatta yoktur. Bununla birlikte sanatsal düşünme ve yaratım sözle ifadesi mümkün olmayan duygu deneyimini dönüştürerek aktarabilme kapasitesine sahiptir.

Malzeme deneyiminin ve ifade biçimlerinin çeşitlendiği postmodern süreçte yaşam, ölüm, varlık, yok oluş, yıkım gibi konulara dair kendi gerçekliklerini inşa eder Bill Viola, Miroslaw Balka ve Christian Boltanski'nin eserleri ise yaratıcı dönüştürme edimine içkin yapısından ötürü sanatın insani özünü duyumsatır. Varlığa ilişkin anlam arayışının izlerini güçlü biçimde görünür kılar ve izleyicinin eseri içselleştirerek yeni anlamlar yarattığı, yorumlarıyla devam ettirdiği bir duyumsama sürecine imkân verir.

Kaynakça

- Artun, A. (2019). Sunuş - Kuramda Avangardlar ve Bürger'in Avangard Kuramı. P. Bürger içinde, *Avangard Kuramı* (Ş. Ö. Erol Özbek, Çev., s. 7-29). İletişim Yayıncılık.
- Bürger, P. (2019). *Avangard Kuramı*. (Ş. Ö. Erol Özbek, Çev.) İletişim Yayınları.
- Cassirer, E. (2016). *Sembolik Formlar Felsefesi-II*. (M. Köktürk, Çev.) Hece Yayınları.
- Collection Online – Christian Boltanski. (2022). (2. T. FOUNDATION, Prodüktör) Guggenheim Org.: <https://www.guggenheim.org/artwork/artist/christian-boltanski> (30.01.2022)
- Danto, A. C. (2014). *Sanat Nedir?* (Z. Baransel, Çev.) Sel Yayıncılık.
- Fineberg, J. (2014). *1940'tan Günümüze Varlık Stratejileri*. (S. Atay-Eskier, & G. Yılmaz, Çev.) Karakalem Kitabevi Yayınları.
- Greenberg, C. (tarihsiz). *Modernist Painting*. <http://cas.uchicago.edu/workshops/wittgenstein/files/2007/10/Greenbergmodpaint.pdf>. (05.04.2016)
- İkizoğlu, S. (2022). Çağdaş Sanatta Düşünce ve Yaratım Meselesi. [DEÜ GSE Resim Anasanat Dalı Sanatta Yeterlik Tezi].
- Kalkan, H. S. (2020). Sanat Terapisi Eğitimi. *SEM Akademi Sanat Terapisi Eğitimi*. SEM Akademi Sertifikalı Eğitim Merkezi.
- <https://e-semakademi.com.tr/uye/kurslar/dersler/ders-512> (2020)
- Korur, A. F. (2020). *Sanat Teori Eleştirisi*. Mitos Boyut.
- Kuspit, D. (2012). Semiyotik Anti-Özne. *Yedi(7)*, 41-52. (A. F. Korur, Çev.) Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi.
- Langer, S. (2012). *Sanat Problemleri*. (F. Korur, Çev.) Mitos-Boyut.
- Langer, S. (1953). *Feeling and Form*. ABD: Charles Scribner's Sons.
- Sauvagnargues, A. (2010). *Deleuze ve Sanat*. (N. Sarıca, Çev.) De Ki Basım Yayın.
- Viola, B. (tarih yok). "The Question Why" Segment - Interview with Bill Viola. <https://www.youtube.com/watch?v=-7P9ltmwFOE> (29.01.2022)
- Whitecube. (tarih yok). *Miroslaw Balka*. White Cube: https://whitecube.com/artists/artist/miroslaw_balka (30.01.2022)
- Winnicott, D. D. (2018). *Çocuk Aile ve Dış Dünya*. (N. D. Nur Nirven, Çev.) Pinhan Yayıncılık.

Görüntü Kaynakçası

- Görüntü 1. Bill Viola, Görüntü 1. Bill Viola, Tristan'ın Yükselişi (Şelalenin Altındaki Dağın Sesi), 2005, video-ses enstalasyonu. Copyright: Kira Perov, Bill Viola Stüdyosu'nun izniyle.
- https://www.guiding-architects.net/fr/elbphilharmonie-hambourg-architecture-hybride-herzog-meuron/image-2_author-kira-perov-courtesy-of-bill-viola-studio_bill-viola-tristans-ascension-2005-videosound-installation-cut-2/ Erişim tarihi: 29.06.2022
- Görüntü 2. Görüntü 2. Bill Viola, Bin yıl için beş melek, 2001
- <https://www.ekdergi.com/bir-yeni-medya-sanati-ustasi-bill-viola/> erişim tarihi: 29.06.2022



Görüntü 3. Mirosław Balka, Sabun Koridoru, 1993/2018, Kontrplak, boya, sabun, 190x 90 x 4973 cm., White Cube, Londra

https://whitecube.com/artists/artist/miroslaw_balka Erişim tarihi: 29.06.2022

Görüntü 4. Christian Boltanski, Lecon de Tenebres, 1986, fotoğraf enstalasyonu

<https://inferno-magazine.com/2021/07/15/boltanski-lecon-de-tenebres/>

Erişim tarihi: 29.06.2022

Görüntü 5. Christian Boltanski, Reserv: Ölü İsviçre, 1990, 1,168 kutu ve fotoğraflar

<http://www.museomagazine.com/CHRISTIAN-BOLTANSKI> Erişim tarihi: 29.06.2022

Brecht'in Müzisyenleri ve Müzikal Tiyatro

Doç. Dr. Togay ŞENALP

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Bodrum Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne Sanatları Bölümü

Özet

Kendisi de müzisyen olan Bertolt Brecht Tiyatro alanında çığır açtığı gibi Müzikal Tiyatro formunun da gelişimine büyük katkı sağlamıştır. İlk yıllarında kendi besteler yapan Bertolt Brecht, Kurt Weil, Hans Eisler ve Paul Dessau gibi o dönemin önemli Alman bestecileri ile çalışarak kalıcı Müzikal Tiyatro eserleri ortaya koymuştur. Bu sebeple Müzikal Tiyatro formunu tanımlamak ve detaylandırmak için onun çalışmalarını incelemek gerektiği düşünülmüştür. Bu aynı zamanda Brecht'i daha az işlenmiş bir açıdan anlamak fırsatı da sunacaktır. Bu çalışmada nitel araştırma ve karşılaştırmalı analiz yöntemleri ve katılımcı gözlem deneyimleri kullanılmıştır. Örneklem Brecht'in en çok birlikte çalıştığı 3 farklı besteci olarak Kurt Weil, Hanns Eisler ve Paul Dessau ile sınırlandırılmıştır. Her birinin bestesini yapmış olduğu tanınmış bir Müzikal Tiyatro eseri seçilerek araştırmanın derinleştirildiği oyunlar da 3 ile sınırlandırılmıştır; Kurt Weil- 3 Kuruşluk Opera, Hanns Eisler- Schweyk 2. Dünya Savaşında ve Paul Dessau-Cesaret Ana ve Oğulları. Bu üç besteci ve üç oyun üzerinden farklılıklar ve ortak özellikler öne çıkartılarak araştırma oyunlardan örneklerle derinleştirilip Brecht'in Müzikal Tiyatro formu ve tiyatro anlayışının müzikal karşılığı tanımlanmıştır. Çalışmanın sonucunda Brecht'in anlayışındaki Müzikal Tiyatro formunun kesintisiz bir müzik anlatısına dayanmadığı tespit edilmiştir. Sahnelenirken çoğu zaman müzisyenlerin ve/veya koronun seyirci tarafından görülebilir olarak sahnede tutulması dikkat çekmektedir. Müzik seyirciyi düşünmekten alıkoymak yerine düşünceye yönlendirmek amaçlı kullanılmıştır. Şarkı sözleri çoğu örnekte oyunun temel tartışmalarını barındırmaktadır. Müzik türleri yalın halk ezgilerinden atonal eserlere kadar büyük bir çeşitlilik göstermektedir. Sustalı Mack şarkısının tüm dünyaya hızla yayılışı da Müzikal Tiyatro formunda müziğin eser ve yönetmeni tüm dünyaya ulaştırmasına ilginç bir örnektir. Brecht'in Türkiye'de modern tiyatro anlayışına etki ettiği bilindiğinden Türk Müzikal Tiyatrosuna katkı sağlaması için konuya özel öneri ve görüşlere yer verilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Müzikal Tiyatro, Tiyatro Müziği, Brecht, Alman Besteciler, Yabancılaştırma

Abstract

Bertolt Brecht, who is also a musician, made a great contribution to the development of the Musical Theater form as well as breaking new ground in the field of theater. In his early years, he composed himself and then worked with important German composers of that period such as Kurt Weil, Hans Eisler and Paul Dessau and they have produced perennial Musical Theater works. For this reason, it is thought that it is necessary to examine his works in order to define and detail the Musical Theater form. It will also provide an opportunity to understand Brecht from a different perspective. In this study, qualitative research and comparative analysis methods and participant observation experiences were used. The sample is limited to Kurt Weil, Hanns Eisler and Paul Dessau as the three different composers with whom Brecht worked the most. For each composer it has assigned one well known musical theater work: Kurt Weil - 3 Penny Opera, Hanns Eisler - Schweyk in the Second World War, Paul Dessau - Mother Courage. By examining these three works Brecht's Musical Theater form and his musical results have been clarified. It is noteworthy that the musicians and/or the choir are kept on the stage as they can be seen by the audience. Music has been used to direct the audience to thought instead of preventing them from thinking.

Music genres show a great diversity, from simple folk melodies to atonal works. The rapid spread of the Mack the Knife song all over the world is an interesting example of how music in the form of Musical Theater can convey the work and the director to the whole world. Since it is known that Brecht influenced the understanding of modern theater in Turkey, specific suggestions and opinions are given in order to contribute to the Turkish Musical Theater.

Keywords: Musical Theater, Music in Theater, Brecht, German Composers, Alienation Effect

Giriş

Toplu Sanat (Gesamtkunstwerk) kavramı ile anlaşılabilen ve gerçekleştirilen Tiyatro Sanatı birçok sanat dalını bir arada barındırmaktadır. Bir performansın ortaya çıkmasında çoğu zaman edebiyat, oyunculuk, ışık kullanımı, dekor-kostüm-aksesuar, dans ve müzik hep birlikte, bir bütünlük içinde kullanılır. Günümüzde daha da artmış olanaklarla teknolojiden de yararlanılabilmektedir. Bazı türlerde ise bütünü oluşturan unsurlardan biri diğerlerinden öne çıkar; örneğin Müzikal Tiyatroda Müzik öncelikli oluşturan haline gelir. Müzikal Tiyatronun tanımı, örnekleri ve yapılış şekli de farklılıklar göstermektedir. Bu geniş kapsamlı konu ile ilgili olarak bu çalışmada Brecht Tiyatrosu merkeze alınarak Müzikal Tiyatro tanımı yapılacak ve müziğin bir oyuna ve genel olarak Tiyatro sanatına katkısının ne yönde olabileceği ve nasıl gerçekleştirileceği üzerine bilgi ve görüşler sunulup tartışılacaktır. Yöntem olarak nitel araştırma olmanın ötesinde yazarın Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Bodrum Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Sanatları Bölümünde Müzik Direktörü olarak iki Brecht oyununda katılımcı gözlemci olarak gözlemledikleri de yazıya katkıda bulunacaktır. Ayrıca yönetmen Selçuk Sazak ile Haziran 2022’de Bodrumda yapılmış sözlü tarih görüşmesi de bu gözlemlerin olgunlaşmasını destekleyecektir. Brecht’in çalıştığı özellikle üç müzisyen ve ilgili üç eser öncelikli olarak ele alınacak ve bir müzikal tiyatro eserinin üretim süreci merkezde tutulacak, Türk Tiyatrosunda Müzikal formunun gelişimi için öneriler geliştirilecektir.

Gesamtkunstwerk ve Müzik

Bertolt Brecht’in (1898-1956) farklı yazılarının bir araya getirildiği “Epik Tiyatro” kitabında Felsefeden Bilime, Operadan, Çin Tiyatrosuna, Dekor Kullanımından Teknoloji Kullanımına, Halk Oyunlarından Destanlara, Edebiyata ve Müziğe yani birçok farklı alana birden değinmiştir. Brecht’in Tiyatro anlayışı bu geniş çerçevede bir bütünlük içinde anlaşılabilir. Önerdiği yönetmenlik anlayışı tüm bu oluşturanlara yansır. Wagner’den günümüze devam eden bu altın kavram (Gesamtkunstwerk-Toplu Sanat) Brecht Tiyatrosunda da yerini bulur. Tiyatro eseri, farklı sanat dallarının bir arada kullanıldığı ve oyunun yönetmeni tarafından bütünleştirildiği bir eserdir. Özdemir Nutku’nun farklı yazılarının bir araya getirildiği “Türkiye’de Brecht” kitabında da bu yaklaşımı Nutku’nun bir eleştiri yazısında şu cümlelerinde bulmak mümkündür:

Bütünlüğün belirgin bir biçimde ortaya çıkması için yazarı, oyuncusu, dekorcusu, ışıkçısı, vb. kendi üzerine düşeni yaparlar; ancak bu çeşitli iş güçlerinin doğru, uyumlu, dengeli ve güzel bir biçimde bütünlenebilmesi ve varedilebilmesi için bir yönetmene gerek vardır. Yani yönetmen bu çeşitli öğeleri bütünlemenin beynidir. (Nutku, 1976: 124)

Bu durumda özellikle bir Müzikal Tiyatro eseri ortaya koyacak yönetmenin müzik kültürüne sahip olması ve müzik kulağının gelişmiş olması ve böylece müzisyen ile rahat ve etkin iletişim kurması gerekecektir. Oyunculuk hiç yapmamış, müzik kulağı olmayan bir kişinin yönetmen olduğunu iddia etmesi gülünç olacaktır çünkü yönetmen geniş bir alanda bilgi ve yeti birikimine sahip kişidir. Dünya Tiyatro tarihinin en önemli isimlerinden Bertolt Brecht de piyano çalan ve hatta besteler yapan bir kişi olarak hem müzik özelinde hem de daha geniş perspektifte yetkin bir kişi olarak karşımıza çıkmaktadır.



Görüntü 1. Bertolt Brecht piyano başında

Bu çok yönlü sanatçı bir yandan da “Üç Kuruşluk Opera”yı ortaya koyarken kendi besteciliğini proje için yeterli bulmayıp Kurt Weil ile çalışmayı tercih etmiştir. Müzikal Tiyatro’da besteci müzisyen, yönetmenden sonra bir ikinci beyin olarak görünmektedir. Kurt Weil seçiminin ne kadar isabetli olduğunu ise zaman göstermiştir.

Müziğin Müzikal Tiyatro Eserinin Bilinirliğine Katkısı

Müziğin ve özellikle de özgün sahne müziğinin (*incidental music*) başrol oynadığı bu formda beste, kimi zaman kendi müzikal yolculuğuna çıkararak oyunun ötesine dahi geçebilmekte ve Kurt Weil’in “Üç Kuruşluk Opera”daki “Sustalı Mack” bestesinde olduğu gibi oyunun geniş kitlelerce bilinmesine öncül bir katkı sağlayabilmektedir:

1928’de sahneye konan “Üç Kuruşluk Opera” Epik Tiyatro’nun başarısını hepsinden güzel kanıtladı. Sahne müziği, yeni görüş açılarından kalkılarak ilk kez uygulanıyordu. Üç Kuruşluk Opera’da göze çarpan yenilik, müzik ögesinin oyunun öbür öğelerinden iyice ayrılmasaydı. (...) Üç Kuruşluk Opera’daki song’lar (şarkılar), sonradan geniş bir yayılma alanı buldu, isimleri gazete manşetlerinde ve kimi konuşmalarda sık sık boy gösterdi, piyano eşliğinde ya da orkestra plakları örnek alınarak operet şarkıları gibi okunmaya başlandı.” (Brecht, 1990: 132)

Epik (Diyalektik) Tiyatro’da Özdeşleşme-Yabancılaşma ve Müzik

Bertolt Brecht’in dünya çapında bilinirliğine bu Yönetmen-Müzisyen iş birliği belki de en önemli hızlandırıcı etkiyi sağlamıştır. Peki bu iş birliğinin içinde beyin ile ikinci beyinin uyumlu çalışmasını sağlayan temeller nerededir? Kuşkusuz “epik tiyatro” ya da 1950’lerde adlandırmayı tercih ettiği şekliyle (Nutku, 1990: 12) diyalektik tiyatro” anlayışındadır. “Brecht “epik” deyiminin şeylerin değişen durumunu yeterince tanımlamadığını hissetmiştir. Diyalektik tiyatro, seçip ayırdığı olaylar ve nesnelere çelişkileri sürekli olarak ortaya çıkaran bir temsil türü taraftarıdır (Wright, 1998: 54). Bu isim dönüşümü bir çelişki değil inceltme olarak görülmelidir. Temelde yine seyircideki sonuç odaklı yaklaşımı önceler: seyirciyi hayatın ve toplumsal olayların değişebileceğine ikna etme ve seyirciyi değişime yönlendirme, haksızlığa karşı sorumluluk almaya yönlendirme. Karşıt olarak Aristo’ya dayandırdığı tartışmasında Brecht özdeşleşmenin seyirciyi pasifize ettiği, sorumluluktan uzaklaştırdığı düşüncesindedir. Dolayısıyla besteci müziğin bestelenişi ve kullanılmasında yabancılaşma-özdeşleşme, duygusallık-ussallık tartışmalarına dahildir. “Modern toplumlarda yabancılaşma insancıl anlamların yitirilmişliği’dir. Brecht ise insancıl anlamları bulmak için yabancılaştırma kavramına yönelir” (Nutku, 1976: 52). İşte bu ilginç tespit sayesinde daha iyi anlaşılabilir bu yaklaşımda seyircinin zihni gösteri sırasında illüzyondan uzak tutulur, seyrettiğinin bir oyun olduğu ve kendisinin de dahil olduğu toplumsal yapıya dair bir tartışma içerdiği hatırlatılır. İşte müzisyen böyle bir yazar ve yönetmenlik yaklaşımının parçası olduğunu bilerek beste yapmaya davet edilmiştir.

Epik (Diyalektik) Tiyatro'daki Müzik Kullanımında Duygusalılık ve Ussallık

Brecht, Mahagonny adlı eserinde Eisler'in bestelediği müziklerin kullanım şeklini ve seyirci üzerindeki etki mantığını şu şekilde açıklar:

... koroyla söylenen “Diyalektiğe Övgü” adındaki final şarkısı, düpedüz duygusal bir zafer marşı etkisini pek kolay uyandırabilecekken, müzik tarafından us çevresinde tutulur. Bu tür epik bir gösterinin duygusal etkilemeye bütünüyle sırt çevirdiği savı, sık sık açığa vurulan bir yanılığdan başka şey değildir: İşin doğrusu, epik tiyatrodaki duygular bir duruluk kazanır yalnız ve kaynak olarak bilinçaltına yaslanmaktan kaçınır; bir uyutmayla hiçbir alıp vereceği yoktur. (Brecht, 1990: 137)

Brecht'in bakış açısını anlamamanın duygu ve us arasında keskin bir seçim yapmak yerine incelikli ve dengeli bir bakış gerektirdiği görülmektedir. Örneğin bir ölünün ardından yas teması yazılacak ise bunu nasıl bir “gestus” ile yapması gerektiğini tartışırken şöyle bir yaklaşım önerir:

Bir kompozitörün besteleyeceği metin karşısında, bir konuşmacının yapacağı konuşma karşısında takınacağı tavır, onun politik, dolayısıyla insan olarak eriştiği olgunluğun aşamasını gösterir. Bir kimsenin hangi nedenden ötürü kendini yasa kaptıracağını ve bunu ne türlü bir yas niteliği taşıyacağını onun büyüklüğü belirler. Yası alıp örneğin yüce bir aşamaya yerleştirmek, onu toplumu ileriye götüren nesne durumuna sokmak, artistik bir iştir. (Brecht, 1990: 141)

Besteci müzikal tiyatro eseri için çalışırken nasıl bir yaklaşıma ve yalın müzik iletiminden farklı bir duruma dahil olduğunu bilir. Burada besteci ve icracıyı besleyen bir yaklaşım ve incelikli bir anlayış söz konusudur. Çok daha ölçülebilir ve somut olan nokta ise müzikal tiyatro tanımının Brecht Tiyatrosundaki form olarak karşılığıdır.

Müzikal Tiyatro Formu

Müzikal Tiyatro kimileri için yanlış ve yaygın bir kanı ile “kesintisiz bir müzik akışı” içinde seyreden bir anlatıdır. Brecht Tiyatrosundaki örneklere baktığımızda böyle bir zorunluluğun olmadığı açıkça görülmektedir. Bodrum Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Sanatları Bölümünde, Almanya ve Türkiye'nin tanınmış yönetmenlerinden Selçuk Sazak 2017, 2018, 2021 ve 2022 yıllarında 4 adet mezuniyet oyunu yönetmiştir. Bu oyunlardan ikisi Brecht'in Müzikal Tiyatro eserleridir. 2018'de sahnelenen Üç Kuruşluk Opera'da Kurt Weil besteleri, 2022'de sahnelenen Schweyk II. Dünya Savaşında adlı oyunda ise Hans Eisler besteleri ve ikisinde de Brecht sözleri üzerine kendisi ile müzikal tiyatro alanında çalışma fırsatı bulduk. İki oyunda da katılımcı gözlem yolu ile deneyimle açıkça görülür ki müzik, oyunu ileri taşımaktadır ama oyuna kesintisiz olarak dahil değildir. Ünlü Notre Dame de Paris müzikalindeki durumda ise müzik kesintisiz olarak akmaktadır. İki tür de müzikal tiyatro formuna dahildir yani müzik süresinin oyunun tamamına eşit olması ya da daha az olması formu tanımlarken konunun esası değildir. Önemli olan temel anlatının, çatışmaların, karakterin tanıtılmasının müzik girdiğinde durmuyor ve hatta ilerliyor oluşudur. “Üç Kuruşluk Opera”daki ünlü açılış şarkısı olan Sustalı Mack (Mack The Knife) bir lanterna ile çalınırken seyirci sözler ile ana karakteri tanımıştır. Schweyk'in final şarkısı oyunun tartışmasını özetleyip değişimi müjdeleyen sözleri ve dinamik melodisiyle seyirciye bir müzik ziyafeti verirken asıl meseleyi yani değişimi zihnine kazımaktadır. Kendi prozodi anlayışımızla Türkçesini belirlediğimiz sözler şu şekildedir: “Viltava'nın dibinde sürüklenir taşlar/ Üç imparator gömülüdür Prag'da/ Büyük her zaman büyük küçük her zaman küçük kalmaz değişir / gece biter bitmez ve gün doğar sonra”. Bu dizelerde değişim teması seyirciye finalde müzik eşliğinde verilmiştir. Buna ek olarak Yönetmen Selçuk Sazak rejisinde oyuncular perdenin arkasından makyajlarını silerek gelirken şarkıyı söyledikleri için gösterinin biraz sonra devam edecek olan gerçek hayatımıza dair olduğu anlatılmıştır. Müziğin sadece müzikal öğeleriyle nasıl olduğu değil, yönetmen tarafından nasıl bir bütünlük içinde kullanıldığı da görüldüğü üzere büyük önem taşımaktadır. Bu noktada Brecht tarafından Müzikal Tiyatro'da müzik yolu ile seyircide yani toplumda nasıl bir etki sağlanmak istendiği üzerine düşünmelidir.

Brecht ve Seyirci-Toplum Odaklı Düşünce

Brecht sonradan diyalektik tiyatro adını verdiği ve epik tiyatro olarak genel kabul görmüş sanat anlayışında toplumsal bir dönüşüm hedefler. Bu toplumsal dönüşümün sahne sanatları gösterileri sırasında önündeki en büyük engel ise seyircinin zihnen pasif kalması ve özdeşleşme (katarsis) yaşarken duygusal bir arınma yaşayıp gösteri bitince toplumda bir sorumluluğu olduğunu kavramamasıdır. Sanat bu şartlar altında dönüştürücü, iyileştirici etkide değildir. Seyircinin, alışlagelen gösteri mantığıyla eylemsizliğinin pekiştirildiği düşüncesindedir. Bu da diyalektiğin işaret ettiği karanlık ve aydınlık arasındaki dönüşüm ve değişimin gerçekleşmeyecek olması endişesini kendisinde arttırır. Bir başka deyişle toplumu oluşturan seyirci bu tür dinleti ve/veya gösterilerden bilinç geliştirip harekete geçme isteği ile ayrılmayacaktır.

Müzik, bu salonlarda doğrudan yazgının kendisi olarak boy gösterir ve günümüz insanının günümüz insanı tarafından en korkunç ve bilinçli sömürülüşünün alabildiğine çapraşık ve iç yüzü bir türlü anlaşılabilen yazgısı olarak dinleyici karşısına çıkar, böylece yalnız kulinar amaca hizmet eder, dinleyiciyi kısır, dolayısıyla güçsüz düşürücü bir haz eylemine sürükler. (Brecht, 1990: 138)

Brecht “yazgının kendisi” tanımı ile seyircide dolayısı ile toplumu değiştirmek için en yakınına çekebildiği toplum üyesinde kuvvetlenen mevcut durumun değişmeyecek olması fikrini belirtir. Bir sanat kuramcısı olan ve kuramının uygulamasını sahne sanatları üzerinden gerçekleştiren Brecht dinleti ve gösterilerde seyircinin alışlageldik anlayışla “güçsüz düşürücü bir haz eylemine sürüklendiğinin” altını çizer. Kulinar sözcüğü ile de güzel bir yemeğin hazzı çağrışımında bulunur ama bu haz kişiyi toplumsal sorumlulukla eyleme geçmeye yönlendirmeyecektir. Bu durumlarda haz içinde kaybolup eleştirel bakış geliştirmeye yönelmeyecek olan seyirci (toplumun oluşturarı) “günümüz insanının günümüz insanı tarafından en korkunç ve bilinçli sömürülüşüne” de karşı çözüm geliştirmeyi akıl etmeyecektir. Yani kendi yaklaşımı doğrultusunda müzisyene sadece duygulara değil zihnin kavrayışına da etki etme hedefi verir. Bir yandan da yönetmen ve müzisyen açısından bunun sonuç odaklı bir denge stratejisi ile yapılması gerektiğini de bu makaledeki daha üst satırlarda yine Brecht’in cümlelerine dayanarak belirtmiştik. Yaklaşımı duygusal olana ya da eğlenceye dair olana düpedüz sırt çevirmek yaklaşımına da indirgenmemelidir (Erken, 2018: 177). Öte yandan arzu edilen durumun seyirci ve/veya dinleyicinin gösteri sırasında ve çıkışında değişmiş olmasını sağlamak olduğunu da ısrarla hatırlatalım. 1970’lerde Doğu Berlin ve Batı Berlin arasında tiyatro alanındaki ilerlemelerin içinde bulunan Selçuk Sazak da aynı hassasiyeti taşımaktadır: seyirci gösteriden sonra duygulanmaya ek olarak bir kavrayışa ulaşmalıdır.

“... oyuncuların müzik tarafından sağlanan ruhsal atmosfere karşıt doğrultuda oynayabilmesi, özellikle epik tiyatronun istediği bir şeydir” (Brecht, 1990: 139). Brecht’n ezber bozan yaklaşımı, Eisler’in de katıldığı bu önerisinde de kendini göstermekte ve yönetmenlere müzik-oyuncu kullanımı açısından bir açar vermektedir. Bu kendine has yabancılaştırma efekti ile duygulanıma kapılmadan seyircinin eleştirel ve nesnel olabilmesi hedeflenmektedir. Yönetmen müziği ve oyuncuyu yabancılaştırmayı sağlayacak şekilde bir araya getirmektedir. Müziğin epik tiyatrodaki kullanımı yine son olarak Tiyatro gösteriminin tabiatı gereği bütünü yöneten ve ortaya koyan yönetmenin kararlarında somutlaşmaktadır.

Müzisyen Brecht ve Brecht’in Müzisyenleri

Brecht okullu olmayan oto-didakt olarak kendini yetiştirmiş bir müzisyendi. Piyano çalmaktaydı ve ilk Tiyatro eserlerinin bestelerini kendi yapmaktaydı. Ardından Almanya’nın en önemli müzisyenleriyle çalışmaya başladı. Bu süreci Nutku şu şekilde özetlemektedir:

recht eğitim görmüş bir müzisyen değildi. Ancak daha yazarlık yaşamının başlangıcında yazdıkları için müzikler tasarlıyordu, ilk şiirlerinde onun bir çabasını görebiliriz; ilk örnek de Ölü Erin Öyküsü’dür” (1918: sayfa). Bu şiirden sonra Brecht sürekli olarak kendi şiirlerinin müziklerini bestelemeye ve sonra da ilk oyunlarının müziklerini yazmaya başladı; Baal (1918), Gecede Trampetler (1918), Adam Adamdır (1924/5) adlı oyunlarında ilk denemelerini yaptı. Hatta Üç

Kuruşluk Opera'nın (1928) ilk metni için bazı şiirleri kendi besteledi. Daha sonraları Edmund Meisel ve Kurt Weil gibi bestecilerle çalışırken, bazı ezgilerin müzik taslaklarını da hazırladı. Bu bestecilerle yaptığı çalışma başarılı olunca, Brecht, kendi yapmak istediklerini kavrayan bu yetenekli bestecilerle yaşamının sonunda dek çalışmıştır. Onun birlikte çalıştığı bestecilerin başında Hanns-Eisler ve Paul Desau gelir. (Nutku, 2007: 166-167)

Üç Kuruşluk Opera - Kurt Weil

Kurt Weil (1900-1950) Brecht ile tanıştığında 27 yaşındaydı ve daha o yaşında ünlü besteci Hindemith'ten sonra gelen Alman besteciler arasında yerini almaktaydı. Brecht ve Weil'in iş birliği altı yıl sürdü. Üç Kuruşluk Opera, Mutlu Son ve Mahagonny Kentinin Yükselişi ve Düşüşü önemli ortak çalışmalarındandır. Weil'in eşi Lotte Lenya da bu şarkıları bilinçli olarak opera şan tekniği kullanmayarak seslendirmekteydi. Nota dahi bilmezdi. Daha önce de belirttiğimiz üzere özellikle Sustalı Mack şarkısının başarısı Brecht'in dünya çapında bilinirliğine de katkı sağladı. Brecht'in temel kavramlarından olan gestus Weil'in de öne çıkardığı bir terimdi. "Şarkıları bestelerken sözleri bestecinin kendi müzikal hedeflerine uyumlandırması yerine sözlerin içindeki gestus (hareket) ve davranışın nasıl bir ritim ve sessizlik ile ifade edildiğini keşfederek yola çıkmasını önerir" (Willet, 1948: 154). Bu yaklaşıma "gestik müzik" de denmiştir.



Görüntü 2. 2018'de Bodrum GSF Sahne Sanatları Bölümü tarafından sahnelenmiş oyunun afişi

Oyunda Sustalı Mack karakterinin tanıtıldığı giriş şarkısı, Sustalı Mack ile genelevdeki sevgilisi arasındaki ilişkinin çelişkileriyle tanıtıldığı şarkı, koronun ahlak ile ilgili toplumsal çelişki eleştirisi hep şarkılarla seyirciye iletilmiştir. Bodrum Sahne Sanatları gösteriminde piyano, gitar ve perküsyon eşliğinde üç müzisyen ile seslendirilen eserlerde müzisyenler olarak hep sahnede seyircinin görebileceği bir noktada kalmıştır. Selçuk Sazak rejisinde yer yer bazı şarkılar oyuncunun müzisyenlerden şarkıya girmelerini istemesi ile başlamış ve yabancılaşma efekti desteklenmiştir. Peachum ailesinin kızının, Sustalı Mack ile evlenmiş olduğu haberini verdiği sahnede masadaki aile yemek yerken kızları haberi vermek için yerinden kalkıp mikrofona gitmiş ve lokal ışıkla şarkısını söylemiştir.



Görüntü 3. Üç Kuruşluk Opera oyunu hazırlıklarında
Selçuk Sazak (sağda) ve Togay Şenalp (piyano başında)

Oyunun ilk sahneye konduğu yıllarda da müzik kullanımını açısından aynı yaklaşım olduğunu görmekteyiz:

Bu oyunda ilk kez, müzik, oyunun öbür öğelerini destekleyici değil, açıklayıcı biçimde farklı bir yönde geliyordu. Yabancılaştırma'yı yaratmak için 7-8 kişilik küçük bir orkestra seyircinin görebileceği bir yere yerleştiriliyordu. (...) Ezgiler söylendiğinde orkestra aydınlatılmış, ezgilerin adları projeksiyonla beyaz perdeye yansıtılmıştı. Böylece, müzik yoluyla oyunun göstermecî niteliğinin bir kez daha altı çizilmişti. Müzik bir çeşit sahne noktalaması olarak kullanılıyordu. Sözleri vurguluyor, hareketleri açıklıyordu; ama bunları destekler nitelikte değildi. Anlamı belirginleştirmek, inceleme konusu yapılan konuyu açıklama içindi müzik. (Nutku, 1989: 169-170)

Bu eserde Kurt Weil beste dağarcığını Hindemith ve Stravinsky'ye yakın sofistike bir müzik dilinden caz müziğine genişletmiştir.

Schweyk II. Dünya Savaşında - Hans Eisler

Eisler (1898-1962), Adorno (1903-1969) ile yazdığı Film için Müzik Bestelemek (1947) konulu kitapta Brecht'in senaryosunu yazdığı Kuhle Wampe adlı 1932 yapımı filmde bahsederken şu yaklaşımın altını çizer: "Müzik alışlageldiği üzere aksiyon ve ruh halini desteklemek yerine beyaz perdede gösterilene zıt durarak anlamı destekleyebilir" (Eisler&Adorno, 1947: 26). Görüldüğü üzere Brecht'in yakın çevresi de hem müzik dilinde hem de müziğin film ve tiyatrodaki kullanımında yeni bir estetik arayışındadır. Bu çevre genel olarak Nazi Almanya'sı yönetiminden zarar görmüştür. Üst başlıkta incelenen Kurt Weil ile Brecht'in son oyunu da yasaklanmıştır. Brecht, Schweyk II. Dünya Savaşında adlı Müzikal Tiyatro oyununu ise Kaliforniya'da sürgünde olduğu dönemde 1943'de yazmıştır. Temeli Çek mizah ve taşlama yazarı Jaroslav Hasek'in (1883-1923) Aslan Asker Şvayk kitabına dayanmaktadır. Eisler'in de oyunun başlarında ve en sonunda kullandığı ana tema şarkıda Çek besteci Bedrich Smetana'nın (1824-1884) bir Çek halk ezgisini yorumladığı Vltava eserine dayanmaktadır. Bu eser ile Eisler de beste dağarcığını sofistike müzik dilinden halk müziğine genişletmiştir.



Görüntü 4. 2022’de Bodrum GSF Sahne Sanatları Bölümü tarafından sahnelenmiş oyunun afişi

Bu bildirinin yazarı olarak katılımcı gözlemede bulunduğum ve öncelikle müzik direktörlüğünü yaptığım Selçuk Sazak yönetmenliğindeki bu ikinci Brecht Müzikal Tiyatro oyunu gösteriminde piyano, gitar, loop pedal, yan flüt ve ağız kopuzu kullandım. Tüm gösterim boyunca sahnede görünür konumda olduğum bir rejî ile oyun müziklerini yürüttüm. Hatta kimi sahnelerde ilkinde olduğu gibi oyuncu açıkça piyanoya yaklaşıncâ şarkıya başlamaktaydık. Bazen de şarkı sırasında sahne değişimi de seyircinin gözü önünde yapılıyordu. Müzik duygulara seslenirken anlamın ve bir gösteriye şahit olduğunun her zaman altını çizmekteydi.

Cesaret Ana ve Çocukları - Paul Dessau

Paul Dessau (1894-1979) besteci ve şef olarak operalar, film müzikleri, oda müzikleri ve şarkılar bestelemiş ve yönetmiştir. Bu yazıda adı geçen birçok Alman sanatçı gibi O da çalışmalarına devam edebilmek için Nazi baskısından kaçıp yurtdışına gitmek zorunda kalmıştır. Eisler de en sonunda Brecht gibi Doğu Almanya’ya göç etmiştir. Brecht Cesaret Ana eserini 1939 yazmış ve 1941’de Dessau besteleriyle sahnelemiştir. Bu oyunun bir önemi de Brecht’in kendi tiyatrosunu kurmasındaki yerinden kaynaklanır: “Brecht bu eserini 1948’de Berlin’de yönetti ve ünlü Berliner Ensemble böyle doğdu. Brecht de Stanislavsky, Meyerhold (ve Wagner) gibi kendi tiyatrosunu kurarak kendi oyunlarını özel yaklaşımı ile yönetti” (Marx, 1975: 290).



Görüntü 5. Bertolt Brecht ve Paul Dessau

Cesaret Ana oyunu müziklerinin, gösterim içindeki düzenlemesinde duygu-us dengesini yine buluruz: “Örneğin Cesaret Ana’nın sonunda Anna Fierling, başta söylediği aynı türküyü söyler; ancak bu kez üç çocuğunu da yitirmiştir ve durumu açısından duygusal bir noktadadır. Brecht, duyguyu geri plana atmak için Anna Fierling’in türküsünü gürültülü ve şamatalı savaş borularıyla keser” (Nutku 1989: 173). Paul Dessau’nun da bu eserde avant-garde müzik eserleri ya da opera yerine balad formunda eserler verdiği görülmektedir.

Üç eserde de öncelikle Müzikal Tiyatro formunun kesintisiz müzik kullanımına dayanmadığı görülmektedir. Her birinde de besteci kendi müzikal yönelimlerini incelemek yerine yazar ve yönetmenin anlatmak istediğini seyirciye aktarmayı hedeflemiştir. Üç besteci de ne kadar deneysel ve sofistike müzik eserleri veriyor olsalar da Brecht ile çalışırken bazen caz, bazen halk müziği bazen de baladlara başvurmuştur. Üç eserde de Michel Chion’un “La Musique Au Cinéma” (Sinemada Müzik) kitabında belirttiği Erdoğan & Solmaz’ın incelemesinde görüldüğü üzere Sinema ve Tiyatro’da “anlatının/anlatıcının eşliğindeki müzik” tek bir müzik türüne bağlanmaktan uzaktır; en yalın ezgilerden atonal armoniye kadar müziğin tüm boyutlarına açıktır.

Tüm bu besteciler sahne müzikleri üretiminde Wagner ekolünün dışında arayışların olduğu ve Stravinsky’nin “L’Histoire du Soldat” (Askerin Öyküsü) eserini bestelediği ve Avrupa’yı etkilediği 1920’lerde olgunlaşmış ve 30’larda Nazi Almanyası’nın artan baskısı altındaki dönemde toplumda yenilik ve değişimi müzik üretimi yolu ile sağlamaya yönelmişlerdir.

Brecht’in Müzikal Tiyatro Üzerine Görüşlerinin Türk Tiyatrosuna Kazandırabilecekleri

Hem Epik Tiyatro hem de Türk Ortaoyunu geleneği “açık biçim” yaklaşımını tercih eder. Brecht’in Çin Tiyatrosuna gönderme yaparak yabancılaştırma efektini kültürlerarası bir açıklıkla pekiştirdiğini hatırlatmak isteriz. Bu bilgiler doğrultusunda Türk Tiyatrosunun kendi tarihselliğine sırt dönmeyen bir modern tiyatro yaklaşımı geliştirilmesi ile ilgili cesaret verici düşünceler bulunmaktadır. Buna ek olarak Brecht’in özellikle az tartışılmış iki önerisini de Müzikal Tiyatro

gündemine almak isteriz: Birincisi destanlar ikincisi ise eğitim ile ilgilidir. Destanlar özellikle hala tarihi dolayısı ile sözlü kültürden beslenen Türk toplumunda önemli ve büyük bir potansiyeli açığa çıkarır. Müziğin hem kendisi hem de tiyatro alanındaki kullanımı için destanların öneminin altını çizer: “...yalnız malzemenin işleniş biçiminde değil, yeni tüketici çevrelerin kazanılması bakımından da yeni müzik elden geleni yapmaktadır. Öyleyken, henüz bu müziğin çözemediği ve çözümü için de çaba harcamadığı bir dizi ödev duruyor. Destanları müzikleştirme sanatı, düpedüz yitip gitmiştir.” Bu konu bizi aynı ortaoyunu konusunda olduğu gibi modern Türk Tiyatrosuna hizmet ederken geçmişimize sırt dönmek yerine geleneksel tiyatromuz ve edebiyatımızdan destanlar özelinde yararlanmaya teşvik eder. Destandan sonraki ikinci açar eğitici-öğretici oyunların müzik destekli olarak ortaya konması ile ilgilidir. Birlikte çalıştığı müzisyenlerin eserlerinden örnek vererek bu formda daha çok eser verilmesini önermektedir: “Modern müzik için başarılı bir uygulama alanı benim görüşüme göre, epik tiyatro dışında öğretici oyunlardır.” Aynı yazıda Brecht hem müzisyen hem de tüm sahne sanatçılarına bu hedefleri gerçekleştirme yolunda çalışmak ve sahneden inmemek anlamına gelecek ilginç bir tavsiyede bulunmuştur: “Etkili ve kolay anlaşılır müzik parçaları bestelemenin hiç de yalnız iyi niyet değil, her şeyden önce yetenek ve öğrenme işi sayılacağını burada belirtmeliyiz. Öğrenme de yalnızlıkta değil, kitlelerle ve öbür sanatçılarla sürekli ilişki içinde gerçekleşebilen bir olaydır” (Brecht, 1990: 139-140).

Kaynakça

- Adorno, T. & Eisler, H. (1994 - ilk baskı 1947). *Composing for the films*. Oxford University Press.
- Brecht, B. (1990). *Epik tiyatro* (K. Şipal, Çev.). Cem Yayınevi.
- Chion, M. (1995). *La Musique Au Cinéma*, Fayard, Paris.
- Erdoğan, İ. & Beşevli Solmaz, P. (2005). *Sinema ve müzik*. Erk Yayınevi.
- Erken, Ç. (2018). Epik tiyatrodaki müzik kullanımının Bertolt Brecht'in yöntemleri üzerinden incelenmesi. *ASOS Journal*, 6(71), 171-178.
- Marx, R. (1975). The Operatic Brecht, *The American Scholar*, 44 (2), 283-290
- Nutku, Ö. (1976). *Türkiye'de Brecht*. Tiyatro'76 yayınları 2.
- Nutku, Ö. (2007). *Bertolt Brecht ve Epik Tiyatro*. Özgür Yayınları.
- Willet, J. (1948). *Brecht in Context*. Methuen.
- Wright, E. (1998). *Postmodern Brecht*. Dost Kitabevi.

Gözetim Toplumu ve Dijital Panoptikon Tasviri: Psycho-Pass İncelemesi

Depiction of the Surveillance Society and the Digital Panopticon: Psycho-Pass Review

Arş. Gör. Ezgi Bengisu BAHAR

Başkent Üniversitesi, Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

Özet

Gündelik hayatımızı giderek kolaylaştıran teknolojinin avantajları yadsınamaz bir gerçektir. Saatlerimizi alacak işleri artık çok daha kısa bir zaman dilimi içerisinde yapmaktayız. Teknoloji, bu gibi olumlu özelliklerinin yanı sıra çeşitli tartışma konularını da beraberinde getirmektedir. Kameralar aracılığıyla her an izlenmemiz, en küçük işlerimizi bile makinelere devretmemiz bu örneklerden yalnızca birkaçını oluşturmaktadır. İncelenen Psycho-Pass serisi; gözetim, denetim ve ıslah olgusunun üzerinde durmakta ve izleyiciye aktarmaktadır. Bu çalışmada panoptikon ve gözetim olgusu kavramlarının “Psycho-Pass” animesi içerisinde nasıl anlatıldığı ve distopik tarzda nasıl tasvir edildiği örnekler bağlamında çözümlenmiştir. Teknolojinin günden güne gelişmesi yaşam şartlarını kolaylaştırmış olmasının yanı sıra çeşitli tartışmaları da beraberinde getirmektedir. İnternet sayesinde bilgiler ışık hızında dünyanın her yerine ulaşabilmekte, kameralar sayesinde her an her dakika yapılanlar kayıt altına alınabilmektedir. Bununla birlikte gözetlenme kavramı insanlar tarafından kanıksanmaktadır. Makineleşme ile birlikte insanlar en basit toplama çıkarma işlemlerini bile hesap makineleri veya cep telefonları sayesinde gerçekleştirebilmekte ve bunun doğurduğu sonuç neticesinde insan beyni eskisi kadar işlevsel kullanılamamaktadır. İnsanoğlunu makinelerden ayıran bilinç kavramı gün geçtikçe körelmekte ve insanlar herhangi bir iş yaparken çoğu zaman sorgulamadan o işi bitirme eğilimi göstermektedir.

Çalışma kapsamında distopik bir bilim kurgu anime serisi olan Psycho-Pass izlenmiş ve sosyolojik bakış açısıyla içerik analizi yöntemi kullanılarak incelenmiştir. Yapılan incelemeler sonucu panoptikon, iktidar, sistem, sorgulama, makineleşme kavramlarının Psycho-Pass anime serisinde nasıl tasvir edildiği nitel verilere göre açıklanmıştır. Çalışmada bahsi geçen ve animenin çözümlenmesinde kullanılan kavramlar teorisyenler tarafından ortaya atılmış olup anime semiyolojik analiz yapılarak yorumlanmıştır. Çalışma kapsamında hapishanenin nasıl ortaya çıktığı açıklanmış, Jeremy Bentham'ın hayata geçirilmemiş panoptikon fikri açıklanmıştır. Bu fikir hayata geçirilmese bile içinde yaşadığımız toplumda bu panoptizmin ne derece yer edindiğini görmek ve bunun üzerine düşünmek gerekmektedir. Giderek daha çok küreselleşen Japon popüler kültür ögesi olan animenin, insanlara fikirleri ve ideolojileri açıklamak konusunda önemli bir mecra olduğu sonucuna ulaşabilmekteyiz. Bu çalışma daha önceki çalışmalara katkı sağlamak ve literatüre, animelerde distopik anlatı konusunda kaynak niteliğinde bir çalışma sunmak açısından önem teşkil etmektedir. Panoptikon ve gözetim toplumu kavramları birbiriyle ilişkili olup iktidar tekelinde kullanılabilir bir nitelik taşır. Sistem, sonuç elde etmeye dayalı yöntemler düzenidir ve toplum düzeninden ayrı tutulamaz. Sisteme kimin ne yönde şekil vereceği ve bunun olumlu olumsuz sonuçlarının neler olabileceğinin tartışması yapılmalıdır.

Anahtar Kelimeler: Gözetim toplumu, Panoptikon, Anime, Japon kültürü, Psycho-pass

Abstract

The advantages of technology, which makes our daily lives easier, are an undeniable fact. We are now doing the work that would take our hours in a much shorter time frame. In addition to such positive features, technology also brings with it various discussion topics. The fact that we are watched by cameras all the time, and that we delegate even the smallest jobs to machines are just a few of these examples. Examined Psycho-Pass series; focuses on the phenomenon of surveillance, control, improvement and transfers it to the audience. In this study, how the concepts of panopticon and surveillance phenomenon are explained in the “Psycho-Pass” anime and how they are depicted in a dystopian manner are analyzed in the context of examples. The development of technology day by day brings with it various discussions as well as making living conditions easier. Thanks to the internet, information can reach all parts of the world at the speed of light, and thanks to cameras, what is done every minute can be recorded. However, the concept of surveillance is taken for granted by people. With mechanization, people can perform even the simplest addition and subtraction operations with the help of calculators or mobile phones, and as a result of this, the human brain cannot be used as functionally as before. The concept of consciousness, which separates human beings from machines, is becoming dull day by day, and people tend to complete the work without questioning it most of the time.

Within the scope of the study, Psycho-Pass, a dystopian science fiction anime series, was watched and analyzed using the content analysis method from a sociological point of view. As a result of the examinations, how the concepts of panopticon, power, system, questioning and mechanization are depicted in the Psycho-Pass anime series are explained according to qualitative data. The concepts mentioned in the study and used in the analysis of anime were put forward by theorists and anime was interpreted by making semiological analysis. Within the scope of the study, it was explained how the prison emerged, and Jeremy Bentham’s unrealized panopticon idea was explained. Even if this idea is not implemented, it is necessary to see to what extent this panoptism has gained a place in the society we live in and to think about it. We can conclude that anime, an increasingly globalized Japanese popular culture element, is an important medium for explaining ideas and ideologies to people. This study is important in terms of contributing to previous studies and presenting a source study for the literature on dystopian narrative in anime. The concepts of panopticon and surveillance society are related to each other and have a quality that can be used in a monopoly of power. The system is an order of methods based on obtaining results and cannot be separated from the social order. It should be discussed who will shape the system and in what direction and what the positive and negative consequences of this might be.

Keywords: Surveillance society, Panopticon, Anime, Japanese culture, Psycho-pass

Giriş

Gözetim olgusu ilk defa gözetleme amacı güden bir yapı olarak tasarlanmış “Panoptikon”, sonrasında George Orwell’in 1984 adlı kitabında belirttiği “Big Brother” denilen kavramla ilişkilendirilmiştir. Günümüzde ise panoptik düşüncenin yaşadığımız neredeyse her alanında karşımıza çıktığını söyleyebiliriz. Teknolojik gelişimler açısından bakıldığında işlevsel olarak büyük getirileri olmasına karşın evrensel çapta bütüncül bir gözetim olgusunu getirmiştir. Bu durum hem bireysel ve/veya çoğunluğun direnişini en aza indirmekte hem de düşünce biçimlerine ket vurmaktadır. Bentham’ın tasarladığı Panoptikon hapishane yapısı, ortaya çıktığı andan itibaren gerek kavramsal gerek metaforik olarak araştırma konusu olmuştur.

Panoptik görüş iktidarın ya da iktidarın görüşünü savunanların ütopyası olmasına karşın diğer kesimin distopyasını oluşturabilmektedir. Bu bağlamda, kişilerin ya da kurumların bakış açısına

ve savunduğu düşünce biçimine göre bahsi geçen olgunun değişkenlik gösterdiğini söylemek mümkündür. Bu değişkenlik ilerleyen süreçlerde; süperpanoptikon, sinoptikon, polioptikon ve banoptikon vb. kavramların ortaya çıkmasına da öncü olmuştur.

Çalışma kapsamında hapisli olanın nasıl ortaya çıktığı ve Jeremy Bentham'ın hayata geçirilmemiş panoptikon fikri açıklanmıştır. Bunların arasındaki ilişki neticesinde gözetim toplumu kavramının ne olduğu, nasıl ortaya çıktığı ve panoptik süreçteki yerine değinilmiştir. Ayrıca dijital panoptikon, gözetim, denetim, ıslah vb. olgular Psycho-Pass anime serisi içerisinde fenomenolojik yaklaşım güdülerek, göstergebilimsel olarak incelenmiştir. Yani gerçekleri ve bildiklerimizi bu bağlamda dışarıda bırakarak bunların nasıl ve ne şekilde ortaya çıktığı konusu irdelenmeye çalışılmıştır. Bahsi geçen kavramların distopik tarzda nasıl tasvir edildiği örnekler sunularak çözümlenmiştir. Anime içerisinde yer alan Sibyl sisteminin, Foucault'nun Utilitarizm (Yararcılık) prensibini ve Bentham'ın panoptikonu bağlamında açıklanmaya çalışılmıştır.

Gözetim Toplumu ve Dijital Gözetim

Türk Dil Kurumu'na göre gözetim, “gözetme işi, nezaret, himayet” anlamlarına gelmektedir. Oxford Sözlüğü ise gözetim kavramını “özellikle şüpheli bir casus veya suçlu hakkında yakın gözlem” olarak tanımlamaktadır. Kelimenin Oxford Sözlüğü'ndeki karşılığının bütün bireylerden ziyade casus veya suçluları kapsadığı dikkat çekici bir unsurdur. “Gözetim toplumu” kavramı ise 1985 yılında Gary T. Marx'ın “Gözetim Toplumu: 1984 Tarzı Tekniklerin Tehdidi” isimli makalesinde ilk kez ortaya atılmıştır (Karahisarlı, 2014: 223). Kişisel hayatımızın kesin detayları, büyük şirketlere ve devlet dairelerine ait bilgisayar veri tabanlarında her gün toplanıyor, saklanıyor, geri getiriliyor ve işleniyor. Modern topluma katılmak elektronik gözetim altında olmaktır ve çoğu insan, bu başarıların yaşam kalitesine olumlu katkı sağladığını düşünüyor. Dolayısıyla gözetim, açık bir şekilde iyi ya da kötü değildir (Lyon, 1994: 3-5). Gözetim kavramı iki farklı şekilde ele alınabilir. İlki, bireylerin eylemlerini yönetmek üzere kullanılabilen ve bilginin toplanması ve depolanması içeren şifrelenmiş bilgi birikimidir. İkincisi ise bireylerin eylemlerinin ve onların üzerinde otorite kuran diğer bazı bireyler tarafından doğrudan izlenmesidir (Giddens, 2008: 24-25). Bütün bunlar ise gözetim toplumu denilen kavramı oluşturmaktadır.

Panoptik ile birlikte tamamen farklı bir şey meydana gelmiştir, artık soruşturmanın aksine gözetleme, inceleme vardır. Bir olayı yeniden oluşturmak değil; bir şeyi ya da daha ziyade bir kimseyi aralıksız olarak ve tümüyle gözetlemek söz konusudur. Bireyler üzerinde bir iktidar uygulayan ve iktidar uyguladıkça hem gözetleme hem de gözetledikleri üzerinde, onlar hakkında bir bilgi imkanına sahip olan biri (müdür, atölye şefi, doktor, psikiyatrist, hapisli müdürü) tarafından bireylerin sürekli gözetimi. Artık temel özelliği bir şeyin olup olmadığını belirlemek değil; bireyin gerektiği gibi davranıp davranmadığını, kurala uygun olup olmadığını, gelişme gösterip göstermediğini belirlemek olan bir bilgidir (Foucault, 2011: 225). Panoptizmin üçlü yanı (gözetleme, denetim ve ıslah) toplumumuzda var olan iktidar ilişkilerinin temel ve karakteristik bir boyutu gibi durmaktadır. Bugün, özünde Bentham'ın programladığı bir toplumda, panoptik toplumda, panoptizmin hüküm sürdüğü bir toplumda yaşıyoruz. (Foucault, 2011: 237). Buradaki temel fark, panoptikonda izlenenler sürekli olarak denetim altında olduğunun bilincindedirler.

1960'lı yıllar, modernliğin geç modernliğe evrilmesine ve yeni bir toplumsal düzene zemin hazırlasa da 1980'li yıllarla birlikte gündeme gelen neoliberal politikalarla otürü güvenlik politikalarına daha da fazla gereksinim duyulmuştur. Güvenlik ve suç kavramları, egemen neoliberal düzenin temel kavramları arasında yer almaktadır (Toktaş vd., 2012: 17). Enformasyon teknolojilerinin gelişmesiyle, günümüzde yaşamımızın çoğunu çevrimiçi ya da dijital ortamlarda geçirecek de çok veri paylaşacak da fiziksel olan bedenimizi daha gerçekmiş gibi düşünüyoruz.

Bu sebepten çevrimiçi platformlarda gerçekleştirdiğimiz eylemlerin geçici, ya da sahte olduğu düşüncesine daha kolay adapte olabilmekteyiz. Örneğin teknoloji sayesinde kültür ve ona ait olan değerler sürekli bir değişim içerisinde. Böylece bu durum, gözetim toplumunun iktidarın tekelinde olması durumunu destekler niteliktedir.

Hapishanenin Ortaya Çıkışı ve Panoptikon

Foucault'ya göre on yedinci yüzyıl Avrupası'nda "Büyük Kapatılma" olarak nitelendirdiği çok önemli bir değişiklik meydana gelmiştir. 1656 yılında Paris'te "Hôpital General" (genel hastane) adlı bir kurum kurulmuş ve birkaç ay gibi kısa bir süre içinde Paris nüfusunun azımsanmayacak bir bölümü bu kurumda gözetim altına alınmıştır. Ancak ona göre işleyişi ya da amacı bakımından hiçbir tıbbi düşünce ya da amaçla ilgisi olmayan bu kurum o dönemde Fransa'da örgütlenmekte olan monarşik ve burjuva düzenin önemli bir parçasıdır. Üstelik aynı yıllar içerisinde Avrupa'da benzer olaylar meydana gelmiştir. Kapatılan grupların ortak özelliği bedensel özürsüzlük olmaları ya da başka nedenlerle çalışamayan veya çalışmak istemeyen, sabit işi ve evi olmayan yersiz yurtsuz insanlardır. On yedinci yüzyılda meydana gelen bu önemli değişim uzun süreli bir kapatma ve cezalandırma mekânı olarak hapishane kurumunun da temellerini atmıştır (Foucault, 2011: 11-12). Hapishane başlangıçtan itibaren, ıslah edici "yasal bir tutuklama" veya özgürlükten yoksun bırakmanın yasal sistem içinde işletilmesine izin verdiği bireyleri dönüştürme girişimi olmuştur. 19. yüzyıldan sonra ise hem özgürlükten yoksun bırakmayı hem de bireylerin teknik olarak dönüştürmelerini kapsamıştır (Foucault, 1992: 292). Bahsi geçen dönüştürme fikrine baktığımızda; panoptik fikrin ortaya çıkmasındaki temel gereksinimin, insanların denetim altında yaptığı faaliyetleri daha tutarlı ve daha iyi bir şekilde icra ettiklerinin gözlemlenebilmesidir.

1785 yılında, mimar Samuel Bentham, aslında bir gözetleme makinesi olan bir bina tasarladı (Görüntü 1). Merkezi, tek bir müfettişin herkesi gözlemleyebileceği şekildeydi. Gözlenenler günün her saatinde aydınlatılırlar ancak ne gözlemciyi ne birbirlerini ne de kendi gölgelerini görebilirler. Samuel Bentham bu yapıya "Teftiş Evi" demektedir. Filozof olan erkek kardeşi Jeremy Bentham ise bu yapıya "Panoptikon" adını verdi (Dobson ve Fisher, 2007: 308). Kelime anlamına bakıldığında panoptikon kelimesi "pan" ve "opticon" olarak bilinen iki farklı sözcükten türetilmiştir. "Pan" kelimesi "bütün" anlamına gelirken, "opticon" kelimesi ise "gözlemlemek" anlamına gelmektedir (Özdel, 2012: 23). Buradaki temel ilke merkezi denetimdir.



Görüntü 1. Küba'da terk edilmiş bir panoptikon hapishanesinin içi.

Fransız filozof Michel Foucault, 1975 tarihli "Disiplin ve Ceza" adlı kitabında panoptikona olan

ilgiyi yeniden gündeme getirdi. Foucault'ya göre; panoptikon, aslında bir toplum ve bir iktidar türünün ütopyasıdır. Bunlar aslında fiilen gerçekleşmiş olan ütopya'dır. Bu tür bir iktidar, panoptizm adını tam olarak alabilir (2011: 224). Panoptizm, toplumumuzun karakteristik özelliklerinden biridir. Kişisel ve sürekli gözetim biçimi altında; denetim, cezalandırma ve ödüllendirme biçimi altında ve ıslah biçimi altında, yani bireylerin bazı kurallara göre dönüştürülmesi ve şekillendirilmesi biçimi altında bireylere uygulanan bir iktidar biçimidir (Foucault, 2011: 237). Nihayetinde kişi, cezalandırılma korkusundan dolayı kendini denetler.

1940'lı yıllarda televizyonun ortaya çıkışıyla George Orwell, yeni bir tür panoptikon hayal ederek 1949 yılında "1984" adlı romanında bahsi geçen kavramı "Big Brother" ile ilişkilendirdi. Bundan yola çıkarak yapısal olan bir unsurun kavramsal boyutta metaforik bir bağdaştırması yapıldı denilebilir. 1984 yılında ise kitap ile aynı adı taşıyan filmi vizyona girdi.

Bauman'a göre panoptikon hala hayatta ve iyi durumda. Aslında Bentham'ın, hatta Foucault'nın hayal bile edemeyeceği kadar güçlendi (elektronik olarak zenginleştirildi, sayborglaştı) ve "zapt edilmesi güç" kısımlarına, yani hapishanelere, kamplara, psikiyatri kliniklerine ve Erving Goffman'ın kullandığı anlamda diğer «tam gözetim kurumları»na kaydı ve oralarda sınırlı kaldı (Bauman ve Lyon, 2016: 70). 20. Yüzyıldan sonra panoptikon kavramını metafor olarak düşündüğümüzde, toplumdaki işleyişi gözetleyen kontrolcü bir iktidar sistemini karşıladığını söyleyebiliriz. Örneğin Fransız filozof ve sosyolog olan Bruno Latour, sosyal yapıların Oligoptikon fikrini tasarlamıştır. Panoptikonun ideali hem muhafızların megalomanisini hem de tutukluların paranoyasını beslemektedir. Latour, Oligoptikon'u makro fenomenlerin mikro yapılarının işlendiği özel yerler (parlamentoları, mahkeme salonlarını ve ofisler) olarak tanımlar (Latour, 2005: 181). Bunun dışında; süperpanoptikon, sinoptikon, polioptikon ve banoptikon vb. kavramlar da süreç içerisinde ortaya çıkmıştır. Özetle kişilerin ya da kurumların bakış açısına göre söz konusu kavramın değişkenlik gösterdiğini ve gelişim içerisinde olduğunu söylemek mümkündür.

Psycho-Pass İncelemesi

Japon popüler kültürünün yapı taşlarından olan "anime" küreselleşme ve teknolojik gelişmeler neticesinde tüm dünyada hızla yayılmaktadır. Japon animasyonu olarak da adlandırılan "anime" bir popüler kültür ya da başka bir deyişle kitle kültürü olgusudur (Napier, 2008: 11-12). Anime; kahramanlık destanlarından romantizme, bilim kurgudan komediye kadar sinema ve edebiyatta karşımıza çıkan türlerin tamamını kapsayan bir sanat dalıdır (Alicenap, 2014: 39). Anime sanatçıları hem kendi kültürlerine ait unsurlardan hem de evrensel konuları, kültürleri ve değerleri eserlerinde işlerler. İncelenmiş olan Psycho-Pass anime serisindeki betimlemelere genel olarak göz atıldığında içerisinde hem Japon halkının kültürel imgelerini hem de uluslararası düzeyde tartışılan konuları bir arada barındırdığını söyleyebiliriz.

Psycho-Pass, Hikaru Miyoshi'nin mangasından uyarlanan ve Gen Urobuchi'nin popüler çalışmalarından biri olan distopik bir bilim kurgu anime serisidir. Seri 2112 yılında ileri teknolojinin hüküm sürdüğü bir evrende geçmekte ve kapalı bir toplum haline gelen Japon halkı "Sibyl" adı verilen bir sistem ile yönetilmektedirler. Bu sistem insanları ruh hallerinden kişilik özelliklerine, duygularından suç katsayılarına kadar "Psycho-Pass" adı verilen ekipmanlarla incelemektedir. İnsanların ruh halleri tehdit içeren bir duruma gelir ve belirli bir düzeyin üstünde çıkarsa "Dominators" adı verilen silahlar onları infaz etmektedir. Verilecek infazların derecesi insanların Psycho-Pass'lerindeki rakamlara göre değişiklik göstermektedir.



Görüntü 2-3. Sibyl Sistemi ve Dominators.

Foucault'ya göre panopticon'un büyük etkisi; tutukluda, iktidarın otomatik işleyişini sağlayan bilinçli ve sürekli bir görülebilirlik halini yaratmaktan gelir. Gözetim altında tutmanın, eylemi itibariyle kesintili olsa bile, sonuçlan itibariyle sürekli olmasını sağlamaktır (1992: 252). Anime içerisinde insanlar; sürekli robotlar, kameralar aracılığıyla gözetlenmekte ve olası tehdit durumlarında öncelikli olarak dominators tarafından şok verilerek tedavi için hapishanelere gönderilmektedir. Eğer Psycho-Pass'lerindeki suç kat sayısı tedavi sürecini karşılayamayacak kadar yüksek ise yok edilmektedirler.



Görüntü 4. Psycho-Pass arayüzü

Anime serisinde insanların sürekli gözetim halinde olması, bir sistem tarafından yargılanarak insanların ya tedavi merkezi adı verilen hapishanelere gönderilmeleri ya da yok edilmeleri, panoptikon fikrinin temel özelliklerini yansıtmaktadır (gözetleme, denetim ve ıslah). Sistemin işleyişi ise Jeremy Bentham'ın "Faydacılık (Utilitarianism)" akımına dayanmaktadır. "Fayda İlkesi"ne göre bir eylemin ahlaki değeri, tamamen onun teşvik ettiği veya ürettiği işlerin durumuna (sonucuna) bağlıdır. Ahlaki eylemin, mutluluğu en üst düzeye çıkarmak ve mutsuzluğu en aza indirmek gibi bir amacı veya sonu vardır (Maclean, 2005: 8). Ayrıca her insanın yeteneklerine göre onlara uygun meslekleri edindirme ve hayat şartlarını idealize etme gibi amaçlar güder. Kısaca suç olmayan ve stres barındırmayan bir dünyadaki yaşamı konu edinir ve psikolojik, toplumsal temalara değinir.



Görüntü 5. Dedektifler araştırma için kişinin Psycho-Pass çizelgesini inceliyor.

Mill'in Faydacılık (Utilitarianism) üzerine denemesine başladığı Genel Notlar bölümünde şöyle yazar:

Nihayetinde bir bilimin ilk ilkeleri olarak kabul edilen gerçekler, aslında metafizik analizin son sonuçlarıdır... Ancak bilimde belirli gerçekler genel teoriden önce gelse de, ahlak veya yasama gibi uygulamalı bir sanatta durumun tam tersi olması beklenebilir... Doğru ve yanlışın sınılanması, doğru ya da yanlışın ne olduğunu belirlemenin aracı olmalı, onu zaten tespit etmiş olmanın bir sonucu değil. (Mill, 1987: 272)

Chomsky'ye göre devlet, neyin yasal olduğuna ilişkin belirli bir kavramı dayatma gücüne, iktidarına sahiptir, ancak iktidar, adaleti, hatta doğruluğu bile ima etmez; o yüzden, devlet bir şeyi sivil itaatsizlik olarak tanımlayabilir ve bunda da yanılabilir (Foucault, 2001: 155). Anime serisindeki bazı karakterler Sibyl sistemine karşı çıkmakta ve onu sorgulamaktadır. Sistem bu kadar mükemmel olmasına rağmen insanların onu kabul etmemesi, üzerinde düşünülmesi gereken bir konudur. Paradoksal şekilde bahsi geçen sistem suç ve korkuyu önleme amacı gütmesine rağmen insanlar sistemin onları yargılayacağı düşüncesiyle bambaşka bir korku içerisindedir denilebilir.

Sonuç

Günümüzde dijital panoptikon ve panoptizm; insanoğlunun yararına olacak şekilde, emniyet, düzen vb. durumlar için kullanılmaktadır. Bu durum kişisel verilerin ve özgürlüklerin kısıtlanması tartışmasını da beraberinde getirir. Kısaca kavram, bakış açısına göre hem pozitif hem de negatif olarak değerlendirilebilir. Ne olduğundan ziyade kullanım biçimine göre değişkenlik gösterdiğini söylemek mümkündür. Latour'un oligoptikon'u bir noktaya odaklıyken, Bentham'ın panoptikonu ise sinoptiktir. Ayrıca süperpanoptikon, sinoptikon, polioptikon ve banoptikon vb. kavramların ortaya çıkmasına yol açmıştır.

Sibyl sistemi, tıpkı panoptikon gibi objektif bir bakış açısına sahiptir, yani kişi ve kurumlara yönelik bir sorumluluk taşımamaktadır. Ayrıca yine kişilerin, panoptikondaki gözetleme kulesindekileri

göremediği gibi, vatandaşlar da Sibyl sisteminin ne olduğunu, nasıl işlediğini ve onun arkasında kimin olduğunu bilmemektedir. Yalnızca izledikleri düşüncesi hakim olduğu için davranışlarına çeki düzen vermektedirler. Sistem böylece hem ekonomik hem de hızlı işlemektedir. İnsanların zihinlerini doğrudan gözlemlene özelliği olduğundan dolayı suçları daha onlar olmadan engelleme özelliği sahiptir. Bu durum sonucunda ise sistem, aynı zamanda önleyici ve ileri görüşlüdür. Utilitarizm çerçevesinde bakıldığında olumlu sayılabilecek özellikler barındırmasına rağmen insanların özgürlüklerinin kısıtlanmasında da etkili olduğu için sistem, distopik olarak nitelendirilebilir. Çünkü insanların yapacakları şeyleri kısıtlamış ve onları iradesizleştirmiştir.

Yapılan analizler doğrultusunda Psycho-Pass animesindeki betimlemelerin ve kavramların, Utilitarizmi ve panoptik görüşü yansıttığını söylemek mümkündür. Panoptikonun ve sonrasında ortaya çıkan panoptik fikirlerin iyi niyetli olmasına karşın animede işlenen dünyayı distopyaya dönüştürdüğü gözlemlenebilmektedir. Küreselleşme ile birlikte Japon popüler kültür öğelerinden olan animenin, insanlara fikirleri ve ideolojileri açıklamak konusunda önemli bir mecra olduğu sonucuna ulaşabilmekteyiz.

Kaynakça

- Bauman, Z. ve Lyon, D. (2016). *Akışkan Gözetim* (E. Yılmaz, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Dobson, J. E. ve Fisher, P. F. (2007). The Panopticon's Changing Geography. *The Geographical Review*, 97 (3), 307-323.
- Foucault, M. (1992). *Hapishanenin Doğuşu* (M. A. Kılıçbay, Çev.). İmge Kitabevi.
- Foucault, M. (2001). *Kendini Bilmek* (G. Ç. Güven, Çev.). Om Yayınevi.
- Foucault, M. (2011). *Büyük Kapatılma-Seçme Yazılar 3* (I. Ergüden, & F. Keskin, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Giddens, A. (2008). *Ulus Devlet ve Şiddet*. Kalkedon.
- Karahisar, T. (2014). Developments in Communication Technologies and Employee Privacy in the Workplace. *Journal of Media Critiques*, 1(3), 221-234.
- Latour, B. (2005). *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*. Oxford University Press.
- Lyon, D. (1994). *The Electronic Eye: The Rise of Surveillance Society*. University of Minnesota Press.
- Macleane, A. (2005). *The Elimination of Morality: Reflections on Utilitarianism and Bioethics*. Routledge.
- Mill, J. S. (1987). *Utilitarianism and Other Essays*. Penguin Books.
- Napier, S. J. (2008). *Anime: "Akira'dan Howl'un Hareketli Şatosu'na"*. Es Yayınları.
- Özdel, G. (2012). Foucault Bağlamında İktidarın Görünmezliği ve "Panoptikon" ile "İktidarın Gözü" Göstergeleri. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, (2), 22-29.
- Taş Alicenap, Ç. (2014). Yerelden Evrensele Japon Anime ve Manga Sanatı. *Anadolu Üniversitesi Sanat & Tasarım Dergisi*, 7(7), 31-60.
- Toktaş, S. A., Binark, M., Dikmen, E. Ş., Fidaner, I. B., Küzeci, E. ve Özyaygen, A. (2012). Türkiye'de Dijital Gözetim T.C. Kimlik Numarasından E-Kimlik Kartlarına Yurttaşın Sayısal Bedenlenişi. Alternatif Bilişim Derneği Yayınevi.

Görüntü Kaynakçası

Görüntü 1. Küba’da terk edilmiş bir panoptikon hapishanesinin içi, Kaynak: <https://www.atlasobscura.com/articles/panopticon-prison-cuba>, erişim tarihi: 20.06.2022.

Görüntü 2. Sibyl Sistemi. Kaynak: <https://www.turkanime.co/video/psycho-pass-2-11-bolum-final>, erişim tarihi: 21.06.2022.

Görüntü 3. Dominators. Kaynak: <https://www.turkanime.co/video/psycho-pass-2-11-bolum-final>, erişim tarihi: 21.06.2022.

Görüntü 4. Psycho-Pass arayüzü. Kaynak: <https://www.turkanime.co/video/psycho-pass-2-11-bolum-final>, erişim tarihi: 21.06.2022.

Görüntü 5. Dedektifler araştırma için kişinin Psycho-Pass çizelgesini inceliyor. Kaynak: <https://theglorioblog.com/2012/10/28/psycho-pass-episode-3/>, erişim tarihi: 25.06.2022.

Sanatçının Dünyayı İyileştirme Arzusuyla Ortaya Çıkan Kavram: Artivizm *The Term Arising from the Artist Wish to Heal the World: Artivism*

Öğr. Gör. Dr. Banu Burçin YILDIRIM
Beykoz Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi

Özet

Sanatçı, 19. Yüzyıldan itibaren gerek otoriteye gerekse savaşa karşı duran tutum sergilemeye başlamıştır. Çağının öncülerinden Goya'nın, savaşın acı dolu yanını tüm gerçekliği ile yansıttığı baskılarının sanata yeni bir yaklaşım kazandırması ya da Courbet'nin sanat piyasası ve sanatın metalaşması karşısında kendi sokak sergisini açmış olması sonraki nesiller için örnek teşkil etmiştir. Bir sanat akımının öncüleri olmalarının yanı sıra sanatçının kendi bakış açısını ortaya koyması adına kırılma noktası olmuşlardır. Avangard kavramı sanat tarihinde önemli kırılma noktalarından biri olmuştur. Sanatla hayatın, sanatçıyla toplumun arasındaki çizgi yok olmaya başlamıştır. Birbirini izleyen sanat üslupları toplumların içinde buldukları durumlardan etkilenmişlerdir. Özellikle Dadaizm hem ifade yöntemleri hem de sanatçının özgür yaklaşımı sonraki sanat akımlarına ilham vermiştir. Öğrenci protestoları, sosyal sınıf mücadelesi, statükoya karşı duran tavır sanatçıyı harekete geçirmiştir. Fluxus, Sitüasyonist Enternasyonal, Happening, Performans ve sonrasında gelişen kavramsal sanat ile başlayan nesnesinden koparak sonuçtan ziyade sürecin önemli olması artivizm için de önemli bir ayırım noktasıdır. Sanatın galeriden sokağa taşması, halka yaklaşması bilinçlendirme adına etkili olmuştur.

Son yıllarda sanatçı, savaş karşıtı, küresel ısınma, insan hakları, kadın hakları vb. gibi konularda protestoyu sanata daha fazla dahil etmiştir. Sosyal ve çevresel anlamda toplumu bilinçlendirmeyi ve kalıcılığını hedef alan sanatçı, teknolojiden de yararlanarak yeni ifade biçimleri geliştirmiştir. Artivizm, tam da bu noktada sanat ve aktivizm kelimelerinin birleşiminden oluşmuş portmanteau bir kavramdır. İlk olarak 2008 yılında bir akademik makalede Chela Sandolaval ve Guisela Latorre tarafından kullanılmıştır. Aktivist sanat terimi “somut bir sosyal değişim yaratmak amacıyla belirli kültürel, politik, sosyal kaygıları ele almayı amaçlamaktadır.” (H. Klebesadel, 2011) Artivizm ise “eylemci sanatı” temsil etmektedir. Aktivist sanatçıların, eğitimcilerin toplumsal olaylara yaklaşımı, çalışmaları toplumda güçlü etki bırakmaktadır. Artivizmin kolektif çalışmalar ve eğitimle pekişerek daha güçlü bir etki alanına sahip olması da gelecek için umut vadetmektedir.

Anahtar Kelimeler: Aktivizm, Sanat, Artivizm, Toplumsal olaylar, Eylemci sanat

Abstract

Since the 19th century, the artist has adopted a stance that is both anti-authority and anti-war. The fact that Goya, one of the pioneers of his time, represented a new approach to art in which he reflected the painful side of war with all its reality, or that Courbet opened his own street exhibition against the art market and the commercialization of art, was an example for the following generations. They were not only the pioneers of an art movement, but also became the breaking point for the artist to reveal his own point of view. The concept of the avant-garde was one of the most important breaking points in the history of art. The boundary between art and life, artist and society began to disappear. The successive art styles were influenced by the situations

of the societies. In particular, the methods of expression of Dadaism and the free approach of the artist inspired later art movements. Student protests, social class struggle and stance against the status quo mobilized the artist. The fact that the process is more important than the result by breaking away from the object, which began with Fluxus, the Situationist International, Happening, Performance, and Conceptual Art that developed thereafter, is an important point of distinction for Artivism. The spillover of art from the gallery to the street and its approach to the public has been effective in raising awareness. In recent years, the artist has been active against war, global warming, human rights, women's rights, etc. With the aim of raising awareness and consistency of society in social and environmental terms, the artist has developed new forms of expression by using technology. The term "artivism" is a word combination of the terms art and activism. It was first used in 2008 by Chela Sandolaval and Guisela Latorre in an academic paper. The term activist art "aims to address specific cultural, political, and social concerns in order to effect tangible social change."¹ Artivism stands for "activist art." The approach of activist artists and educators to social events and their work have a strong impact on society. The fact that artivism has a stronger field of influence by strengthening it with collective work and education is also promising for the future.

Keywords: Activism, Art, Artivism, Social events, Activist art

Giriş



Görüntü 1. Francisco José de Goya, *Savaşın Felaketleri - Kahramanlık Başarısı! Ölü İnsanlarla!*, 1831, Gravür, 15,5x20,5cm, İskoçya Modern Sanat Müzesi

Sanata dair birçok tanım vardır ancak öncelikle akla gelen iyi duygular barındırdığıdır. Güzellik ve estetiğin birleşmesinden doğan bir idealin temsilidir. Duygulara hitap ettiğinden dolayıdır ki sanatın insan üzerindeki etkisi yadsınmaz. Tarih boyunca sanat iyiyi ve güzeli yansıttığı gibi üretildiği toplumla homojen bir ilişkisi olmuştur. Kimi zaman toplumu yansıtmış kimi zaman da toplumu etkilemek adına propaganda aracı olarak kullanılmıştır. Klasik dönemlere ait sanat eserleri gücü ve zaferleri temsilen kahramanlığı temsil eden örnekler çoğunlukta olsa da 19. yüzyılın başından itibaren bu durum değişiklik göstermeye başlamıştır. Aydınlanma çağının da etkisiyle bireyin sorgulamaya başlaması, sanatçının da eserlerinde kendini göstermiştir. Savaşın kanlı yüzünü göstermeyen sanat eserleri Goya'nın "Savaşın Felaketleri" (Görüntü 1) isimli tüyler ürperten gravür çalışmaları ile yeni bir boyut getirmiştir. Goya o zamana kadar yapılmayan yapmış savaşın kanlı yüzünü topluma göstermiş, savaşın kahramanlık dışında işkence, ölüm ve kanlı gerçeğini betimlerken etkiyi arttırmak için yazıyı da illüstrasyonlarına dahil etmiştir. Otoriteye karşı duran, eleştiren, adalet kavramını sorgulayan sanatçı eleştiren, soran ve sorgulatan yeni bir kimlik kazanmıştır. Tıpkı Goya gibi Jacques- Louis David, Honore Daumier, John Singleton Copley, Gustave Courbet yakın dönemlerde eleştirel eserler üretmişlerdir.

Gerçekçilik Manifestosunu yazan Gustave Courbet 1854 yılında yazdığı mektupta “İlkelerimden kıl payı olsun sapmadan, vicdanıma bir an olsun yalan söylemeden, birisinin hoşuna gitmek veya kolay satabilmek için bir karış tuval olsun boyamadan, hep yalnızca kendi sanatımla yaşamımı kazanacağımı umut ediyorum” diye belirtmiş ve hayatı boyunca statükoya karşı durarak çizimini belli etmiştir. Courbet veya Goya gibi sanatçılar ve güçlü örnekleri başka sanatçılara ilham vermiştir. Özellikle 20. yüzyılın başları sanatla ideolojilerin kaynaştığı, teknolojik olanakların sanata getirdiği yeni ifade biçimleriyle birlikte güçlü örnekler görülmektedir. Tüm yaşanan savaşlar, toplumsal olaylar, günümüzün sanatçıları, sanatını ve toplumların yaşayışını etkilemiştir. Dolayısıyla bugün sanatçının dünyayı değiştirme arzusuyla hareket ederken geçmişin izleri çoğu zaman ders niteliğinde sayılmaktadır.

Avangard, Dadaizm ve Sitüasyonist Enternasyonal bugünün artivizm kavramını besleyen önemli kavramlardır. 20. Yüzyılın başlarında sanatsal deneyimler Avangard kavramı ile yeni bir boyut kazanmıştır. Fransızca (“Avant-Garde”) öncü birlik bir askeri terim, burjuvazinin sanattaki etkisine de karşı bir tutum olarak ortaya çıkan yenilikçi ve deneysel yaklaşımları destekler niteliktedir. Avangard, dönemsel bir sanat akımından ziyade çıkışından sonraki tüm zamanları etkileyen ilham verici hareketin kendisidir. Fütürizm ve Dadaizm gibi manifestoları olan akımların hem aktivist yapıları hem de diğer sanat akımlarına göre kronolojik sıralaması nettir. Sanat manifestoları, amaçlarına tam olarak ulaşamamış olsalar da birçok alanda yeniliğe yol açan etkileri görülmektedir.



Görüntü 2. Natalia Goncharova, *Mystical Images of War (A Common Grave (Savaşın Gizemli Görüntüleri (Ortak Mezar))*, 1914, Litografi, 24,5x32,3cm, MOMA

Manifestosu olan ilk sanat hareketi Fütürizmdir, aynı zamanda ilk aktivist yaklaşım da denilebilir ancak İtalya’daki fütürist sanatçılar daha yıkıcı ve savaş yanlısı bir yol izlemişlerdir ki bu sebeple Birinci Dünya Savaşı ile başlayıp yine savaşın bitimiyle sona ermiştir. Ancak Rusya’da Fütürizm otorite karşısında duran daha eleştirel bir tutum sergilemişlerdir. Aktivist tavrıyla bilinen Alexander Rodchenko, El Lissitzky, Malevich, Tatlin’in yanı sıra Natalia Goncharova da savaşın acımasızlığını anlatan on dört parçalık “Mystical Images of War” (Savaşın Gizemli Görüntüleri) (Görüntü2) isimli litografi serisinde patlak veren savaşın içerdiği kavramları ele alırken eleştirel bir yaklaşım sergilemiştir. Çağdaş, geleneksel, dini ve kaotik kavramların çelişkisini tam anlamıyla yansıtmıştır.

19. yüzyılın başından itibaren sanat hareketleri adına oldukça zengin bir dönemi temsil etmektedir. Tıpkı John Berger’in belirttiği gibi “On dokuzuncu yüzyılla başlayan devrimci değişimler dönemine ait sanat tarihi, peş peşe verilmiş bir üsluplar savaşı değil, gelişen toplumsal gerçeğin sanatta öz olarak daha geniş, daha karmaşık bir ifade aramasından doğan üsluplar arası sürekli bir etkilenmedir” (Berger, 2007: 132). Özellikle savaşların etkilediği toplumlar, ekonomik anlamda yaşanan yıkımlar, etnik köken gibi sorunsallar, sanat hareketlerinin farklı fikirleri

özgürce ifade etme kaygısıyla farklı teknikleri kullanmasına sebep olmuştur. Fütürizm gibi yıkıcı bir yaklaşım benimseyen hareketin ardından vortisizm İngiltere’de ortaya çıkmış ilk avangard hareket olmuştur. Bu süreçte Ekspresyonizm, Kübizm, Postempresyonizm gibi ifade odaklı sanat hareketleri görülmektedir. Ancak savaşın sanata kattığı en önemli sanat hareketlerinden biri Dadaizm olmuştur.

Dadaizm, sanat hareketleri arasında en protest, sivri ve yenilikçi tavra sahiptir. Birinci Dünya Savaşı’nın sanatçılar üzerindeki yıkıcı etkisi Dadaizm ile alaycı, eleştiren, nihilist ve özgürlükçü bir tavra dönüşmüştür. 1916 yılında sanatçıların kendisini performans ve benzeri etkileşimlerde bulunarak yeni bir ifade yöntemi olarak ortaya çıkışı Hugo Ball’un Zürih’te açtığı “Cabaret Voltaire” sayesinde gerçekleşmiştir. Dadaist sanatçılar savaş karşıtı olmalarının yanı sıra her şeye karşı olmalarıyla sanat tarihinde özel bir yere sahip olmuşlardır. Tüm kuralları yok sayan hareketin temelinde eleştiri ve sorgulama yer almaktadır. Sanat eserini yüceltmenin, büyük anlamlar yüklemenin de gülünç olduğunu savunmuşlar ve sanatçıya bu anlamda da özgürlük alanı sağlamışlardır. Dada tüm kavramların modernitenin, endüstrinin, fabrikaların hatta sanatın ve sanatçının da karşısında durmuştur.

Dadaizmin çağdaşlarından ayrıldığı bir diğer önemli konu kadın sanatçıların ön plana çıkmış olmasıdır. Beatrice Wood, Hannah Höch, Suzanne Duchamp, Emmy Hennings, Sophie Taeuber-Arp gibi dadaizmin içinde yer alan kadın sanatçılar kadın hakları, toplumu bilinçlendirme ve sanat endüstrisini eleştirmek adına önemli eserler üretmişlerdir. Sanatçıların buldukları ortak payda toplumda kadının yeri, cinsiyet ayrımcılığı, cinsiyet özgürlüğü olmuştur. Teknik anlamda Marcel Duchamp’ın ortaya koyduğu “ready made” kavramı da kendinden sonraki birçok sanat hareketini etkilemiştir. “Ready Made” günlük hayatta kullanılan herhangi bir objenin bir sanat nesnesine dönüşebilmesi, kendinden başka bir anlam ifade etmesi, sanatla toplum arasındaki çizginin yok olmasını sağlamıştır. Sanatçı günlük hayattan bir malzemeyle kendini ifade edebilmeye tekniğin dışında derdini anlatan ve özgürce sorgulayan kimliğe bürünmüştür. İkinci Dünya Savaşı Dadaizmin bitişi olarak kabul edilse de sanatçıya kazandırdığı özgürlük alanı ve multidisipliner yaklaşım günümüz sanatı için önemli bir kırılma noktası kabul edilmektedir.

1960’ların sonu 1970’lerin başında gerçekleşen ve yeni toplumsal hareketler olarak literatüre geçen dönem, sınıf farkından doğan ayırım ya da otoriteye karşı olmanın yanı sıra kültürel farkların ele alındığı süreci temsil etmektedir. Yeni toplumsal hareketlerin temelinde, etnik köken, feminizm, çevrecilik, cinsel yönelim gibi konular, farklı örgütlenme biçimleri iktidarı ele geçirme yerine her alanda güç kazanma amacı var olmuştur. Aynı zamanda, “1960’lı yıllar ile birlikte değişen şey, toplumsal hareketler üzerine fikir yürüten, yazılar yazan kişilerin bu hareketlerin içinden gelmeleri veya en azından bu hareketlere çok büyük sempati besliyor olmalarıdır” (Çolak, 2016: 534). Bu çıkarım, sanatta da büyük değişimleri işaret etmektedir.

Sanatta Yeni Yaklaşımlar ve Artivizm

1960 sonrası toplumsal bilincin ön plana çıktığı, bireysellikten uzaklaşılan bir dönem başlamıştır ki bu anlamda 1968 öğrenci hareketleri kırılma noktası kabul edilmektedir. İdeolojinin ve toplumsal bilincin ön planda tutulduğu bu yeni dönemde sanat eserinde sonuçtan ziyade sürecin de sanatın bir parçası olduğu deneysel çalışmalar yapılmıştır.



Görüntü 3. Atelier Populaire, *La Lutte Continue (Mücadele Devam Ediyor)*, 1968, Afiş, Paris

Sitüasyonist Enternasyonal hareketi Dadaizm ve Sürrealizmden beslenmiş ve sanatı günlük hayata dahil etmiştir. 1968 Öğrenci hareketi içinde yer alan, slogan ve afişlerle hareketin tüm dünyaya ulaşmasını sağlamıştır. Hatta etkileri Türkiye'deki öğrenci ayaklanmalarında görülmüştür. Atelier Populaire yaptıkları afişler için “*mücadeleye hizmet eden silahlar ... ve bunun ayrılmaz bir parçası. Onların olması gereken yer çatışmaların merkezidir, yani sokaklar ve fabrikaların duvarları*” açıklamasını yapmışlardır. Sitüasyonist Enternasyonalin temelinde topluma yer vermekten ziyade dünyayı değiştirmek arzusu var olmuştur. Her ne kadar ömrü çok uzun olmasa da grubun önde gelen isimlerinden Guy Debord “*Yeraltına, daha da derinlere ineceklerini*” yazar, “*tezlerimiz ün kazandıkça, biz daha görünmez olacağız*” (Artun, 2009: 32) cümlesi günümüzde de etkili olan bu hareketi çok güzel özetlemiştir.

Performans, Happening, Fluxus, Kavramsal Sanat gibi önemli akımlarda kimi zaman beden, kimi zaman izleyicinin eserin bir parçası haline geldiği görülmektedir. Sanatçı, çoğu zaman izleyicileri düşündürmeye ve soru sormaya teşvik eden işler üretmiş ve sorgulayan bir toplum hedeflemiştir. Sanat biriciklikten uzaklaşmış, müze ve galeriden sokağa taşarak hayatın bir parçası olmaya başlamıştır. Alan Kaprow, Happening hareketinin öncülerinden olup sanatın duvara asılı olmaktan çıkıp hayata karışması gerektiğini savunmuştur, çalışmalarında izleyiciyi de dahil ederek bir etkileşim süreci deneyimlemiştir. Joseph Beuys, Fluxus hareketi içinde politik aktivist kimliği ile savaşın değiştirdiği hayatını video, performans, enstalasyon gibi farklı tekniklerle süreci de gösterdiği eserler üretmiştir. Yine deneysel sanat yapan Yoko Ono performanslarında cinsel şiddete uğrayan kadınlara dikkat çekmeyi tercih etmiştir. Kavramsal sanat öncülerinden Joseph Kosuth kelimeleri ve metni sanatına dahil ederek daha etkili anlam arayışına girmiştir. Kavramsal sanat bu anlamda sanatçının empati dili olmuştur.



Görüntü 4. Banksy, *Napalm*, 2004, Stencil, 50x70 cm.

Feminist sanat, Black Art Movement, Land Art ve kökeni çok eskilere dayansa da bir haykırı sanatı olan Grafiti artivizmin kökenlerini oluşturan önemli sanat hareketi olmuşlardır. Özellikle Grafitinin temelinde olan gerilla uygulamalar aktivist bir sanat hareketi olarak önemli yere sahiptir. Grafiti ile aktivizm omuz omuza duran kavramlardır, sokaktaki sanatın toplumu etkileme gücü yüksektir. Otorite ve baskıya karşı duran grafiti sanatçıları dertlerini, seslerini kimliklerini açığa çıkarmadan uygulamaya yoluna gitmişlerdir. Aktivist sanatçılar bu bağlamda birçok tekniği kullanarak, toplum yanında yer alan toplumu bilinçlendirme yolunda çalışmalar yapmışlardır. Banksy, kimliğini hala saklayarak sert eleştirel çalışmalarına devam ederken çalışmalarında kapitalizm, tüketim toplumu, savaş, otorite karşıtı konuları işlemektedir. Banksy, Napalm (Görüntü 4) isimli stencil çalışmasında tüketim kültürünü, kapitalizmin göz ardı edilen tehlikeleri ve çocuklar üzerindeki etkisini tek kareye sığdırmıştır. Savaşın korkunçluğunu gösteren Napalm kızı fotoğrafı ile McDonalds ve Mickey Mouse'u yan yana kullanarak, bu iki sempatik figür gerçekten çocuğun mutluluğunu önemsiyorlar mı sorusunu düşündürmüştür.



Görüntü 5. Ai Weiwei, *Sunflower Seeds (Ayçiçeği Çekirdekleri)*, 2010, Porselen Şekillendirme Enstalasyon, TATE

Ai Weiwei de seramik alanında çalışmalar yapan, siyaseti sanatına dahil ederek sistem eleştirisi yapan ünlü aktivist sanatçılardan biridir. Yaptığı işlerin temelinde siyaset olan ve sanatı tamamen siyasi olduğunu savunan sanatçı “bireysel özgürlük için savaşmak, demokrasi için savaşmak ve bunu yaparken net bir şekilde toplumu bilgilendirmek ve başkalarının üzerinde etkisi olan biri olmak” (E.L. Khong, 2014) diye düşüncelerini belirtmektedir. İşlerinde mülteci, kapitalizm, baskıcı otorite, sansür, ucuza işçi çalıştırma konularını da ele almaktadır. “Sunflower Seeds” (Ayçiçeği Çekirdekleri) (Görüntü 5) isimli çalışması Çin’deki ucuz işçi çalıştırma ve nüfus kalabalığını eleştirmektedir. Bu enstalasyonun dikkat çekici diğer yanı tüm ay çekirdekleri 1600 zanaatkar tarafından porselen olarak üretilmiştir.

Kendilerini aktivist olarak ifade eden sanatçıların ortak amacı sanatı toplum yararına çalışmalar yapmaktır. Aktivizmin zaman içinde birçok alt başlığı bulunmaktadır; günümüzde özellikle dijital aktivizm çok güçlü bir araçtır. İnsanların örgütlenmesi, haksızlığın ya da yanlışın karşısında durması açısından sosyal medya ve dijital ortamlar önemli kolaylıklar sağlamaktadır. Hayvan hakları aktivizmi, çevrecilik aktivizmi, küresel ısınma, ırkçılık karşıtı aktivizm vb. alt başlıklarla organize olmaktadır. Tüm bu hassas konular ise günümüzde sanatçıyı etkilemektedir. Sanatçı çoğu zaman tek bir konunun aktivisti olmak yerine her konuya dokunmaya çalışıp, bilinçlendirme adına yeni ifadeler geliştirirler.

Artivizmin çıkış noktası aktivizmdir, kelime anlamı “eylemcilik” olan aktivizm, organize olarak değişim yaratma kaygısı ve arzusu taşıyan bireylerin bu değişimi kalıcı kılmak adına yaptıkları eylemleri nitelendirmektedir. Artivizmi “eylemci sanatçının sanatıdır” diyerek açıklayan Lemoine

ve Ouardi “[...] *artivizm, yaratıcılığın, hayal gücünün, mizahın, yoldan çıkarmanın ve oyunun gücüne güvenerek eylem ve direniş biçimleri icat eder ve deneyimler*” (Kuryel, Özden, 2015, s. 23). Artivizmin amacı düşündürmek, bilinçlendirmek ve bunu incitmeden gerçekleştirmektir. Bu bağlamda günümüzde sosyo-ekonomik, ırkçılık ya da din sorunlarına iklim krizi, hayvan hakları, çocuk istismarı, kadın hakları, cinsel yönelim, etnik köken, mülteci, savaşlar, küresel ısınma gibi bıçak sırtı birçok konu eklenmiştir. Sanatçılar bu konulara farklı yöntemlerle dokunmaya çalışmaktadır. Burada artivizmin ayrıcalıklı noktası şudur, sanatçı bireysel olarak da eylem sanatı yapabilir ancak örnekler göstermiştir ki kolektif çalışmalar artivizmin ulaşmaya çalıştığı amaçta daha etkiler sonuçlar alınmıştır.

Artivizmin Güçlü Örnekleri

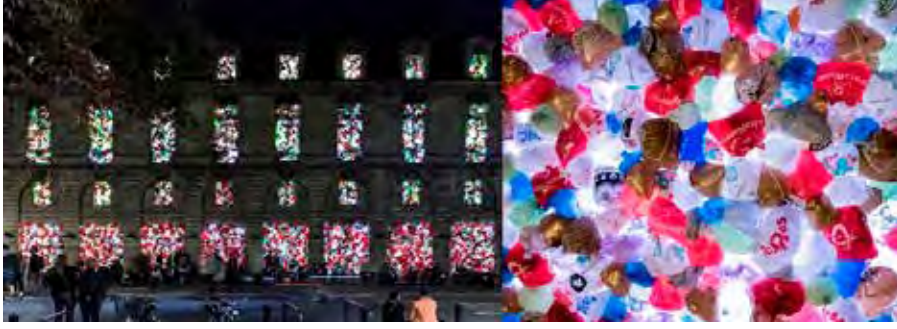
Sanatçının dünyayı iyileştirme ya da değiştirme arzusuyla yaptığı çalışmaların etkisinin kolektif bir çalışma ile geniş kitlelere ulaştığını ve etkisinin daha kalıcı olduğunu en basit haliyle Sitüasyonist enternasyonal hareket göstermiştir. 1968 yılında Paris’te başlayan Öğrenci Hareketi tüm dünyada duyulmuş hatta Türkiye’de 15 Temmuz 1968’de emperyalizme karşı üniversite öğrencileri bir ayaklanma başlatmışlardır. Atelier Populaire’den aldığı ilhamla ODTÜ’de Ertuğrul Kürkçü, Ali Artun ve Hasan Barutçu’nun kurduğu “Devrimci Afiş Atölyesi” tüm ülkeye afiş (Görüntü 6) basıp göndermiş hem o günlerin etkisini arttırmış hem de kalıcılığını sağlamışlardır.



Görüntü 6. “ODTÜ Devrimci Afiş Atölyesi” Örneği, 1969, Serigrafi Afiş

..öğrenciler teksir, serigrafi ve bunlara ek olarak kendi icat ettikleri tekniklerle çoğu anonim ve kendiliğinden, o esnada orada bulunanların katkısıyla oluşmuş afişler üretmişlerdir. Afişlerdeki sloganları da kendileri yazıp, bu sloganlara en uygun imajları erişebilecekleri kısıtlı kaynaklardan, dergilerden, fotoğraflardan yararlanarak kendileri yeniden üretmişlerdir. (Gürdaş, 2020: 157)

Sanatçı birlikteliklerinin daha güçlü etkiler bıraktığı birçok sergi, düzenleme ve uygulamalar mevcuttur, dokunulan konular farklı olsa da hepsinin ortak derdi iyiliğin kalıcı olmasıdır. Dünya kalabalıklaştıkça sorunlar her geçen gün artmaktadır, kutuplaşmalar ve daha fazla bölünmelerin yaşandığı günümüzde, sosyo-ekonomik, ırkçılık ya da din sorunlarına iklim krizi, hayvan hakları, çocuk istismarı, kadın hakları, cinsel yönelim, etnik köken, mülteci, savaşlar, küresel ısınma gibi bıçak sırtı birçok konu eklenmiştir. Artivizmin güçlü örnekleri başlığı altında bu konulara dair çalışmalar yapmış kolektif ya da bireysel ses getirmiş örnekler ele alınmıştır.



Görüntü 7. Luzinterruptus, *The Plastic We Live With (Birlikte Yaşadığımız Plastik,* 2017, Enstalasyon, Fransa

Çevre ve plastik kullanımına yönelik etkili çalışmalar yapan İspanyol grup “Luzinterruptus” geri dönüşümün de sağlıklı bir çözüm olmadığını vurgulamakta ve plastik kullanılmaması konusunda devletlerin kesin çözüm odaklı önlem almaları gerektiğine dikkat çekmektedir. Farklı ülkelerde projeler gerçekleştiren grup 2017 yılında Fransa’nın Bordeaux şehrinde yapılan FAB* Festivali’ne katılmıştır. Şehrin en görkemli mağazalarından olan Virgin Megastore’un cepheleri gönüllü bir ekiple birlikte 6000’den fazla alışveriş poşeti ile doldurulmuştur (Görüntü 7). Özel bir ışıklandırma ile gece ve gündüz insanların dikkatini çekmeyi başarmıştır. Plastik torbaların sıkışmış ve patlamak üzere durması dünyanın limitlerinin zorlandığı ve plastik kullanımının yoğunluğunu düşündürmektedir.



Görüntü 8. Liberate Tate, *Human Cost (İnsan Ederi),* 2011, Performans, İngiltere, Tate Modern

Artivist yaklaşımla yapılmış olan kolektif çalışmanın gücüne en iyi örneklerden bir diğeri “Liberate Tate” grubuna aittir. Tate Müzesinin sponsor olarak Bp Petrol şirketi ile çalışmasına gösterdikleri tepkidir. Grup yıllar süren eylemler zincirinde petrol sızıntısı, insan ölümleri üzerine eleştirel çalışmalar yapmıştır. Bu eylem pratikleri yıllarca sürmüş olmasına rağmen sonunda grup amacına ulaşmış ve sponsorluk anlaşması sona ermiştir. Yaklaşık 6 yıl sürmüş olan eylemler birer performans niteliğinde olup çoğu zaman izleyenlerin de bir parçası olduğu örneklerdir.

Eylemlerin çoğu, Tate Modern ve Tate Britain’da, kurumun yaz galasındaki minyatür petrol sızıntısından “License to Spill” (Sızıntı Ruhsatı) 2010, müzeye 16 metre uzunluğunda bir rüzgâr türbini “The Gift” (Hediye) 2012 hediye etmeye kadar izinsiz performanslar şeklinde gerçekleştirmiş ve galerinin içine dövme salonları kurarak burada her sanatçıya doğduğu yıl atmosferin karbondioksit seviyesi dövülmüştür “Birthmark” (Doğum Lekesi) 2015. (Sutton, 2016)



Görüntü 9. The Fearless Collective, *Bonded not Bound (Bağlı Olmayan Bağlı)*, 2015, Mural, Dharavi, Hindistan

Dünyanın farklı yerlerinde farklı sorunlara sanat yoluyla dikkat çekilmeye çalışılmaktadır. Fearless Collective grubu da Hindistan'dan Shilo Suleman 2012 yılında kurulmuştur. Mural çalışmaları yapan grup, kadın hikayelerine, taciz, tecavüz ve bekalet konuları üzerine kadının sınıfsal sorununu ele alırken eşcinsel haklarını da savunmaktadır. Gittikleri ülkelerde, halktan dinledikleri trajik hikayeleri betimleyen grup böylece o kadınları ve hikayelerini ölümsüz kılmaktadırlar. (Görüntü 9) Aynı zamanda misafir oldukları yerdeki kadınlarla birlikte çalışan ve paylaşımlar yapan grup böylece kendi yaptıkları işi öğretmek için etkileşime girmektedirler. 2021 yılında Pakistan'da tecavüz edilen kadınlara bekalet testi zorunluluğu kaldırılmıştır ve bunda kadınların organize olmalarının ve Fearless Collective grubunun da payı olduğu söylenmektedir.

Türkiye'de artivizm adına olumlu gelişmeler yaşanmaktadır. Sanatçılar birlikte güçlü ve multidisipliner çalışmalar yaptıkları gruplar kurmaktadır. Bunlardan biri TAPA grubudur, aktivist sanatçıların bir araya gelerek kurmuş oldukları TAPA*, farklı konularda ortak projeler üretmek için etki sağlamayı, yapılan etkinliklerle genişleterek büyümeyi hedeflemektedirler. Beden, kadın, mültecilik, LGBT, türçülük gibi kavramların ele alındığı çalışmalar yapmaktadırlar.



Görüntü 10. Doğa Alkaya, *Fish (Balık)*, 2020, Kağıt Üzerine Renkli Kalemler, İstanbul Kadın Müzesi

İklim krizine dikkat çeken kolektif bir çalışma da İstanbul Kadın Müzesi tarafından 11 Ekim 2020 Dünya Kız Çocukları Günü'nde açılan sergide aktivist kız çocuklarının iklim krizi ile ilgili mesajları billboard, afiş ve toplu taşıma araçlarında kamu alanlarına sunulmuştur. İklim aktivisti kız çocuklarının kendilerini ifade ettikleri, gelecek kaygılarını betimledikleri resimler ve mesajlar daha sonrasında anaokulu çocuklarına gösterilmiş ve okutulmuş sonrasında da onların hissettiklerini kâğıda aktarmaları istenmiştir. 16 yaşındaki Aylin Ünlüer "Adaletsiz Sonuçlar" başlığı ile iklim aktivisti olması ve yaratmak istediği etki üzerine mesajını belirtmiştir, onun mesajından yola çıkarak 6 yaşındaki Doğa Alkaya sağdaki resmi (Görsel 10) yapmıştır. Bu proje tam anlamıyla artivizm örneği teşkil etmektedir etkileşim ve karşı tarafta bıraktığı etkiyi analiz etmek adına önemli bir örnek olmuştur.

Sonuç

Artivizm sanat literatürüne yeni girmiş olsa da kavram olarak sanatın iyileştirici gücünü temsil etmektedir. Bu makalede ele alınan tüm tarihsel süreç ve örnekler bir değişim amaçlamaktadırlar. Goya'nın toplumu uyandırma yöntemi sonraki sanatçılara ilham vermiş Sitüasyonist Enternasyonal hareketi afişin etkisini ortaya koymuş, Performans ya da Kavramsal Sanat ile multidisipliner ifade yöntemleri gelişmiştir. Odak noktasında bir mesajı olan tüm sanat projeleri aynı zamanda hayatın içine girmeyi galeri ve müzelerden çıkarak toplumun içinde yer almayı hedeflemişlerdir. Bu bağlamda Albert Einstein'ın "Dünya, kötülük yapanlar yüzünden değil, seyirci kalıp hiçbir şey yapmayanlar yüzünden tehlikeli bir yerdir" argümanı günümüzde çok önemli bir çıkış noktasıdır. Dünyayı daha iyi bir yer yapma arzusu günümüz aktivistlerinin en büyük önceliğidir. Makale içinde örneklerde görüldüğü gibi gerçekleşen projeler, sanat eserleri ya da etkinliklerin büyük kitlelere ulaşması, etkiyi ve aynı zamanda etkinin kalıcılığını arttırmaktadır.

Kapitalizm, göç, cinsel yönelim, iklim değişikliği, etnik köken, feminizm, hayvan hakları, mülteci hakları, çevre kirliliği, hayvanların soyunun tükenmesi, nüfus artışı, ucuza işçi çalıştırma, çocuk işçiler, çocuk suiistimali gibi konular tüm dünyanın ortak sorunlarıdır. Nüfus artışına bağlı olarak da her yeni yıl sorunların sayısı artmaktadır. Aktivistler bireysel ya da kolektif bu sorunları ele almaktadırlar. Ai Weiwei, Çin'deki ucuza işçi çalıştırılmasını eleştirdiği gibi Türkiye'de sahile vurmuş bedeniyle tanınan küçük Aylan bebeği bir porselen tabak üzerinde betimleyerek olaya dikkat çekmiş ve daha büyük kitlelerin olayı bilmesini sağlamıştır. Makalede ele alınan Fearless Collective grubunun Pakistan kanunlarına doğrudan etkisi olmamıştır belki ancak o ülkenin kadınlarına ulaşmışlar, hikayeleri paylaşmışlar bir olup güçlenmişler ve yanlış giden düzene karşı koyarak amaçlarına ulaşmışlardır. Bu örneklerin benzeri bireysel ya da kolektif olarak sayıları giderek artmaktadır.

Türkiye konum ve tarihsel gelişimi olarak dikkat çekici bir noktadır. 2000'lerin başından itibaren kutuplaşmaların çok yaşanması, tehditkâr tavırlar sanatçıları pasifize etmiştir. Kurulmuş olan sanatçı inisiyatifleri, kolektif sanat pratiklerinin büyük çoğunluğu baskı altında devam edemeyerek kapanmışlardır. Geçtiğimiz yıllarda Türkiye'de geçmişte yaşanmış politik olayları, acıları, kayıpları ve kaygıları unutturmamak adına önemli çalışmalar yapılmış, sergiler açılmıştır. DEPO, bağımsız kültür merkezi olarak kurulmuş ve siyasi ve toplumsal konuların yer aldığı bu sergilere ev sahipliği yapmıştır. Sayıca az olan bu etkinliklerin seyircisi de kısıtlı kalmıştır. Bu eylem pratiklerinin daha sesli ve güçlü hale gelmesi eğitimle, sanat eğitimine dahil olan artivizmle mümkün olacaktır zira toplumsal belleği canlı tutmanın, geleceğe ışık tutma konusundaki etkisi aşikardır. 1970'lerden beri dünyanın bazı ülkelerinde eğitim veren aktivist akademisyenler, artivizm temelli eğitimin öğrencilerde kolektif çalışmanın yaratıcılığı arttırdığı, bireysel bir bakış açısı ve egosunu bir kenara bırakarak fikirsel paylaşımlarla artan rekabetin daha etkili çalışmalarını ortaya çıkardığını belirtmişlerdir.

*TAPA: Transformative Art Project for Activists – Aktivistler için Dönüştürücü Sanat Projesi

Günümüzde malzemenin ve ifade yönteminin sanata sadece bir araç olduğu, sanatçıyla halkın çoğu zaman yan yana durduğu, sokakların sanat galerisine dönüştüğü kesin bir sonuçtur. Dijital ya da sokak tüm olanakları kullanarak yapılan sanat mutlaka bireylere dokunacaktır çünkü sanat duygulara hitap eder, sanatla birleşmiş bir eylem pratiği dikte etmeden, dayatmadan etki alanı sağlayan güçlü bir yöntemdir. Toplumların gösterdiği duruş, direnç ve eylemlerde sanatçıların desteği, bilinçlendirmesi ve etkisiyle daha olumlu sonuçlar, umut vadeden bir gelecek ve gelecek nesil sanatçıları için ilham kaynağı olacaktır.

Kaynakça

- Artun, A. (2009). Sanat ve 1968 Baharı, Bir Kronoloji. *Sanat Dünyamız*, 32, Sayı:110
- Berger, J. (2007). *Sanat ve Devrim*. (Çev. Berker, B). Agora Kitaplığı
- Çolak, Ç.D., (2016) Yeni Toplumsal Hareketlere “Yeni” Niteliği Kazandıran Özellikler Üzerine Bir Değerlendirme, 3(6):529-537. https://www.researchgate.net/publication/301306771_Yeni_Toplumsal_Hareketlere_Yeni_Niteligi_Kazandiran_Ozellikler_Uzerine_Bir_Degerlendirme
- Gürdaş, B., (2020), Mayıs 1968 ve Görsel Kültüre Etkisi. *Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 37(1), 154-169. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1172423>
- Khong E.L., (2014). An artist’s duty: an interview with Ai Weiwei, <https://www.opendemocracy.net/en/artists-duty-interview-with-ai-weiwei/>
- Klebesadel, H. (2011, 2 Mayıs). Activist Art: Art That Works. <https://klebesadel.wordpress.com/2011/05/02/activist-art-art-that-works/>
- Kuryel A. ve Fırat, Ö. B. (2015). *Küresel Ayaklanmalar Çağında Direniş ve Estetik*. İletişim Yayınları.
- Sutton, B. (2016, 4 Nisan). <https://hyperallergic.com/288254/liberate-tate-activists-look-back-on-six-years-of-fighting-bp-sponsorship/>

Görüntü Kaynakçası

- Görüntü 1. <https://ychef.files.bbci.co.uk/976x549/p02309k4.jpg> (10.08.2022)
- Görüntü 2. <https://sniteartmuseum.nd.edu/exhibitions/past-exhibitions/2015-exhibitions/natalia-goncharova-s-mystical-images-of-war-1914/> (18.05.2022)
- Görüntü 3. <https://i.pinimg.com/originals/e0/dd/09/e0dd092fcb7c4d72723d096a3ef63734.jpg> (15.08.2020)
- Görüntü 4. <https://www.sumeroztanriover.com/banksy-vietnam-mickey-mouse> (10.08.2022)
- Görüntü 5. <https://www.tate.org.uk/art/artworks/ai-sunflower-seeds-t13408> (14.04.2020)
- Görüntü 6. https://twitter.com/e_skop/status/992095309206441985/photo/4 (07.01.2021)
- Görüntü 7. <https://www.designboom.com/art/luzinterruptus-plastic-we-live-with-bordeaux-11-15-2017/> (18.12.2020)
- Görüntü 8. <https://hyperallergic.com/288254/liberate-tate-activists-look-back-on-six-years-of-fighting-bp-sponsorship/> (20.12.2020)
- Görüntü 9. <http://www.dharavibiennale.com/bonded-not-bound> (22.12.2020)
- Görüntü 10. <https://drive.google.com/file/d/1ISPRmvSfmaPWKRIH16oCC88V9xCmi52k/view> (29.01.2021)

Çağdaş Sanatta Başrol Oyuncusu Olarak Gölge Bağlamında Anila Quayyum Agha
Anila Quayyum Agha in the Context of Shadow as a Leading Actress in Contemporary Art

Öğr. Gör. Dr. Elif Fatma TOLUN
Çankaya Üniversitesi, Ortak Dersler Bölümü

Dr. Saadet Pınar İÇEMER
Çankaya Üniversitesi, Ortak Dersler Bölümü

Özet

İçinde bulunduğumuz yüzyılın getirdiği teknolojik, siyasi ve bilimsel gelişmeler günümüz dünyasını yeni oluşumların, yoğun ve hızlı değişimlerin yaşandığı yenedünya düzeninin somut bir sahnesi haline getirmiştir. İnsanların normallerinin değiştiği, devamlı bir varyasyon döngüsü içinde adaptasyonunu gerektiren yeni bir düzen/düzensizliktir yaşanan. Zaman içinde kaçınılmaz olarak her şeyin değişmesinin yanında bazen de olağanüstü durumlar yeni kırılmalarla farklı durumlar yaratır. Sanat da bahsedilen yeni koşulların şekillendirdiği insanların kaygılarını ve duyarlılıklarını daha fazla yansıttığı bir farkındalık alanı haline gelmiştir.

Işığın varlığı düşünüldüğünde dünyada yer alan tüm nesnelere birer gölgesi olması fiziksel bir gerçekliktir. Diğer yandan, görünmeyen ama varlığı da inkâr edilemeyen bir olgu arayışı ise çekici gelen farklı bir durum oluşturur. Gölge, sanatın varoluşuyla günümüze kadar gelen tarihsel süreçte nesneyle birlikte kendi varlık alanını yaratmıştır. Var oluş ve yok oluş döngüsünde çeşitli roller üstlenerek tüm zamanların ve mekânların problematiğinden biri olmuştur.

Sanat, felsefe, dilbilim, psikoloji, sosyoloji gibi toplum bilimi bağlamında kuram olarak irdelenebilen bir öge olma özelliği taşır ve kendi tarihsel sürecini oluşturur. Bu bağlamda gölgeyi kültürel bir olgu olarak ele almak bakış açısını genişletecektir. Gölge kavramsal ve metaforik yan anlamlarıyla birbirinden farklı birçok alan ve kişiye gönderme yaparken sanatın da her zaman içinde; kimi zaman başrolde kimi zaman ise yardımcı rollerde ama her zaman sahnelerde yer almıştır. Sanat tarihinde Rönesans'la başlayıp Post Modernizm'e uzanan geniş zaman diliminde uğradığı değişim, rolünün nasıl tazelandığı ve günümüz dünyasındaki farklı yapısı önem taşır.

Gölge, sanatçıların kullandığı geleneksel ve vazgeçilemez tasarım elemanlarından biri olmasına rağmen çağdaş sanatta özellikle yenedünya düzeni parantezinde çeşitli kılıklara bürünmekte, kullanım şeklini ve anlam biçimi değiştirmektedir. Günümüz çağdaş sanatında bilhassa kavramsal altyapıyla çalışan sanatçılarda karşılaşılan; gölgeyi destekleyici eleman olmak yerine ulaşılmak istenen nokta, bir anlamda nihai ürün olarak tariflemeleridir. Bu tasarım anlayışında başrol olarak kendine yer bulan gölge, karşılığında sanatçısına ifade dili oluşturabilmesi için zengin bir çeşitlilik sağlar.

Sanatsal üretimlerde sıkça gölge unsuruna rastlanmasına rağmen Agha, gölgeyi eserlerinde temel tasarım elemanı olarak kullanır. İslam kültürünün yaygın olduğu bir coğrafya olan Pakistan doğumlu olup Amerika Birleşik Devletleri'nde yaşayan sanatçı eserlerinde; kültür ve inanç farklılıklarını, yaşadığı ve gözlemlendiği göçmen deneyiminin sahip olduğu kalıcı

olamama ve yabancılık duygusunu, sosyal kodları ve cinsiyet ilişki biçimlerini barındırdıkları zıtlıklar bağlamında katmanlaştırarak ele almaktadır. Bu çalışma özelinde odak olarak Agha'nın seçilmesinin nedeni; heterojen kültürün izlerini gölge kullanarak eserlerine aktarma başarısıdır.

Anahtar Kelimeler: Gölge, Kavramsal sanat, Çağdaş sanat., Enstalasyon, Toplumsal cinsiyet

Abstract

Technological, political and scientific developments brought by the current century has made the present world a concrete stage for the new world order in which the new formations and intense, quick changes are experienced. It is an order/disorder in which people's normals are changed and that requires their adaptation to a continuous cycle of variation. In addition to the fact that everything inevitably changes over time, sometimes extraordinary situations create different situations with new breaks. And art has become an awareness field that reflects people's concerns and sensitivities shaped by these new conditions more.

Considering the existence of light, it is a physical reality that all objects in the world have a shadow. On the other hand, a search for an unseen but undeniable entity creates a different and interesting situation. The shadow has created its own sphere of existence together with the object in the historical process that has come down to the present day since the existence of art. It has been one of the problematics of all times and places, taking on various roles in the cycle of existence and extinction.

Like art, philosophy, and linguistics, it has the feature of being a factor that can be analyzed as a theory in the context of sociology and it creates its own historical process. Within this context, treating the shadow as a cultural phenomenon will broaden the perspective. While making a reference to many different fields and people with its conceptual and metaphoric connotations, the shadow has always been present in the art. Sometimes as a leading role, sometimes as a supporting role but it has always been on the stage. The change that it has undergone in the history of art over a wide period of time, starting with the Renaissance and extending to Post-Modernism, how its role has been renewed and its different structure in today's world are important.

Although shadow is one of the traditional and indispensable design elements used by artists, it takes on various guises in contemporary art, especially in the new world order bracket, and its use and meaning are changing. In today's contemporary art, especially when artists are working with conceptual infrastructure, instead of using shadow as a supporting element, we see that they describe it as the desired point to be reached, in a sense, the final product. Shadow, which has a main role in this design understanding, in return provides a rich variety for its artist to create a language of expression.

Although the shadow factor is frequently seen in artistic productions, Agha uses shadow as the main design element in her works. In her works, the artist, born in Pakistan, in which the Islamic culture is common, and lives in the United States of America, reflects the cultural and religious differences, the sense of not being permanent and foreignness that she knows from the immigrant experience she has experienced and observed, the social codes and gender relations within the context of the contrasts they contain. The reason why Agha was chosen as the focus of this study is her success in transferring the traces of heterogeneous culture to her works using shadow.

Keywords: Shadow, Conceptual art, Contemporary art, Installation art, Gender

Giriş

Gölge sanat eserlerinin anlatım biçimini oluşturan renk, çizgi, nokta, doku gibi geleneksel temel tasarım elemanlarından biri olmasına rağmen çağdaş sanatta farklı biçimsel anlatımlarla kavramsal bir nitelik kazanmıştır. Gölge ışık ve nesneyle varlık kazanan yani tek başına var olamayan ama ana unsur gibi ön planda algılanabilen derin anlamlar üretebilen gizemli bir ögedir.

Bu çalışmada tasarım elemanlarından biri olan gölgenin fiziksel tanımı, anlamları, tarihi ve sanatsal örnekleri arasında dolaşırken gölgenin ana unsur olarak çağdaş sanatta nasıl ön plana çıktığı ve nasıl farklı anlamlar ürettiği Agha'nın sanatına odaklanarak işlerini temel okuma alanı olarak ele alınıp analiz edilerek gölge kavramı ve çalışmaları irdelenmiştir. Bu araştırmada gölgenin doğal olarak ortaya çıkışı ve betimlenişinden çok ikincil konumunu birincil konuma taşıyıp başrol oyuncusu oluşu ve böylece ürettiği yan anlamlar, yaratılan zıtlıklar üzerinde durulmuştur. Doğal olarak oluşan bir unsuru da tasarlamak amaç haline gelmiştir. Bu anlam geçişleri ve gölge Agha'nın çalışmalarında farklı kültürlerin, farklı coğrafyaların kesişim kümesine dönüşmekte ve bireysel bir anlatım dili oluşturmaktadır. Bu anlatım dili de aslında gölgenin tasarlanmasıdır. Sanatçının temel tasarım elemanı olan gölgeyi işlerinin merkezine alarak onunla yaşadığı topluma eleştirel bir bakış açısı geliştirmiştir. Böylece onun işlerinde gölge görsel bir eleman olmanın yanı sıra kavramsal bir söylemin ifade biçimine dönüşmüştür. Agha'nın doğup büyüdüğü toplumun sosyolojik yapısı onun yarattığı gölgelerde barınır. Yaşadığı toplumdan uzaklaşıp farklı coğrafyalarda yaşamayı deneyimledikten sonra kendi kültüründeki eşitsizlikler bu gölgelerde gizli bir isyan ve sessiz bir çılgınlıkla sanat nesnesine dönüşmüştür. Gölge nasıl tasarlanabilir, normalde tarih boyunca tamamlayıcı bir unsurken nasıl ana unsur haline geldiği ve toplumsal bir söylemin ifade biçimi olduğu sanatçının çalışmalarıyla örneklenerek açıklanmıştır.

Gölge Kavramı Üzerine

Gölgenin genel ve fiziksel tanımı Türk Dil Kurumu'na "saydam olmayan bir cisim tarafından ışığın engellenmesi ile ışıklı yerde oluşan karanlık" (TDK Sözlük) şeklinde yapılmıştır. Bu tanımdan da anlaşıldığı gibi ışığın varlığı gölgeyi ortaya çıkaran unsurdur. Biri olmadan diğeri de algılanamaz yani birbirine varlık alanı yaratan unsurlardır. Işık kaynağı olduğunda ancak gölgenin varlığı söz konusudur ve tamamen fiziksel olduğu söylenebilir (Sözer, 2000: 169). Gombrich gölgenin bu fiziksel gerçeklikle varolmanın yanısıra yaşamın içinde gerçek dışı bir varolma durumundan da bahsederek yaşamın içinde kendine bir alan belirlediğini ifade eder. (Gombrich, 2000: 179). Bu bağlamda gölge fiziksel tanım olarak değil de kavramsal bağlamda irdelendiğinde birçok yan anlamlar içerir. Gölge mutlak ışık ve nesneyle kendine varlık alanı yaratabilen bir olgudur. Bu iki ögenin durumu ve hareketi de gölgeye farklı bir boyut kazandırmakta temel bir kavram olmasına rağmen farklı anlam katmanları oluşturmaktadır.

Gölge olgusuna kavram olarak bakıldığında zaman ve mekân bağlamında insanın varoluş ve yok oluş döngüsünün temsili ve sanatsal eylemin başlangıcı sayılıp farklı çağlarda tekrar tekrar ele alınan biçim ve anlam değiştiren, farklı metaforik olgularla beslenerek geniş bir perspektife yayıldığı görülür.

Plinius'un gölge miti bir insanın gölgesinin etrafına kontur çizilmesi ve kopyasının bir yüzeye aktarılmasıyla başlatılmaktadır. Mısır ve Yunan sanatında resim sanatının gölgeden doğduğu düşünülmekteydi (Stoichita, 2006:11-21). Plinius'un gölge mitindeki görsel ifadeye filozof ve fizyognomist Lavater gölgenin ruhun izlerini taşıdığı doğrultudaki söylemiyle farklı bir anlam katmanı yaratmıştır. Bu bağlamda Lavater modelin mum ışığından yansıyan gölgesini tuvale

yansıtarak, bu gölgeyi yüzeye aktarır ve bu silueti yorumlayarak modelin doğasını ifade etme deneyini gerçekleştirir. Lavater' in bu eylemiyle birlikte gölge sadece görsel bir leke ve kontur değil duyguları da içinde barındıran bir betimlemeye dönüşür (Stoichita, 2006: 158-170). Bu durum aslında batı anlayışıyla resim sanatının da başlangıcıdır. Kısaca sanatta suretlerin belirginleşmesi ve temsil kavramının ortaya çıkışı olarak nitelendirilebilir. Platon'un mağara teorisi de yine felsefi anlamda gölgenin ifadesidir. Mağaradaki tutsakların ışığın etkisiyle duvarda gördükleri kendi suretlerinin imgeleri yani kendi gölgeleridir. Platon'a göre mağara teorisinde ki mahkûmların yaklaşımlarındaki gölge algısında olduğu gibi sanat da bir taklittir, gölgedir. Sadece gerçekliğin yansımasıdır. Birçok düşünürün söylemleri ve sanat tarihindeki yapılanma dikkate alındığında görülüyor ki resimsel anlamda gölge, gerçekliğin ifade temsilinde ortaya çıkan bir unsurdur (Badiou, 2015: 237-65; Çelik, 2016:63-65).



Görüntü 1. Johann Kasper Lavater, Silüet almak için Lavater'in kullandığı aparatlar, 1783'ün *Antik Kazıması*'ndan.

Görüntü 2. Johann Kasper Lavater, *Fizyognomi Makaleleri*, 1792.

Sanat Tarihinde Gölgenin Gelişimi

Mitolojik ve felsefi yaklaşımlarla birlikte sanat tarihindeki gölge anlayışına bakılacak olursa ilk izler gerçekliğin ifade edilme çabalarıyla belirginlik kazanmıştır. Gerçeklik bağlamında Rönesans'a uzanmak çok da yanlış bir başlangıç noktası değildir. Çünkü üç boyutlu bir nesnenin ikinci boyutta ifade edilmiş çabaları Rönesans' la birlikte belirginlik kazanır. Üç boyutlu bir nesneyi ya da figürü iki boyutlu bir ortama aktarırken ışık ve gölge kullanılır. Gölgeleme nesnenin gerçekçi ve bir şekilde ifade edilmesini kuvvetlendiren bir unsurdur. Bu unsur geliştirilerek, nesnelerin iz düşümünün izini sürerek perspektif tekniğinin gelişimine ve gerçekçi ifade biçiminin kolaylaştırılmasına neden olmuştur. Belting'in de belirttiği gibi batı sanatında Rönesans'la birlikte perspektifin bulunuşu gölgenin kullanım alanını genişletmiş gölge özelinde bakışımızı Rönesans ve sonrasına çevirmiştir (Belting, 2021: 10). Perspektifin keşfi anlamındaki ilk girişim Giotto di Bondona'da görülmektedir. Bu keşif dini hikayelerin kilise duvarlarında betimlenmesi eylemidir. Giotto ilk kez resimdeki mekânı figürle birlikte ele almış ve gerçekçi bir şekilde ifade edebilmek için bakışını gerçekliğin izine kaydırmıştır. Böylece perspektif tekniğinin ilk izleri, derinlik duygusu ve mekânı hacim olarak ifade etme olanakları ortaya çıkar. Eserlerini tek noktalı perspektif olarak tanımlanan bir çizim tekniği değil, ışık ve gölge kullanarak resmettiği söylenebilir. Giotton'un

bu gerçekçiliği yakalama çabasından sonra, Rönesans döneminde bilim tabanlı hümanist anlayış, Leonardo Da Vinci'nin gölgenin resimsel ifadesi olarak sfumato tekniğini bulmasıyla netleşmiştir. Karanlıktan aydınlığa renk geçişlerinin betimlendiği "Sfumato" yani eritme tekniğini ilerleterek, resimde bir yeniliğe neden oldu (Gombrich, 2007: 300-303). Rönesans sonrası gölge ile ilgili bir diğer araştırma ve teknik gelişme ise Barok döneminde Caravaggio tarafından keşfedilen "Chiaroscuro" tekniğidir. Resimlerinin arka planında çok koyu renkler uygulayarak figür ve arka plan arasında güçlü renk zıtlıkları oluşturmuştur. Bu teknik "Chiaroscuro" olarak ifade edilir. Bu teknik şiddeti ifade etmenin ve dramatik bir teatral etki yaratmanın, görünür gerçeklikle sınırlı kalmayıp, aynı zamanda iç gerçekliği gölgelerle anlatmanın bir yolu olmuştur. Yukarıda anlatılan sanatçıların aksine, Rembrandt'ın resimlerindeki gölge kullanımı, çok yoğun boya katmanlarının ve doku yoğunluğunun üst üste binmesiyle meydana gelir (Venturi, 1954: 100-105).

Geçmişteki bu teknik oluşum ve süreçlerin ardından modernizm düşünüldüğünde birbirini takip eden sanat akımlarını düşünmek ve gölgenin gelişimini bu bağlamda araştırmak gerekir. Sanat tarihindeki 'izimler' önceki dönemlere ve bu dönemlerdeki gelişmelere eklenen bir biçimde art arda tepki olarak yeni bir oluşum durumunu yaratmıştır. Gölgenin kullanım şeklide bu değişim süreçlerine paralel olarak değişime uğramıştır. Her yeni akımın getirdiği yeni bir söylem ve gelişme olmuştur. Bu bağlamda gölgeye yeni anlamlar yüklenmiştir. Örneğin Empresyonizmde açık hava resmi, havanın değişen atmosferini yansıtmak için boya ışığın titreşimini ifade eden bir araç olarak gölgeyi belirginleştirmiştir. Kübist kurgu geometrik bir yapıya dönüştüğünde gölge de kılık değiştirir. Geometrik figürlerin arasına giren zenginleştirici bir unsur ve konsept olarak yerini almıştır. Nesnenin görünmeyen yüzünü ifade etmeye çalışmak gölgeyi geometrinin bir parçası haline getirmiştir (Sarup, 2004: 188).

Görülüyor ki batı sanatında Rönesans'la birlikte başlayan gölge kullanımı farklı teknik ve anlatım biçimleriyle tarihsel süreç içinde evrilerek günümüze kadar gelmiştir. Gölge kullanımı zamanla, sanat eserlerinde giderek daha belirgin bir yer bulmuştur. Kompozisyonlardaki ikincil ve dolaylı konumundan kurtularak başrol ögesi haline gelmiştir. Fiziksel ve teknik gerçeklikle birlikte sembolik ve bağlamsal bir anlamlar yüklenmiştir. Özellikle günümüz çağdaş sanatında gölgeyi ifade dili olarak benimseyen ve kendilerini bu şekilde ifade etmeye başlayan sanatçıları bulunmaktadır.

Gölge Bağlamında Anila Quayyum Agha

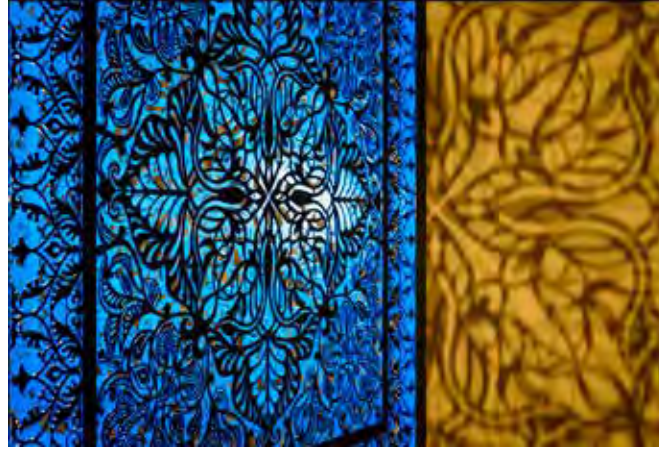
Anila Quayyum Agha karışık medya kullanarak disiplinler arası bir şekilde çalışan Pakistan doğumlu, Amerikalı bir sanatçıdır. Bir göçmen olarak yaşadığı deneyimin karmaşıklıklarını araştırırken sanatsal eylem ve sosyal deneyim örgüleri üretir. Sanatçı İslam mimarisine ve motiflerine gönderme yapar ve öngörülen toplumsal cinsiyet kodlarını, ev ve aidiyet fikirlerini, kimlik ve kültür kavramlarını sorgulayan eserlerinde ışığı ve gölgeyi konu olarak ele alır.

Asma ve içeriden aydınlatılan küpler ve bu küplerden çıkarak tüm odayı dantel benzeri motiflerle dolduran gölgeler Pakistan'da büyüyen bir kadın olarak dışlandığı, hariç tutulduğu zengin süslemeli kamusal alanlara işaret etmektedir. İslami geometrilerin yeniden yorumlanması, izleyicisine sessiz bir düşün alanı açmaktadır.



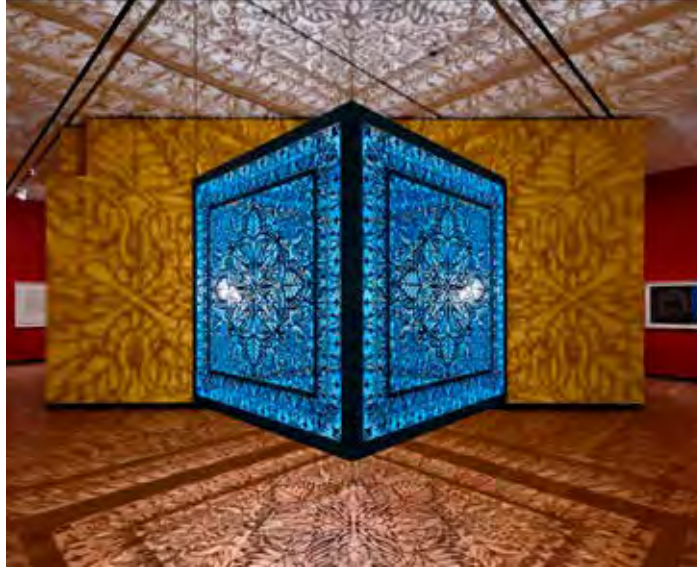
Görüntü 3. Anila Quayyum Agha, *Güzel Bir Umutsuzluk*, 2021, Lake çelik ve halojen ışık. Ölçüler: 60” x 60” x 60” Amerikan Sanatları Amon Carter Müzesi.

Toplum algısına dahil olan tartışmalı kültürel ve sosyal kutupları sanat pratiğinin bir parçası haline getiren Agha, dilini oluştururken kendine nakışlı çizimlerden büyük ölçekli heykel enstalasyonlarına uzanan geniş bir alan yaratmıştır. İki ve üç boyut çeşitliliği, karışık medya kullanımının yanı sıra yansıma ve gölgeleri katı formlarla birleştirerek çalışmalarında eşzamanlı olarak yatıştırıcı ve kavramsal olarak zorlayıcı bir aktarım sağlayabilmektedir.



Görüntü 4. Anila Quayyum Agha, *Güzel Bir Umutsuzluk*, 2021, Lake çelik ve halojen ışık. Ölçüler: 60” x 60” x 60” Amerikan Sanatları Amon Carter Müzesi.

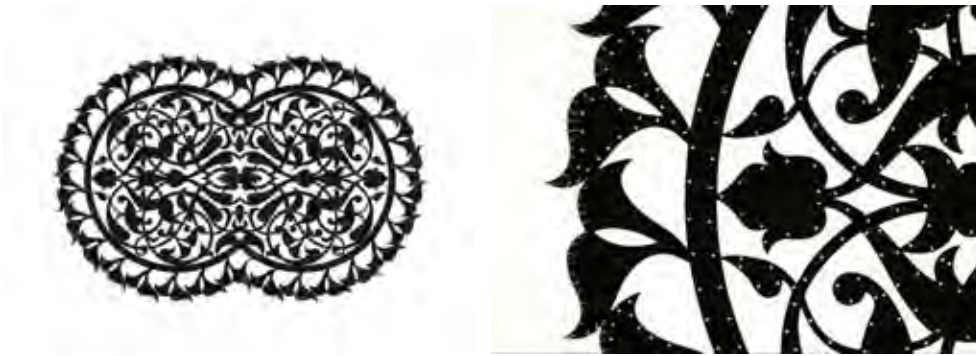
Kurulum projelerinde yeniden yorumladığı İslam motiflerini ve doğada bulunan simetrileri kullanarak cinsiyetler, kültürler ve medeniyetler arasındaki karmaşık simbiyoz ilişki biçimlerini ve kendi içlerindeki yer yer silik şekilsiz sınırları anlatır. Bu anlatım sayesinde izleyici birbirine geçmiş ya da özellikle uzaktan çizilmiş sınırları keşfederken, bir parçası olduğu toplumun çelişkili doğasıyla yüzleşmeye çağırılmaktadır. Lazer kesim çelik yüzeylerin arkasından gelen ışık sayesinde dökülen gölgelerle dolan mekân ve izleyicinin varlığı dinamik bir paylaşım alanı yaratır. İzleyicinin gezici hareketi ve heykelin kesme yüzeylerinin buluşması uzayda tandem deneyimine imkân vermektedir (URL-2).



Görüntü 5. Anila Quayyum Agha, *Güzel Bir Umutsuzluk*, 2021, Lake çelik ve halojen ışık. Ölçüler: 60” x 60” x 60” Amerikan Sanatları Amon Carter Müzesi.

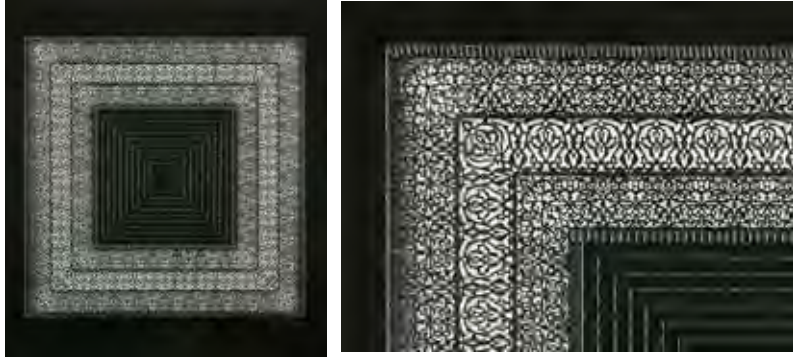
Agha'nın “Bir Güzel Umutsuzluk” adını verdiği sergisinde son birkaç yıl içerisinde küresel olarak yaşanan pandemi, savaş, ekonomik güçlükler gibi günlük trajedilerin insanlara taşıdığı kişisel ve toplumsal çaresizlik işlenmiştir. Sanatçı, iradesini isteksizlik, korku, endişe, üzüntü gibi temalara kanalize etmiş ve bunu yaparken de kültürel ve coğrafi sınırları aşan kayıp duygularını işlemek için kişisel Pakistan mirasının kalıplarını ve motiflerini kullanarak kapsayıcı bir sığınak inşa etmiştir (Talley Dunn Galeri, t.y.).

Lazerle kesilmiş ve neredeyse fark edilmeyecek incelikteki bağlantılarla havada asılı kalmış gibi görünen büyük kobalt çelik küp, merkezinden turuncu bir ışıkla aydınlatılmıştır. Mavi küpten yayılan desen ve tasarımlar İslam mimarisinin geometri ve düzen arzusundan açıkça etkilenmiştir.



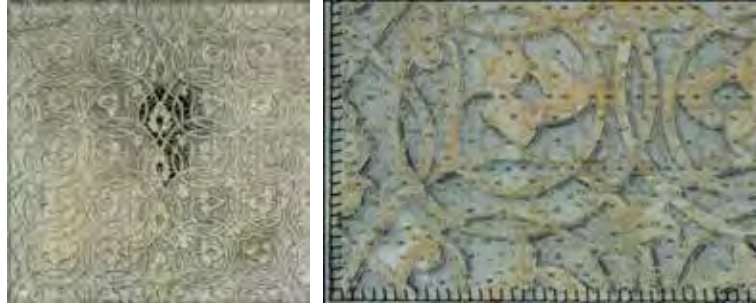
Görüntü 6-7. Anila Quayyum Agha, *Siyah ve Beyaz ve Siyah ve Beyaz Detay*, 2021, Enkastik, kesilmiş kağıt ve kağıt üzeri boncuk işleme. Ölçüler: 29.75” x 38.55” New Mexico Üniversitesi.

Bu seri, çelik heykel enstalasyonlarının yanı sıra kağıt üzerine bir dizi işlemeli, kesilmiş ve katmanlı çalışmaya da sahiptir. Kağıt üzerindeki çalışmalarla tarihsel olarak kadınlarla ve evle ilişkilendirilen zanaat tekniklerine atıfta bulunulmuştur. Normatif cinsiyet rolleri sorgulanmaktadır.



Görüntü 8-9. Anila Quayyum Agha, *Tutsak Gölge II ve Tutsak Gölge II Detay*, 2021, Enkastik, kesilmiş kağıt ve kağıt üzeri boncuk işleme. Ölçüler: 29.75” x 38.55” New Mexico Üniversitesi.

Kullanılan kağıtların ince ve şeffaf dokusu, geçirgen ve savunmasız katmanlar yaşamın geçiciliğinin altını çizmektedir. Dikiş yöntemi ve kesilmiş şekiller Pakistan’da ölümün ve ölen kişinin anılmasının merkezi unsuru olan mermer mezar taşlarına ve cenaze örtülerine gönderme yapmaktadır (Anila Quayyum Agha, t.y.).



Görüntü 10-11. Anila Quayyum Agha, *Gizemli İç Dünyalar ve Gizemli İç Dünyalar Detay*, 2021, Enkastik, pastel boya, kara kalem, mylar baskı ve kesilmiş kağıt ve kağıt üzeri boncuk işleme. Ölçüler: 30” x 30”. New Mexico Üniversitesi.

Modern ve geleneksel materyalleri, tarihi ve çağdaş anlamlarla birleştiren Agha’nın bu nakışlı çizim serisinde; el işçiliğinin zahmetli karmaşıklığı kadının varlığını somutlaştırırken, gerçek potansiyeli ile toplum tarafından belirlenen kimliği arasındaki kararsız ilişkileri temsil etmektedir.

“Bu Bir Sığınak DEĞİLDİR!” projesinde Agha memleket, yuva, aidiyet ile ilişkili benlik duygusu ve kimlik kaybı kavramları üzerinde duruyor.

Savaşlar, doğal felaketler, siyasi zorlayıcı dinamikler ve bunların devamında gelen derin yoksulluk gibi sebeplerle göç etmek zorunda kalan insanların çok azı alıştıkları hayat düzenlerinden isteyerek ayrılmaktadır. Bu yerinden edilmeyi kişinin vücudunun kaybolan, sık sık özlenen ve asla unutulmayan bir parçasını kopartmaya benzeten sanatçı, çalışmasında insanlıkla olan ilişkilerimizi daha geniş açıdan ele alırken; ırk, cinsiyet, ekonomik refah gibi koşullarla belirlenen yaşam hiyerarşisindeki konumumuzla ilgili endişelerini izleyicisine aktarıyor.



Görüntü 12-13. Anila Quayyum Agha, *Bu Bir Sığınak DEĞİLDİR!*, 2019, Reçine kaplanmış lazer kesim alüminyum ve ampul. Ölçüler: G:58” x D:30” x Y: 93”. Talley Dunn Galerisi, Dallas.

Reçine ile kaplanmış lazer kesim alüminyum ev, uzaktan bakıldığında olumlu duygular uyandırmakta ancak yaklaşıldığında formun gözenekli ve geçirgen hali, desenleri ve malzeme seçimi ile narinleştirilmiş yapısıyla ihtiyaç duyulan güvenlik ve mahremiyet duygusunu hiçbir şekilde karşılayamadığı anlaşılmaktadır.

Çiçekli ev heykeli, dünyanın dört bir yanında daha iyi koşullar uğruna kendilerine sığınak arayan insanlar için bir illüzyon ya da hayal kırıklığı olmanın ötesine geçememektedir. Agha, büyük ihtimalle düşmanlık, dışlanma ve birçok farklı konuda zorluk yaşayacakları yabancı topraklarda kalıcı olmaya çalışan kişilerin hüznünü, kederin şeffaflığını, şekil değiştirme kabiliyetini ışık ve gölge kullanarak anlatmaktadır.

Seçtiği temalarla mimari açıdan özel referansları birleştiren sanatçı, her şeyini riske atarak arayışa girenlerin karşılaşılabilecekleri pozitif ve negatiflikleri yarattığı aydınlık ve karanlık alanlarla ifade etmektedir.

En iyi senaryo düşünülse, yeni topraklarda ya da evlerde yeni bir hayat kurma şansına sahip olursa bile bu mecburi yer değiştirmeyi, koparılmayı yaşayanlar her zaman yanlarında derin bir kayıp duygusu taşıyacaklardır.

Bunların yanında sanatçının vurgulamak istediği; sınırlı kaynaklara sahip gezegenimizde gelişmiş ülkelerin kaynak arayışı için yağmalanan ülkelerin maruz kaldıklarına karşı gösterdikleri duyarsızlıktır. Siyasi ve ekonomik çıkarlar için yapılanlar, talan edilen bölgelerde uzun yıllar boyunca sürebilecek yıkımlara sebep olmaktadır.

Sonuç

Gölge/gölgelendirme, tüm bu gelişmeler değerlendirildiğinde tarih boyunca üç boyutlu ifade biçimlerinin oluşumunun kilit noktası olmuştur. Günümüzde görülüyor ki gölge başlı başına kullanılabilir ana unsur, içinde çok fazla anlam barındırabilen başlı başına bir tasarım elemanı olabilir. Böylece fiziksel varlığının dışında tasarlanan bir gölge, izleyiciyi eserle daha da bütünleştirip iz bırakırken onları sanatçıyı ve yaşam biçimimizi anlamaya davet eder. Ek olarak

onların hayatlarına da dokunmanın yolunu açar. Çağdaş bir örnek anlamında ele alınan Anıla Quayyum Agha'nın eserleri ise gölgenin başrolde olduğu yani tamamlayıcı bir eleman değil, başlıca temel tasarım elemanı olarak kullanılıp, farklı kültürlerin çaprazlanarak kültürel bir çılgınlıkla bir kadının iç sesine ve sanat nesnesine dönüşmesinin kanıtı olarak işaret edilebilir. Bu durum Agha'nın eserlerinde kullandığı zanaat olarak görülüp irdelenmeyen geleneksel unsurların çağdaş sanat platformuna taşınmasını ve evrensel bir nitelik kazanmasını da mümkün kılar.

Kaynakça

- Anıla Quayyum Agha. (t.y.). Siyah ve Beyaz, Gizemli İç Dünyalar, Tutsak Gölge II. New Mexico Üniversitesi. <http://www.anilaagha.com/university-of-new-mexico> (29.06.2022).
- Badiou, A. (2015). *Platon'un Devleti*. (S.Kılıç ve N. Özyıldırım, Çev.). Metis Yayınları.
- Belting, H. (2012). *Floransa ve Bağdat*. (Z.A. Yılmaz, Çev.) Koç Üniversitesi Yayınları.
- Çelik, S. (2016). *Bilgi Felsefesi İlkçağ'dan Yeniçağ'a*. Doruk Yayınları.
- Gombrich, E. H.(2000). Düşen Gölgenin Özellikleri. *Sanat Dünyamız Dergisi*, 77. Yapı Kredi Yayınları.
- Gombrich, E. H. (2007). *Sanatın Öyküsü*. (E. Erduran ve Ö. Erduran, Çev.), Remzi Kitabevi.
- Sarup, M. (2004). *Post-Yapısalcılık ve Post-Modernizm*. (A. Güçlü, Çev.), Bilim ve Sanat Yayınları.
- Sözer, Ö. (2000) Işığın Metafizikinden Gölgenin Estetiğine, *Sanat Dünyamız*, 77, Yapı Kredi Bankası Yayınları.
- Stoichita, V. I. (2006). *Gölgenin Kısa Tarihi*. (B. Adın, Çev.). Dost Kitabevi.
- Talley Dunn Galeri (t.y.). Anıla Quayyum Agha Güzel Bir Çaresizlik Sergisi. <https://talleydunn.com/project/anila-quayyum-agma-a-beautiful-despair/> (29.06.2022)
- TDK Sözlük. (t.y.). Gölge tanımı. <https://sozluk.gov.tr/> (29.06.2022)
- Venturi, L. (1954). Resim: Giotto'dan Chagall'e Kadar Resme Nasıl Bakmalı?. (M. Erdem, Çev.), Doğu Ltd. O. Matbaası.

Görüntü Kaynakçası

- Görüntü 1. Johann Kasper Lavater, Silüet almak için Lavater'in kullandığı aparatlar, 1783'ün Antik Kazıması'ndan. Kaynak: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Lavater%27s_Apparatus_for_Taking_Silhouettes.--%28From_an_ancient_engraving_of_1783%29.jpg. (29.06.2022)
- Görüntü 2. Johann Kasper Lavater, *Fizyogonmi Makaleleri*, 1792. Kaynak: https://www.cabinetmagazine.org/issues/24/turner_stoichita.php. (29.06.2022)
- Görüntü 3. Anıla Quayyum Agha, *Güzel Bir Umutsuzluk*, 2021, Lake çelik ve halojen ışık. Ölçüler: 60" x 60" x 60" Amerikan Sanatları Amon Carter Müzesi. Kaynak: <http://www.anilaagha.com/a-beautiful-despair-1>. (29.06.2022)
- Görüntü 4. Anıla Quayyum Agha, *Güzel Bir Umutsuzluk*, 2021, Lake çelik ve halojen ışık. Ölçüler: 60" x 60" x 60" Amerikan Sanatları Amon Carter Müzesi. Kaynak: <http://www.anilaagha.com/a-beautiful-despair-1>. (29.06.2022)
- Görüntü 5. Anıla Quayyum Agha, *Güzel Bir Umutsuzluk*, 2021, Lake çelik ve halojen ışık. Ölçüler: 60" x 60" x 60" Amerikan Sanatları Amon Carter Müzesi. Kaynak: <http://www>.

anilaagha.com/a-beautiful-despair-1. (29.06.2022)

Görüntü 6. Anila Quayyum Agha, *Siyah ve Beyaz*, 2021, Enkastik, kesilmiş kağıt ve kağıt üzeri boncuk işleme. Ölçüler: 29.75" x 38.55" New Mexico Üniversitesi. Kaynak: <http://www.anilaagha.com/university-of-new-mexico>. (29.06.2022)

Görüntü 7. Anila Quayyum Agha, *Siyah ve Beyaz Detay*, 2021, Enkastik, kesilmiş kağıt ve kağıt üzeri boncuk işleme. Ölçüler: 29.75" x 38.55" New Mexico Üniversitesi. Kaynak: <http://www.anilaagha.com/university-of-new-mexico>. (29.06.2022)

Görüntü 8. Anila Quayyum Agha, *Tutsak Gölge II*, 2021, Enkastik, kesilmiş kağıt ve kağıt üzeri boncuk işleme. Ölçüler: 29.75" x 38.55" New Mexico Üniversitesi. Kaynak: <http://www.anilaagha.com/university-of-new-mexico>. (29.06.2022)

Görüntü 9. Anila Quayyum Agha, *Tutsak Gölge II Detay*, 2021, Enkastik, kesilmiş kağıt ve kağıt üzeri boncuk işleme. Ölçüler: 29.75" x 38.55" New Mexico Üniversitesi. Kaynak: <http://www.anilaagha.com/university-of-new-mexico>. (29.06.2022)

Görüntü 10. Anila Quayyum Agha, *Gizemli İç Dünyalar*, 2021, Enkastik, pastel boya, kara kalem, mylar baskı ve kesilmiş kağıt ve kağıt üzeri boncuk işleme. Ölçüler: 30" x 30". New Mexico Üniversitesi. Kaynak: <http://www.anilaagha.com/university-of-new-mexico> (29.06.2022)

Görüntü 11. Anila Quayyum Agha, *Gizemli İç Dünyalar Detay*, 2021, Enkastik, pastel boya, kara kalem, mylar baskı ve kesilmiş kağıt ve kağıt üzeri boncuk işleme. Ölçüler: 30" x 30". New Mexico Üniversitesi. Kaynak: <http://www.anilaagha.com/university-of-new-mexico> (29.06.2022)

Görüntü 12. Anila Quayyum Agha, *Bu Bir Sığınak DEĞİLDİR!*, 2019, Reçine kaplanmış lazer kesim alüminyum ve ampul. Ölçüler: G:58" x D:30" x Y: 93". Talley Dunn Galerisi, Dallas. Kaynak: <http://www.anilaagha.com/this-is-not-a-refuge-2>. (29.06.2022)

Görüntü 13. Anila Quayyum Agha, *Bu Bir Sığınak DEĞİLDİR!*, 2019, Reçine kaplanmış lazer kesim alüminyum ve ampul. Ölçüler: G:58" x D:30" x Y: 93". Talley Dunn Galerisi, Dallas. Kaynak: <http://www.anilaagha.com/this-is-not-a-refuge-2>. (29.06.2022)



Afiş Tasarımında Geek Kültürün İzleri *Traces of Geek Culture in Poster Design*

Doç. Ece ÇALIŞ ZEĞEREK

Süleyman Demirel Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarım Bölümü

Dr. Öğr. Üyesi Emin TOKSÖZ

Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

Özet

Bu çalışma, internet üzerinde varlık gösteren bir alt kültür olan Geek kültürünün hedef kitlesine ulaşması için tasarlanmış afişlerin içerik özelliklerini tespit etmeyi amaçlamaktadır. Bu bağlamda araştırma kapsamında yapılan literatür taramasının ardından kültürel belleğe hitap eden ve popüler kültüre ilişkin imgeleri de içerisinde barındıran Geek kültürünün fenomen imge ve görsellerinin yer aldığı 5 adet afiş tasarımının betimsel analizi yapılmıştır. Çalışmanın sonucunda, Geek kültürünün internetin etkisiyle sadece kültür, sanat alanında sınırlı kalmayıp afiş tasarımı alanında da etkin bir rol oynadığı görülmüştür. Bu bağlamda Geek kültür gibi günlük yaşam pratikleri haricinde internet ve yeni iletişim teknolojileri ortamında gelişen kültürlerin detaylı bir şekilde incelenmesi ve üzerine çalışılması önümüzdeki yıllarda ortaya çıkabilecek kültür, sanat ve tasarım kavram ve pratiklerine ışık tutması açısından önem arz etmektedir. Tüm bu bilgilerle beraber bu çalışmanın kültür ve afiş tasarımı alanında araştırma yapan akademisyen, tasarımcı, öğrenci ve okuyucular için yararlı olacağı düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Afiş, Afiş tasarımı, Geek kültür, Grafik tasarım, Kültürel bellek

Abstract

This study aims to determine the content features of the posters designed to reach the target audience of the Geek culture, which is a subculture that exists on the internet. In this context, after the literature review within the scope of the research, a descriptive analysis was made on 5 poster designs, which includes the phenomenon images and visuals of the Geek culture, which appeals to cultural memory and includes images related to popular culture. As a result of the study, it has been seen that Geek culture is not only limited to the field of culture and art, but also plays an active role in the field of poster design with the influence of the internet. In this context, apart from daily life practices such as Geek culture, it is important to examine and study in detail the cultures that develop in the internet and new communication technologies environment in terms of shedding light on the concepts and practices of culture, art and design that may emerge in the coming years. With all this information, it is thought that this study will be useful for academicians, designers, students and readers who do research in the field of culture and poster design.

Keywords: Poster, Poster design, Geek culture, Graphic design, Cultural memory

Giriş

Geek, günümüzde zamanının önemli bir kısmını internetin sanal dünyasına bağlı olarak geçiren insanı tanımlar. Ayrıca Geek'ler 1970'ler, 1980'ler ve 1990'ların oyun, film, çizgi roman gibi kültürel ve eğlenceye yönelik ürünlerini sosyal yaşantılarının merkezine koymuş kişilerdir. Özellikle 2000'li yıllarla birlikte yaşantımıza yoğun bir biçimde giren internet sayesinde, bu kişilerin, kendi aralarında gerçekleştirdikleri sohbetlerden, giyimlerine kadar Geek'i bir alt kültür terimi olarak kullanmaya başladıkları görülür. Ayrıca bu kültürün bir paçası olarak kült film ("Star Wars", "Batman", "Yüzüklerin Efendisi" vb.), video oyunu, çizgi roman gibi eserlerden esinlenerek ya da hazır görsellerin yeniden üretilmesiyle gerçekleştirilen sanatsal üretimlerle de günlük yaşam pratiklerinin yanı sıra kendisine özgü Geek sanatının da oluşturulduğu düşünülür. Nitekim zaman içerisinde Geek adına gerçekleştirilen tüm kültür ve sanat faaliyetlerinin bu kültürü temsil ettiği düşünülen görsel içerikler internetin gücü sayesinde daha geniş kitlelere ulaşmıştır. Öyle ki Geek kültürünü temsil ettiği düşünülen imge ve görsellerin hem anlatım dili hem de biçimsel olarak günümüz afiş tasarımlarına tezahür ettiği görülür. Tasarımlarda yer alan bu imgelerin 80'li yılların düşük çözünürlüklü video oyun arayüz görüntülerinden, zihni simgeleyen sembollerden, fast food alışkanlığını ifade eden görsellerden, akıllı telefon, tablet ve kalın çerçeveli gözlük görsellerinden seçildiği görülür. Öte yandan Geek kültüründe yalnızca fenomen imgeler kullanılmamaktadır. Batman, Star Wars gibi kült film ve çizgi roman karakterleri ve sahneleri üzerinden yeniden üretim yöntem ve kavramlarıyla yeni yapıtlar oluşturulması da bu kültür içerisinde sıklıkla görülen bir durumdur. Belirtilmelidir ki sanat yapıtları arası geçiş, göstergelerarasılık alanında incelenen bir konudur. Ancak bu çalışma kapsamında yalnızca Geek kültürüne ait olduğu düşünülen imge ve görsellerin afiş tasarımına ilişkin içeriği ve kullanımı betimsel analiz yöntemiyle incelenecektir.

Çalışma kapsamında ele alınan Geek kültürünün uzun zamandır bilinmesine karşın, günümüzde içerisinde bulunduğumuz COVID 19 pandemi süresince evlerinde daha çok vakit geçirmek zorunda kalan insanların bu kültüre daha fazla ilgi gösterdikleri ve geçmişe nazaran daha geniş kitlelere yayıldığı düşünülmektedir. Bu durum Geek kültürünün grafik tasarım, görsel iletişim tasarımı gibi alanlardaki etkisini arttırmasına, yepyeni içerik ve yaklaşımların ortaya çıkmasına aracı olabilir.

1. Geek Kültürü ve Sanatı

Geek kültürü, geleneksel olmaktan uzak ana medya akımıyla alakası olmayan Amerikan ve Japon kökenli çizgi romanlar, video oyunları, edebiyat, bilim kurgu ve fantezi film yapımları ile bilgisayar ve iletişim teknolojilerine merak salanların bir alt kültürüdür. Burada amaç Geek'i bir kültür olarak nitelendirmek değil, insanların ve cihazlarının dahil olduğu yeni ilişki ve uygulama biçimlerinin yer aldığı zengin bir içeriği tanımlamak, kolektif hayal gücünün yoğun kullanımına ilişkin bir kültürü vurgulamaktır (Konzack, 2006). Geek kültürü özellikle ABD ve Uzak Doğu ülkelerinde geniş kitlelere hitap etmektedir. İngilizce'de 'garip, tuhaf, dışlanmış' gibi argo bir anlam içeren 'Geek' kelimesi özellikle gençler tarafından âdeta gurur duyulan bir kültür hâline dönüşmüştür. Aslında Geek kültürünün başlangıcının, "Geekdom" olarak adlandırılan ve Batı'da 1970-1990 arası popüler eğlenceye nüfuz eden bir kültüre dayandığı görülür. Geçmişten günümüze Geek kültürünü ve kelimesini incelediğimizde, yıllar içerisinde hem olumlu hem de olumsuz anlamlarda kullanıldığı görülür. Örneğin; 1867 yılına ait İngilizce sözlüklerde Geek 'aptal' anlamında kullanılırken, 1957 yılına ait kaynaklarda ise sosyal olmayan ve çalışkan öğrenci anlamında kullanıldığı görülür. 1990'lı ve 2000'li yıllara gelindiğinde ise Geek kelimesinin bilgisayar başında vakit geçirmeyi seven gençlerin düşüncelerini ve mizah anlayışını ortaya koydukları bir kültürü ifade ettiği görülmektedir (Toksöz, 2022). Geek kültürü sadece pop kültüre ait içeriklerle sınırlı kalmayıp, düzenlenen organizasyon, festival gibi etkinliklerde katılımcıların ürettikleri

kiyafet, performans gibi içeriklerle de günlük yaşamın içerisinde kendisini göstermektedir (Bkz. Cosplay). Ancak bu kültürü diğerlerinden farklı kılan şey; internet tabanlı sitelerdeki gruplar arasındaki etkileşimden doğan kimliklerin şekillenmesiyle oluşmasıdır (Mcarthur, 2009).

Batıda aslında 'Geek' kültürü tek başına kullanılan bir terim değildir. Geek dışı dönük, sosyal insanları temsil eden bir terim olarak kullanılırken, bunun tam tersi özellikler gösteren kişiler de 'Nerd' olarak tanımlanır. Ancak nerd terimi her ne kadar içine kapanık ve çok çalışkan kişi gibi anlamlar içerse de bir bakıma zeki, akılcı gibi olumlu anlamları da içeren bir terim olarak kullanılmaktadır. Günümüzde ise bilgisayar ve internet teknolojileri sayesinde toplumda 'Nerd' olarak tanımlanan kişiler tam tersine 'Geek' olarak kendilerini tanımlamaktadır. Bu bireyler sosyal varlıklarının çevrimiçi ortamlarda yüksek etkileşimli ve kendilerine has bir alt kültür oluşturduklarını varsayarlar ve bu kültürün yüksek zeka ve entelektüellik içeren bir yapıya sahip olduğunu düşünürler (Mcarthur, 2009). Çevrimiçi ortamlarda en çok konuşulan ve üretilen içeriklerde kullanılan konular arasında müzik, dijital teknoloji ve son teknolojik gelişmeler yer almaktadır. Bunun yanı sıra özellikle 1970'li ve 80'li yıllarda kült haline gelmiş film, video oyunu, çizgi romanlar ve bunlara ait kahramanlar da çevrimiçi ortamlarda sıklıkla ele alınan diğer konulardır. Öyle ki bu kahramanların yer aldığı görsellerin kullanılmasıyla oluşturulan illüstrasyon, resim, foto montaj gibi üretimlerin, Fan art ve Geek art gibi yeni sanat akımlarına da öncülük ettikleri iddia edilir (Olivri, 2014: 4). Yeni teknik ve üsluplarla gelişimine devam eden bu akımların, son yıllarda afiş tasarımına da yansıtıldığı görülür.

2. Afiş Tasarımı ve Kültür İlişkisi

Kültür, toplumların gelişimleri ve etkileşimleri bağlamında ürettikleri tüm değerlerin toplamıdır. Sosyal süreçlerin şekillendirdiği deneyimler, bireylerin yaşamlarını, söylemlerini ve düşüncelerini dönüştürür. Bu bağlamda bir kültürün tasarım fikirleri, davranış kalıpları, beğenileri ve gelenekleri ile değiştirir ve etkileşim halinde olduğu düşünülürse tasarımcıların hedef kitleye ulaşmak için belirli görsel kodlar oluşturması gerektiği söylenebilir. Nitekim afişler de kültürün bir parçasıdır ve toplumla iki yönlü bir etkileşime sahiptir. Bu iki yönlü etkileşimi belirleyen unsurlar, estetik tercihler, eğitim düzeyi, bakış açısı gibi konuları içermektedir (Dur, 2014). Öyle ki afişlerin verdiği kısa ve öz bilgi, mesajlarla birey üzerinde ideolojik ve estetik yönden insan davranışlarını etkileme düzleminde önemli rol oynamaktadır.

Afiş tasarımında hedef kitleye ulaşmak için oluşturulan görsel kodlar belirli resimleri, sembolleri veya renkleri içerebilir. Nitekim günlük yaşamımızda en sık karşılaşılan görsel iletişim araçlarından birisi olan afişler, hedef kitlenin anlayabileceği görsel kodları içerisinde barındırmalı ve anlaşılır olmalıdır. Afiş tasarımı yalnızca duvara asılan ve mesaj veren bir görsel iletişim aracı değil, aynı zamanda günümüzde iletişim teknolojilerinin sunduğu imkanlarla hareketli görüntüleri de içeren bir görsel tasarım ürünüdür (Köksal ve Aluç, 2022). Tüm bu bilgiler ışığında özellikle 2000'li yılların sonunda internet sayesinde çevrimiçi ortamlarda yüksek katılımlı etkileşimlerle Geek kültürünün kendisine has imgeler ve görseller oluşturduğu düşünülür. Bu görseller sıklıkla internette zaman geçirmeyi seven, zeki, akıllı, entelektüel bakış açılara sahip olduklarını varsayan kişileri temsil etmektedir. Ayrıca Geek kültürünün kendisine has karmaşık bir mizah yapısının olduğu da düşünülür. Öte yandan bu kültürün kült film, video oyunu, çizgi roman gibi eserlerden esinlenerek ya da hazır görsellerin yeniden üretilmeleri ile Geek sanatının oluşturulduğu düşünülmektedir (Guillamue, 2015: 81). Nitekim Geek kültürünü benimseyen kitlelerin belleğine yerleşen bu tür imgeler günlük hayat pratiklerinde gerçekleşen konser, etkinlik, bildiri gibi amaçlarla oluşturulmuş afiş tasarımlarında da kendisine yer bulmayı başarmıştır. Bu bağlamda internet ortamında ortaya çıkması, yaygınlaşması sonucu belleklere yerleşen imgelerin ve anlatım dilinin afiş gibi günlük hayatın bir parçası olan sanat-tasarım pratiklerine etki etmesi bakımından Geek kültürün bu alanda öncü ve sıra dışı bir kültür olduğunu söyleyebiliriz.

3. Afiş Tasarımında Geek Kültür İzlerinin İncelenmesi

3.1. Yöntem

Konu kapsamında yapılan araştırmalarda öncelikle literatür taraması yapılmıştır. Ardından dijital iletişim teknolojilerinde paylaşılan ve geniş kitlelere yayılan fotoğraf tabanlı sanat ve tasarım portfolyolarının paylaşıldığı Behance, Pinterest gibi web sayfalarının yanı sıra Geek kültürüne ilişkin yayın yapan geekculture.co sitesi örneklem olarak belirlenmiştir. Bu web sayfalarında 'Geek, Geek Culture' başlığı altında yayınlanmış, Geek kültür fenomen imge ve görsellerini etkili bir biçimde kullanan 5 adet afiş örneği seçilmiş, çalışmaların nitelikleri, betimsel analiz yöntemiyle ele alınmıştır. Bu kapsamda analizi yapılan afişlerde Geek kültürüne ilişkin olduğu düşünülen asosyallik, iletişim teknolojileri, video oyun, fast food gibi alışkanlıklarla zaman geçirmeyi seven ancak akıl, zeka, entelektüel bakış açısı gibi konulara ilgi duyan kişilerin temsil edildiği görsellerin yanı sıra 1970 ve 1980 li yılların çizgi roman, film, video oyun karakter ve sahnelerine olan ilginin ortaya konduğu unsur ve imgeler tespit edilmeye çalışılmıştır.

3.2. Bulgular



Görüntü 1. Dima Sery, VK Fest afişi, 2019

Görüntü 1'de yer alan afiş, Rusya'nın en büyük sosyal medya mecralarından biri olan VK.com'un her yıl Rusya'da gerçekleştirdiği açık hava festivalinin 2019 yılına ait afiş tasarımıdır. Bu festivalde pop, rap ve alternatif müzik sanatçıların performanslarıyla beraber, VK.com toplulukları, sosyal medya fenomenleri, ünlü blog yazarları gibi kişiler seminer vb. toplantı ve eğlenceleri gerçekleştirmektedir. Bu kapsamda afiş çalışması incelendiğinde Geek kültür klişelerini fazlasıyla içeren bir yapıya sahip olduğu iddia edilebilir. Afişte yer alan ahtapot figürü günümüz

teknolojilerinin getirileri ile beraber günlük alışkanlıkları geçmişe nazaran değişmiş sanal dünya ile iç içe olan insanı başarı ile temsil etmektedir. Ahtapotun kollarında yer alan kablosuz oyun kolu, laptop, akıllı telefon ve fast food imgelerinin yanı sıra sosyal medyanın vazgeçilmez unsuru 'Like' tuşu, Geek kültürünün vazgeçilmez imgeleridir.



Görüntü 2. DXTR, Patagonia isimli giyim markası için afiş tasarımı, 2016

Görüntü 2, Almanya'da yaşayan illüstratör DXTR'nin, Patagonia isimli giyim firması için ürettiği afiş tasarımıdır. Bu afiş tasarımında iklim değişikliğine dikkat çekilmekte ve bu konu hakkında harekete geçmemiz gerektiği hatırlatılmaktadır. DXTR sadece afiş tasarımında değil, illüstrasyon alanında da Geek kültürü ve sanatını çalışmalarında başarıyla ortaya koymaktadır. Afiş tasarımının biçimsel olarak 80'lerin unutulmaz Atari oyun ara yüzlerini anımsattığı görülmektedir. Çalışmada yer alan yılan, ateş ve derece gibi imgelerin olabildiğince basit ve düşük çözünürlüklü görüntüleri, 'Act Now' 'Climate Change' yazılarının 80'lerin tipografi ve ara yüz tasarım trendlerini yansıttığı açıktır. Afiş tasarımı, her ne kadar eğlenceli bir video oyun ara yüz çalışması gibi görünse de görüntünün aksine günümüzde giderek artan iklim değişikli krizine dikkat çekmeye çalışmaktadır. Nitekim bu tür amaçsız gibi görünen fakat bir o kadar iğneleyici mizahi anlatım diline ve biçime sahip olan çalışmalara Geek kültüründe sık rastlanmaktadır.



Görüntü 3. Sabrina Chai, iGeek Plan, 2015

Görüntü 3'te yer alan afiş çalışması, günümüz film, dizi afişlerine ithafen eğlence ya da portfolyo amaçlı hazırlanmış bir afiş çalışmasıdır. Afişte yer alan gözlük, beyin ve ampul gibi imge ve bu imgelerin yer aldığı prototipler, Geek kültürü ve sanatını belki de en iyi anlatan unsurlardır. Geek kültürünün asıl kurulu olduğu temel, teknoloji odaklı akıl, fikir, idea, üstün zeka gibi kavramlar ve bu kavramların getirdiği daha çok mizah içerikli entelektüel yapıdır (Bradley, 2015: 46). Görüntü 3'te yer alan afiş çalışması neredeyse tüm bu imgeleri kapsamaktadır. Geek kültürünü görsel olarak en iyi tanıtan afiş çalışmalarından biri olduğu için bu çalışma kapsamında seçilmiştir.



Görüntü 4. Retro No Future Games Festival Afişi, 2013

Görüntü 4'te yer alan görsel bir video oyun festival afişidir. Afiş tasarımı özellikle biçim itibari ile 1980'li yılların video oyun, atari imajını yansıtan özellikleriyle Geek klişelerini içermektedir. Afişte yer alan tipografik yaklaşımlar ve afişin 80'li yılların popüler video oyun ara yüzlerindeki gibi düşük çözünürlüklü bir biçimde hazırlanması, afişin hedef kitlesinin Geek kültürüne eğilimi olan bilgisayar başında zaman geçiren gençlerin olduğuna dair bir işaretidir. Ayrıca afişte kullanılan 'Solucan' (Worm) gibi 80'li ve 90'lı yılların unutulmaz video oyun karakterlerinin Geek kültüründe sempatik bir imge olarak kullanıldığını belirtmeliyiz.



Görüntü 5. Bene Rohlmann, *PHISH konser afişi*, 2013

Görüntü 5, Amerikalı PHISH isimli müzik grubunun 2013 yılında New York'ta düzenlediği konser afişidir. Afişte ilk bakışta fark edilen, kullanılan renklerin ve illüstrasyonların neşeli, eğlenceli ve kısmen popüler diyebileceğimiz halidir. Ancak afiş detaylı incelendiğinde neşeli bir yapıya sahip olduğu kadar yalnız ve asosyal bireyin ürkütücü bir tarafının da tasarımında temsil edildiği görülür. Yani bir bakıma afişin biçimsel olarak grotesk bir yapıya sahip olduğu söylenebilir. Görüntüye hem korkunç hem de neşeli-mizahi bir etki katabilmenin zorluğu göz önünde bulundurulduğunda groteskin uygulaması en zor sanat tekniklerden biri olduğu anlaşılacaktır (Clark, 1991: 20). Nitekim bu afiş çalışmasında korkunç sayılabilecek bir görüntü, bir o kadar renkli ve gülen yüz gibi imgelerle sempatik hale getirilmeye çalışılmıştır. Özellikle biçimsel olarak renkli ama ürkütücü çalışmaların Geek kültüründe yaygın olduğunu iddia edebiliriz.

Sonuç

İnternetin ve sosyal medyanın, içerisinde yaşadığımız sosyo-kültürel bağlamın vazgeçilmez bir parçası olduğu düşünüldüğünde, bireyin kendisi gibi kültürlerin de bu dönüşümün bir parçası haline geldiği görülür. Öyle ki günümüzde özellikle dijital iletişim ve bilgisayar teknolojilerinin gelişmesiyle toplumlar arasındaki kültür etkileşimi, bellek, kolektif hayal gücü gibi kavramların bilinenin çok ötesinde farklı bir boyuta geçtiği açıktır. Bu bağlamda günümüzde neredeyse tamamen

internet üzerinden iletişim kuran toplulukların güdümünde gelişen ve dönüşen Geek kültürü buna iyi bir örnektir. Öte yandan bir ürünü, hizmeti ya da fikri hedef kitleye ulaştırmak için tasarlanan afişlerin, hedef kitlenin dikkatini çekerek algı sürecini başlatmayı amaçladığı düşünülürse, afişin yayınlandığı toplumun kültürel kodlarını bilmenin önemi daha iyi anlaşılacaktır.

Bulgulara bakıldığında ele alınan tasarımlarda, özellikle 1980'lerde yaygın olan teknoloji, çizgi roman, video oyun arayüzü gibi görsel içeriklere öykünüldüğü, yüksek espri ve kıvrak zekanın hünelerini ortaya koyan bir anlatım dilinin ve imgelemin hakim olduğu ve hedef kitleye yansıtılmaya çalışıldığı görülmektedir. Özellikle Geekleri sadece alt kültür olarak değil popüler kültür içerisinde de temsil ettiği düşünülen gözlük, zihin, fast food, video oyun gibi imgelerin yanı sıra akıl, zeka, entelektüel bakış açısı gibi unsurların tasarımcılar tarafından ön plana çıkarılmak istendiği açıktır. Nitekim bahsi geçen bu imge ve unsurlar Geek kültürü için günümüzde adeta bir gurur kaynağıdır.

Öte yandan konuyu daha kapsamlı değerlendirdiğimiz zaman özellikle Japonya, Kore gibi uzak doğu ülkelerinde gençler arasında yaygınlık kazanan Geek kültürünün sadece sanat-tasarım yönüyle değil sosyolojik ve psikolojik yönleriyle de daha detaylı ele alınmasının önemli olduğunu belirtmeliyiz. Çünkü ilerleyen yıllarda bireylerin ve toplumun özellikle algısal ve biçimsel yönde yaşayacağı büyük dönüşüm, sanat ve tasarım alanında yaşanacak büyük değişimin habercisi olduğunu söyleyebiliriz.

Kaynakça

- Clark, J.R. (1991). *The Modern Satiric Grotesque and Its Traditions*, University Press of Kentucky.
- Bradley, H. (2015). *Design Funny A Graphic Designer's Guide to Humor*. How Books Company, ABD.
- Dur, B.İ.U. (2014). *Reflection of Anatolian Culture in Poster Design*. *Procedia- Social and Behavioral Sciences* 122, 230-235.
- Guillaume, F. (2015). *Geek art, beaux arts magazine*. Issue, 360, 78-83.
- Konzack, L. (2006). *Geek Culture The 3rd Counter- Culture*. Presented at FNG2006, June 26-28, 2006, Preston, England.
- McArthur, J. A. (2009). *Digital Subculture A Geek Meaning of Style*. *Journal of Communication Inquiry*, Volume 33, Number 1, 58-70, Sage Publications
- Köksal, F. N. & Aluç, E. (2022). Gelenekselden Dijitale Evrilen Bir Medya Olarak Afiş. *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 12 (3), 666-681.
- Olivri, T. (2014). *Geek Art An Anthology*. Chronicle Books.
- Toksöz, E. (2022). Pop Kültür, Mizah ve Yeniden Üretim Etkisinde Bir Sanat Akımı 'Geek Art'. *Sosyal Mucit Academic Review*, 3 (1), 1-16 . DOI: 10.54733/smar.1079491

Görüntü Kaynakçası

- Görüntü 1. Behance (21.08.2019). VK Fest 2019 Poster. https://www.behance.net/gallery/84439679/VK-FEST-2019-POSTER?tracking_source=search_projects%7Cvk%20fest (20 Haziran 2022).
- Görüntü 2. Behance (2.06.2017) DXTR - Various Illustrations. <https://www.behance.net/gallery/53324283/DXTR-Various-Illustrations-2016> (22 Haziran 2022).



Görüntü 3. Behance (10 Mart 2015) Igeek Plan Season 1 Poster. https://www.behance.net/gallery/24343045/iGeekPlan-Season1Poster?tracking_source=search_projects%7Cgeek%20poster (18 Mayıs 2022).

Görüntü 4. Pinterst (t.y) Retro No Future Games Festival. <https://in.pinterest.com/pin/590393832383652700/> (Erişim Tarihi: 23 Mayıs 2022)

Görüntü 5. Behance (26 Mart 2020) PHISH Gig Poster <https://www.behance.net/gallery/94347389/PHISH-Gig-Poster> (Erişim Tarihi: 1 Temmuz 2022)

The Archetypal Structuring of Space - Mandala as Concentric Composition

Marius Georgescu

Abstract

From the human perspective, the straight angle is the root of the organizing and ordering archetype. Yantra and Mandala, through their geometric structure, based on square and circle, determines to map the informational contents of the mind. The process of transforming information into knowledge, using mandala-type geometric structures, is synthesized in seven stages.

Keywords: Archetype, Structure, Geometry, Mandala, Information, Knowledge, Visual composition

Introduction

The rules of composition in visual arts are consequences of some certain ways of space ordering to which the human being appeals by default. The classical attitudes which the human mind has upon this problem correspond to the two stages of assimilation of the information that is received: analysis and synthesis. Symbolically and also in connection with our structures of reception and representation of space, two geometrical figures can be associated with the two stages: the square - for the information analysis stage, and the circle - for the synthesis stage.

Thus, the human who plunges into self-consciousness automatically positions himself or herself at the center of the universe, becoming aware not only of themselves but of the universe in which they live, they become the central icon around which is traced the circle or the sphere of his or her known or to-be-known areal.

The topological orientation of the human is done with the direct contribution of the straight angle. The bipedal posture towards the surface on which a human being evolves is a straight angle. The direction of the sight and the stature form a straight angle in between. More than that, the sight is always perpendicular to the skyline, thus establishing a fundamental axis: the central-peripheral axis and this becomes an archetypal principle of reference to the universe.

This axis superposes the other axes which, in a rectangular system, shape the orientation system of orientation of humans in space: left – right, up – down, forwards – backwards. The three axes configure an archetype of space arrangement, not only of the outer space but also of the inner human dimensions, directly impacting the structure of the information received.

This spherical “territory” of cognition is subjected to a segmentation process: even if any of the existent polygonal or polyhedral structures could be taken as a model, the human being uses the rectangular system of the three perpendicular axes of space reference as an orientation model, the straight angle playing an essential role in the compositional setup.

From the human perspective, the straight angle is the root of the organizing and ordering archetype.

The processes of perception, of organizing the objects and forms surrounding us, of learning and thinking of the human mind are in a close connection with the straight angle. One may say that the straight angle is “the one that raises the human above nature” (Bindel, 1995: 185).

Starting from these considerations towards the subject that we are interested in – composition in visual arts – we have the two elements that are the basis of the system through which Rudolf Arnheim built the explanation of the plastic composition as “organized visual composition” (Arnheim, 1988: 17): the square shape which, through its straight angles, offers the orientation frame, and the circle which can be considered as the container of the “two tendencies of the human motivation, which we will name *the centric tendency* and *the eccentric tendency*” (Arnheim, 1988: 24) of the human capacity of keeping all the experiences acquired in a lifetime inside the synthesis .

Taking into consideration the above mentioned facts, a brief analysis of some traditional visual compositions, Yantra and Mandala, appears as necessary here.

The Circle and the Square stand side by side in a series of symbolic structures, archetypes potentiating each other’s qualities, highlighting at the same time the difference between unitary and diverse, between global and concrete, defining the coexistence, but never the superposability of the spiritual and the telluric.

The symbolism associated with the Tibetan Mandala¹ or Yantra² is founded upon the two geometrical figures: the Square and the Circle. In other words, we are here under the formative incidence of the geometry of the square, which is, as we mentioned above, *the straight angle*.



Fig.1. Yantra having in the center a representation of swastika, a symbol built on straight angles structure and which highlights the dynamic possibilities of the square

From this perspective we may better understand the role of the mandala type diagrams in the human endeavor to conquer the unknown and to synthetically systematize his findings. Thus, as the information in a peculiar field of knowledge was beginning to crystalize into a coherent range of concepts, the acquired knowledge was sufficiently reliable and relevant to be synthetically transposed, in structural schemes – diagrams – which were able to express ideas much more concisely than the written word and at the same time to illustrate with more clarity the simultaneous interdependence of the diverse concepts which a system of thinking contains (Foster, 1991).

In all cultures, without exception, I think, we can find this modality or better this tool of

1 The Sanscrit word *mandala* means “circle” or any discoidal object. Etymologically, *manda*=elite, *the cream, the best part*; *-la*=sign, *completion, perfection*. In other words, “*manda-la*” designates a place containing an essence (Thurman, Robert; Leidy, Denise Patry, 1998). Used in Indian religious practices, *mandala* constitutes an *imago mundi* and it compiles a symbolic pantheon. According to Jung, as a psychological phenomenon, it occurs spontaneously in conflictual statuses as a compensatory element of rebalancing the psychic structure.

2 *Yantra* roots in the Sanscrit word *Yam*=to tame or to gain control over the energy of an element. (Tucci 1995); (Zimmer, Hans, 1994) *Yantra* can also be defined as “a linear paradigm of a *mandala* in its essential scheme”, basically having the same function as a *mandala* (Tucci 1995).

systematization and synthesis of knowledge which is based on a visual structure of information.

Originating in the beginnings of the existence of man as a conscious being, the first diagrams were probably explanatory schemes of the universe planning, maps delimiting the known from the unknown and realizing thus the cosmogram of the explored territory. The construction of such an image in the time of archaic societies had also a magic intent, protecting the inhabited areal from the extraneous and unknown realm of terrifying demons (Eliade,1994). By extension, these diagrams had the magic power to stop the destructive pulsions of the archaic human psyche, being a self-awareness and self-control tool as well.

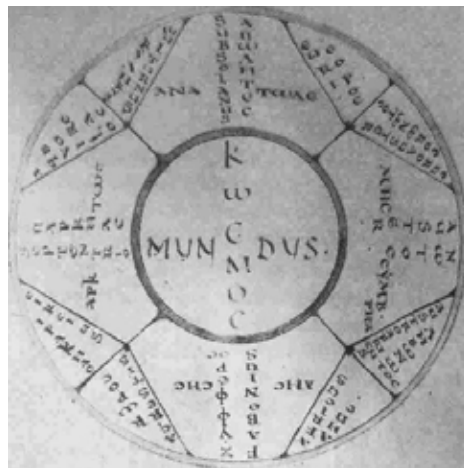
Here starting, the formal repertoire used for the imposition of the space consecrated to the process of composing a diagram is extremely vast and it expands from primary geometric configurations expressed in the plane up to sophisticated tridimensional constructions. Thus, from simple drawings on sand to systematizations of an oral tradition (which were erased as soon as the disciple had memorized the lesson), diagrams managed to populate medieval manuscripts in the shape of some syntheses of the intellectual contents of the texts, so that, becoming more and more elaborate, they turned into freestanding elements materializing into works of art in a specific form (Foster, 1991).

In the Western culture, we can find these tremendously beautiful geometric diagrams in medieval manuscript texts. Their contents may refer to subjects of theological or philosophical nature, they may illustrate the mysterious truths of occult sciences such as astrology and alchemy, or they may explain natural phenomena.

From the manuscript sheet, where they begin to materialize as sui-generis artwork projects, they migrate towards other media such as stained-glass windows, mural painting, sculpture, or the pavement ornamentation in medieval cathedrals, thus turning the architectural space of churches not only into a tridimensional cosmography, but also into a theophany destined to help the initiated to figure out the mysterious composition of the universe (Foster, 1991).



a.



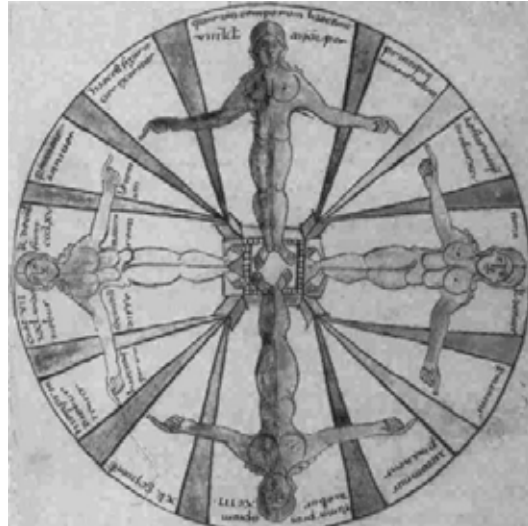
b.

Fig.2. a. Peter of Poitiers, *Epitome Historiae*, the beginning of the XIIIth Century, Vienna, Österreichische Nationalbibliothek ; b. Diagram with the cardinal points associated with the wind rose represented on the circumference. At the center, one can decipher the words *kosmos* (vertically) and *mundus* (horizontally), circa the VIIIth Century

The initiation path in the Occident mainly starts from an explanation of the universe, which is based on the four fundamental elements. At the beginning of the Vth Century B.C., Empedocles, for the first time on record in Europe, theorized about the four elements. He describes them using their qualities: hot and dry – the fire, hot and wet – the air, cold and wet – the water, cold and dry – the earth.



a.

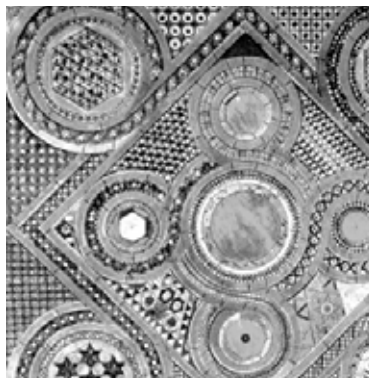


b.

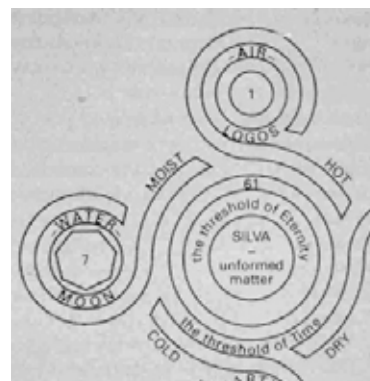
Fig.3. a. Illustration of a medieval manuscript representing personifications of some natural phenomena, cca the XIth Century. b. Isidore of Seville, *De Rerum Natura*, representation of the four seasons, the IXth Century, Laon, Bibliotheque Municipale.

Therefore, each element shares each of its two qualities correspondingly, with other two elements, and is antagonistic to the third one, thus resulting in compatibilities and antagonisms between elements. Arranging them into a circular diagram, we can easily notice the relationships between them. Besides that, a cycle of transformations is revealed. By reconciling the opposites and at the same time using their resemblance, the elements can be transmuted from one into another.

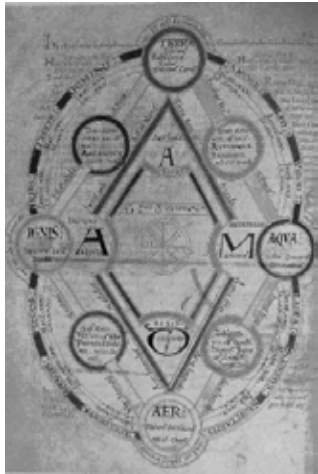
For instance, water (wet and cold), by means of fire (dry and hot), can turn into air (wet and hot).



a.



b.



c.



d.

Fig.4. a. The central pavement of Westminster Cathedral. b. Diagram explaining the symbolic meanings in the design of the above pavement.³ c. Illustration for the Book of Genesis in a XIII th Century Bible, built around the four elements, systemizing concepts about Time and Nature. d. Bas-relief in the Basilica of Santa Sabina, Rome, Vth Century

If in the Occident “the square” which structures “the primordial circle of comprehension” of the diagram is constituted of the four elements, in the Orient the mandalas and the yantras have the four cardinal points as structural elements.

Obviously, here the cardinal points, beyond the fact that they endow space with structure, to the candidate for initiation in the mysteries of the universe, they are dimensions “of the inner space of meditation experience” (Lama Angarica Govinda: 101-103).

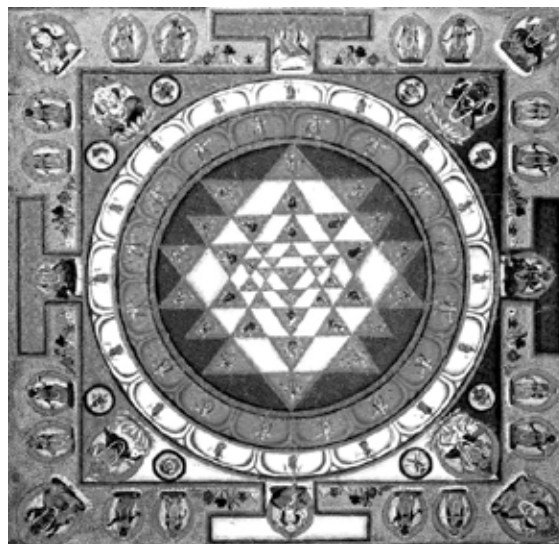


Fig.5. Shri Yantra, the most important among the Tantra school yantras, Nepal, XVIII th Century

³ Image from Richard Foster’s *Patterns of Thought. The Hidden Meaning of the Great Pavement of Westminster Abbey*, (Jonathan Cape, London 1991)

In order to decipher a diagram, no matter what cultural area it originates, it needs to be projected within the inner universe of the one who contemplates it. It becomes thus an interface between the inner microcosmos of the being and the macrocosmos. “The outer mandala moves into the inner mandala that is inside the body, where we can find the same symbols, but in analogous correspondences” (Tucci, Giuseppe, 1995). The symbolic language proficiency is absolutely necessary in order to be able to comprehend the message of a mandala. Centuries of meditation experience have led towards a tremendously complex, elaborate and precise symbolism in what concerns the mandala.

The tandem square-circle, essential for organizing the entire contents of these images, plays the main role in the foundation of a way by which the immanence and the transcendence of the spirit as related to its manifestation becomes a fact.

The contemplation of these cosmograms leads to an effect of awakening not only of the thinking processes and the intelligence which appeals to rational mind structures, with a role in the combinatorics and analysis of memory contents, but also a leap of consciousness meant to allow the reaching of the most hidden potentialities of the being and, finally, the communion with the transcendent and eternal Self, reaching the state of unity of the Absolute Consciousness, undivided and luminous, shining in the divine center and within the heart of the universal human (Padoux, 1974).

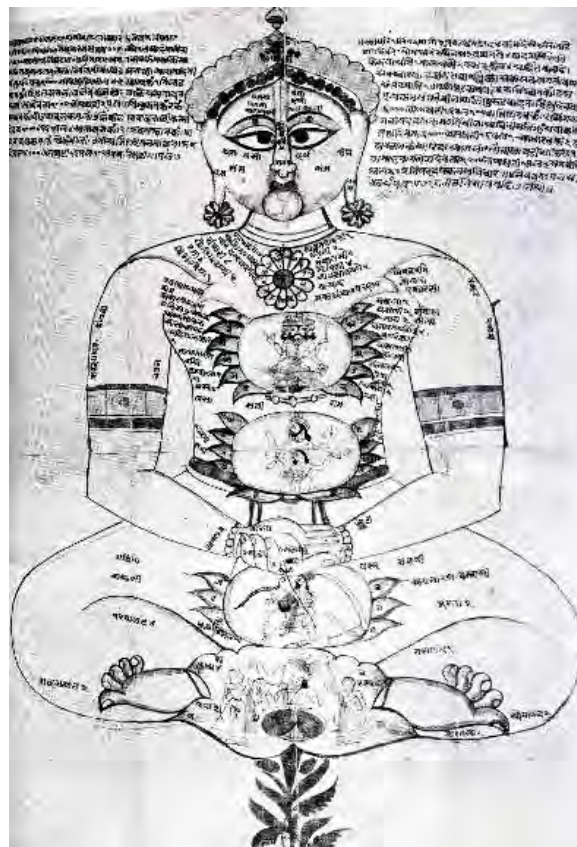


Fig.6. The projection on the physical body of the 7 chakras (chakra=psycho-energetic center of a being), each of the chakras being represented by a mandala, Rajasthan, the XVIIIth Century

This process of sublimation of the being does not happen all of a sudden. There is a staging of this spirit elevating journey, which we have synthesized in seven stages:

- I. Through their structural scheme composition, they organize, order and visually balance a surface and implicitly, the state of balance perceived by the mind⁴ determines it to map much easier the informational contents correlated with the symbolic images.
- II. The plane or spatial development allows not merely a linear and consecutive reading of the concepts, but simultaneous connections between several concepts are highlighted as well.
- III. Visualizing the connections between concepts leads to the activation of the processes of thinking and comprehension.
- IV. They rank the importance of the connected information and generate a staged assimilation of information.
- V. The non-linear but neat arrangement brings clarity, organizes and generates a sense for thinking, eliminating uncertainty, doubt and second thoughts, creating a pleasant, comfortable status on the journey towards deepening the information contents of the image.
- VI. The geometric structure of the image guides the reading, fostering the necessary feedback in order to create a mental perspective on its information contents and it stimulates the process of information memorizing at the same time. Moreover, besides the explicit memory (the memory of declarative cognition), another type of implicit memory (implying procedural knowledge (Miclea, 1994) is developed, which allows the access of consciousness states reached during the meditative process and other situations, opening the way towards their approaching from another level of consciousness.
- VII. The discursive thinking turns into a process of reflection upon the truths acquired. Reflection leads to psychic phenomena which spark the intuitive process. In other words, the mind goes beyond its own limits, thus opening the possibility towards a permanent regeneration of the value system.

We believe that if certain values favor the occurrence of some moments or intuition (Penrose, 1996: 452-458), that is because they manage to turn all the ballast of rational thinking (absolutely necessary at a certain stage) into subconscious processes, leaving space for non-discursiveness. As we move closer to the essence, the relations between space and time are modified, the center of the diagram being set up as a hotspot of condensed information into which all the formal structures are absorbed, and cognition becomes a lively experience of “modulating” the now moment.

References

- Arnheim, R. (2011). *Arta și Percepția Vizuală, o psihologie a vazăului creator*. Polirom,
- Arnheim, R. (1988). *Forța centrului vizual*. Editura Meridiane.
- Bindel, E. (1995). *Elemente Spirituale ale Numerelor*. Editura Herald.

⁴ In a balanced composition, the whole acquires a *necessity* role of all its parts. The lack of balance generates a sensation of transitory, accidental and consequently unjustified, and the message of the image becomes ambiguous (see Rudolf Arnheim's *Arta și Percepția Vizuală*)



- Eliade, M. (1994). *Imagini și simboluri*. Editura Humanitas.
- Foster, R. (1991). *Patterns of Thought. The Hidden Meaning of the Great Pavement of Westminster Abbey*, Jonathan Cape.
- Lama Anagarica Govinda (2002). *Meditația creatoare și conștiința multidimensională*. Ed. Herald.
- Miclea, M. (1994). *Psihologia cognitivă*. Editura Gloria.
- Padoux, A.(1974). *Preface to Theorie et Pratique du Mandala* by G. Tucci, Artheme, Fayard.
- Penrose, R. (1996). *Mintea noastră cea de toate zilele*, Editura Tehnică.
- Thurman, R. Leidy Denise P. (1998). *Mandala, The Architecture of Enlightenment*, Asia Society Gallery.
- Tucci, G. (1995). *Teoria si practica mandalei*. Ed. Humanitas
- Zimmer, H. (1994). *Mituri si simboluri in civilizatia indiana*. Humanitas.

Veijo Rönkkönen'in Heykel Parkı *Veijo Rönkkönen's Sculpture Park*

Prof. Seyhan YILMAZ

Kastamonu Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Seramik ve Cam Bölümü

Elvan GÖKMEN

Kastamonu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü

Özet

Sanat eserlerinin kaynağı, doğa ve toplumun yansıması olmakla beraber aynı zamanda sanatçının duygu ve düşüncelerinin dışavurumudur. Bu dışavurum, çoğu zaman sanatçının içinde bulunduğu güncel duygu durumları ile de ilgilidir. Bu araştırmada, doğanın içine bıraktığı beton heykellerle öne çıkan Finlandiyalı heykel sanatçısı Veijo Rönkkönen'in eserleri incelenmiştir.

1944'ten Finlandiya'nın Parikkala şehrinde doğan Veijo Rönkkönen, sanat ve tasarım alanında herhangi bir eğitim almamıştır. Çevresinde sosyal ilişkileri oldukça zayıf bir birey olarak tanınan sanatçı, uzun bir süre Parikkala Lapland Fabrikasında işçi statüsünde çalışarak yaşamını sürdürmüştür. Yaptığı heykellerle sonradan "Outsider Art" olarak tanımlanan sanatın içine dahil olur. Sanatçı, ilk beton heykelini 1961 yılında Parikkala'da annesi ile yaşadığı evin bahçesine yerleştirmiştir. Rönkkönen'in, gerçekleştirdiği sayısız beton heykelleri bahçe sınırlarını aşır, doğada, çevre orman ve ilçelerde kendilerine yer bulmuştur. Sanatçı, gerçekleştirdiği birçok çalışmasında kendi otoportresini de kullanmıştır. Annesinin vefatından sonra çocuk heykellerine yönelen sanatçı, farklı yaş gruplarından oluşan ortalama insan boyutlarında figürlere de yer vermiştir. Heykellerini dans eden, yoga yapan veya herhangi bir işle uğraşır gibi eylem içerisinde biçimlendiren Rönkkönen, heykellerini farklı yerlerde ve gruplar halinde konumlandırmıştır. Müze ve sergi alanlarına işlerini asla ödünç vermeyi düşünmeyen Rönkkönen, doğaya bıraktığı heykellerinin geleceğini de doğaya bırakmıştır. İzleyicisini ekolojik ortamda karşılayan heykelleri özel kılan bir diğer unsur da yüz ifadeleridir. Heykellerin büyük bir bölümü ürkütücü bir gülümsemeye sahipken, bazı heykellerin içlerine yerleştirilen bir mekanizma ile çıkan sesler nedeniyle dikkat çekmektedir. Halka açık olan söz konusu heykel parkları Finlandiya'nın çağdaş halk sanatının en önemli parçası konumundadır. Rönkkönen'in ölümünden sonra park sorumluları tarafından heykeller korunup, bakımı yapılarak ziyaretçilere açık hale getirilmiştir. Günümüzde halen ziyaretçilerine açık olan heykel parkı doğa ile olan bütünlüğünü de korumaktadır.

Sonuç olarak, Veijo Rönkkönen'in eserleri incelendiğinde eser sayısının yaklaşık beş yüz adetten fazla, pek çoğunun ortalama insan boyutlarında kadın, erkek ve çocuk gibi figürler olduğu görülmektedir. Heykellerin dans eden, yoga yapan veya eylem içerisinde bulunduğu anlaşılmaktadır. Bulduğu parkın ekolojik ortamı ile bütünleşen ve zamanla kök saldığı heykellerde yetişen bitkiler, figürlerin etrafını sararak onların parçası haline gelmiştir. Yüzlerindeki ilginç gülümsemeleri ile farklı karakterleri yansıtan heykeller, ziyaretçilerin ilgisini çektiği ve çekmeye devam edeceği söylenebilir.

Anahtar Kelimeler: Sanat, Veijo Rönkkönen, Parikkala, Heykel parkı, Heykel

Abstract

The source of works of art is the reflection of nature and society, but also the expression of the

artist's feelings and thoughts. This expression is often related to the current emotional states of the artist. In this research, the works of Finnish sculpture artist Veijo Rönkkönen, who stand out with the concrete sculptures he left in nature, were examined.

Born in 1944 in Parikkala, Finland, Veijo Rönkkönen did not receive any training in art and design. The artist, who is known as an individual with very weak social relations, lived for a long time by working as a worker at the Parikkala Lapland Factory. With the sculptures he made, he was included in the art that was later defined as "Outsider Art". The artist placed his first concrete sculpture in the garden of the house where he lived with his mother in Parikkala in 1961. Numerous concrete sculptures by Rönkkönen have crossed the garden boundaries and found a place for themselves in nature, in the surrounding forests and districts. The artist also used his own self-portrait in many of his works. The artist, who turned to sculptures of children after the death of his mother, also included figures in average human sizes from different age groups. Rönkkönen, who shapes his sculptures in action as if he is dancing, practicing yoga or doing any work, has positioned his sculptures in different places and in groups. Rönkkönen, who never thought of lending his works to museums and exhibition areas, left the future of his sculptures to nature. Another element that makes the sculptures that meet the audience in an ecological environment special is their facial expressions. While most of the sculptures have an eerie smile, some sculptures attract attention due to the sounds made by a mechanism placed inside them. These sculpture parks, which are open to the public, are the most important part of Finland's contemporary folk art. After Rönkkönen's death, the sculptures were preserved and maintained by the park officials and opened to visitors. The sculpture park, which is still open to visitors today, maintains its integrity with nature.

As a result, when the works of Veijo Rönkkönen are examined, it is seen that the number of works is more than five hundred, and most of them are figures such as women, men and children in average human sizes. It is understood that the statues are dancing, doing yoga or in action. The plants that grew in the sculptures, which integrated with the ecological environment of the park and took root in time, surrounded the figures and became a part of them. It can be said that the sculptures, which reflect different characters with their interesting smiles on their faces, attract and will continue to attract the attention of visitors.

Keywords: Art, Veijo Rönkkönen, Parikkala, Sculpture park, Sculpture.

Giriş

Sanatla uğraşmak, hayata başka bir perspektiften bakmaya, algılarımızı geliştirmeye ve sorgulamaya olanak tanırken sanat eserleri, yaşadığımız çevreyi güzelleştirmeye yaramaktadır. İnsanoğlu, tarihin erken devirlerinden bu yana çeşitli gerekçelerle sanatla uğraşmış, onu hayatının vazgeçilmezleri arasına almıştır. Söz konusu dönemlerden bu yana insanoğlu, doğayı sürekli gözlemleyerek incelemiş, onun yasalarından ilham almış, malzemelerinden yararlanmıştır. Bitmez tükenmez kaynaklarıyla doğa, daima insanı içine çekmiştir. Sanayi ve teknolojinin hızla yayılarak doğayı ele geçirmesi, bizi içine çeken doğanın gücünü zamanla azaltmakta, hatta tükenmesine yol açmaktadır. Bu sebeple doğa ve teknoloji arasında sıkışıp kalan çağın insanı, doğayı kurtarmak için alternatif arayışlara yönelmiştir. Başta farkındalık yaratmak üzere çıkılan bu yolda, sanatçılar ilk sırada yer almış, eserleriyle ya da eylemleriyle dünyanın ekolojik dengesinin ve doğanın korunmasına yönelik bir algı oluşturmaya çalışmışlardır. Bu girişim ve çabalarla doğa, başlı başına sanatın nesnesi konumuna doğru ilerlerken kimi zaman, sanatın bir tamamlayıcı unsuru kimi zaman bir sergileme mekânı olarak sürece dahil olmuştur. Böylece doğa teması, çeşitli sanat hareketlerinin kapsamına girmiş, Ekolojik Sanat, Yeryüzü Sanatı, Arazi Sanatı, Çevresel Sanat

ve Ekosanat gibi akımların odağında yer almıştır. Tarihi 1960 yılları sonrasına kadar uzanan söz konusu sanat hareketlerinin uygulamaları arasında, doğada açık alanların ve doğal materyallerin kullanılması gibi unsurlar bulunmaktadır (Avşar ve Gedik, 2014: 6,7). Doğaya dikkat çeken ve ekolojik sorunlara köklü çözüm önerileri getiren bu sanat hareketleri sanatı galeri ortamlarından çıkarıp, çok daha geniş bir kitleye ulaşmasını sağlamıştır. Bu anlamda sanat eserlerine ikinci bir işlev yüklenerek onlar tıpkı doğa gibi doğayla birlikte izlenebilir olguya dönüşmüşlerdir. Kapalı mekânlardan çıkan sanat nesnelere, doğanın sağladığı sınırsızlıklardan faydalanmıştır. Yaşayan doğa, bu nesnelere kucaklayarak kendine katmış, onun bir parçası olmuştur (Duyuler, 2014: 7,8).

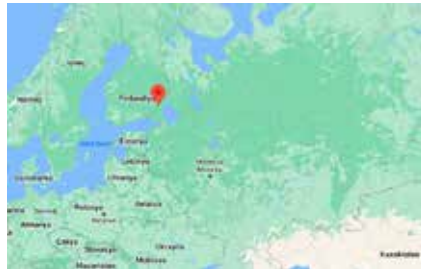
Bu çalışmada, yaşayan doğayı, kurduğu dünyaya dâhil eden, doğa ile birlikte doğada seyredilen heykelleriyle tanınan Finlandiyalı sanatçı Veijo Rönkkönen'in eserleri incelenmiştir. Rönkkönen, doğaya bıraktığı heykellerle "Outsider Art" ya da "Art Brut" olarak adlandırılan grubun içinde yer almaktadır.

Fransızca bir terim olan "Art Brut", herhangi bir sanat eğitimi almadan sanatçının kendi kendini geliştirerek ortaya çıkardığı bir sanat uygulamasıdır. Terim Amerika'da "Outsider Art" olarak adlandırılmaktadır. Deliliğin sanatı, dışarıda kalmış sanat, bir anlamda "öteki"nin sanatı olarak da adlandırılan Art Brut, bir sanat uygulaması bağlamında dışavuruma verilen bir ifadenin adıdır (Çelikbaş, 2020: 37). Art Brut bir çalışmanın belirgin biçimsel özellikleri bulunmadığından bir sanat akımı değildir. Kendilerini Art Brut sanatçısı olarak tanımlayan insan yoktur. Art Brut, Dubuffet'in, akıl hastaları, çocuklar, kültür dışı olarak tanımladığı kişilerin üretimlerini nitelendirmek için ortaya attığı bir isimdir. Dubuffet bu kavramın yaratıcısı olarak, dünyanın dört bir yanından topladığı çalışmaların, kendi sanatsal üretimi için tükenmez bir kaynak oluşturduğunu, ancak kendi yapıtlarının bu kapsam dışında tuttuğunu önemle vurgulamıştır (Aksoy, 2003:16).

Ortaya koyduğu çalışmalarla Outsider Art kapsamında olduğu düşünülen heykeltıraş Veijo Rönkkönen'in, bir köy nüfusu kuracak kadar sürekli üretme isteği ile oluşturduğu uygulamaları ve hayatına ilişkin bilgiler aşağıda açıklanmıştır.

Veijo Rönkkönen'in Hayatı

1944 yılında dünyaya gelen Rönkkönen, Doğu Finlandiya'nın Parikkala kentinde hayata gözlerini açmıştır. Rusya sınırına bir kilometreden daha az mesafede yer alan Parikkala kentine (Görüntü 1) kendini izole etmiş ve beton heykelleri ile beraber hayata burada gözlerini kapatmıştır (Grano, 2009).



Görüntü 1. Finlandiya, Parikkala Kenti, Harita Görüntüsü

Doğumundan itibaren hep ailesi ile yaşamını sürdüren Rönkkönen, (Görüntü 2) 16 yaşından sonra Parikkala kentindeki Lapland Kâğıt Fabrikasında çalışmaya başlamıştır. 41 yıl boyunca aynı fabrikada, çalışmayı sürdüren sanatçı, tüm hayatını ev ve iş arasında geçirmiştir. Rönkkönen'in içe kapanık ve asosyal bir yapıya sahip olduğu, çoğunlukla insanlardan uzak kalarak, hayatını ailesi ile geçirmeyi tercih ettiği bilinmektedir. Aile bireylerinin vefatı sonrasında da hiçbir zaman

terk etmeyi düşünmediği köy evinde tek başına yaşamını sürdürmüştür (Görüntü 3). Sanatçının, başka bir ülkeye ya da şehre gitmediği bilinmektedir (Pursia, 2018).



Görüntü 2. Veijo Rönkkönen, 1982



Görüntü 3. Veijo Rönkkönen'in Çiftlik Evi

Herhangi bir sanat eğitimi almayan Rönkkönen'in mistik düşüncelere ve yogaya karşı ilgi duyduğu bilinmektedir. İlk heykelini 1961 yılında yapmış olan Rönkkönen, üretimin kendisinde uyandırdığı heyecan ile heykel yapmayı sürdürmüştür (Görüntü 4). Sanatçı yaptığı beton heykeller ile kendine evle işi arasında yer alan orman yoluna aralıklı olarak yerleştirmiş, bu alanda kendine yeni bir dünya kurmuştur (Grano, 2013). Ölümünden kısa bir süre önce sağlık ocağına gittiği ve kalp sorunlarına işaret eden semptomları anlattığı bilinmektedir. Sanatçı 66 yaşında nedeni belli olmayan bir hastalıktan 2010 yılında hayatını kaybetmiştir (Pursiainen, 2018).



Görüntü 4. Veijo Rönkkönen, Heykellerini inşa ederken

Uzun yıllar yoga ile ilgilenen sanatçı, gerçekleştirdiği heykellere de bunu yansıtmıştır. Heykellerin çevrelediği alanın merkezinde yer alan yoga yapan insan figürlerinin kendi otoportresi olduğu düşünülmektedir. Elli yıllık emeğin sonucunda ortaya çıkan heykel parkında beş yüzden fazla heykel olduğu ve heykellerini ortalama insan boyutuna yakın ölçülerde gerçekleştirdiği anlaşılmaktadır (Patowary, 2016). Beton heykellerini yerleştirdiği alanlara değişik bitki türleri de ekip yetiştiren Rönkkönen, doğanın ve ektiği bitkilerin zarar görmemesi için yeni patika yollar da yaparak, tabela ve yön işaretleri ile parkı ve doğayı ziyaretçilerinin tahribinden korumuştur

(Granö, 2011). Rönkkönen, 2007’de Finlandiya devletinin önemli bir sanatsal kariyer, kayda değer bir sanatsal başarı olarak ulusal kültürel ödüle layık görülmüştür.

Veijo Rönkkönen’in Heykel Parkı

Veijo Rönkkönen’in heykel parkı, Finlandiya’nın Rusya sınırı yakınında Parikkala’daki Koitsanlahti otoyolu üzerindeki Imatra’nın yaklaşık 50 km. kuzeyinde Parikkala’da yer almaktadır. Otoyol ile tren hattının tam arasında, futbol sahası büyüklüğünde ormanlık bir alanda konumlanan park, Parikkala şehir merkezine yaklaşık 8 km. uzaklıktadır. Rönkkönen’in beton heykelleri, Parikkala’daki en dikkate değer turistik mekanlar arasında yer almaktadır. Burada çeşitli medya kanalları düzenli olarak reklam gerçekleştirmektedir (Patsaspusisto, t.y.).

Heykel parkının tamamı incelendiğinde büyük bir dünya ile karşılaşmak mümkündür. Yaşadığı süre boyunca adını duyurmak istemeyen Rönkkönen, kendisine galeri ve müzeler tarafından gelen sergi tekliflerine de “Heykellerime sormam lazım.” diyerek reddetmiştir (Foster, 2021). Heykellerini konumlandığı yerden hiçbir zaman uzaklaştırmamıştır. Ziyaretçiler ile pek görüşmek istemeyen Rönkkönen, izleyici ile tek irtibat yöntemi olarak parkın girişine bıraktığı bir anı defteridir. Ziyaretçilerinden giriş ücreti olmayan sanatçı, defterine “Ödeme şekli, ziyaretçi defterine yazılan bir imzadır” şeklinde açıklayarak, onların deftere fikirlerini yazmalarını istemiştir (Haver, 2010: 227).

Çağdaş Fin halk sanatının en büyük çalışmaları arasında yer alan heykel parkı, yeşillikler, ağaçlar ve çiçeklerle dolu bir alandan oluşmaktadır. Bahçe Sanatı olarak da adlandırılan çalışma gerçek boyutlu insan heykelleri ile doludur. Ön bahçenin yeşil merkezi ve sanatçının evinin yanı, oyun oynayan, dans eden ve jimnastik yapan çocukları gösteren heykellerle doludur (Görüntü 5). Ana binanın arkasındaki farklı milletleri temsil eden heykeller gizli bahçede dizilmiştir. Zaman zaman ziyaretçi selinin arasına kaynaşan heykeller, bir festival havası da yaratmaktadır. Takip edilen yolun yasemin kokulu rotası, ortasında çiçek görkemiyle küçük bir adanın yükseldiği yapay bir gölete çıkmaktadır. Parselin bir kısmı demiryolu ile çevrilidir. Bahçenin diğer tarafında Rönkkönen’in çocukluğu, çocuk heykel grupları ve yerel tarihle ilişkilendirilen bazı konuların ele alındığı heykel grupları ile karşılaşılır (Haver, 2010: 227).



Görüntü 5. Veijo Rönkkönen’in Çocuk Heykelleri

Rönkkönen’in yaptığı heykellerin ününü duyan Finlandiya’nın en önemli kâğıt endüstrilerinden birinin sahibi olan Reino Uusitalo, parkı satın almıştır. Parkın geleceği konusunda bir garanti kazanması Rönkkönen’in bu satışı yapmasına neden olmuştur. 2010 yılında parkın satın alınması, korumaya alınmasının da teminatı olmuştur. Veijo Rönkkönen’in ölümünün ardından, parkın bakımı tamamlanıp halka ücretsiz açılmış olup sadece ziyaretçilerin vermek istedikleri bağış kabul edilmektedir. Park belli bakım ve onarımlardan geçerek 2011’de izleyicilerine aralıksız olarak sunulmaya devam etmektedir (Marchini, 2014). Doğanın da bu heykelleri kabul edip

kucaklaması bu parkın ne kadar ilginç görünse de izleyicinin kendinden, hayatlarından bir parça bulmasını sağlamıştır. Bu sayede park, izleyici tarafından sahiplenilmiş ve büyük bir ilgi ile izlenmeye devam etmiştir.

Veijo Rönkkönen'in Beton Heykelleri

Veijo Rönkkönen'in sanat serüveni yaşadığı evin çevresinde ilk heykeli yapmasıyla başlamıştır. Bu serüven daha sonra ormanın derinliklerine kadar ilerleyen diğer heykel serilerini yapmasıyla devam etmiştir. Bu olağanüstü heykellerin ilginçliği ve sayısının bir köy nüfusu kadar artması heykel parkı olmasını sağlamıştır.

Parikkala'da Heykel Parkında, Veijo Rönkkönen tarafından yapılmış 550'den fazla beton heykel bulunmaktadır. Parkın en büyük kısmı, parkın merkezinde yer alan 255 adet yoga yapan heykel figüründen oluşmaktadır (Granö, 2009). Gerçek insan boyutunda olan figürler, yürüyen, ayakta duran, oturan, yatan, amuda kalkmış, el, kol ve bacak hareketleriyle esnek vücutlarını çeşitli şekilde kullanan figürler olarak tasvir edilmiştir (Görüntü 6).



Görüntü 6. Veijo Rönkkönen, Yoga Bahçesi, Beton Heykeller, 1960

Sanatçı, heykellerin strüktürünü, inşaat demiri, kümes teli ve eski teneke kutulardan oluşturmuştur (Görüntü 7). Kullanılan malzeme konusunda Pursiainen (2018), sanatçının doğaya uygun olmayan alkali maddelerin toprağa girmemesine özen gösterdiğini ifade etmektedir. Heykellerin yapımında kullanılan malzemelerin bir kısmı doğada bulunmuş, bir kısmı da bağış olarak alınmıştır (Yegorow, 2014).



Görüntü 7. Veijo Rönkkönen, Yoga Bahçesi, Beton Heykeller, 1960

Rönkkönen, heykellerinde çeşitli ve değişken temalar üzerinde durmuştur. Bunlar arasında dans ve yoga yapan heykeller büyük çoğunluğu oluşturmaktadır. Sayıları ve sınıflandırmaları mümkün olmayan bu heykel grupları arasında, egzotik yaşamlar, hayvan (Görüntü 8), bitki, çocuk, yaşlı, yabancı kültürlerden insan heykelleri ve soyut konular gibi yer almaktadır. Park içerisindeki heykel gruplarının yerleştirmelerinin neye göre yapıldığı bilinmemekle beraber her bir grubun kendi içinde oluşturduğu uyum dikkat çekmektedir. Bu gruplardan bazıları; gururlu görünen süvari birliğin karnavalı, Hintliler, Afrikalı vahşi köylüler, çizgi roman karakterleri, dans eden kızlar, gündelik işler yapan kadınlar gibi (Patsaspuisto, 2022). Heykeller detaylı bir şekilde incelendiğinde hepsinin bir eylem içerisinde ve iş yapıyor gibi canlandırıldığı görülmektedir. Heykellerin en dikkat çekici özelliği yüzlerindeki güçlü ifadelerdir. Hareket halindeki heykellerin duruşları bir anın fotoğraf karesini yansıtmaktadır. Objektife bakıyor gibi duran heykeller izleyiciyi şaşırtmaktadır (Görsel 9-10). Heykeller aynı zamanda eğlenceli işler de yaparlar; yürürler, dans ederler ve yüzerler. Ağızlarında takma dişleri, mücevherleri ve cam gözleri ile çok dikkat çekicidirler (Pursiainen, 2018).



Görüntü 8. Veijo Rönkkönen, Hayvan Figürlü Beton Heykel



Görüntü 9. Veijo Rönkkönen, Günlük işle uğraşan heykel figürü



Görüntü 10. Veijo Rönkkönen, Günlük işler yapan heykel figürleri

Parktaki heykellerin bazıları korkutucu, mutlu ve mizah dolu bakışlarla izleyicisini karşılamaktadır. Yaşama sevincini, gerçekleştirdiği beton heykellerde bulan sanatçı, zihnin iç huzurunu ve kendini keşfetmesi olarak da görmektedir. Annesinin vefatının ardından çocuk heykellerine yönelen sanatçı, çocukluğunun korkunç anılarından da bu şekilde uzaklaşmıştır (Görüntü 11). Tren yolu ve otoyol arasında konumlandığı, çocuklarla geçit töreni çalışması sanatçının yaralı çocukluğunun sevinç ve neşe ile dolu dünyada yürümeye hazır olduğunu ifade ettiği bilinmektedir.



Görüntü 11. Veijo Rönkkönen, Çocuk Heykel Figürleri

Bir röportajında Rönkkönen, zor bir çocukluk geçirdiğini, ebeveynlerinden yeterince anlayış görmediğini, heykel hobisinin belki de temel nedeninin, altında diğer insanlara yaklaşmanın onun için zor olduğundan kaynaklandığını dile ile getirmiş, “Bahçecilik ve heykel yapmak benim kurtuluşum oldu” diye ifade etmiştir (Yegorow, 2014).

Doğa ile iç içe olan bu park, birbirleri ile olan uyumu dışında doğanın akışına da uyum sağladığı görülmektedir. Mevsimlerin bütün güzelliğini üzerinde taşımaya hazır heykeller kendilerine doğada verilen rolleri layıkıyla yerine getirdiği görülmektedir (Görüntü 12). Bazı heykeller doğayla bütünleşmiş bir şekilde üzerinde yosunlarla ve karla kaplanmasıyla izleyicisini karşılamaktadır.



Görüntü 12. Veijo Rönkkönen, Beton Heykel

Park haline gelen alandaki heykeller incelendiğinde, Rönkkönen’in yaşadığı korkuları ve hayallerini görmek ve hissetmek mümkündür. Çocukluğundan itibaren farklı yaşları temsil eden heykeller, Rönkkönen’in gizli otoportreleri olarak bilinmektedir. Bazılarında kışkırtıcı ve saldırgan bazılarında ise düşünen, iyimser yüz ifadeleri ile karşılaşmak mümkündür (Görüntü 13). Park, hemen hemen her duygu ve düşünceye hitap edecek ifadeler ile doludur. Zaman içinde heykellerin etrafına ve içine yerleştirilen ses sistemleriyle farklı ritim ve müziklerin verilmesi ile de heykellerin ifadeleri güçlendirilmiştir. Doğanın zaman içinde sahiplenip heykelleri sarması da eserler üzerindeki son dokunuş olmuştur. Dikkat çeken bir başka ayrıntı ise Rönkkönen’in beton heykellerinin bir kısmında kullandığı gerçek dişlerdir. Bu dokunuş heykellere ürkütücü bir etki bırakmasının yanı sıra parkı ziyarete gelenlerde Rönkkönen ile irtibata geçme isteği uyandırmıştır (Görsel 8).

Sanatçı, 1976’den sonra figürlerinde takma diş kullanmaya başlamıştır. Sanatçı bir heykelinde

1975'te ölen babasının takma dişlerini kullandığı, bu bilgidan sonra ziyaretçilerin o zamandan sonra Rönkkönen'in işlerinde kullanılmak üzere takma diş bağışladıkları söylenmiştir (Granö, 2009). Takma dişler olarak yapılan bağışlar, yakın ve uzak şehirlerden ve ülkelerden gönderilmiştir. Ancak en büyük bağış İranlı bir diş teknisyeninden gelmiştir (Yegorow, 2014).



Görüntü 13. Veijo Rönkkönen, Beton ve Organik Diş, 1976

Gerçek dişin bıraktığı etki ile heykellerin bakışları ve gülüşleri ürkütücü bir his uyandırmaktadır. İzleyeni doğrudan göz temasına çeken figürler, bir şeyler anlatacak gibi duruyor ya da izleyenle alay eder gibi bakar şekilde tasvir edilmiştir. Rönkkönen'in çocukluğundan ölümüne kadar sevdiği, üzüldüğü, kızdığı, ilgi duyduğu, korktuğu kısacası her anından roller verdiği heykelleri ile kendi iç dünyasını yansıttığı söylenebilir.

Sonuç

Veijo Rönkkönen'in heykel parkı araştırıldığında, üretmeye başladığı elli yıl içerisinde çocukluğundan vefatına kadar geçen sürede ilgi duyduğu alanlar, ruhsal bunalımları, hayalleri ve duygu durumlarını ifade eden birçok beton heykelle karşılaşmıştır. Heykellerinin ortalama insan boyutuna ve farklı yaş gruplarına sahip olduğu görülmektedir. Gerçekleştirdiği heykeller ile uzak kalmak istediği sosyal çevresinden bağımsız bir dünya yaratarak yaşamını burada sürdürmüştür. Ürettikçe kendini daha iyi hissettiğini fark eden Rönkkönen, üretimlerine ara vermeden devam etmiştir. Heykelleri doğada kucaklayarak birçok farklı bitki türü ve sesler ile desteklemiştir. Herhangi bir sanat eğitimi almayan Rönkkönen'in heykel parkı zaman içerisinde evinin etrafında başlayıp daha geniş sınırlara yayılmış ve konumlandırıldığı yerler itibariyle insanların dikkatini çekmeye başlamıştır. Heykellerinin geleceği hakkında endişe duymayan sanatçı galerilerden gelen teklifleri geri çevirerek evi ve işi arasında ki ormanlık alanda sergilemeye devam etmiştir. Süreç içerisinde heykelleri ile oluşturduğu parka ilgi artmış ve heykellerinin geleceğini garanti altına alınması için satın alınma talebini kabul etmiştir. Doğduğu evi terk etmeyen Rönkkönen 2010 yılında hayatını kaybetmiştir.

Sonuç olarak, Veijo Rönkkönen heykellerini beton malzemedan yaptığı, heykellerinin insan boyutunda olduğu, figürlerin bir iş, eylem içerisinde bulunduğu, iklim koşullarına bağlı olarak geçirdiği mevsimsel değişimlerle bütünleştiği pek çok heykelin yosun kapladığı görülmüştür. Heykellerin en dikkat çekici özelliğinin yüz ifadelerinin olduğu, parka ziyarete gelen izleyicileri seyreden heykellerin, yüzlerindeki güçlü bakış ve gülüşleriyle izleyicileri hayrete düşürmekte olduğu anlaşılmıştır.

Kaynakça

Aksoy, G. (2003). Batı Kültürüyle Etkileşimi Açısından Jean Dubuffet ve Art Brut Kavramı [Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü].

Avşar, P., Gedik, T. (2014) "A Section from the 1960s to the Modern Day: The Place of Nature

in the Concept of Land Art”, *International Journal of Science Culture and Sport*, 2/1 5-11.
<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/91611> (15.08.2022)

Çelikbaş, E. Ö. (2020). Art Brut Hareketi ve Jean Dubuffet: Bir Sanat Terapisi Bağlantısı, *Akdeniz Sanat Dergisi*, 14, (25), 35-43 <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/949699> (15.08.2022)

Duyuler, M. (2014). Heykel Sanatında Gereç Olarak Doğa [Sanatta Yeterlik Sanat Çalışması Raporu Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü].

Haver, M. (2010). Nyky Kansan Taide, Aalto-yliopisto / Taideteollisen korkeakoulun julkaisusarja A 102, Painopaikka: WS Bookwell Oy, Porvoo, https://msl.fi/itetaide/wp-content/uploads/sites/5/2021/02/Minna-Haveri_Nykykansantaide-3.pdf (15.08.2022)

Pursiainen E. (2018). <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2018/03/27/parikkalan-patsaspuistossa-voikatsoa-kuolemaa-suoraan-silmiin-suomen> (15.08.2022)

Foster, J. T. (2021). Veijo Rönkkönen’s Sculpture Garden. Accidental Mysteries. <https://www.accidentalmysteries.com/blog/2009/07/veijo-ronkkonens-sculpture-garden.html>. (15.08.2022)

Grano, V. (2009). Self- Made Man. Books From Finland. <https://www.booksfromfinland.fi/2009/04/self-made-man/>. (15.08.2022)

Grano, V. (2013). Veijo Rönkkönen A Quit Man, Вейё Рёнккёһна. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=a0O3sB-2bPQ&t=114s>. (15.08.2022)

Granö, V. (2011). Veijo Rönkkönen. Patsaspuisto. <https://www.patsaspuisto.net/#about>. (15.08.2022)

Marchini, G. (2014). Veijo Rönkkönen. Outsider Art Now. <https://www.outsiderartnow.com/veijo-ronkkonen/> (15.08.2022).

Patowary, K. (2016). Veijo Rönkkönen’s Sculpture Park. Amusing Planet. <https://www.amusingplanet.com/2016/03/veijo-ronkkonens-sculpture-park.html>. (15.08.2022)

Patsaspuisto. (t.y). Veijo Rönkkönen, Paratiisin Puutarhuri. www.patsaspuisto.net. (15.08.2022)

Görüntü Kaynakçası

Görüntü 1. <https://www.google.com/maps/place/59100+Parikkala,+Finlandiya/@58.1526606,22.2174384,4z/data=!4m5!3m4!1s0x469a21f3d833f9db:0xa56a6b900f0336d1!8m2!3d61.5501871!4d29.5024021> (15.08.2022).

Görüntü 2. <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2018/03/27/parikkalan-patsaspuistossa-voikatsoa-kuolemaa-suoraan-silmiin-suomen#&gid=0&pid=39-4435785a0d833206e22> (15.08.2022).

Görüntü 3. <https://lesgrigrisdesophie.blogspot.com/search/label/Veijo%20R%C3%B6nkkonen> (15.08.2022).

Görüntü 4. <https://www.patsaspuisto.net/#about> (15.08.2022).

Görüntü 5. <https://www.amusingplanet.com/2016/03/veijo-ronkkonens-sculpture-park.html> (15.08.2022).

Görüntü 6. <https://www.amusingplanet.com/2016/03/veijo-ronkkonens-sculpture-park.html> (15.08.2022).

Görüntü 7: <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2018/03/27/parikkalan-patsaspuistossa-voikatsoa->



kuolemaa-suoraan-silmiin-suomen#&gid=0&pid=39-4435765a0d828a171b0 (15.08.2022).

Görüntü 8. <https://www.patsaspuisto.net/> (15.08.2022).

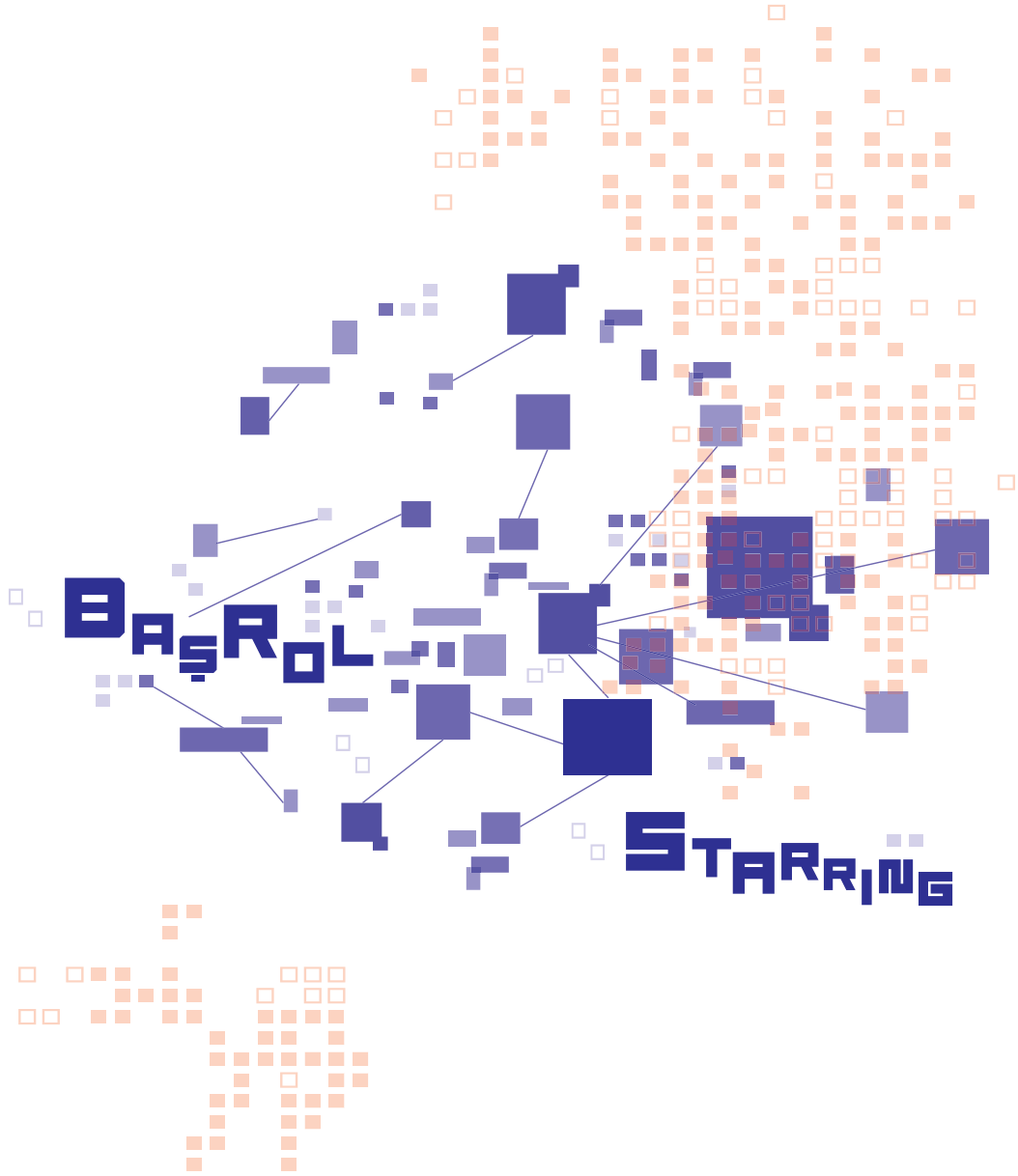
Görüntü 9. <https://www.patsaspuisto.net/> (15.08.2022).

Görüntü 10. <https://www.patsaspuisto.net/> (15.08.2022).

Görüntü 11. <https://www.patsaspuisto.net/> (15.08.2022).

Görüntü 12. <https://www.patsaspuisto.net/> (15.08.2022).

Görüntü 13. <https://lesgrigrisdesophie.blogspot.com/search/label/Veijo%20R%C3%B6nkkonen> (15.08.2022).



POSTER BİLDİRİ / POSTER / PROCEEDINGS

NESNE OLARAK YAZI KARAKTERİ TASARIMI, ÖZNEL BİR HİKAYE "CLOCK"

ÖĞR. GÖR. ASLI ÖZCAN KÖYLÜ

NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ, TASARIM BÖLÜMÜ, TÜRKİYE

asliozcan10@gmail.com

GİRİŞ

İnsanlar varoluşlarından günümüze kadar duyguyu ve düşünceleri aktarmak için bazı yolları aramışlardır. Bu kimi zaman konuşarak kimi zaman çizerek kimi zaman ise yazarak olmuştur. İnsanoğlu yaşamı boyunca deneyimlediği kazanımları kültürel miras olarak geleceğe aktarmıştır. Bu aktarım sözlü ve yazılı kültürün oluşmasını sağlamıştır. Yazıcı Walter J. Ong "Sözlü ve Yazılı Kültür" kitabında birincil ve ikincil sözlü kültür kavramlarından bahseder. Birincil sözlü kültürün konuşma, ikincil sözlü kültürün ise matbaa ile yazılı kültüre dönüştüğü ifade eder. Yazılı kültür, kamusal ve çoğaltılabilir oluşuyla insanlık için büyük önem taşımaktadır. "Clock" yazı karakteri yaratılmıştır. "Clock" yazı karakterinin ilhamını nasıl bulduğu ve yaratılış hikayesi ortaya konmuştur.

AMAÇ

"Helvetica" matematiksel olarak en doğru ölçülere sahip yazı karakterlerinden biridir. Bu sebeple birçok yazı karakteri kendisini esinlenmiştir. Bu çalışmada da Helvetica karakterlerinin, birbiri içerisindeki uyumunu incelemek için "Clock" yazı karakterinin ondan ilham aldığı görülmüştür. Bu çalışmanın amacı, yeni bir yazı karakteri tasarlanırken temel seviye matematiksel hesaplamalar ve oran-orantı konusuna dikkat çekmektir. Ayrıca, yazı karakteri üretiminde tasarımların ilham olma ve bir fikir üzerine nasıl yeni bir karakter tasarlanabilir sorusunu cevaplandırmaktır.

YÖNTEM

Bu çalışma, nitel araştırma yöntemleri çerçevesinde "Clock" yazı karakterinin oluşturulması aşamasında, "Helvetica" yazı karakterinin birkaç harfinin incelenmesi ve bu iki karakterin birkaç elemanın karşılaştırılmasına dayalıdır. "Clock" yazı karakterinin bir zaman diliminin görsel ifadesinden esinlenilerek ortaya çıktığı ve bunun bir fikre ulaşım süreci olarak açıklanmaya çalışılmaktadır.

TASARIMCI GÖZÜNDEN YAZI KARAKTERİ

Yazı karakterleri; bilgisayar, cep telefonu, tablet yardımı ile dergi, gazete ve daha birçok ürün ve mecrada her gün karşılaştığımız ve günlük hayatın içerisinde sıkça yer alan tasarımların biridir. Tasarımcı için yazı sıradan ve günlük yaşamda sürekli karşılaşılan bir nesnedir. Ancak yazın öznel olduğu ona ruh katmış yazı karakteridir. İnsanlık konuşma esasındaki kullandığı vurgu ve tonlamayı, yazı karakteri olgunlaşmış ve ses olarak yanmıştır. Her yazı karakterinin bir yaratılış amacı ve anlatmak istediği bir hikayesi ve taşıdığı duygusu vardır. Örneğin; bilgi verici, açıklayıcı ve ciddi yazışmalar veya resmi evraklarda serifli (tırnaklı) yazı karakterleri tercih edilirken, romantik veya duygusal metinlerde ağırlıklı olarak script (el yazısı) yazı karakterleri tercih edilir. Örneği biraz daha somutlaştırmak gerekirse zamanın en çok kullanılan yazı karakterlerinden bir olan "Comic Sans" eğlenceli ve ciddiye alınmayan yazı karakteri tasarıma sahiptir. Bir karakter dergisinde son derece uyumlu dururken, bir maraz taşıyıcı son derece uyumsuz görünmektedir. Bu göstermektedir ki her yazı karakteri bir duyguya hitap etmek, bir hissiyatı aktarmak veya bir hikayeyi tüketiciye ulaştırmak üzere tasarlanır.

Gratik tasarımda hikaye anlatmak için birçok unsurun bahsetmek gerekir. Renk, doku, fotoğraf gibi yardımcı elemanlar ve yazı karakterleri bunlardan bazılarıdır. Özgün bir yazı karakterinin bir ruhu ve temsil ettiği değeri vardır. Bu değeri ona yükleyen kişi tasarımcıdır. "Tasarımcı, tasarladığı ürünün her aşamasını ileriye dönük hesaplamalar yaparak çalışmalıdır" (Akman ve Özcan, 2019:25).

TİPOGRAFI, FONT VE YAZI KARAKTERİ (TYPEFACE)

Tipografi, grafik tasarıma için önemli bir rol oynamaktadır ve tasarımcı için tercih edilmiş bir anlatım metodudur. Tasarımcı kendisini ifade ediş şeklidir. Emre Becer, "tipografi" teriminin ilk kez Johann Gutenberg'in matbasındaki harflerin tanımlamak için kullandığından bahseder. Bir tipografik karakter geçirdiği düşüncelen yazı bir optik çizgi üzerine işlenir. "Bir tipografik karakterin harfler, sayılar, noktalama işaretleri ve

diğer sembollerden oluşan dizisiz font" adı verilir. Büyük harfler, küçük harfler, sayılar, noktalama işaretleri, matematiksel semboller, aksanlar ve logogramlar bir fontun temel unsurları olarak sıralanabilir" (Becer, 2008:177).

Tasarımda tipografi kavramından bahsederken, farklı tipografik unsurlar konunun içerisinde dahil olmaktadır. Bir yazı karakterinden bahsedildiğinde ise, tek bir tarz ve ruha ait farklı karakterlerden bahsedilmektedir. Yazı karakteri, alfabeledi harf, işaret, noktalama ve sayılar gibi elemanlar içeren font, aynı özellik ve konsepti ait bu elemanların dijitalde aktarılması .otf veya .ttf uzantılı dijital halleridir.

Yazı karakteri, tasarımcı tarafından verilerek istenen mesaj karşı tarafı ileten etkili bir iletişim aracıdır. Nasıl ki insanlar konuşurken ses ve tonlama kullanarak kendisini ifade ediyorsa, tasarımcı sektöründe de yazı karakteri taşıdığı duyguyu, kendisine yüklenen anlam-miyon ile bir ruha kavuşur. Bu bazen biz aşkın seni seviyoruz kelimesindeki romantikliği, bazen ise allesinden bir ferdi kaybetmiş olmanın verdiği acıyı tarif eder.

YAZI KARAKTERİNİN GENEL ANATOMİK YAPISI

Yazı karakterleri, kullandıkları dönemler itibarıyla belli biçimsel farklılıklar gösterirlerdir. Rönesans, barok, neoklasik, romantik, gerçekçi, modernist ve simdi ise postmodernist karakterler kullanılmaktadır. Serifli, serifsiz, kavisi, çıkıntılı, kuyruklu ve onlara farklı niteliklere sahip yazı karakteri, günümüz tasarım dünyasında hala kullanılmaktadır (Bringhurst, 1996:12-15). Tüm bu karakterler birbirinden beslenmekte ve yeni arayışlar birbiriyle ilişkilidir.

Karakterler birbirinden biçimsel ve lekesel olarak etkilenmekte ve bu da yeni karakterlerin doğuşuna zemin hazırlamaktadır. Yazı karakterinin genel anatomisindein yola çıktığında bazı noktalar değinmek gerekmektedir.

Yazı Karakterinin Anatomik Yapısının Oluşturulan Formül ve Ölçüler ile Anlatılması ve Etkinliği
1/3 Kurallı Geometrik Oranlar" (Özderin, 2019)

Harfler arasında matematiksel algı ve gözlem durumları söz konusudur. "X" yüksekliğinin "T" harfi üzerindeki oranı ile "h" harfi üzerindeki oranı farklıdır. Bir başka karşılaştırma yapmak gerekirse "o" harfinin harf genişliği ile düz biçime sahip "h" harfinin harf genişliği de birbirinden farklıdır. Bu bahsedilen harfler aynı yazıya düzen üzerine dizildiğinde ve eşit matematiksel boşlukla yerleştirildiğinde optik hatalar meydana gelebilir. Bu yüzden optik düzenleme kullanılmadan, leke, okunaklılık, oran, boşluk ve yerleşim gibi birçok durumu gözden geçirecek espas problemlerini en aza indirmek gerekebilir.

"CLOCK" YAZI KARAKTERİNİN DOĞUŞU VE ESİN KAYNAĞI "HELVECTICA"

Tasarımcı için yaratım süreci oldukça sancılı bir süreçtir. Bu süreç içerisinde, önce ne tasarlanacağı sonrasında nasıl tasarlanacağı planlanır. Her grafik tasarım ürünü bir grafik problemi ile doğar. Bir yazı karakteri tasarımcı için konuşmak gerekirse ilk önce bu karaktere niçin ihtiyaç duyulabileceği sorusu üzerinde durmak faydalı olabilir. Örneğin, "Clock" yazı karakteri, bu karakterin ne tür içerikleri temsil edeceği sorusundan ortaya çıkmıştır.

Bu yazı karakterinde asıl maksat beklenenin okunabilirliği sağlamak değil, işaret ve sembol niteliği taşıyan içeriklerde dikkat çekmek ve fark edilebilirlik etkisi yaratmaktır. Açıklayıcı metinlerin aktarılmasında değil, dikkat çekici içeriklerin desteklenmesi, izlenilerek grafik ürünlerde kullanılmasını amaçlıya tasarlanmıştır. Tasarımcısının onlara esnek ve güncelce üretilen beyin fırtınasından sonra yaşadığı üretim sancısının içerisinde çıkma hikayesini taşır. Bazi hikayelerin kendisi ilham kaynağı olurken, bazı hikayeler yazılarken ilhamla ihtiyaç duyar. "Clock" yazı karakteri için ilham tam anlamıyla doğru zaman bekletmiş ve hikayenin kendisini oluşturmuştur.



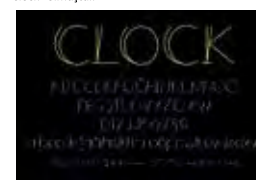
Görüntü 2 Clock Yazı Karakterinin Doğuşu

Bir çalışmanın üretimi için önce yaratıcı süreçten geçmesi gerekmektedir. Hermann'ın yaratıcılık sürecini (San, 2019:124) dört aşama inceleyecek olursak; hazırlik evresi, kuluçka evresi, aydınlanma evresi ve doğrulama evresi önümüze çıkar. "Clock" yazı karakterinin ortaya çıkışını bu yaratıcılık evreleri ışığında incelemek faydalı olacaktır. Hazırlık evresinde; tasarımcı nasıl bir yazı karakteri üreteceği ve üreteceği bu karakterin hangi problemleri doğacağını tespit eder, sorun analizi yapar. Burada tasarımcı kullanacağı yazı karakterinin işaret ve sembolik anlamlar taşımasını istemiş ve yazı karakterinin okunabilirlik değerlerine göre değil okunabilirlik değerlerini göz önünde bulundurarak üretmeyi planlamıştır.

Kuluçka evresinde; tasarımcı zihninde tasarlayacağı karakter ile ilgili hazırlik evresinde olduğu sorunlara elini gözünü üretir. Bu aşamada tasarımcı sıklıkla gözlem yapar ve deneme-yanılma süreçlerinden geçer ve derin düşünme eylemi içerisinde bulunur. "Derinlemesine düşünmek, -her grafik tasarımcı için kilit bir araçtır- eğer yaptığımız şey üzerine derinlemesine düşünmüzsünüz, ondan bir şey öğrenemeyiz ve ilerleyemeyiz" (Leonard ve Ambrose, 2015: 130). Yeni yazı karakteri için onlarca çizim çizmiş de tam olarak kendisini doğru ifade eden üsluba ulaşamamıştır. Tasarımcı, üretim sancılarını çektiği ve kendisini umutsuz hissettiği bir anda duvardaki analog saate gözü ilişmiş ve saatin gece yarısını yaklaşık iki dakika geçmiş olduğunu fark etmiştir.

Aydınlanma evresinde; zihin biraz rahatlama ve dinlenmeye ihtiyaç olur ve tasarımcı, saat ile yeni yazı karakteri arasında bir bağ kurup kuramayacağını bilince süzgecinden geçirir. Süreci tüm bilinci ve bilinçsiz düşünme yöntemleri ile kurgular. Prof. Dr. İsmail Ersevim Bilinçaltında Yaratıcı ve İstisnaüstü İnsanlar (Ersevim, 2004: 24).

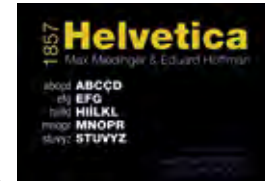
Son aşama olan doğrulama evresinde; fikrin uygulanabilirliği üzerine akıl yürütülür. Tasarımcı çalışmanın başlangıcından sonuna kadar etrafındaki fikir bulutlarını görememiş ancak kuluçka evresinde bulduğu fikri, aydınlanma evresinde uygulamaya karar almıştır. Düşünmek ile fark etmek arasındaki ince çizgi ortaya çıkmıştır. Tasarımcı, düşün-farket durumu yaratım sürecinin bir parçası olarak kabul etmiş ve her yeminin bir vakti olduğunu savunmuştur. Yeterli olgunluk düzeyine ulaşmamış bilgin ile yeni bir karakter oluşturmak neredeyse imkansız görülmektedir. Tasarımcısının elinde hayat bulmuş bazı durumlarda ufak bir zaman diliminde olurken bazı durumlarda ise günler hatta haftalar almaktadır (Özcan, 2019:18). Bu sebeple olgunlaşmış kişi zamana ihtiyaç duyan bu yazı karakterinin ismi "Clock" olmuştur.



Görüntü 3 Clock Yazı Karakterinin Doğuşu

Yazı karakteri içerik olarak Türkçe sesli (i, ö, ü) ve sessiz (ç, ğ, ş) harflerinin tamamını ek olarak İngilizce (4, x, w) harfleri de barındırmakta ayrıca diğer işaret ve sembollerini de kapsamaktadır. "Clock" yazı karakteri ismini bir satten almış olsa da fiziki karakter ve anatomik yapısını "Helvetica" yazı karakterlerinden almıştır. Zamana meydan okumak bir

yazı karakteri olan "Helvetica", zamanın kendisinin ilham alan bir başka yazı karakterinin doğuşuna ilham kaynağı olmuştur.



Görüntü 4 Helvetica Yazı Karakteri

"Helvetica 1957 yılında Max Miedinger ve Eduard Hoffman tarafından İsviçre yazı şirketi Haas için tasarlanan bir yazıdır. İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra Amerika pazarında tutunabilmesi için ismi değiştirilmiştir" (Akman, 2017: 167). "Helvetica" uzun yıllardan beri tasarımcılar tarafından en üstünde tutulmuş, teknik olarak kusursuz yakın çözümlenmeye sahip bir yazı karakteridir. Bu özelliğiyle günümüzde popülerliğini korumakta ve kendisine duyulan hayranlık devam etmektedir. Okunaklılığı yüksek ve resmi niteliğe sahiptir.



Görüntü 5 Helvetica Yazı Karakteri

"Clock" yazı karakteri genel anatomik özellikleri itibarıyla "Helvetica" karakteriye benzerlik taşıyor. Fotoğrafa görüldüğü üzere "Clock" yazı karakteri "Helvetica" karakterinin harf genişliklerini temel olarak tasarılanmıştır. "A" harfi için "x" değerindeki harf genişliği kullanılırken, "B" harfi için bu değer "y", "C" harfi için ise "z" olarak gösterilmiştir. Bu durum harflerin metrik çalışma düzeline göre tasarlanmadığını göstermektedir. Böylece metrik hataların önüne geçilmesi hedeflenmiştir.

SONUÇ

Bu çalışma göstermiştir ki, tasarımcıların çoğunun başta "Helvetica" yazı karakteri olan "Helvetica" son derece hassas matematiksel hesaplamalar ile üretilmiştir. Tasarımcısının gelecekte bu kadar ünlü olacak bilinen yazı karakteri tasarlarken göstermiş olduğu hassasiyeti bugünün dünyasında hala değer görmeye devam etmektedir. Tasarımcı bugün ürettiği her kaliteli proje ile yarın elinden tutmaktadır. Tasarımcı ürettiği bugünün yazıya olsa daha, gelecekte bir üstünü etkileme gücüne ve yetisine sahiptir. Yaratıcı düşüncelerin tasarımcının zihin ve algılarına süzülmesi ile ilgili olduğu, algısı dahilinde farklı odak noktalarına dikkat edilebilirdiği takdirde işlenmesi ve işlenmiş fikirler bulabileceği görülmüştür. Tasarımcıya önce ne tasarlanacağı konusunda karar verildikten sonra nasıl düşünülebileceği ve fikrin nasıl bulabileceği üzerine odaklanmanın en az yetenekli kadar önemli olduğu görülmüştür. Tasarımcı fikri bazen tasarımcının hemen yanında yazıya geçirmiş olsa da, tasarımcı beklediği esin kaynağına yalnızca bir aydınlanma anı kadar uzakta olabilir. Yaratım gücüne doğru anı ve zamanı bekler. Zaman ise bazen sürecin uygulanması için, bazen ise yaratıcı fikrin kendisini oluşturur. "Clock" yazı karakterinde olduğu gibi gece yarısını iki dakika geç gelen fikir zamanın kendisini oluşturur ve bir bakımsızın geleceğe devam edecek bir cümle bırakmışlardır.

KAYNAKÇA

- Akman, M. (2017). Entropi kavramına gözlenen günümüze Helvetica yazı karakteri ile ilgili bir araştırma. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 7(2), 164-175.
- Akman, M., Özcan, A. (2019). Elmi. Ekoloji kaygılar ve grafik tasarıma yansımaları. *Muğla Üniversitesi Tasarım Göz 3. Uluslararası Sanat Sempozyumu*.
- Becer, E. (2008). *İletişim ve Grafik Tasarım*. Ankara: Doç. Dr. Kadir Özgür, İstanbul: İktisadi İnceleme Yayınları.
- Ersevim, I. (2004). *Bilinçaltında Yaratıcı ve İstisnaüstü İnsanlar*. İstanbul: İktisadi İnceleme Yayınları.
- Ong, J. (2014). *Sözlü ve Yazılı Kültür* (S. Postacıoğlu, Çev. İstanbul: Metro Yayınları).
- Özcan, A. (2019). *Tipografi*. İstanbul: İstanbul Kültür Enstitüsü Yayınları.
- San, İ. (2019). *Sanat ve Eğitim Yaratıcılık Temel Sanat Kuramları Sanat Eğitimi*. İstanbul: Ankara-Üniversite Yayınları.
- San, İ. (2017). *Sonuçlar Yarınma ve Çocuklar Yarınlarımıza*. Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Özderin, S. (2019). *Yazı Karakterlerinin Ortaya Çıkış Süreci ve "İza Karakteri"*. *Tasarımcı Tasarım*. İstanbul: İstanbul Kültür Enstitüsü Yayınları. 2(2), 453-455. doi: <http://dx.doi.org/10.17171/issn.2618-3459> Erişim Tarihi: 21 Kasım 2022.
- Görüntü 2. Clock Yazı Karakterinin Doğuşu, Yazının Kendi Çalgısı.
- Görüntü 3. Clock Yazı Karakteri, Yazının Kendi Çalgısı.
- Görüntü 4. Helvetica Yazı Karakteri, Yazının Kendi Çalgısı.
- Görüntü 5. Helvetica ile Clock Yazı Karakteri Harf Genişlikleri, Yazının Kendi Çalgısı.

