



SAKARYA  
ÜNİVERSİTESİ

SANAT.TASARIM VE  
**manipülasyon**  
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ  
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ  
1. ULUSLARARASI SANAT SEMPOZYUMU  
SAKARYA UNIVERSITY  
FACULTY OF FINE ARTS  
1. INTERNATIONAL ART SYMPOSIUM  
ART DESIGN AND MANIPULATION

SEMPOZYUM BİLDİRİ KİTABI  
PROCEEDINGS BOOK

21-23 KASIM 2013  
NOVEMBER 21st-23rd, 2013

SAKARYA



Sakarya Üniversitesi  
Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları

**Uluslararası Sanat, Tasarım ve Manipülasyon Sempozyumu,  
21-23 Kasım 2013, Sakarya**

**Yayımlayan**

Sakarya Üniversitesi  
Güzel Sanatlar Fakültesi

**Düzenleme Kurulu Başkanı**

Prof. Nilgün BİLGE  
Doç. Didem ÖZHEKİM

**Yayına Hazırlayan**

Öğr. Grv. Elif DASTARLI DELLALOĞLU  
Arş. Grv. Tuğba AYAS

**Sempozyum Logo Tasarımı**

Yrd. Doç. Emel YURTKULU

**Sempozyum Kitabı ve Basılı Ürünlerin**

**Tasarım ve Uygulaması**

Öğr. Grv. Murat ERTÜRK

**Renk Ayrımı ve Baskı**

İklim Ofset Etiket ve Matbaacılık San. Tic. Ltd. Şti.

500 adet basılmıştır.

Bildiri Kitabı'nda yer alan her türlü görüş, fikir, bilimsel, sanatsal sav ve alıntılar, tablo ve şekiller, varsa yazım hataları bildiri yazar ya da yazarlarının sorumluluğundadır. Bunlardan ötürü Sakarya Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi sorumlu tutulamaz.

**ISBN 978-605-4735-25-9**



SAKARYA  
ÜNİVERSİTESİ

SANAT.TASARIM VE  
**manipülasyon**  
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ  
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ  
1. ULUSLARARASI SANAT SEMPOZYUMU  
SAKARYA UNIVERSITY  
FACULTY OF FINE ARTS  
1. INTERNATIONAL ART SYMPOSIUM  
ART DESIGN AND MANIPULATION

**SEMPOZYUM  
BİLDİRİ KİTABI  
PROCEEDINGS BOOK**

**21-23 KASIM 2013**  
NOVEMBER 21<sup>st</sup>-23<sup>rd</sup>, 2013

SAKARYA

## Bilim Kurulu Science Committee

Prof. Dr. Oğuz ADANIR  
Prof. Dr. Hasan AKBULUT  
Prof. Dr. Altan AKI  
Prof. Dr. Simber Rana ATAY ESKİER  
Prof. Dr. Oğuz BAYRAKÇI  
Prof. Dr. Mutlu BİNARK  
Prof. Dr. Esra BİRYILDIZ  
Prof. Dr. Besim DELLALOĞLU  
Prof. Dr. Çiçek DERMAN  
Prof. Dr. Alpay ER  
Prof. Dr. Özlem ER  
Prof. Dr. Mehmet Sıtkı ERİNÇ  
Prof. Dr. Nazan ERKMEN  
Prof. Dr. İlhan ERHAN  
Prof. Dr. Simten GÜNDEŞ  
Prof. Dr. Hamza GÜNDOĞDU  
Prof. Dr. İnci Deniz ILGIN  
Prof. Dr. Gonca İLBEYİ DEMİR  
Prof. Dr. Özer KANBUROĞLU  
Prof. Dr. Beybin KEJANLIOĞLU  
Prof. Dr. Slava MENKOVSKI  
Prof. Dr. Selçuk MÜLAYİM  
Prof. Dr. Tuncay NEYİŞÇİ  
Prof. Dr. Nezh ORHON  
Prof. Dr. Zafer ÖZDEN  
Prof. Dr. İlhan ÖZKEÇECİ  
Prof. Dr. Yakup ÖZTUNA  
Prof. Dr. Şebnem R. TEMİR  
Prof. Dr. Roya S. TAGHIYEVA  
Prof. Dr. Esin SARIOĞLU  
Prof. Dr. Ayten SÜRÜR  
Prof. Dr. Faruk TAŞKALE  
Prof. Dr. Nilüfer TİMİSİ  
Prof. Dr. Uşun TÜKEL  
Prof. Dr. Hamdi ÜNAL  
Prof. Dr. Ayşe ÜSTÜN  
Prof. Dr. Bülent VARDAR  
Prof. Dr. Ertan YILMAZ  
Prof. Rahmi AKSUNGUR  
Prof. Fatma AKYÜREK  
Prof. Sibel ARIK  
Prof. Ahmet Saim ARITAN  
Prof. Betül ATLI  
Prof. Şerife ATLIHAN  
Prof. Nilgün BİLGE  
Prof. Sevim ÇİZER  
Prof. Füsun ÇAĞLAYAN  
Prof. Mümtaz DEMİRKALP  
Prof. Lale DİLBAS  
Prof. Refa EMRALİ

Prof. Nilüfer ERGİN  
Prof. Meltem ETİ PROTO  
Prof. Barbaros GÜRSEL  
Prof. Ayşegül İZER  
Prof. Hayriye KOÇ BAŞARA  
Prof. Nesrin ÖNLÜ  
Prof. M. Yalçın ÖZEL  
Prof. Gül ÖZTURANLI  
Prof. Mümtaz SAĞLAM  
Prof. Sıdıka SEVİM  
Prof. Vedat SOMAY  
Prof. Hüsrev SUBAŞI  
Prof. Rifat ŞAHİNER  
Prof. Candan TERWİAL  
Prof. Ulufer TEKER  
Prof. Tansel TÜRKDOĞAN  
Prof. Tevfik Fikret UÇAR  
Prof. Nuray YILMAZ  
Doç. Dr. Sacit AÇIKGÖZOĞLU  
Doç. Dr. H. Humanur BAĞLI  
Doç. Dr. Tahsin CANBULAT  
Doç. Dr. Mukadder ÇAKIR  
Doç. Dr. Süreyya ÇAKIR  
Doç. Dr. Tuğba ÇAVDAR KARATEPE  
Doç. Dr. Aziz DOĞANAY  
Doç. Dr. Lale DOĞER  
Doç. Dr. Ahmet Kamil GÖREN  
Doç. Dr. Levent MERCİN  
Doç. Dr. Nazlı Eda NOYAN  
Doç. Dr. Battal ODABAŞ  
Doç. Dr. Kerem RIZVANOĞLU  
Doç. Dr. Şebnem TİMUR ÖĞÜT  
Doç. Dr. Nalan TÜRKMEN  
Doç. Ş. Neşe BAYDAR  
Doç. Oktay ÇOLAK  
Doç. T. Emre FEYZOĞLU  
Doç. Soner GENÇ  
Doç. Emre İKİZLER  
Doç. Fethi KABA  
Doç. Nurdan KARASU GÖKÇE  
Doç. Ayşe Sibel KEDİK  
Doç. Didem ÖZHEKİM  
Doç. Fikri SALMAN  
Doç. Sevil SAYGI  
Doç. Oya SİPAHİOĞLU  
Doç. Rüçhan ŞAHİNOĞLU ALTINEL  
Doç. Ergün TURAN  
Doç. Şeyma UZUNÖZ  
Doç. İsmail YARDIMCI  
Dr. Xadija ASADOVA

## **Düzenleme Kurulu Organization Committee**

### **ONURSAL BAŞKAN** *HONORARY CHAIRPERSON*

Prof. Dr. Muzaffer ELMAS  
*Rektör/Rector*

### **BAŞKAN** *CHAIRPERSON OF* *ORGANIZATION COMMITTEE*

Prof. Nilgün BİLGE  
Doç. Didem ÖZHEKİM

### **YÖNETİM KURULU** *BOARD OF MANAGEMENT*

Prof. Nilgün BİLGE  
*Dekan*  
Prof. Dr. Ayşe ÜSTÜN  
*Geleneksel Türk Sanatları Bölümü Öğr. Üyesi*  
Prof. Dr. Besim F. DELLALOĞLU  
*Endüstriyel Tasarım Bölümü Başkanı*  
Prof. Hayriye KOÇ BAŞARA  
*Resim Bölümü Başkanı*  
Doç. Didem ÖZHEKİM  
*Dekan Yardımcısı*  
Doç. Neslihan ÖZGENÇ  
*Dekan Yardımcısı*  
Doç. Dr. Süreyya ÇAKIR  
*Görsel İletişim Tasarımı Bölümü Başkanı*  
Yrd. Doç. Emel YURTKULU  
*Grafik Bölümü Başkanı*  
Yrd. Doç. Gülgün ELİTEZ  
*Seramik ve Cam Bölümü Öğr. Üyesi*

### **YÜRÜTME KOMİSYONU** *EXECUTIVE COMMITTEE*

Öğr. Grv. Murat ERTÜRK  
Öğr. Grv. Mustafa ERDEN  
Okt. Gökçe BÜYÜKŞENGÜR  
Arş. Grv. Pınar GÜZELGÜN  
Arş. Grv. İbrahim ERDEK  
Arş. Grv. Özge SAYILGAN  
Arş. Grv. Onur KARAALIOĞLU  
Arş. Grv. Şirin YILMAZ  
Arş. Grv. H. Arda OSKAY

### **YAYIN KOMİSYONU** *COMMITTEE OF PUBLICATION*

Öğr. Grv. Murat ERTÜRK  
Öğr. Grv. Elif DASTARLI DELLALOĞLU  
Arş. Grv. H. Arda OSKAY  
Arş. Grv. Tuğba AYAS

### **BASIN VE HALKLA İLİŞKİLER** *PRESS AND PUBLIC RELATIONS*

Yrd. Doç. Dr. Tülay ÇELİK  
Yrd. Doç. Dr. Bilgen AYDIN SEVİM

### **KARŞILAMA VE KONAKLAMA** *MEETING AND ACCOMMODATION*

Yrd. Doç. M. Hülya ŞANES DOĞRU  
Öğr. Grv. Cavit ÜNAL  
Öğr. Grv. Orhan ALTUĞ  
Okt. Gülay İNCE

### **FOTOĞRAF VE VİDEO ÇEKİM** *PHOTOGRAPHY AND VIDEO*

Yrd. Doç. Dr. Suzan ORHAN  
Arş. Grv. H. Arda OSKAY

### **TEKNİK DESTEK** *TECHNICAL SUPPORT*

Öğr. Grv. Güner DÖNMEZ  
Öğr. Grv. Veli TUTAŞ  
Arş. Grv. H. Arda OSKAY



Sakarya Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, 21-23 Kasım 2013 tarihleri arasında uluslararası bir sempozyuma ev sahipliği yapmıştır. Türkiye'den ve yurtdışından pek çok sanatçı ve akademisyenin katıldığı Uluslararası Sanat, Tasarım ve Manipülasyon Sempozyumu, sunulan bildiriler ve düzenlenen sergi ile geniş bir yankı uyandırmıştır.

Sakarya Üniversitesi, başarı hanesine yazılan bu etkinlikle yalnızca bilim ve teknoloji alanında değil, sanat alanında da uluslararası bir eğitim kurumu olduğunu ispatlamıştır. *Sanat Felsefesi, Sanat Kuramları, Sanat Tarihi, Sanat Sosyolojisi, Resim, Heykel, Seramik ve Cam, Tekstil ve Moda Tasarımı, İç mimarlık, Endüstri Ürünleri Tasarımı, Geleneksel Türk Sanatları, Sinema TV, Fotoğraf, Görsel İletişim Tasarımı, Grafik Sanatlar, Grafik Tasarımı, Animasyon ve Yeni Medya* alanındaki güncel tartışmalar, yeni yaklaşımlar ve son paradigmlar bu uluslararası organizasyonda masaya yatırılmıştır. Bu iki gün boyunca adeta sanat ve tasarımın nabzı Sakarya'da atmıştır.

Yaptırıldığı rölyeflerde kendini aslan avcısı bir kahraman olarak gösteren Asurbanipal'den, Leni Riefenstahl'a muazzam bir propaganda filmi çektiren Adolf Hitler'e kadar tarih boyunca pek çok iktidar sahibi, sanatın kitleleri manipüle etmekteki gücünü fark etmiş ve bu gücü kendi amaçları doğrultusunda kullanmıştır. Bilhassa 20. yüzyılın tarihi sanatın bu karanlık yüzünün tarihidir aynı zamanda. Geçen yüzyılın bu mirasını

devralan 21. yüzyılda sanat ve tasarımın manipülasyonla ilişkisini derinlemesine araştıran bir sempozyum, sanatı, sanatın gücünü ve toplum üzerindeki etkisini tartışmak üzere benzersiz bir fırsat sunmuştur.

Elinizde tuttuğunuz sempozyum kitabı, Türkiye'den ve dünyadan yüze yakın sanatçı ve akademisyenin bilgi, birikim ve emeğinin ürünü olan sempozyum metinlerini içermektedir. Bu sempozyumun, Sakarya Üniversitesi'nin adının yalnız bilim ve teknoloji ile değil, bundan böyle sanatla da anılmasına hizmet edeceğine inanıyorum. Sakarya Üniversitesi, bu tür organizasyonlar sayesinde Sakarya'yı bir sanat şehri haline getirecektir.

Sakarya Üniversitesi Rektörü olarak bu çalışmayı sanat ve akademi camiasının ilgi ve dikkatine sunmaktan onur duyuyorum.

**Prof. Dr. Muzaffer ELMAS**

*Sakarya Üniversitesi Rektörü*

Faculty of Fine Arts of Sakarya University hosted an international symposium on November 21-23, 2013. International Symposium on Art, Design and Manipulation which welcomed many artists and academicians from Turkey and abroad has caught the attention with the presented papers and organized exhibition.

Through this successful event, Sakarya University showed that it is an educational institution leading not only in science and technology but also in the field of art. The current issues and paradigms were discussed in the symposium. Some of the subjects can be listed as following; *Philosophy of Art, Theories of Art, History of Art, Sociology of Art, Painting, Sculpture, Ceramics and Glass, Textile and Fashion Design, Interior Architecture, Industrial Design, Traditional Turkish Arts, Cinema-Television, Photography, Visual Communication Design, Graphic Arts, Animation and New Media*. In these two days, the pulse of art and design was felt in Sakarya.

Throughout the history numerous rulers, from Ashurbanipal who illustrated himself as lion hunter in the relief to Adolf Hitler who ordered an effective propaganda film to Leni Riefenstahl, noticed the power of art in manipulation of mass and used this power for their own purposes. Especially, the history of the 20<sup>th</sup> century is the history of the dark side of art. The symposium searching through the relation of manipulation with art and design in the 21<sup>st</sup> century

which inherited some traces from the previous century has provided a wonderful opportunity to discuss art, power of art and the influence of art on the society.

The symposium book that you are holding now includes symposium papers which are the products of experience and studies of nearly one hundred artists and academicians from Turkey and abroad. I firmly believe that this symposium will serve Sakarya University to be remembered not only with science and technology but also with art from now on. Sakarya University will turn the city of Sakarya to a city of art thanks to this kind of organizations.

Being Rector of Sakarya University, I feel honoured to present this study to the interest of community of artists and academicians.

**Prof. Dr. Muzaffer ELMAS**  
*Rector of Sakarya University*



## SANATIN MANİPÜLATİF YAPISI VE TOPLUMLAR ÜZERİNDEKİ ETKİSİ

Sanatın evrenselliği, sanatın toplumları bir ilke, bir amaç uğruna birleştirici özelliği, toplumlar üzerindeki fikrîsel ve duygusal etkisi tartışılmaz. Bu etki primitif dönemlerden günümüze değin bazen bilinçli bazen de bilinçsiz olarak sanatın tüm alanlarında kullanılmıştır. Tarih boyunca tarihe yön veren devlet ve din adamları da sanattan yararlanmış ve sanatı toplumların yönlendirilmesinde etkin bir araç olarak kullanmışlardır. Sanatın manipülatif yapısı her dönem olumlu ya da olumsuz olarak toplumlar üzerinde etkin olmuş, bazen bu yönlendirme bilinçli olarak gerçekleri saptırmıştır. Kültürel yapılarıdaki değişime paralel olarak Orta Çağ, Rönesans, Yakın Çağ ve günümüz sanatında, sanatın her alanında değişim ve gelişim görülmüştür. Günümüzde ise; bilim ve teknolojinin hızlı gelişimi sanatın anlatım dilinde ve materyallerinde radikal değişikliklere sebep olmuştur. Buna bağlı olarak sanatın toplumlar üzerindeki etkisi, daha geniş kitleler üzerinde ve daha hızlı gerçekleşmektedir.

*Sanatın sınırlarının olmaması, insanın hayal gücünün sınırlarının olmamasına dayanır. Oysa akıl, bilim ve gerçek belli sınırlara dayanır. Sanatın sonsuz özgür olan anlatım dili ve sahip olduğu manipülatif yapı, toplumlar üzerinde ne denli olumlu ya da olumsuz sonuçlar doğurabilir? Sanat manipülatif yapısı içinde toplumlara "gerçeği" ya da "gösterilen olguyu", sanatçının bakış açısından ve sanatçının dili ile anlatır. Sanatçı daima gerçeği arama ve gerçeği en etkili biçimde izleyiciye aktarma yolunda ömrünü feda eder.*

Ünlü Rönesans sanatçısı büyük usta, İtalyan heykeltıraş, ressam, mimar, şair **Michelangelo Buonarroti**, Papa II. Julius'un siparişi üzerine Sistine Şapeli'nin tavanına yaptığı "*Adem'in Yarattılışı*" (1508-1512) adlı freskinde bir tanrı figürü betimlemiştir. Vücudu şeffaf bir örtü ile kısmen örtülü olan bu güçlü çıplak erkek figürü, büyük ustanın hayalinde yarattığı tanrıydı. Michelangelo'nun burada yaratmış olduğu tanrı betimlemesi, sanatçı için en gerçek olandı.

"Ben hiç melek görmedim, gösterin çizeyim" diyen ünlü Fransız ressam **Gustave Courbet** ise katı bir gerçekçiydi. Oysa o günden günümüze binlerce sanatçı görmedikleri pek çok nesneyi, tanrı ya da melek figürünü eserlerinde betimlemişler ve bizler hayalimize bu figürleri aynen sanatçıların tasarladıkları şekilde yerleştirmişizdir.

İspanyol ressam **Francisco de Goya**'nın "*3 Mayıs 1808'de Principe Pio Dağında Kurşuna Dizilenler*" (1814) adlı tablosunda ise; Fransız askerleri tarafından kurşuna dizilen İspanyol köylülerinin dramatik katlediliş sahnesinden çok daha fazlası vardı. Beyaz gömleği ile tablonun en parlak ışığını üzerinde toplayan, kollarını iki yana güçlü bir başkaldırıyla kaldıran köylü; direnen, mazlum, inançlı İspanyol halkını ve aynı zamanda elindeki çivi izi ile çarpmıha gerilen İsa'yı temsil etmekteydi.

Olayları ve gerçekleri olduğundan daha da etkileyici biçimde anlatan daha binlerce eseri örnek verebiliriz. Resimlerde, heykellerde, filmlerde ve günümüz dijital sanatında yansıtılan gerçek ne kadar gerçektir ve eserlerin manipülatif yapısı ne kadar baskındır? Özellikle günümüz medya sanatlarının gerçeklik olgusu üzerindeki değerlendirme ölçütleri, kitle iletişim yöntemleri; sanatın manipülatif yapısının olumlu ve olumsuz yönlerinin tartışılmasını gündeme getirmiştir.

Sakarya Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi bu yılki etkinlikleri arasında bu konuyu uluslararası bir sempozyumda ele alarak, bilim ve sanat dünyasına önemli bir katkı sağlamıştır. Dünya toplumlarının kültürel, sosyal, politik, ekonomik açıdan birbirleriyle dayanışma içinde olması gereken bir çağda yaşıyoruz. Özellikle bu bağlamda "**Sanat, Tasarım ve Manipülasyon Sempozyumu**"nda sunulan birbirinden değerli bildiri metinleri; yaşamımızın ve sanatın içinde her zaman var olan manipülasyon olgusunu ele alarak, gerçekleri ve doğruyu bulmamız konusunda bizlere yol gösterecektir.

Sempozyumun tüm süreçlerinde özveri ile çalışan değerli Fakülte arkadaşlarıma ve bildirileri ile bu kıymetli kitabın oluşmasını sağlayan akademisyenlere ve sanatçılara en içten teşekkürlerimi sunarım. Sempozyumun gerçekleşmesinde Fakültemizi her zaman destekleyen değerli Rektörümüz **Prof. Dr. Muzaffer Elmas**'a, Sayın Büyükşehir Belediye Başkanımız **Zeki Toçoğlu**'na ve Serdivan Belediye Başkanımız **Yusuf Alemdar**'a şükranlarımı sunarım.

Saygılarımla

**Prof. Nilgün BİLGE**

Güzel Sanatlar Fakültesi Dekanı



## THE MANIPULATIVE STRUCTURE OF ART AND ITS EFFECTS ON SOCIETY

The universality of art, its intellectual and emotional effects on societies and its ability to gather societies around a principle or a goal is undisputable. From primitive times to today, this effect of art has been used in all areas of arts sometimes consciously and sometimes unconsciously. Throughout history the statesmen and religious authorities who shaped history benefited from art and used it as an effective means to manipulate societies. The manipulative structure of arts has been positively or negatively effectual on societies in all times and sometimes this manipulation has distorted the truth consciously.

Parallel to the alterations in cultural structures, in all areas of art, change and progress have been registered in Medieval, Renaissance, Modern and Contemporary art. Today, rapid developments in science and technology cause radical changes in language and mediums of art. Therefore, the effects of art on societies are realized faster and seen on larger masses.

Art is boundless because imagination is endless. Yet, reason, science and truth have determinate limits. How positive or negative might be the consequences of the infinitely free language of art and its manipulative structure on societies? Art designates the “truth” and “displayed phenomenon” to societies in its manipulative structure; from the viewpoint and by the language of the artist. Artist always dedicates his/ her life to the searching for truth and conveying it effectively to audience.

Prominent Italian Renaissance artist, great master, sculpturist, painter, architect and poet **Michelangelo Buonarotti**, depicts a god figure in the fresco “*The Creation of Adam*” (1508-1512) which is commissioned by Pope Julius II and painted on the ceiling of Sistine Chapel. This mighty male figure, whose body covered partially by a piece of translucent cloth, was the god that the great master created in his imagination. The depiction of the god Michelangelo created was the most real for himself.

French painter **Gustave Courbet**, who said: “*I have never seen an angel, show me an angel, and I’ll paint one*”, was a strict realist. Yet from that day and on, thousands of artists depicted many objects, god or angel figures

they had never seen and, we have placed these figures in our minds exactly as they are designed by the artists.

Spanish painter **Francisco de Goya’s** “*The Shootings on the Príncipe Pío Hill on The Third May of 1808*” (1814) depicted much more than the dramatic shootings scene of the Spanish soldiers executed by gunfire by the French troops. The peasant who in his white shirt gathers the brightest light of the painting on himself represents the resistant, underdog and partisan Spanish people with his arms rebelliously opened out to the sides, whereas the nail wounds on his hands represent the crucifixion of Jesus.

We can give examples of thousands of other art works which depict events and facts more effective than they are. How real was the real reflected in paintings, sculptures, films and contemporary digital art and how dominant was the manipulative structure of artworks? Especially the criteria that contemporary media arts use in the evaluation of the phenomena of reality, brings up a discussion on mass communication methods and, the positive and the negative aspects of the manipulative structure of arts.

Sakarya University Fine Arts Faculty has discussed this subject matter as a part of this year’s activities in an international symposium and made a significant contribution to the world of science and arts. We live in an era in which all societies of the world should show solidarity to each other. Especially in this sense, by assessing the notion of manipulation which always already exists in our lives and in arts the invaluable papers presented in “**Art, Design and Manipulation Symposium**” will lead us to understand the realities and truths.

I would like to thank our faculty members who worked devotedly in all divisions of the symposium and academicians and artists who have contributed to the symposium proceedings with their works. I also would like to express my gratitude to our Rector **Prof. Dr. Muzaffer Elmas** who has always supported our faculty, and Sakarya Metropolitan Mayor **Zeki Toçoğlu** and to Sordivany Mayor **Yusuf Alemdar**.

Regards,

**Prof. Nilgün BİLGE**

Dean of Faculty of Fine Arts

## ON HYPER TECHNOLOGICAL ARTS - 2

Today I want to focus my attention on one of the topics I consider specifically remarkable about the cultural and dialectic debate on contemporary Hyper Technological Contemporary Arts.

This topic is referring to some considerations about the “screens”.

I'd like to start with some remarks about the “screens” and I mean all kinds of “screens”, that, starting from the cinema, have succeeded in extending themselves, in particular towards the young generations, till absorbing a relevant part of our everyday life-time, from the television to the computer, from the tablet to the iPhone. To face this topic, I'd like to begin my speech telling a story happened to me some months ago, as an unbeliever and thoughtful spectator.

The fact: one day, while I was going back home by train from Milan, the city where I teach at the Academy, I saw a young couple having a seat in front of me, in the same wagon where I was. They were 17/20 years old, obviously engaged, considering the mutual gestures of tenderness. Well, I was pushed to reflect by the fact that during the one and a half hour journey from Milan to Verona, the two young - he holding his tablet, she holding her iPhone - didn't give a look to each other cause were devoted to handle with their personal technologies. I mean that, not only, they didn't give a look to each other but also they didn't give a look outside through the window and they didn't give a look to anything or anyone inside the wagon where they were sitting. Actually, sometimes they took hand in hand or they showed each other things from their personal technological “screens”, smiling and commenting even rarely the provided content; nevertheless nor one time they gave a look to each other to chat away from their technological “screens”.

The same night I was dipped into the reading of the Ancient Greek Myths, directly and not, focusing the topic of the “mirror” cause I considered that such a common object was and mostly is, then as nowadays, the most similar technological object allowing us to observe ourselves and our surrounding reality in such an illusionistic and current way that still today both kids and animals can hardly distinguish the diaphragm between the so called reality and illusion. And it needs to be underlined that the relationship between reality and illusion is, with no doubts, one of the hinges – if not its ‘natural’ field – on which the artistic activity has always moved.

The reading brought me to isolate three Ancient Greek Myths among the most paradigmatic and valuable ones: I'm referring to the Myth of Perseus, of Dionisus and obviously of Narcisus.

About the Myth of Perseus I'd like to remember the event that inevitably characterizes it with more strength: I mean the killing (by decapitation) of the Gorgons Queen, the only mortal, Medea. She represented the “Reality itself” and the “Intellectual Deviation” at the same time, in fact it was not possible to look at her directly in the eyes, cause for human beings this act had as direct consequence their death and their transformation into a stone. Perseus was able to kill her by pointing his arm armed by a sword only thanks to a shining and reflecting shield, given to him by the god Athena, who was suffering an ancient and never died jealousy towards Medea. From the Gorgon's blood was born the winged horse Pegasus: after its birth, the horse flied on a mountain and there, after hitting a rock with its hoof a source gushed where Muses were able to drink, the same Muses which were the mythological inspirers and the elective ‘mothers’ of ‘Tèchne’, of the Arts, and properly of the fruit of ‘wit-talent’ in every sector of the life of all elements belonging to our specie: the skill to fit to our ‘survival’, designing and factual ‘resolutions’, directly applicable to a single person's life, and properly to the entire collectivity.

About the Myth of Dionysus, the god of the source and spirit of life, I'd like to remind you how the Orphic Myth describes the death. According to the Myth story, the Godchild - spirit and afflatus of life - was caught by the Titans while ‘playing’ and was reduced in pieces. Still the details of the murdering methods are quite interesting. The Titans, while Dionysus was sleeping, lying down on a ‘mirror’ water shore, spread his face with gypsum and clay. At his awakening, the Godchild head himself towards the water ‘mirror’, to have a wash. When he was there, he saw his own reflection, and in the process of ‘recognition’ did not see the reflection of his face, but he saw and recognized the ‘shape of the world and of things’. The concatenation of subsequent events is extraordinary: the Godchild was ‘astonished’, ‘surprised’, and in absolute silence, that is to say, without being able to say a word, because of the ‘wonder’ and that particular ‘recognition’ denied to him by his divine nature and reason. And it was at that precise moment - and not surprisingly - that the Titans killed him, wounding his fleshes. This mythological detail is quite surprising and amazing, and is considered by the most distinguished scholars the origin of Logos, or the birth of Tèchne, and more widely of ‘logic’ intellectual abilities of the human kind, as well as the ability to dive ‘factually’ into the life and habitat of the same species, since in that

reflection the same Godchild sees not the image of his face, but only the 'form' of that image and therefore, the final 'map' of a part of his body. That is to say, the 'shape' of the world of which he is the native spirit. From there his death originate by 'logic' result.

Finally, according to the myth, Narcissus, chased and 'prisoner' of Nymph Echo's love, found himself one day on a water 'mirror' and not knowing to be in front of himself, he admired that picture until he could no longer look away. As under the influence of a powerful hypnosis, he sent to the same image kisses and caresses, til dipping his hands into the water to touch that sweet face. Of course, at the first 'physical' contact with the water that image disappeared, to appear again after long moments distinguished by a growing and unstoppable 'abandoning anxiety'. Narcissus stayed for a long time at that source trying to grab that reflex without realizing that the days flowed inexorably, forgetting even to eat and drink, and supported only by the thought that the evil spell, that allowed the image to escape from him, disappeared forever. Finally Narcissus died at the source that gave him the Love, longing for a hug from his own image. So when the Naiads and the Dryads came and took his body to place it on the funeral pyre it is said that in its place it was found a beautiful white flower that took the name of Narcissus.

I guess I do not need to add anything to this brief reconstruction of the mentioned Myths to recognize a possible relationship with the observation of the behavior of our young generations in the specific relationship with new contemporary technologies, as I explained in the initial anecdote. More widely, the mentioned Myths represent the cardinal vertices in Greek and Roman Culture of the relationship between 'reality' and 'illusion', and in this context, inevitably between 'Life' and 'Death'.

More precisely, in the reflection under examination about the 'screens', the Cinema has produced 'projective' models which started the 'formation' of behaviours and 'invasive' patterns strongly opposed to compliance with Local Cultures - intended as possible and valuable differing 'resources' - in different longitudes and latitudes of our planet. Even more this process of 'standardization' has been pursued by the television media, up to produce simulacra of 'collective identity' even in technologies related to the advent of computers, tablets, and of a kind of private connectivity contained in modern iPhone, or similar. For sure you've noticed it, but the overcrowded 'Blogs' are collecting and 'radicalizing' the 'projected and self reflective thought' of the very and different 'communities', which invariably tend to reject definitely the 'comparison' between

different opinions. 'Self-Representation', in this process, has replaced 'Dialectic' and the direct comparison with those who are different from the self, in a frustrating and certainly preclusive way. There are young people today claiming 800 and more 'friends' on Facebook, but as a daily practice they're living alone and isolated in niches increasingly alien to the collective and social dynamics.

Finally, I personally note, that this process is not the son of 'Téchne', but rather a 'deviant' effect of it, and opposing myself is not my personal task for sure. However, it is certainly my duty as an intellectual and artist to bring to your attention the possibility of a serious reflection, since we are directly entrusted with the task of training, in contact with life and work that surround us.

In fact, the argument just mentioned led me to write many more pages than those I presented today, inevitably touching the themes of Téchne, and of the necessity to start a serious discussion about a much-needed - from my personal point of view - revision or audit of the same structure of the Research and of the High Education System, nowadays applied in almost all areas and universities in the world. However, some people argue that the time is not endless (... correct, and especially during International Symposiums ... and I totally agree ...) so I will stop here. If some of the distinguished guests would like to read it, I put at their disposal a copy of the entire script. Thank you.

"The work that endures is always capable of an infinite and plastic ambiguity: is everything to everyone (...), is a mirror that reveals the traits of the reader and is a map of the whole world"

Borges, 'The first Welles', from 'Other Inquisitions'

**Prof. Ezio CUOGHI**

Brera Academy of Fine Arts–Milan, Italy  
New Media & Art Department  
Professor of Direction

## Sempozyumun Amacı

Fakültemiz tarafından 21–23 Kasım 2013 tarihleri arasında düzenlenen Uluslararası Sanat, Tasarım ve Manipülasyon Sempozyumu'nda, küresel bir enstrüman olarak sanat ve tasarımın günümüzdeki problemleri, manipülasyon sorunsalı bağlamında, kültür endüstrisi, bilgi/iktidar, bilgi/enformasyon, gerçek/gerçeklik, kurgu/yeniden kurgulama, vb. kavramlar üzerinden tartışılmıştır.

Küreselleşme, dijitalleşme, çokkültürlülük, disiplinlerarasılık gibi kavramların giderek öne çıktığı bir zeminde, sanatın ve sanat eleştirisinin imkânlarının konuşulması arzulanmıştır. Sanatın toplumla ilişkisinin değişen formlarını, bu ilişkinin işlevselleşmesini, sanatın tasarım, iletişim ve medya alanları ile giderek artan münasebetini, bu münasebetin sağladığı imkânları ve neden olduğu sorunlar ele alınmıştır. Ve özellikle de, sanat ve tasarımın toplumsal alanın kültürel dönüşümünde ne ölçüde belirleyici olduğu sorgulanmıştır.

Bu bağlamda, sanatın fonksiyonel kullanımının yanı sıra olasılıklar üreten özerk bir alan olarak sanat üretilebilme imkânları tartışılmıştır.

## Sempozyumun Konu Başlıkları

Sanat ve Tasarım İlişkisi, Kültür Endüstrisi ve Medya, Gerçeklik ve Malumat (Enformasyon), Metafor ve Manipülasyon, Metin–İmge İlişkisi, İmge–İmaj İlişkisi, Sanat ve Ütopya, Sanat ve Siyaset, Sanat Piyasası (Müzayedeler, Sanat Fuarları), Sanat Yönetimi (Küratöryel sistem, Bienaller), Sanat Felsefesi, Sanat Kuramları, Sanat Tarihi, Sanat Sosyolojisi, Resim, Heykel, Seramik ve Cam, Tekstil ve Moda Tasarımı, İç mimarlık, Endüstri Ürünleri Tasarımı, Geleneksel Türk Sanatları, Sinema TV, Fotoğraf, Görsel İletişim Tasarımı, Grafik Sanatlar, Grafik Tasarımı, Animasyon, Yeni Medya

## Aim of the Symposium

In International Art, Design and Manipulation Symposium which took place between 21-23 November 2013 we aimed to discuss the problematic of contemporary art and design as a global instrument with respect to the notion of manipulation through the concepts such as culture industry, knowledge/power, knowledge/information, real/reality, fiction/re-editing, etc...

The possibilities of art and art criticism we evaluated with respect to globalization, digitalization, multiculturalism and extremity of disciplinarity are as follows: The changing forms of the relationship between art and society, the functionalization of this relationship, the growing relevance of art within the areas of design, communication and media, the opportunities provided by this relationship and the problems precipitated by this relationship. Also, we examined to what extent art and design are the determining factors of cultural transformation in social areas.

In this context, besides the functional usage of art, we also discussed the possibilities of autonomous art production.

## Session Headlines

Relation of Art and Design, Cultural Industry and the Media, Reality and Information, Metaphor and Manipulation, Text-Image Relations, Image- Vision Relations, Art and Utopia, Art and Politics, Art Market (Auctions, Art Fairs), Art Management (curatorial system, Biennales), Philosophy of Art, Art Theory, Art History, Sociology of Art, Painting, Sculpture, Ceramics and Glass, Textiles and Fashion Design, Interior Design, Industrial Design, Traditional Turkish Arts, Film and Television, Photography, Visual Communication Design, Graphic Arts, Graphic Design, Animation, New Media

**BİLDİRİLER**

PAPERS



# BİLDİRİLER PAPERS

## Sözlü Bildiriler Oral Presentations

Dr. Feyza GÜRLEŞEN: <i>Sermaye-Siyaset Kiskacında Metalaşan Sanatın Özerklik ve Nitelik Sorunsalı</i> .....	17
Arş. Grv. Özlem ÜNER: <i>Siyasi Bir Araç Olarak Sanat</i> .....	21
Prof. Dr. Metin EKER-Lütfiye AYDOĞDU-Bahar Esra AVCI: <i>Çağdaş Sanatta Uzlaşım ve Manipülasyon: Gerekçelerine Hapsolmuş Sanatçının Tetikçiliği ve Özgürlük Bunalımı</i> .....	29
Öğr. Grv. Meltem YAKIN ÜLDES: <i>Sanatın Kültürel İşlevine Dair Manipülatif Bir Metnin İncelenmesi</i> .....	35
Arş. Grv. Şakir ÖZÜDOĞRU: <i>Bir Sanat Biçimi Olarak Moda: Moda Sergileri ve Galeri Estetiği</i> .....	41
Yrd. Doç. Dr. Cemile TUNA: <i>Sanatsal Tekstiller, Giyilebilir Sanat ve Moda Olgusu</i> .....	47
Öğr. Grv. Vildan TOK DEREÇİ: <i>Tasarımcı Bakışı ve Tasarım Nesnesi Olarak Giysi</i> .....	51
Arş. Grv. Nazan OSKAY-Öğr. Grv. Özlem ERZURUMLU-Prof. Dr. M. Biret TAVMAN: <i>Türkiye’de 1930’lar ve 1940’larda Örne Modası</i> .....	59
Prof. Ahmet ATAN-Arş. Grv. Tuğba RENKÇİ-Arş. Grv. Bahadır UÇAN: <i>Çağdaş Sanat ve Tasarımda Manipülasyonun Etkileri</i> .....	65
Yrd. Doç. Dr. Musa KÖKSAL: <i>Tüketim Çağında Değişen Estetik Değerler</i> .....	71
Öğr. Grv. İrfan DÖNMEZ: Güncel Sanat: <i>Genç Britanyalı Sanatçılar (Yba-Young British Artists) İçin Tanımlama</i> .....	77
Öğr. Grv. Elif DASTARLI: <i>Çağdaş Sanatın Muğlak Dili: İroninin Cazibesi</i> .....	83
Yrd. Doç. Benan ÇOKOKUMUŞ: <i>Dijital Görüntü Estetiği İçerisinde Resim Alanında Yeni İfade Biçimleri</i> .....	89
Arş. Grv. Özge BAYDAŞ SAYILGAN-Arş. Grv. Yüce SAYILGAN: <i>Dijital Oyunda Oyuncu Algısının Manipülasyonu Bağlamında Üç Boyutlu Oyun Uzayının Sınırlandırılması</i> .....	95
Arş. Grv. Zeynep GÜNGÖR: <i>Dijital Dünyanın Alternatif Modası: Simülasyonun Manipülasyonu Cosplay’ler</i> .....	101
Yrd. Doç. Dr. Tuba KARAHİSAR: <i>Türkiye’de Dijital Oyun Sektörünün Durumu</i> .....	107
Yrd. Doç. Damla ALTUNCU-Arş. Grv. Merve KARAOĞLU-Arş. Grv. Nuriye Nida ÇELEBİ ŞEKER: <i>Mekan Algısında Duyuların Etkisi/Manipülatif Mekanlar</i> .....	115
Yrd. Doç. Selma TUNALI-Öğr. Grv. A. Hikmet BAŞAYTAÇ: <i>Kültür Endüstrisinin Mekana Yansıması</i> .....	121
Yrd. Doç. Dr. Aydanur YENEL: <i>Diyalog Olarak Mimarlık</i> .....	125
Arş. Grv. Esra BAYIR: <i>Sürdürülebilirlik Kavramının İç Mimari Tasarım Sürecine Manipülatif Etkileri</i> .....	131
Arş. Grv. Burcu BÖCEKLER: <i>Magnum Fotoğraf Ajansı’nda Foto-Manipülasyon</i> .....	137
Yrd. Doç. Dr. Gülbin ÖZDAMAR AKARÇAY: <i>Fotoğrafın Düşünümselliği ve Gerçekliğin Dönüşümü</i> .....	145

## Sözlü Bildiriler Oral Presentations

Yrd. Doç. Dr. Doğan ARSLAN: <i>John Heartfield's Photomontaj Humour and Regime of Adolf Hitler</i> .....	151
Yrd. Doç. Mehtap UYGUNGÖZ-Öğr. Grv. Bilge KINAM: <i>Sanat Ve Tasarım İlişkisi İçinde Tipografinin Mekân İle Kullanımı</i> .....	159
Prof. İsmet ÇAVUŞOĞLU: <i>Sanat ve Siyaset Bağlamında Uygulamalı Sanat Sempozyumları</i> .....	165
Doç. Dr. Alpaslan UÇAR: <i>Sanatta İmge, Süreç ve Kimlik Problematikleri</i> .....	169
Arş. Grv. Saliha Nesli GÜL: <i>Hands-On Sergiler Ve Sanat Nesnesinin Manipülasyonu</i> .....	175
Arş. Grv. Elif ÇAKIROĞLU-Öğr. Grv. Dr. Bekir İNCE: <i>20. Yüzyılda Kadın Kimliği Ve Cindy Sherman Çalışmalarının Gösterebilimsel Çözümlenmeleri</i> .....	179
Öğr. Grv. Benal DİKMEN: <i>Sanat, Zanaat ve Tasarımın Belirsizleşen Sınırları</i> .....	185
Öğr. Grv. Mustafa GENÇ: <i>Gelenek Ve Modernite Arasında Geleneksel Türk Sanatları</i> .....	191
Yrd. Doç. Dr. Mine CAN: <i>Geleneksel El Sanatlarında Korumacı ve Ticari Yaklaşım Sorunları</i> .....	199
Arş. Grv. İbrahim ERDEK: <i>Türk Kilim Motiflerinin Görsel Kullanım Alanları</i> .....	203
Prof. Dr. Adnan TEPECİK-Öğr. Grv. Dr. Mehtap BİNGÖL: <i>Yazılı Basında Görsel Sanatlar ve Tasarım</i> .....	209
Yrd. Doç. Dr. Ilgım VERYERİ ALACA-Gökçe KARAOĞLU-İlayda Bilge ÖNDER: <i>Sanatçı Kitaplarında Metnin Manipülasyonu</i> .....	215
Yrd. Doç. Dr. Mihalis KUYUCU: <i>Yeni Medya ve Televizyon Endüstrisi: Televizyon Endüstrisine Meydan Okuyan Sosyal Medya Platformu YouTube</i> .....	221
Arş. Grv. Uğur Günay YAVUZ: <i>Küreselleşme İkonu Palyaço Ronald McDonald'ın başına gelenler</i> .....	229
Okt. Binnaz KOCA: <i>Güncel Sanatta Teknolojik Manipülasyonlar</i> .....	235
Yrd. Doç. Dr. Mehtap SAĞOCAK: <i>Tüketim Kültürü Bağlamında Reklam İletişimi ve Medyanın Rolü</i> .....	241
Yrd. Doç. Dr. Zehra YİĞİT: <i>Kapitalist Sistemin Biçimlendirdiği Gündüz Kuşağı Programlarının Tek Tipleşen Kadını ve Sunumu</i> .....	245
Yrd. Doç. Dr. Erhun ŞENGÜL: <i>Elektronik Medya Sanatında Yapı Bozumu ve Melez Formlar</i> .....	253
Yrd. Doç. Dr. Doğan ARSLAN: <i>Visual Surreal Languages in Modern Poster Design</i> .....	259
Yrd. Doç. Damla ALTUNCU-Arş. Grv. Mustafa Adil KASAPSEÇKİN-Arş. Grv. Esra BAYIR: <i>Çevresel Grafik Elemanlar ve Mekan Tasarımında Manipülatif Etkileri</i> .....	267
Yrd. Doç. Rahşan Fatma AKGÜL: <i>Grafik Tasarımda Manipülasyon</i> .....	273
Öğr. Grv. Devrim BARAN: <i>Yüzey Tasarımında Bir Yöntem Denemesi: Çerçeveleme Kuramı ve Görsel Çerçeveler</i> .....	277

## Sözlü Bildiriler Oral Presentations

Öğr. Grv. Dr. Nihat SABAHAT: <i>Türkiye'de İdeolojik Bir Araç Olarak Heykel ve Osman Gazi Büstü</i> .....	285
Arş. Grv. Nesrin YEŞİLMEN: <i>İroni Kavramı ve Heykel Sanatı</i> .....	289
Arş. Grv. Pınar GÜZELGÜN: <i>1960 Sonrası Değişen Mekan Algısı: Enstalasyon Sanatı ve Kaarina Kaikonnen</i> .....	293
Yrd. Doç. Osman YILMAZ: <i>Heykel Tasarımında Malzeme ve İmge İlişkisi</i> .....	299
Öğr. Grv. Reva BOYNUKALIN: <i>Bir Üretim Stratejisi Olarak Metafor ve Manipülasyon</i> .....	305
Öğr. Grv. Murad BABADAĞ: <i>Tasarımın Kaynağı Üzerine Bir İrdeleme</i> .....	311
Arş. Grv. Tuncay Murat ARAL: <i>Manipülator Olarak Küratör</i> .....	317
Okt. Evrim SIRMALI ŞİRİN: <i>Türk Plastik Sanatçılarının Disiplinler Arası Çalışmalarındaki Manipülatif Yaklaşımları</i> .....	321
Arş. Grv. Esen KARADAĞ-Uzm. Ahsen ÖZTÜRK: <i>Ürün Tasarımında Tüketimsel Müdahale: Form- Fonksiyon ile İmaj-Fonksiyonun Karşılaştırılması</i> .....	329
Yrd. Doç. Dr. Şirin BENUĞUR: <i>Bir Tasarım Nesnesi ve Öznesi Olarak Tipografi ve Tipografik Oyuncaklar</i> .....	333
Prof. Sıdıka SEVİM-Arş. Grv. Gökçe ÖZER: <i>Geleneksel Japon Seramik Sanatının Çağdaş Japon Seramik Sanatına Etkileri</i> .....	337
Yrd. Doç. Selma Tunalı-Öğr. Grv. A. Hikmet Başaytaç: <i>Bir Kent Mekanının Oluşumunda Endüstriyel Boyut ve Mekan Kurgusu</i> .....	341

## Poster Bildiriler Poster Presentations

Öğr. Grv. Nesli Tuğban YABAN: <i>Popüler Kültürün Mekansal yansımaları: David Hockney Resimleri</i> .....	349
Yrd. Doç. Dr. Fatih ÖZDEMİR: <i>Reklamın Öteki Yüzü, Manipülasyon</i> .....	355
Öğr. Grv. Erkut ERYAYAR: <i>Endüstri Ürünleri Tasarımında Parametrik Tabanlı Modellemenin Yaratıcılığa Etkisi</i> .....	359

*Bildiriler, sempozyum programında yer aldıkları sıra dikkate alınarak dizilmiştir.*



# SÖZLÜ BİLDİRİLER

ORAL  
PRESENTATIONS





# SERMAYE-SİYASET KISKACINDA METALAŞAN SANATIN ÖZERKLİK VE NİTELİK SORUNSALI

*THE PROBLEM OF AUTONOMY AND QUALIFICATION OF ART WHICH  
BECOMES GOODS BETWEEN CAPITAL AND POLITICS*

**Dr. Feyza Gürleşen**

İhlas Selatin Aras İlkokulu,

feyzailkyaz@gmail.com

## Özet

19. yüzyılın sonlarında sanatın özerklik kazanmasında öncü rol üstlenen burjuvazi, bu dönemde sanat kültürüne dair belirli anlamlar üretmiştir. Ancak burjuvazinin 20. yüzyılın sonlarından itibaren kabuk değiştiren karakteri, hakimiyeti altına aldığı sanat ortamını çoğunlukla kendi açısından ticari bir meta gösterge biçimine indirgeyerek kazanca endeksli bir alana taşımış, bu durum sanatın salt kitle eğlence kültürü aracına dönüştüğü bir manipülasyon sürecini başlatmıştır. Bu makale aracılığıyla söz konusu ölçekte meta-imge olarak belirginleşen çağdaş sanat formlarının biçimlenme süreci ve bu sürece bağlı olarak ortaya çıkan sanatın özerklik ve nitelik sorunsalı tartışmaya açılmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Sanat, Meta, Özerklik, Nitelik, Manipülasyon

## Abstract

The bourgeoisie being the leader in the period while art gained its autonomy towards the end of the 19th century has produced certain meanings about the art culture. However the changing character of bourgeoisie dating from the last of 20th century dominated art and carried it through a capital-bounded area by reducing it to a consumed commodity. This case has started the manipulation process that art has turned to a means of mass entertainment. The aim of this study is to discuss the process of contemporary art forms as commodity simulagrums and the problems which generate depending on this process as the autonomy and the quality of art.

**Keywords:** Art, Meta, Autonomy, Qualification, Manipulation

Modernizme göre sanatın insan hayatının diğer alanlarından bağımsız olması gerektiği fikri, sanatı kamusal alan ve meselelerden izole eden apolitik bir yaklaşım değildi. 20. yüzyılın başında avangard oluşumların ardarda patlak verdiği süreçte sanatın bütünlendirici etkisi, tinsel bir devrim aracı olarak etrafında birleşilen bir toplum ideali taşımaktaydı. Bu nedenle 20. yüzyıl, sanatın büyük ölçüde etkili bir siyasi söylem silahı olarak kullanıldığı, yani sanatın araçsallaştığı bir süreci barındırmaktadır. Sanat-modernite ilişkileri, sanatın kendi iç meselelerinin yanısıra siyasetin belirlemeleriyle de biçimlenmiş yani modern sanat, politik anlamdan hiç izole olmamıştır. Bu alan kimi zaman 1922 Meksika devrimi manifestosuna hizmet eden duvar resmi ya da Sovyetlerin milli politikasını yansıtan Rus sanatında olduğu gibi direkt olarak partizan eserlerin üretildiği etkinliklere, kimi zaman ise sityasyonistlerin sanat yoluyla toplumu dönüştürme idealinde olduğu gibi toplumsal propaganda malzemesi olarak ortaya çıkan oluşumlara sahne olmuştur (Kreft, 2008:19).

Sanatçının siyaset ve sermaye gibi alanlarla ilişkisi, istisnai durumlara rağmen çoğunlukla kendi inançları doğrultusunda öznel bir duyarlılıkla verdiği kişisel tepkimeler boyutunda belirlemektedir. Çünkü siyasetle kuracağı ilişki, sanatçının bireysel tercihi dahilindedir ve “sanatçı sanatının nereye ait olduğuna, siyaseten bağımsız ve estetik açıdan sorumlu bir biçimde, özerk iradesiyle karar verme gücüne sahip olarak, içermenin/dışlanmanın sınırlarında yaşayabilir” (Kreft, 2008:19). 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren ise durumun biraz daha farklılaştığı, siyasetin sanat üzerindeki güdümünün belirginleştiği bir süreç göze çarpmaktadır. Örneğin ikinci dünya savaşından güçlenerek çıkan Birleşik Amerika'nın Newyork'u sanatın merkezi yapma iddiası, bu dönem sanatının kaderini belirlemiştir. Devlet tarafından resmi ideoloji olarak desteklenen ve belirli sanatçılarla yıldızlaştırılan Soyut Dışavurumculuk akımının bile Avrupa'ya ard arda yapılan sanatsal çıkarmalarla soğuk savaş politikasının kültürel ayağı olarak nasıl lanse edildiği, Frances Stonor Saunders ve Serge Guilbaut gibi yazarların belgelerle destelediği kimi eserlerinde karşımıza çıkmaktadır (Guilbaut, 2008: 21; Saunders, 2004: 127).

Yeni dönem sadece sanatçılar açısından değil; ülkelerin kültür politikaları açısından da küresel meydana yarışın devam edeceği bir döneme işaret etmektedir. Bilinen tüm doktrin, öğreti ve pratiklerin ardından yeni çağı açıklamaya çalışan önermeler eşliğinde rekabet koşulları önemini arttırmıştır. Ancak bu yeni dünyanın “değerleri” Andy Warhol'un da yüceltiği pazarlama değeri üzerine daha fazla odaklanmayı beraberinde getirmiştir. Özellikle sermayenin sanat üzerindeki hakimiyetinin daha çok hissedildiği 1980 sonrasında bu yana, yapıtlar artık sanatsal niteliklerinden çok piyasa değerleri ile konuşulmaya başlamıştır. Bunun nedeni özel sermayenin bu dönemde kültürel alandaki gücü eline almasıdır. Bu noktada 20. yüzyılın son çeyreğinde sermaye kanadına güç kazandıran sosyolojik koşulları hatırlamak gerekir. Çünkü bu dönemde gerçekleşen toplumsal dönüşümler bu yapıyı önemli ölçüde hazırlamıştır. 1990'lar duvarların yıkıldığı, Sovyetler'de sosyalizmin çöktüğü dolayısıyla komünizm tehdidinin

de sona erdiği, soğuk savaş döneminde çok kutuplu dünyadan tek kutuplu dünyaya geçildiği ve özelleştirme politikaları sayesinde özel teşebbüslerin küresel ölçekte ivme kazandığı zamanlardır. Artık sermayenin genişlemesi önünde bir engel kalmamış ve kısa sürede çok uluslu bir yapıya doğru evrilmiştir. Müzelerin, köklü ailelerin sermayelerinden doğduğu, sonrasında şirketlerin yönetimini elinde bulunduran bu grupların devletin yönetim kurulu ünitelerinde yer alarak hem siyasete hem kültüre nüfuz ettiği hatırlanırsa, ülkelerdeki sanat ve siyasetin seyrini belirleyen manzara daha net anlaşılacaktır. Bu manzaranın daha da belirginleşmesine neden olan en önemli faktör, 1980'lerde Amerika ve İngiltere'de özelleştirme ve serbest piyasa politikalarının ortaya çıkardığı kültürel devir-teslimdir. Bu ülkelerin yönetimlerini elinde bulunduran Thatcher ve Reagan sayesinde özel işletmelere bırakılan sanat sponsorluğu, iş dünyasının gücünü ve ayrıcalıklarını artırmak amacıyla kullanılan devlet sübvansiyonu gibi stratejiler, kamu ile özel arasındaki sınırları bulanıklaştıran süreci ve sonrasında “işletme kültürünün kontrolünde siyasi ve sosyal atmosfer modeli”ni başlatmıştır. Siyasi iktidar ve şirketlerin kesişen çıkarları nedeniyle devlet eliyle gerçekleştirilen sanattaki finansal politika değişimi, yani devletin sanattan büyük ölçüde elini çekmesi, kapitalizmin estetik faaliyetler üzerindeki hakimiyetinin hızla yükselmesine neden olmuştur. Böylece daha öncesindeki görece edilgin konumundan tamamen etkin konuma kayan iş dünyası, çağdaş kültür altyapısını ilk elden şekillendirmeye başlamıştır. Görülmektedir ki gelişmiş kapitalist ülkelerde oluşturulan kültürel dolaşımda, ülke politikalarının ve iş dünyasının sanatta üstlendiği roller çok daha netleşmiştir. Bu koşullar, çağdaş sanatın üretiminden alımlanmasına kadar 1980'lerde oluşan sanatsal manzarayı açıklamaktadır (Wu 2005: 96).

Özel sermayenin küresel ölçekte nüfuzunu arttırmasıyla tüm ekonomik, siyasal, sosyal, kültürel kurum ve yapılara sızan kapitalist mantık, kendi perspektifi aracılığıyla kodladığı bir sanat piyasasını gündemde tutarken, çağdaş sanatta bu tür temsillerin pazarlama stratejileri ile yaygınlaştırıldığı bir dönemde de önü açılmıştır. Postmodernizmin küreselleşme söylemi bir yandan kültürel alanı etnik çeşitlilikle süslerken, diğer yandan küresel ölçekte genişlettiği pazarları ile hacmini arttırmaya devam etmektedir. Postmodernizmin çatısı altında küreselleşme gibi kavramların yarattığı makro-sosyal dönüşüm, ileri endüstriyel toplum yapısını daha da körüklemiş, bu yaklaşım hayatın her alanında olduğu gibi sanatta da hem nitelik hem özerklik sorunlarını içeren küresel çapta bir manipülasyon sürecinin başlangıcı olmuştur.

Bir yandan tür, biçim ve sınırlar arası hiyerarşinin yok oluşu, kültürel sınıflandırmaları ortadan kaldırarak sanatsal ifade olanaklarını genişletmeye devam etmektedir. Hızla parçalanan kuram ve kurallar sonucu sanatın diğer alanlarla arasında oluşan kesişimlerden yaratıcı ilişkiler de doğabilmektedir. Ortaya çıkan kafa karışıklığına rağmen, sanat artık daha çok yeni sosyal ilişkiler oluşturma boyutuna kayarak özgürlüğün sınırlarını zorlamıştır. Tabuların ortadan kalktığı bir atmosferde sanatçı, üretim süreci açısından çok daha rahat hareket olanağı bulmuş, eskiyen veriler, çağın

ve çağdaş sanatın sorunlarına cevap veremediği için değişime uğramıştır. Ancak kuralsızlığın sağladığı tüm bu özgürlük alanları, aynı zamanda büyük bir çıkmazı da beraberinde taşımış, yok olan değer sistemlerinin yerine herhangi bir sistem konmaması, diyalektik çatışma ve eleştirel sanatın formülünü de bulanıklaştırmıştır. Bu durum ise nitelik problemi gözetmeksizin tüm üretimlerin aynı zeminde buluşabildiği kaotik bir çoğulculuğu beraberinde getirmiştir. Duchamp'ın ayak izlerini takip eden sanatçılar ortaya çıkan 'sanat dışı', melez ve çok katmanlı yapıları yaşatırken, yüzyılın sonuna doğru bu yapılar yerini artık tamamen geçmiş maniyere eden aktarımlara bırakmıştır. Yani sanatta yaşanan tıkanmanın da etkisiyle kaçınılmaz hale gelen postmodern göstergelerle, sanatsal pratikler bir yandan Duchamp sonrası anti-estetik zeminde bağlamlar arası ilişkiler kurma anlayışına doğru kaymış, öte yandan özellikle 1990'ların değişen sosyolojik ve kültürel atmosferinde geçmişin sanatına göndermelerle dolu bir pastiş döneminin içinde hapsolmuştur. Çünkü "biçimsel yeniliğin artık olanaklı olmadığı bir dünyada geriye sadece ölü biçimlere öykünmek, maskelerle ve düşsel müzelerdeki biçimlerin sesleriyle konuşmak kalmaktadır" (Jameson, 2005:18). Sanat, giderek daha da büyük bir hızla içeriksizleşme tehdidi altında eleştirel, yaratıcı, muhalif ve bağımsız kimliğini yitirmektedir. Artık söz konusu olan yapıtın başarısından ziyade ilişkiler ağındaki başarısıdır. Çünkü sanatçının tüm medya ve kitle iletişim araçlarını elinde bulunduran güç kaynağı tarafından görünür hale gelmesinde, uluslararası piyasayı oluşturan ilişkiler zincirinin rolü artmış gibi gözükmektedir. "Yeni dönem, muhalefetten veya radikal itirazlardan uzaklaşarak, onaylama ve işbirliğine dayalı tavırlara dönüldüğü zamanlardır... tüketimciliğin hüküm sürdüğü bir dünyada, üretimin standardını ticari imgeler belirler" (Artun, 2011: 40). Muhalif kimliğini koruyan yapıtlar ise dolaylı ya da doğrudan müdahaleye maruz kalabilmekte, eleştirilerini kapitalizmin açmazları üzerinden gerçekleştirmek isteyen bir çok sanatçı, tarihin her döneminde yaşandığı üzere bugün de demokratik olmayan tavırlarla karşılaşabilmektedir. Örneğin devlet ve özel kurumların örtüşen ilişkileri içinde sanatın stratejik kullanımını işlerinin merkezine yerleştiren Hans Haacke, çalışmalarıyla müze ve galeri sisteminin finansal arka perdesini, kimi zaman da sisteme angaje olmuş belirli bir ideolojik saptamanın dışına çıkamayan sanatçıları eleştirmektedir. Haacke'nin 'Voici Alcan' adlı projesinin 1971'de Newyork Guggenheim Müzesi'nde gerçekleşecek olan açılışının Alcan şirketi tarafından yapılan müdahale ile iptal edilmesinde de görüldüğü gibi bu ikircikli yaklaşım, küresel sanat söylemi içinde etkinliklerin tüm ulus-etnisite, ideoloji ve eleştiriye açık olduğu vurgusuna ters düşmektedir (Freeland, 2006:112).

Modernizmin saf sanat anlayışının yerine sanatı kamusal alana çekme fikri, yani sanat ve hayatın birbiri içine geçmesi, öznel sanat eserleri ile meta kültürü formları arasındaki sınırı korumayı imkansızlaştırdığından artık bir çağdaş sanat nesnesi ile kültürel meta arasında görünürde hiçbir fark kalmamıştır. Damien Hirst'ün milyonlarca dolar fiyat biçilen izmarit dolu kültürel meta içeriksizleşmenin en tipik örneğidir. Bağlamına geri döndürülünce değerini yitiren bu işler, çağdaş sanat piyasasında sermayenin

yarattığı başarılı bir pazarlama harikası olarak karşımıza çıkmaktadır. Kariyeri şirket egemenliğine en çok bağlı sanatçılardan biri olan Hirst ise, karşılıklı bir hizmet ağının içinde kültürel nüfuzu ranta dönüştürmeyi başaran endüstrinin vitrindeki başat aktörlerindendir. Bu yüzden yeni ifade biçimleri, çoğunlukla metin desteği olmadan anlamını yitirdiği için kendi başarılarına var olamayan, bu nedenle içeriksizleşme problemini aşamayan nesne ve oluşumlardan meydana gelmektedir. Hatta Baudrillard'a göre yeni sanat "bayalığa, atıklara, vasatlığa değer ve ideoloji diye el koymaktadır" (Baudrillard, 2005:10).

Kültür ve sanatın dünya siyasetinin seyrinde etkin gücünü koruyan sermaye tarafından araçsallaştırılması, küresel ölçekteki sanat sergilerini ilgi çekici tüketim malzemelerinin sunumuna dönüştürmektedir. Kitleleri avlamaya yönelik popüler kültür temsilleri değer kazanınca, bu endüstrinin gözcü çekim alanları ve eğlence kültürünü besleyen şovları yanında sanat etkin gücünü yitirmiştir. Çünkü metanın estetikleşme süreci ve sanat ile hayat arasındaki çizginin aşılmasında herkese hitab ederek kitleleri mutlu etme gerekliliği ortaya çıkmaktadır (Adorno, 2007: 34).



Görsel 1. Damien Hirst-Evim Evim Güzel Evim, 1996

Kültürel mecrada yaşanan bu eksen kaymasına bağlı olarak, sanatın bağımsız, evrensel tutumuna gölge düşüren bu durum, varlığı sermayeye büyük ölçüde bağlı olan kültür ve sanatın kaderini belirler. Devamlılığı ise, çoğunlukla sermaye veya ülke siyasetleri açısından nasıl kullanıldığıyla ilişkilidir. Bu durum modernizmin reddettiği, Greenberg'in ünlü makalesinde eleştirdiği 'kitch' olgusunun kutsanışına kadar varır. Bu nedenle postmodernizmin ortaya koyduğu gerçeklik-temsil ilişkisinde sanat amacından uzaklaştığından, sıg ve anonim olanın değer halini alması, çağdaş sanatın başyapıtlar çıkarma olasılığını azaltmaktadır. "Sanat, ticari değerine yapılan vurgu ile...bir tür toplumsal sermayeye dönüşmüş...sıradan olanın içine girerek benzersizliğini yitirmiştir" (Kuspit 2004:24).

Bu göstergelerin devam ettiği 21. yüzyılda çağdaş sanat sahnesine dahil olabilen yapıtlar, gizli-açık politik kodlarla açıklanarak sıkça iktidar mücadelelerinin arasında kalmıştır. Sanatın kendi 'iç gerekliliklerinden' ziyade sermayeden kaynaklı dönüşümü, sanatın yığınlar tarafından hızlı tüketimine yol açmış, kültür de finansal zihniyetin dünyasında bağımsız bir değer alanı olarak korunamayıp 'şey'leşmiştir. "Meta mantığı ile gösterge mantığı aynı soyutlama sürecinin parçalarıdır ve bugün gelişmiş kapitalist toplumlarda ideoloji oluşturan da bu süreçtir" (Kreft 2008:158).

Çağdaş sanatın hamileri, küreselleşme söylemlerinin hızla yayıldığı dönemden beri, kendi küratör ve sanat departmanlarıyla donanan koleksiyonlarını oluşturmuştur. Çağdaş sanat, sanat dünyasının küresel boyutta yeniden yapılanmasına öncülük eden fuar, bienal, trienal gibi büyük ölçekli sergi modelleri ile ortak bir evreni temsil etmektedir. Ancak "...Halka sunulduğu kadar pazarlama yasalarına uymak zorunda kalmamıştır" (Batur, 1999: 43).



Görsel 2. Jeff Koons, Michael ve Bubbles, 1988

Sermayenin sanatla ilişkisi kendi açısından hegemonik ideolojisinin korunması, yeniden üretimi ve aktarımıyla ilgilidir. Çünkü kültürel pratiklere katılarak aynı zamanda pazar dilimini genişleten sermayenin sanat yoluyla edindiği sosyal statü ve değer önemlidir. Yani süregelen sistemin evrensel biçimlerini inşa etme mücadelesinde, sanat önemli bir kültürel egemenlik alanıdır. İş dünyası, dikkatle ördüğü finansal ve sosyal ağ ilişkileri içinde toplumsal yaşamdaki egemen konumunu güçlendirecek olan sanat-kültür etkinliklerini nasıl organize edeceğini belirlerken, çağdaş sanatın kaderi de belirlenmiş olur. Dolayısıyla post-meta sanatın, bu tür kuruluşların düşünsel yapısından bağımsız bir söylemin ürünü olması kolay değildir.

## SONUÇ

19. yüzyılda başlayan özerkleşme serüveni ile sanat, görece olarak estetik üzerine kurulu ve kendi siyasal ilkesi olan özerk bir yapı olarak belirmiş, 20. yüzyıl boyunca sanatın sermaye-siyaset eksenindeki konumu, yüzyılın son çeyreğinde kültürel sahaya daha fazla nüfuz eden finans dünyasının yapısına bağlı olarak dönüşüme uğramıştır. Kültür endüstrisinin araçlarında sürekli dolaşımda olan postmodern düşünce sistemi, sanatsal etkinlik alanlarını da ticari değeri üzerinden dolaşıma sokarak, günümüze uzanan süreçte sanatta belirginleşen özerklik ve nitelik kavramlarını sorunsallaştırmaktadır. Geline nokta, sanatın temel yapılarından olan nitelik, özgünlük, özerklik gibi sorunsalları "everything goes" (her şey gider) sloganıyla reddeden, her alanda büyük anlatılar dönemini bitiren metalaşma ve manipülasyon sürecinin sonucudur.

Elbette küreselleşme, küresel bir genişleme ile heterojen sanatsal faaliyetlerin geniş bir alana yayılmasını sağlamıştır. Farklı coğrafyalardan sanatçıların buluşmasıyla kültürel kontrastların iç içe

geçtiği etkinlikleri kamusal alana sunmuş ve sanatın etki alanını genişletmiştir. Ayrıca farklı disiplinlerarası görselleştirme biçimleri ile yeni temsiliyet formları yaratmıştır. Fakat postmodernizmin pek çok olgusu, küresel sermayenin hizmetinde ileri kapitalizmin oyuncakları olmaktadır. Bu bağlamda bakıldığında postmodernist sanatın sadece toplumsal-kültürel doğal bir akışın sonucu olarak değil, aynı zamanda sermayenin daha çok kazanca ve hakimiyete odaklı politikalarının ürünü olarak ortaya çıktığı düşüncesi ağır basmaktadır. Eriyen sınırlarla genişleyen özgürlük alanları, sanatta eleştirel sahayı genişleteceği yerde, çoğunlukla kitle eğlence kültürünün bir parçasına dönüşme eğilimindedir. Bu açmazdan çıkmak, sanatçıların yaratma sürecindeki içsel zorunluluk ve sanatın muhalif gücü gibi temel öğeleri tekrar önemsemeleri ile mümkün olabilecektir.

## KAYNAKÇA

- ADORNO, W. T; KÜLTÜR ENDÜSTRİSİ KÜLTÜR YÖNETİMİ, İletişim Yayınları, İstanbul, 2007
- ARTUN, A; ÇAĞDAŞ SANATIN ÖRGÜTLENMESİ ESTETİK MODERNİZMİN TASFIYESİ, İletişim Yayınları, İstanbul, 2011
- BAŞAT, M. İ; BUYRUK VE İTAAT-KÜLTÜR SANAT ve İKTİDAR, Everest Yayınları, İstanbul, 2006
- BATUR, E; MODERNİZMİN SERÜVENİ, YKY, İstanbul, 1999
- BAUDRILLARD, J; SANAT KOMPLOSU, YENİ SANAT DÜZENİ VE ÇAĞDAŞ ESTETİK, (sunuş), Sylvere Lotringer (çev), Elçin Gen-Işık Ergüden, İletişim Yayınları, İstanbul, 2005
- BOUTOUX, T; "Güncel Sanat ve Antropoloji", (çev) Uran Apak, SANAT DÜNYAMIZ, Sayı 108, Sayfa 100-103, YKY, İstanbul, 2008
- EAGLETON, T; POSTMODERNİZMİN YANILSAMALARI, (çev) Mehmet Küçük, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 1999
- FEATHERSTONE, M; POSTMODERNİZM VE TÜKETİM KÜLTÜRÜ, (çev) Mehmet Küçük, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 1996
- FREELAND, C; SANAT KURAMI, (çev) Fisun Demir, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara, 2006
- GUILBAUT, S; NEWYORK MODERN SANAT DÜŞÜNCESİNİ NASIL ÇALDI, (çev) Elif Gökteke, Sel Yayıncılık, İstanbul, 2009
- HARVEY, D; POSTMODERNLİĞİN DURUMU, KÜLTÜREL DEĞİŞİMİN KÖKLERİ, (çev) Sungur Savran, Metis Yayınları, İstanbul, 1997
- JAMESON, F; KÜLTÜREL DÖNEMEÇ, (çev) Kemal İnal, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara, 2005
- KREFT, L; SANAT SİYASET -KÜLTÜR ÇAĞINDA SANAT VE KÜLTÜREL POLİTİKA, (Editör) Ali Artun, (çev) Mustafa Tüzel, Elçin Gen, Esin Soğancılar, Haluk Barışcan, Nurdan Gürbilek, Sabir Yücesoy, Ufuk Kılıç, Emrehan Zeybekoğlu, İletişim Yayınları, İstanbul, 2008
- KING, A; KÜLTÜR, KÜRESELLEŞME ve DÜNYA SİSTEMİ, (çev) Gülcan Seçkin-Ümit Hüsrev, Yolsal Bilim ve Sanat Yayınları, Ankara, 1998
- KUSPIT, D; SANATIN SONU, (çev) Yasemin Tezgiden, Metis Yayınları, İstanbul, 2004
- RANCIERE, J; ESTETİĞİN HUZURSUZLUĞU-SANAT REJİMİ ve POLİTİKA, (çev) Aziz Ufuk Kılıç, İletişim Yayınları, İstanbul, 2012
- SAUNDERS, S. F; PARAYI VERDİ DÜDÜĞÜ ÇALDI, (çev) Ülker İnce, Doğan Kitapçılık, İstanbul, 2004
- WU, T. C; KÜLTÜRÜN ÖZELLEŞTİRİLMESİ, (çev), Esin Soğancılar, İletişim Yayınları, İstanbul, 2005

## Görsel Kaynak Listesi

Görsel 1. Damien Hirst, Home Sweet Home (www.artnet.com-2013)

Görsel 2. Jeff Koons, Michael And Bubbles, (digitaljournal.com - 2013)

# SİYASİ BİR ARAÇ OLARAK SANAT

## ART AS A POLITICAL TOOL

Arş. Gör. Özlem ÜNER

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi,  
ozuner@gmail.com

### Özet

Sanat ve siyaset tarih boyunca iç içe geçmiş iki kavramdır. 18. yüzyılda sanat bağımsızlaşıp kendi devrimini gerçekleştirene dek toplumun siyasi yapıları tarafından kullanılan bir araçtı. Devletler kendi düzenini ve gücünü sanat üzerinden göstermekteydiler. Sanat ancak toplumsal işlevselliğiyle var olabilirdi. Antik çağlardan modern çağa kadar bu kural geçerli olmuştur. Modernizmle beraber özerkliğine kavuşan sanat, siyasetle olan bağımlı koparmıştır. Buna rağmen sonraki yüzyıllarda ortaya çıkan baskıcı rejimlerde sanatın işlevselliği yeniden gündeme gelmiştir. Ancak bu durum uzun sürmemiştir çünkü modern çağın sanatçısı artık kendi duygu ve düşüncelerini yapıtlarında ifade etmeye başlamıştır. Böylece sanatçı siyasetin aracı değil, bizzat kendisi siyaset yapan bir figür haline gelmiştir. Sanat modernizmin getirdiği özerkleşme sonrasında, postmodern dönemin endüstrileşme, küreselleşme, medyatikleşme gibi olgularının kurbanı olmuştur. Aynı zamanda da galerileşme, kurumsallaşma gibi yapılarla güçlenerek siyasi yönünü yitirmeye başlamıştır. Son zamanlarda dünyada ve ülkemizde, iktidarlara karşı yapılan eylemlerde ortaya çıkan sanatsal ifadeler sanatın siyasi yönünün yeniden sorgulanmasına sebep olmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Sanat, Siyaset, Modernizm, Sistem, Eylem

### Abstract

Art and politics are two concepts that got within each other throughout the history. Upto its revolution and independency, art was a tool used by the political structures of society in the 18th century. By using art and its language, most of the governmental political structures had shown its power beyond art unless it had just existed by social functioning. These rules had been acted upon antiquity to modern times. Art which has gained its autonomy by modernism broke its bond with politic. However, we revived functionality of art in the repressive regimes that emerged in later centuries, but this situation has not been last long. Because the artist of the modern era began to express his own political feelings and thoughts in their works. So, the artist move himself through a position being not a tool, but a political figure. Art has been victimized in such cases like industrialization, globalization brought by postmodern era, but it had gained power by institutional structures and also began to lose political orientation. In recent times, artistic expressions emerged as actions against to political power which causes to re-questioning of art as politics.

**Keywords:** Art, Politic, Modernism, System, Action

Sanat ve siyaset tarih boyunca iç içe geçmiş iki olgudur. İnsanın içsel ve dışsal çatışması bu iki olgunun en önemli dinamiğini oluşturur. Belki de uygarlıkların ilerlemesine sebep olan şey de bu çatışmadır. Sanat bireyin iç çatışmalarından doğan bir olgu iken, siyaset toplumsal çatışmalardan doğar. Çatışma bir anlamda yaşamın kendisidir. İnsan ölümsüz olmak ister, ama ölümlüdür ve yaşamı boyunca bu fikirle mücadele eder. Bu bağlamda sanat ve siyaset bireyin kendisiyle ve toplumla yaşadığı çatışmaları düzenlemede kullandığı bir yöntemdir. Siyaset yapmak bireyin sosyalliğinin en önemli işareti ve gereksinimidir. İnsan tek olamaz; benin ötekine ihtiyacı vardır ve aslında bu ikisi arasındaki ilişki siyasi bir ilişkidir. Çatışmaların durulması, uzlaşmanın sağlanması için siyaset şarttır. Bu bağlamda sanat bir ifade aracı olarak bireyin gerek kendisiyle, gerek toplumla yaşadığı çatışmaları yansıttığı siyasi içerik taşıyan bir unsurdur.

Öte yandan bir eylem olarak sanat, işlevselliği ile en ilkel dönemlerden beri insanlığın yaşamını düzenlemede kullandığı bir araçtır. İkel insan, mağara duvarlarına avladığı hayvanın resmini çizerek kendini koruduğuna ya da güç kazandığına inanıyordu. Antikçağda evreni mitolojiyle açıklarken destanlar yazıyorlardı. Ortaçağda skolastik düşünceyi yaymak için muhteşem katedraller inşa edilmekteydi. Rönesans'ı gerçekleştiren sanatçılar, tüm dogmatik düşünceleri, hümanist ve akılcı eserleriyle kırmaktaydılar. Örneğin; Voltaire, Rousseau gibileri, eserleriyle Fransız Devrimi'ni gerçekleştirmişlerdi. Picasso, "Guernica" adlı eseriyle, Goya "3 Mayıs 1808" ile savaşın vahşetini yansıtarak savaşa karşı çıkmışlardı. Tarihin bize gösterdiği gibi sanat ve siyaset, insan ve yaşamına dair bilgi veren önemli iki kavramdır. Değişen çağlar bu iki kavramı değiştirip dönüştürse de özünde, ortak bir noktada var olmaya devam etmektedirler.

## 1. SANAT VE SİYASET İLİŞKİSİNİN KÖKENİ

Sanat, toplum ve devlet arasındaki ilişkiyi ilk kez ortaya koyan düşünür, Platon'dur. Platon'a göre toplumsal mutluluk, bir idea olarak düşünülebilecek akıl devletiyle sağlanabilirdi. Sanat ise duygu ve heyecanlarımızdan kaynaklanmaktaydı. Bu durumda devlet ve sanat arasında bir akıl ve duygu çatışması ortaya çıkmaktaydı. Çünkü sanat, duygularımıza, arzularımıza egemen olup akılcı davranmamıza engel olmaktaydı. Bu nedenle Platon ideal devletinde şiire ve sanata yer vermez. Platon için sanat, yanılsama ve taklit anlamına gelen mimesis olarak anlaşılır. Sanat bize gerçeği değil, gerçeğin yansımalarını, görüntüyü gösterir. Bu nedenle değersizdir, doğruluktan yoksundur; bunun için devlet düzeninde sanat yer almamalıdır. Ona göre gerçek sanat toplumsal sanattır ve faydalı olmalıdır.

Antikçağdan modern çağa kadar sanatın işlevselliği geçerli olmuş ve sanat daima toplumsal amaçlar için bir araç olarak kullanılmıştır. 18. ve 20. yüzyıllar arasında

bu yaklaşım kaybolmaya başlamış, sanatın topluma faydalı olduğu fikri, eleştirilerek reddedilmiştir. Sanatın bireyselleşmeye başladığı bu yüzyıllar, aynı zamanda sanatın siyasi dozunun arttığı, politik eserlerin fazlaca üretildiği bir dönemdir. Sanat bir yandan özgürleşirken diğer yandan siyasallaşmakta; siyasete karşı bir siyaset gelişmektedir. Siyasetle ilişki kurup kurmamak sanatçının şahsi kararıdır artık. Ayrıca sanata dışarıdan yapılan her türlü baskı ve sansüre karşı da mücadele edilmeye başlanmıştır. Ancak sanat, kilise ve devlet gibi kurumların güdümlerinden kurtulmuş olsa da her zaman toplumsal bir etkiye ihtiyaç duyar. Bu nedenle 18. yüzyılda siyaset, ekonomi, hukuk, eğitim, din gibi sistemlerin birbirinden ayrılmasına rağmen, sanat siyasi karakterini taşımaya devam etmiştir. Paradoksal olan bu durum modernizmin bir sonucudur. Sanat bir üretim nesnesi, bir meta olmaya başladığında, kurumlar içindeki işlevinden sıyrılır, ama aynı zamanda siyasileşir. F. Schlegel'in ifade ettiği gibi; modernlerin estetik eğitiminde nesnel olan şeyin egemen hale gelmesini sağlayacak bir estetik devrim dönemi başlamıştı. Aydınlanmanın siyasal özgürleşme çabası estetize edilmişti. Schiller ise sanatın en önemli özelliği olarak kabul ettiği estetiği, insan özgürlüğünün temeli olarak görmekteydi. Sanatın öncelikli görevi eğlendirmek değil, terbiye etmek, soylulaştırmak, uygarlaştırmaktır. Bu nedenle siyasete estetik yoluyla yaklaşılmalıydı, özgürlüğe ancak bu yolla varılabilirdi. Schiller, estetiğe bir nevi arabuluculuk görevi yüklemektedir; bireylerin çıkarlarını toplumun çıkarlarıyla uzlaştırma ancak bu yolla sağlanabilir; diğer iletişim araçları toplumu böler, birleştiren tek şey estetik hazdır.

## 2. 18. VE 20. YÜZYILLARDA SANAT VE SİYASET İLİŞKİSİNİN SÜREÇLERİ

Sanatın önemli bir kurumsal olay haline geldiği 18. ve 20. yüzyıllarda, siyaset ve sanat arasındaki ilişkiyi Slovakyalı sosyolog ve düşünür Lev Kref, üç kategoride ele almaktadır; ulus inşası, sanatın özerkliği ve avangard hareketler. Bu kategoriler farklı koşullarda farklı etkiler doğurmuş olsalar da modernite sonrasında sanat ve siyasetin iç içe geçtiğini ortaya koyarlar.

### 2.1. ULUS İNŞASI VE GÜDÜMLÜ SANAT

Kreff'in "Siyasi iktidarın merkezileşmesi ve egemen biçimde örgütlenmesidir" diye ifade ettiği ulus devlet, kendi üzerinde kurulmuş başka bir iktidarın bulunmadığı, egemenlik sisteminin kendi kendini idame ettirdiği ve diğer ulus devletlerden bağımsız olduğu bir yönetimi temsil eder. Bir ulus devleti yaratmak için bir toprak parçasının ve üzerinde yaşayanların belli sınırlar içine sokulmaları ve yurttaş olarak kabul edilmeleri gerekir. Bir kimlik anlamı taşıyan ulus devlet içinde sanat da bir kurum haline gelir ve özel bir alan olarak kabul görür.



19. yüzyılda sanat ve siyaset arasındaki en önemli ilişki modeli olan ulus inşası, 17. yüzyıl mutlakiyetçiliğinden kaynaklanmıştır. Fransa, ulus ve ulus devlet inşasının yaşandığı ilk örneklerden biridir. Fransız Güzel Sanatlar Akademisi bir ulus devletin sanat üzerindeki hakimiyetini temsil eden ilk kurumdur. Fransız Akademisi'nin amacı, devletin haşmetini sanata yansıtmak ve bu yolla ulusal ideal yaratmaktır. Bu sebeple bütün sanat dalları için çeşitli kurallar getirildi ve hiyerarşi oluşturuldu. Örneğin; resimde Antik Roma kaynak alınacak ve klasik form anlayışı geçerli olacaktır. Konular tarihsel ve kahramanlık konuları olmalıydı, insan figürü ancak önemli bir şahıs olarak resme girmeliydi (Resim 1-2). Sonuçta bir ressamın Akademi üyesi olabilmesi için bir sürü kurala uyması gerekiyordu



Resim 1. J. Louis David, Horas Kardeşlerin Yemini, 1784, tuval üzeri yağlıboya, 330x425 cm, Louvre Müzesi



Resim 2. J. Antoine Gros, Eylau Savaşı, 1808, tuval üzeri yağlıboya, 521x784 cm, Louvre Müzesi

ve bu çok kolay değildi. Öyle ki Fransız Akademisi'ne kabul edilmeyen bir ressam ressam sayılmazdı.

Ulus inşası modeli bağlamında, sanatın siyasetle ilişkisi sonraki yüzyıllarda daha katı ve zorlu olayların doğmasına yol açmıştır. Nazi sanatı ve Rus toplumcu gerçekçi sanatı bu konudaki en belirgin örneklerdir. Bu sanat akımları da Fransız Akademisi'nde olduğu gibi sanata kurallar getiren akımlardı. Nazi sanatı (1927-1937) Nazi Almanyası'nın kurumsallaşmış sanatıydı. Bir devlet kurumu olan Reich Kültür Dairesi, bütün sanat dallarını kontrol altına almıştı; sanatçıları, toplumun ideallerini eserlerine yansıtmak konusunda teşvik etmekteydi. Basitleştirilmiş realist formlarla sınırlı olan taklitçi anlayış benimsenmekte, modern sanat eğilimleri dejenere olarak tanımlanmakta ve uygulanması yasaklanmaktaydı. Resim konuları sadece milliyetçi; saf ırk, askerlik, aile, çocuklar, tarlada çalışan kadınlar gibi toplumsal olgularla sınırlıydı. (Resim 3) Nazi sanatı İkinci Dünya Savaşı sonrası kötü ve değersiz bir sanat



Resim 3. Adolp Wissel, 1939, Kahlenberg'den Çiftçi Aile, tuval üzeri yağlıboya



Resim 4. İlya Repin, Volga'da Sal Çekenler, 1870-73, tuval üzeri yağlıboya, 131x281 cm, Rus Devlet Müzesi olarak görülmüş ve yasaklanmıştır.

1917 öncesi Sovyet sanatı, Nazi sanatına benzerlik gösterir. Çarlık hükümeti, yenilikçi ve özgürlükçü sanatı yasaklamıştır. Sanatın ilkeleri, İmparatorluk Sanatlar Akademisi tarafından belirlenmiş; toplumsal gerçekçilik olarak adlandırılmış; realist bir üsluptaydı. Rus halk yaşamının tüm gerçekliğiyle gözler önüne serilmesi, sosyal adaletsizliklerin açığa vurulması gibi temalar benimsenmişti (Resim 4). Ancak, sanatın özerkleşme sürecinde, Rusya'da da bu tür devlet güdümündeki sanat akımlarına karşı avangard tepkiler gelişecektir.

## 2.2. SANATIN ÖZERKLİĞİNİN ORTAYA ÇIKIŞI

Sanatın özerkliği, ilk olarak 1747 tarihinde, Battaeux'un "güzel sanatlar" tanımı ile oluşmaya başlamıştır. Battaeux'ya göre, güzel sanatları diğer bütün insan yetilerinden ayıran ve belirleyici fark olan "güzellik", doğadan devşirilerek üretilir ve bu güzellik, var olan ve zaman içinde kanıksanan doğa güzelliğinin çok ötesine geçer. Bu yaratıcı edim için öncelikle insanın özgür olması ve hayattan zevk alması gerekir. Bu şartlar sağlandığında insan, zekâsıyla saf güzelliğe ulaşabilir. Baskılardan uzak, özel bir zevk olarak güzellikten haz alan insan zekâsı, yeni duygu ve düşünce sistemleri yaratabilir. Böylece güzel sanatlar, insanın yetenekleri arasında yalnızca özel bir alan değil, aynı zamanda yeni duygu ve düşünce düzeni olarak da tanımlanır.

Diğer yandan, Baumgarten tarafından estetiğin felsefi alana dahil edildiği bu dönemde estetik, mantığın diğer kutbu olarak kabul edilir. Leibniz'e göre ise mantık net ve kesin kavramların alanıdır; estetik daha düşük bir bilgi alanıdır çünkü net bilgiyi değil, karmaşık ve duylara dayanan bilgiyi içerir. Sanatın ve estetik yargının, basit hazların ötesinde bir şey olduğu fikri, Kant'ın eleştirisi ile

daha da belirginleşir, Kant'ın estetik bilgiyi, nesnelerin bilgisiyle değil, öznenin hazzıyla ilişkilendirmesi, bu hazzın bireysel ihtiyaç ve beğenilerden bağımsız olarak, nesnenin biçimsel amaçlılığına dayandığı için saf olduğu fikri etkili olmuştur. Kant'a göre, güzelliğin yaşantılanması sırasında kişinin yargısı hayal gücüyle birlikte uyumlu bir oyun oynamaya başlar. Nesnenin biçimsel güzelliği, birliği, bütünlüğü ve parçalarının uyumu, hazzı oluşturur. Schiller, Kant'ın bu savını genişleterek, estetik oyun alanının, insanlığın bütün diğer uğraşlarından üstün olduğunu ileri sürer.

Sanatın özerkliği üzerine felsefi tartışmalar sürerken, 19. yüzyılda Theophile Gautier sanatın ne ahlaka, ne siyasete hizmet ettiği; sadece kendi kurallarına uyacağı ve mutlaka bağımsız olacağını belirtirken "sanat sanat içindir" önermesiyle sanatsal özerkliği net biçimde gündeme getirir. Bu dönemde Fransız Akademisi'nin klasizminden ayrı olarak ortaya çıkan Romantizm akımı, sanatın bireyselleşmesine yol açmış ilk sanat akımı olarak kabul edilir.



Resim 5. T. Gericault, Epson Derby (At Yarışları), 1821, tuval üzeri yağlıboya. 92x123 cm, Louvre Müzesi



Resim 6. E. Delacroix, Aslan Avı, 1861, tuval üzeri yağlıboya, 76x98 cm, The Art Institute of Chicago

Klasik kurallara ve geleneksel toplum düzenine karşı çıkmak, duygu ve duyguları önemsemek, doğal güzelliklere hayranlık duymak, düş gücüne, hayallere önem vermek, insanın ruhsal dünyasına eğilmek Romantizm akımının en belirgin özellikleriydi (Resim 5-6); en önemlisi sanatçının amacına ulaşmasını engelleyen bütün sanat kurallarına ve kısıtlamalara karşı çıkıyordu. Sanatçılar eserlerinde kural dışı davranmaya ve kendi özelliklerini ortaya koymaya başlamışlardı. Klasisizmin idealist form anlayışı ve teknik kısıtlamaları, yerini özgür renk ve form anlayışı, savruk ve özgün fırça kullanımına bırakmıştı. Konular alaycı ve eleştirel bakış

açısı kazanarak serbestleşmiş; yapıtlarda sanatçının özel ve sosyal yaşamına ait temalar yer almaya başlamıştır. Romantizm hem sanat, hem de siyasi alanda köklü değişimlere neden olmuş bir akımdır.



Resim 7. F. Goya, 3 Mayıs 1808, 1814, tuval üzeri yağlıboya, 266x345 cm, Prado Müzesi

Romantizm'le beraber başlayan sanatın özerkleşmesi fikri, sanatın yaşamdan ve sosyal konulardan kopacağı, apolitik olacağı anlamına gelmiyordu elbette. Nitekim Francisco Goya'nın son derece eleştirel "Capris"leri ve "3 Mayıs" adlı yapıtları gibi siyasi bakımdan oldukça güçlü eserler yaratılmıştır. "3 Mayıs" tablosu, Fransız işgaline karşı İspanyolların direnişini anlatan, ressamın önerisiyle İspanyol hükümeti tarafından ısmarlanmış, geleneksel kalıpların kırıldığı, ressamın duygu ve düşüncelerini özgürce yansıttığı, hem siyasi hem özerk bir yapıttır.



Resim 8. Groz-J. Heartfield, 1920, The Conformist Turned Wild



Resim 9. Max Ernst, Pleiades, 1920, kağıt üzeri kolaj, 25x18 cm



Resim 10. M. Duchamp, Şişe Askısı, 1913

### 2.3. SİYASİ BİR TAVIR OLARAK AVANGARD

Sanat ve siyaset ilişkisini çarpıcı biçimde ortaya koyan bir terim olan avangard, ilk olarak Fransız toplumbilimci Saint Simon tarafından kullanılmış, devrimci siyasi hareketlerin terminolojisine bundan sonra girmiştir. Sanatta yaygın olarak kullanımı 1920-30 tarihleridir ve 20. yüzyılın ikinci yarısındaki pek çok sanat hareketini ifade eder. Avangard hareket, o güne değin var olan sanatın, hayattan kopuk olduğu fikrini öne sürerek sanatı eleştirir; radikal manifestolarla sanatın bittiğini ilan eder ve kendini karşı sanatla özdeşleştirir. Karşı sanat Birinci Dünya Savaşı sırasında A. Breton, Dada ve Sürrealizm'in sözcüleri tarafından öne sürülmüştür. Dada'nın 1916'da, Zürih'te Cabaret Voltaire'deki

etkinlikleri, öncelikle sanatı dağıtmaya yöneliktir.

Sanat bilinçsizce sarf edilen bir söz haline getirilir, ardından sanatçıyı ortadan kaldırır. Artık herkes sanatçıdır ve her nesne, işaret, davranış, kavram sanat olarak tanımlanabilir. (Resim 8) Dada, sanatın kurumlarını da alaya alır; sanat tarihi anlamsızlaşır çünkü Dadaistlerin eserleri forma karşıdır ve onların müzede yeri yoktur; onlar estetik hiyerarşiyi bozarlar, çünkü güzelliğe dair normları reddederler. Bu tavırlarıyla Dada ve Sürrealizm var olan sisteme karşı tavırlarıyla, siyasete karşı siyaset geliştirmiş olurlar. Aklın yerine hayali, uygarlığın yerine barbarlığı, gerçekliğin yerine düşü, mantığın yerine saçmalığı koyarlar. (Resim 9-10) Kolaj, asemblaj, montaj gibi yöntemlerle sanatın mimetik, realist yapısını yok etmeye çalışırlar.

Rusya'da ise 1917 devrim sürecinde, yenilikçi sanatçılar, Çarlık döneminin baskıcı sanat anlayışına ve sansürlerine karşı birlik oluşturarak, sanatçının önce kendi sanatını ifade edecek şekilde yeniden oluşturması gerektiğini öne sürerler. O zamana dek burjuvaya hizmet eden akademik sanatı, yeni bildirimlerle değiştirmeye çalışırlar. Rus avangardları ve fütüristleri olarak adlandırılan yeni kuşak sanatçılar (Resim 11-12), Maksim Gorki önderliğinde bir sanat komisyonu kurarak yeni fikirlerini yayınlamışlardır.



Resim 11. Vladimir Tatlin, Tatlin Kulesi, 1920



Resim 12. A. Rodchenko, Pro Eto, 1923, fotomontaj, 21x16 cm, Ludwig Müzesi, Köln



Resim 13. El Lissitzky, Proun GK, 1923, kağıt üzeri karışık teknik, 65x50 cm, MOMA

Bu sanatçılar, sanatsal etkinliğin her türlü kurumsallık ve devlet etkisinden uzak olması gerektiğini savunurken, aynı zamanda sanatın toplumdaki uzaklaşmasının da mümkün olmayacağını öne sürerek, sanatın kutsallaştırıldığı tapınaklar olan müzeler ve galerilere karşı tepki göstermiş, sanatın sokaktaki gerçeğe ulaştırılmasını savunarak avangard tavırlarını ortaya koymuşlardır. Avangard hareketin, sanatı yok etme çabasına karşı Thore Bürger, sanatın yok olamayacağını, geçici formda da olsa, yaşama katılımıyla varlığını sürdüreceğini söyler. Nitekim Avrupa ve Rusya'da ortaya çıkan Konstruktivizm, De Stijl ve Bauhaus gibi sanat hareketleri, son derece ütöpik bir modele yönelmiş olmalarına rağmen, aynı zamanda gerçek toplumdaki yozlaşma ve adaletsizlikleri işaret etmek isteyen, siyasi içerikli bir sanat yolu da açmışlardır. Dönemin siyasi içerikli en büyük yapıtlarından biri olan Picasso'nun "Guernica" adlı tablosu bu konuda iyi bir örnektir. Nazi Almanyası'nın İspanya İç Savaşı sırasında Guernica'yı

bombalamasını konu alan resim, Picasso'nun savaşa, özellikle faşizme karşı tepkisini anlatır. Almanyadaki George Grosz, Otto Dix ve Max Beckmann, Weimer dönemindeki çürümeyi, vahşi bürokrasiyi ve sanayicileri satirik resimleriyle eleştirmişlerdir. (Resim 14) Aynı dönemde, Meksikalı duvar ressamı Diego Riviera, David Squeiros ve J.C. Orozco, köylü ve işçi sınıfının yükseliş umudunu taşıyan, anıtsal duvar resimleri ile devrimci ruhlarını ortaya koymuşlardır. (Resim 15) 1930-40'lı yıllarda Ben Shan, Jacop Lawrence, Thomas Bart Berton gibi Amerikalı sanatçılar da Amerikan toplumunun sorunlarını ele alan politik içerikli yapıtlar sergilemişlerdir.



Resim 14. Otto Dix, Metropolis, 1928, triptik, ahşap üzeri karışık teknik, 181x402 cm, Stutgard Şehir Galerisi



Resim 15. Diego Riviera, 1931, fresk, San Fransisco Art Institute

20. yüzyılın sanat ve siyaset tarihçesi içinde, bazı sanatçılar, bireysel alanlarına girmiş ve içe kapanmışlardır. Siyasi hiçbir etkinin yansımadığı bu bireysel ve özgür yaklaşımın doğurduğu Soyut Ekspresyonizm, bu akımlardan biridir. Ancak sanat tarihçileri, siyasi tavırdan uzak olmanın, siyasete alet olmaya engel olamayacağı görüşünü savunarak, Soğuk Savaş döneminde Jackson Pollock, Mark Rothko, Barnett Newman gibi sanatçıların, CIA tarafından Amerikan demokrasininin, Sovyet komünizmine karşı üstünlük yaratmak için, bir dizi çağdaş Amerikan sanatı sergisiyle dünyaya tanıtıldığını öne sürerler.

Sanatın doğrudan ya da dolaylı olarak siyasi içeriğinin devam ettiğini gözlemlediğimiz 20. yüzyıl, feminizm, sol hareketler, yeni ulus devletler gibi kimliği ve bağımsızlığı vurgulayan birçok politik içerikli kavramların da ortaya çıkmasıyla, sanatın siyasi bir araç olarak algılandığı bir yüzyıldır diyebiliriz.

### 3. POSTMODERN DÖNEM VE SANAT-SİYASET İLİŞKİSİ

Postmodernizm, 1960'lı yıllarda ilk olarak mimari,

edebiyat, güzel sanatlar gibi alanlarda ortaya çıkmaya başlamış, 1979'da Fransız bilim adamı Jean François Lyotard'ın Postmodern Durum adlı eseriyle büyük bir tartışma ortamı yaratmış bir kavramdır. Bütün tartışmalara rağmen tam olarak neyi ifade ettiği anlaşılamamış olsa da günümüze ait her şeyi ifade eder. Genel olarak çerçevelediğimizde, postmodernizm, kültürel, ekonomik, sosyal ve siyasal alanlarda özgürlükleri, farklılıkları, çoğulculuğu, gerçirgenliği, etnikliği, yerelliği ön plana çıkaran bir dönemi başlatmıştır. Postmodernizm, modernizmin her türlü kural, hiyerarşi, yenilik, ilerleme gibi kavramlarını reddeden, hazzın ve keyfin yörüngesinde gelişen, süslemeci, simgesel ve eklektik bir durumdur ve tıpkı modernizm gibi birçok eğilimi içinde barındırır. Modernizmin sanatsal ürünleri genelde başka hiçbir şeyin değil, salt kendilerinin göstergeleriye, postmodern ürünlerin tarz, yöntem ve referans çeşitliliği vardır.

J. F. Lyotard'a göre postmodern durum, yabancılaşmadan kurtulma, refah toplumunun kurulması, sınıfsız toplum gibi modernizmin inancını kaybetmiş anlatılarını kapsayan başka bir anlatıdır. Postmodernizmin iki önemli özelliği, öykünme ve şizofrenidir. Frederic Jameson, biçimsel yeniliğin artık olanaklı olmadığı bugünkü dünyada bize kalan tek şeyin öykünme olduğunu söyler. Şizofreni ise belli bir zaman sürekliliği içinde olamayan bir durumdur, şizofren, birbirine ekli şimdilerden oluşan bir zaman içinde yaşamaktadır. John Cage'in besteleri, Samuel Beckett'in metinleri, zamansal süreksizliğin sanat örnekleri olan postmodern ürünlerdir. Daha önce avangardlarda da görüldüğü gibi postmodernler de bütünlüğü reddederler. Organik birliğin reddi ve parçalılığın benimsenmesi, zamanın ve toplumun parçalılığı söz konusudur. Jameson'ın şizofreni ve öykünme kavramları, sanatçının bugünkü konumunu gözler önüne sermek bakımından oldukça önemlidir.

Postmodern dönemin siyaset yaklaşımı, modern siyasetten tamamen uzaktır. Postmodern siyaset, geleneksel tavırlara, tekdüzelige, bürokrasiye, disipline, otoriteye ve mekanik çalışmaya karşıdır. Farklılığı, düzenin bozulmasını, yeni düzenler yaratmayı,



Resim 16. Leon Golup, Sorgulama, 1981, tuval üzeri akrilik, 304x426 cm, The Art Institute of Chicago



Resim 17 Botero, Abu Ghraip, 2005, tuval üzeri yağlıboya, 66x200 cm



Resim 18 Masami Teraoka, The Pope of Thong, 2003, tuval üzeri yağlıboya, 196x255 cm

öngörülmezliği, özgürlüğü, güvensizliği, gücü ve doğallığı yansıtan bir siyasete sahip olduğunu öne sürer. Genel yapısında ise simülasyon ve sanal gerçeklik vardır. Akılcılığa karşı olduğu için çelişkilidir; bugün söylenen yarın yalanlanır, ertesi gün yeni bir söylem üretilir. Postmodern siyaset, her şeyi parçalar, minimize eder, karmaşa yaratır. Bunun sonucunda etnik ve kültürel kimlikler gündeme gelir. Böyle bir siyasi ortamda sanat, etnik kimlik, cinsel tercih, ataerkil toplum düzeni, feminizm, aidiyet gibi kavramları eleştirel bir yaklaşımla ele alan, yeni, politik bir tavır olarak oluşum göstermiştir. Ancak son on yılda bu siyasi duruş zayıflamış, sanatçılar ticarileşmeye başlamıştır. Çünkü endüstrileşme ve küresel sermaye, sanatı ve kurumlarını kendi eksenine almayı başarmıştır. Öte yandan postmodernizmin kamusal-bireysel, alt kültür-yüksek kültür gibi ayrımlara karşı olması, bu dönemi paradoksal bir yapıya sokar ve her şey mubah hale gelir. Böyle bir kültürel değişim sürecinde postmodernizmin şizofrenik gerçekliği içinde sanatçının yegâne amacı olan gerçeklik arayışı da kaybolmaya başlamış ve zaten özerkleşen siyasetten uzaklaşmıştır. Sanatçı artık siyasi olmak şöyle dursun, benliğini dahi kaybetmek üzeredir ve sanat yapıtının değeri de belirsizleşmiştir. Ancak özel koleksiyonerler tarafından desteklenen, kurumsallaşarak güçlenen sanat, yeni bir yapıya bürünmüştür. Sistemin çarkından sıyrılmayı başaran bazı sanatçılara rağmen sanat piyasasına endeksli olmaya ve star yaratmaya yönelik, kapalı devre işleyen bu sistem, politik ve deneysel sanatın gelişmesini engeller.

Postmodernizmin her şeyi değersizleştirdiği bir düzende birtakım sanatçılar kendini sokakta var eder. Sokaktaki günlük olaylar, yaratıcı edimlere dönüşür, sanat yaratmak için özel bir mekâna ihtiyaç duyulmaz. Atölyenin imkân verdiği hayal gücü, yerini sokağın ilham veren, rastlantısal yaratıcılığına bırakır. Sanat gerçek yaşamın bir parçası haline gelerek yüksek değer olmaktan kurtulur. Sokak sanatının kökeni, Dada ve daha çok da Dada'nın mirasına sahip çıkarak kurulmuş olan Lettrizm ile Sürrealizm'in politik tavrı olan Cobra hareketinden türeyen Sitüasyonistlere (1957) bağlanır. Savaş sonrası en radikal ve etkili hareket olan Sitüasyonizm'in odaklandığı olgu, gündelik hayat ve kenttir. Burjuvanın odağı olan kenti, kent kültürünün dayatmalarını, zaman ve mekân duygusunu parçalamak

ve yeni kent yaratmak, kenti bir anlamda oyun alanına çevirerek yaşar hale getirmek Sitüasyonistlerin yönelimleridir. Bu amaçla herkesi hayatın dönüşümüne



Resim 19. Sokak Sanatı, anonim



Resim 20. Gezi Eylemi, anonim



Resim 21. Gezi Eylemi, anonim

katmak isterler. Bunun tek yolu eylem ve yaratıcı ifadedir. Böylece yaratıcı ifade, sanatın kalıplarından kurtularak, doğrudan gerçekleşme şansı bulur, eylemin kendisi sanat olur.

Bugün dünyanın birçok yerinde ortaya çıkan, iktidarlara karşı halkların başlattığı sokak hareketlerinde, Sitüasyonistleri hatırlatacak sanatsal eylemler karşımıza çıkıyor. Ülkemizdeki gezi eylemlerinin sanatsal boyutu kaçınılmaz derecede insanları etkilemiş durumdadır. Sloganlarıyla, sembollerle dolu duvar yazılarıyla, pankartlarıyla son derece samimi, ince bir zekânın ürünü olan direniş ifadeleri, bir karşı duruşun en kıymetli göstergeleridir. Çünkü sanat, özünde bir ifade aracıdır. Sanatçı ise sözünü direkt söylemeyen, metaforlarla konuşan bir kişilik olarak her zaman bir karşı duruşun ifadesini bünyesinde taşımaktadır. İşte bu yüzden sanat, dolaylı ya da doğrudan siyasi bir araçtır. Gezi direnişinde, bir-iki ünlü sanatçının ürünleri dışında ortaya konan sanatsal ifadelerin anonim olarak sanal ortamda yaygınlaşması,

kendi değerini daha da anlamlı kılmakta ve politik sanata önemli bir soru işareti getirmektedir. Bu bağlamda açılımlayıcı bir alıntı yerinde olacaktır;

“Yaratıcılık insanidir, bütün kadın ve erkeklere aittir. Fakat bizleri bize ait olan bu yaratıcılıktan mahrum etmek istiyorlar. Yaratıcılığımızı elitist bir şeye çevirmek istiyorlar; sadece sanatçıların yaratıcı, esinlenmiş ve birbirlerine ilham verenler olduklarını söylüyorlar. Biz kendimizin bu mücadele aracından mahrum bırakılmasına izin vermiyoruz ve yaptığımız her şeye, yayımladığımız kitaplara, sokak eylemliliklerine, duvar yazılarına yaratıcılık denen ve bizim için çok temel ve önemli olan bu unsuru ekliyoruz. Bazıları bize “Siz sanatçısınız” diyor. Fakat biz sanatçı değiliz, biz sokak eylemcileriyiz. Yaptığımız sadece tümüyle insani olan bir gücü kullanmak: yaratıcılık” (Fırat-Bakçay, 2012; 41-62).

#### 4. SONUÇ

Sanat, 18. yüzyılda gerçekleşen özerkleşme sürecine kadar, siyasetin bir aracı olarak kullanılmıştı. İlk büyük medeniyet Antik Mısır'dan ortaçağlara kadar sanat devlete hizmet etmiş, 1635 yılında Fransız Akademisi'nin kurulmasıyla, bu faydacı düşünce kurumsallaşmıştı. Sonraki yüzyıllarda birçok ülkede ortaya çıkan kurumsal sanat üslubu, Lev Kreft'in ulus inşası modeli olarak tanımladığı, bir ulusun kimliğini yaratma çabalarında, sanata düşen görevleri ve sanata karşı dayatılan kuralları ve hatta baskıları ifade eden bir yöntem olarak var oldu. 17. yüzyılda Aydınlanma felsefesiyle başlayan sanatta özerkleşme fikri, sanatın siyasetle ilişkisini tersyüz etmişti. O zamana kadar devlet siyasetine araç olan sanat, artık devletin değil, sanatçıların kendi ifadelerini, dolayısıyla onların politik yönlerini yansıtan özel bir alan olmaya başlamıştı. Sanatçı kişilik, aslında, yaşamı sorgulayan, eleştiren ve değiştirmek isteyen bir figürdür. Ancak bugün hiper kapitalizmin her şeyi metaya dönüştüren çarkı, sanatçının politik ya da avantgard yönünü törpülemektedir. Oysa sistemleri değiştirecek ve yeni sistemlere ışık tutacak kişi sanatçıdır. Evet, sanat devrim yapamaz ancak devrim provokasyonsuz gerçekleşemez, sanatın bir özelliği de provokatif olmasıdır. Dolayısıyla, sanatçı kimliği, geleceğe dair vizyonu olan, duyguları ve düşünceleri körükleyen, bağımsız ve özgür yapısı ile bir provokatördür.

**KAYNAKÇA**

- ARTUN A., Sanat/Siyaset Kültür Çağında Sanat ve Kültürel Politika, İletişim Yayınları, İstanbul, 2008.
- ÇAĞLAR N., "Postmodern Anlayışta Siyaset ve Kimlik", Süleyman Demirel Üniversitesi, İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi, Isparta, 2008.
- ELEANOR H., Sanat ve Bugün, Paidon Press, London, 2008.
- EAGLETON T., Postmodernizm Yansımaları, Çev. Mehmet Küçük, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 1999.
- FIRAT B. Özden-BAKÇAY E., "Çağdaş Sanattan Siyasete, Estetik-Politik Eylem", Toplum ve Bilim Dergisi, Sayı 125, 2012, 41-62.
- LYOTARD, L.F., Postmodern Durum, Çev. Ahmet Çiğdem, Vadi Yayınevi, 1994.
- MARCUSE H., Estetik Boyut: Sanatın Sürekliliği: Marksist Estetiğin Bir Eleştirisine Doğru, Çev. Aziz Yardımlı, İdea Yayınevi, İstanbul, 1997.
- ŞAYLAN G., Postmodernizm, İmge Yayıncılık, Ankara, 2002.
- TUNALI İ., Marksist Estetik, Altın Kitaplar Yayınevi, 2. Baskı, İstanbul, 1993.
- TUNALI İ., Grek Estetiği, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1996.
- UZELLI, G., XVIII.-XIX. Yüzyıllarda Rus Resim Sanatı, İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayınları, 2002.

[www.e-felsefe.com](http://www.e-felsefe.com)  
[www.sanatcephesi.org/SC/137/ekim\\_devrimi\\_sonras%C4%B1\\_sanat\\_tartismalarinda\\_futurizm/](http://www.sanatcephesi.org/SC/137/ekim_devrimi_sonras%C4%B1_sanat_tartismalarinda_futurizm/)  
[www.edebistan.com/index.php/abdullahsevki/parcalanmis-sanat-sanat-etkinliklerinin-kuresel-kapitalizmin-postmodern-kultur-kosullarindaki-genel-durumu-uzerine-bir-deneme/2008/04/](http://www.edebistan.com/index.php/abdullahsevki/parcalanmis-sanat-sanat-etkinliklerinin-kuresel-kapitalizmin-postmodern-kultur-kosullarindaki-genel-durumu-uzerine-bir-deneme/2008/04/)  
[www.tumblr.com/tagged/sokak\\_sanati](http://www.tumblr.com/tagged/sokak_sanati)  
[www.dhtasarim.com/renkli-sokak-sanati-yarn-bombing.html](http://www.dhtasarim.com/renkli-sokak-sanati-yarn-bombing.html)  
[www.citrinitas.com/history\\_of\\_viscom/avantgarde.html](http://www.citrinitas.com/history_of_viscom/avantgarde.html)  
[www.facebook.com/photo](http://www.facebook.com/photo)

# ÇAĞDAŞ SANATTA UZLAŞIM VE MANİPÜLASYON: Gerekçelerine Hapsolmuş Sanatçının Tetikçiliği ve Özgürlük Bunalımı

CONVENTION AND MANIPULATION OF CONTEMPORARY ART :  
*The Triggering And Freedom Crisis To The Artist That Jailed To  
His Own Justifications*

**Prof.Dr. Metin EKER, Lütfiye Aydoğdu BAHAR, Esra AVCI**

Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü,  
meker@omu.edu.tr,  
Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi  
Anabilim Dalı  
Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi  
Anabilim Dalı.

## Özet

Dört basamaklı bir taksonomi ile sunulabilecek sanat tarihinin sanatsal “çağlar, dönemler ve akımlar” olarak ifade edilebilecek ilk üç basamağında, genel olarak manipülasyondan söz etmek doğru olmayacaktır. Manipülasyon olgusu ancak “anlayışlar” olarak tarif etmeye çalışacağımız son basamak içinde incelenebilir. Modernizm öncesinin “temsil” merkezli sanatının yerini modernizmde “tasarım” olgusu almıştır. Postmodernizmde ise her ikisinin tasfiyesine zemin hazırlayan bir başka olgu, “uzlaşım” gündeme gelmektedir. Bu yönüyle bakıldığında “uzlaşım” ve “manipülasyon”, çağdaş sanatın kurgusunda birbirlerini hem iten hem de çeken iki kutup olarak dikkat çekmelidir. “Uzlaşım” olgusu postmodern sanatı -özellikle sanat dışı motivasyonlarını- sanatsal meşruiyet içinde kitlesel standartlaştırma çabasının bir sonucu olarak göstermek yerinde olacaktır. Manipülasyon ise; uzlaşımı sağlama başarısı ile varlığını karakterize etme çabasında olacak bir yönlendirmenin niteliği olarak değerlendirilecektir.

Tasarım olgusunun nitel gerekçeleri sanat için hala geçerlidir. Bu noktadan hareketle, uzlaşımın kitlesel niceliği ile motivasyonel niteliği arasında hassas bir işlem gerçekleştirme görevine ve rolüne sahip manipülasyon, aslında sanat ile kültür arasında bir kaostan beslenmektedir. Bir kavram olarak bakıldığında yönlendirmeye karşılık gelmekte ve başka birinin, gücün ya da otoritenin egemenliğinde söz konusu olabilen tesirlerin dönüştürücülüğüne vurgu yapmakta olan manipülasyon, sanat ve tasarım temelli değil daha çok sanatçı temelli bir gerekçelendirmenin adı olmaktadır.

Bu bağlamda;  
• “Sanatta manipülasyon” yoktur, sanatsal manipülasyon vardır.  
• Manipülasyon bir yönlendirme değildir, bir yönelimdir.  
• Sanatsal manipülasyon, sanatın epistemolojisine müdahaledir.  
• Sanatta manipülasyona soyunan sanatçı, sanatsal manipülasyonun kahramanı olduğunda aslında kendi sanatsal kişiliğini imha etmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Çağdaş Sanat, Sanatçı, Uzlaşım, Manipülasyon

## Abstract

The history of art that can be offered with a four-digit taxonomy artistic “ages, periods and movements” can be expressed as the first three stage, generally would not be correct to speak of manipulation. However the phenomenon of manipulation can be analyzed with in the last stage that “insights” will try to describe. Before from modernizm the “representation” of centric art was replaced by “design” in modernizm. Postmodernism prepares the ground for the liquidation for both of them is another case, “convention” comes up the agenda. When considered from this point of view, “convention and manipulation” draw attention as two poles which both repel and attract each other in contemporary art fiction. In particular the legitimacy of postmodern art, artistic motivations of people with a massive effort in the standardization of the art “convection” is displayed as a result of the justifications. If manipulation, negotiation will be an attempt to characterize the existence of a referral to the success of providing quality assessed.

The qualitative matters of the facts in design” still apply to art. From this point, the massive quantity of reconciliation with the motivational nature of the task and the role of transaction processing with precise manipulation of the arts and culture is fed by a chaos. When it considered as a term; manipulation which corresponds to direction and which emphasizes the transformation of influences in somebody else, power or authority’s domination, is not an art and design based but artist-based justification.

In this regard;  
• The art of manipulation does not exist, there are artistic manipulation.  
• Manipulation is an orientation, not an tendency.  
• Artistic manipulation, is intervention of the art epistemology.  
• The artist who sprung to manipulation in the art, actually can be destroy their own artistic personality by being hero of manipulation.

**Keywords:** Contemporary art, Artist, Convention, Manipulation

Çağdaş sanat, sanatın kitlesel gücü ve tesirleri üzerinde yeni eğilimler ve anlayışların benimsenmesine hem olanaklar sunmaktadır hem de gerekçeler üretmektedir. Ne var ki sanat, misyonu gereği çağdaşlık kriterleri geliştirmede destek aldığı anlayış ve eğilimlerin başlığı olarak postmodernizme, tam olarak itaat etmek durumundadır. Bu yönüyle postmodern sanat ya da post-sanat eğilimleri içinde meşru kılınmaya çalışılan sanat anlayışlarının parçalılığı ve bireyselliğinin ortaya çıkardığı bir kaotik ortam özellikle dikkat çekicidir. Çağdaş sanat, kavram, kapsam ve eğilimler olarak yaşanan sanatsal dönüşümler içinde bazı olguları detaylı irdelemelidir. Bunlardan biri de manipülasyondur. Sanat ve manipülasyonu müşterek kılan durumlar veya aktörlerin özellikle postmodern sanat üslupları ve başlıklarıyla paralel olarak tartışılması gerekmektedir.

### 1. SANATIN ÇAĞDAŞLIK SERÜVENİ VE POSTMODERNİTE

Çağdaşlık ile modernlik ayrımının doğası yerine sanatın doğasına müdahalelerin gündeme getirildiği dönemin milat kabul edilmesine dönük bakışın, özellikle modernizmle özdeş başlangıcını Rönesan'a kadar götürmek mümkündür. Ancak gerçek anlamda modern sanat Efland'ın deyişiyle "mimetik sanatın reddiyle başlatıldı ve sanatta meydana gelen değişimleri haklı çıkarmak için ekspresyonizm ve formalizmle tanıştırıldı" (Efland, 2002:25-40). Bu sürecin kuşkusuz bir takım dönüşümlerden kaynaklanması ve yönelimleri belirlemesi söz konusu olmuştur. "Baudelaire için, modern birey fizik, optik, kimya ve mühendislikteki değişimlere neden olan dönüşümleri kucaklayan ve modern sanatçı yeniden yasallaşan yeni teknolojik süreçler ve enerjilere sahiptir; bunlar onları hayata yaklaştırır. Bu belki, erken 20. yüzyıla kadar söz konusu olan devrimlerin gerçekleşmesi olarak sinemada, resim ve edebiyatta, kolaj aracılığıyla sunumda, montajda, bilinçlerin özgür ayet (dizin) ve akımları açısından bir düşünceydi (bkz. Berman, 1983:145)" (Childs, 2000: 66). Bu süreç sanatın çağdaş anlamda belirleyici ve niteleyici unsurlar olarak ağırlığını hissettiren sanatçıyı da ön plana çıkarmanın imkanını sağlamıştır. Özellikle 19. yüzyıl ile 20. yüzyıl arasındaki gelişimin sanat için oluşturduğu yeni profil, aydınlanmadan itibaren rasyonel ve duyuşsal sanat pratikleriyle sanatsal bilginin ayrımına dayanıyordu. Sanat pratikleriyle sanatın bilgisi, özellikle kültürel bir dinamik olarak sanatın kültürel üretim sistemlerine daha fazla esir edilmesinden koparılması düşüncesi ve estetik fetişizme ile meta anlayışlarına teslim olma endişesini çatıştırıp yeni bir kimlik ve içerik ile gündem yaratma savaşı veriyordu. Bu durum sanat ile yaşam arasındaki sınırın pratiğine yeni boyutlar kazandırıyor. "19. yüzyıl boyunca kültürel ürünlerin metalaşması ve piyasada ticaret konusu haline gelmesi kültür üreticilerini piyasa türü bir rekabete itiyor, bu da estetik alanda "yaratıcı yıkıcılık" süreçlerini kaçınılmaz olarak güçlendiriyordu" (Harvey, 1997: 35). Anderson'a göre bu dönemde sanat;

...Topluma giderek daha da yabancılaşan, hatta topluma olan uzaklığını fetişize eden eleştirel bir bölge haline gelmiştir. 20. yüzyılın başlarında gerçeküstücülük gibi devrimci avangard akımlar, estetik iradenin çarpıcı edimleriyle, sanat ile yaşam arasındaki bu uzaklığı ortadan kaldırma yönünde bazı girişimlerde bulunmuşlardır. Ama bu çabalar da işe yaramamıştır: Biçimin ortadan kaldırılması, ya da anlamın değersizleştirilmesi, bir özgürleşme sağlamıştır; tek başına sanat, yaşamı dönüştürme içinde hiçbir zaman yeterli olmamıştır. Bunun için, bilim ile ahlaki besleyen kaynakların da tıpkı sanatta olduğu gibi geliştirilmesi ve bu üç alanın, yaşam dünyasını canlandırmak üzere sürekli ilişki içinde olması gerekir (Anderson, 2002: 58).

Modern sanatın eleştirel birikimleri, modern sonrası için farklı bir hüviyete taşınmıştır. Özellikle kültür ve sanat arasındaki ilintinin üretim-tüketim bağlamı içinde kurulma eğilimlerinden sonra, estetiğin iradesi kırılmış ve sanatçının tasfiyesine ilişkin belirtilerin başlamış olduğu inancı ön plana çıkmaya başlamıştır. Modern sanat eleştirel dil ve paradigmaları sanatın varlığı ve sürekliliği için kullanırken sanatın çağdaş dönüşümleri ile bu silahı kendisine doğrultmaya başlamıştır. Ve burada birinci itki tabi ki sanatın pazara, ekonomiye, kapitalist içeriklere olan ilgisi ve postmodernizm olmuştur diyebiliriz. "1960 ve 70'li yıllarda sanatın sırtında taşıdığı iki yük vardır: batılı insanın, hem kendi toplumu ve yaşadığı dünyanın değerlerini sorguya çekmesi; hem de geçmiş sanatın dayanıklılığı ve sınırlamalarının geniş ölçüde bilincinde olması. 60 ve 70'lerin sanat anlayışı bu iki kutup arasında gidip gelmiştir" (Lynton, 2002(5): 309). Çağdaş sanat, miras üzerinden değil an'lar ve etkiler üzerinden dinamik olmayı benimsediğinden özellikle geçmişe dönük eleştiriyi ve sorgulamayı önemli görmüştür. Bunu da özellikle formalizm adına yapmaya çalıştı. "Formalizm 60'lardaki sanat tartışmalarında güçlü bir düşmana sahip oldu. Fakat onu takip eden ilk on yılda girdiği daha şiddetli saldırılar söz konusudur. Sanatçılar, eleştirmenler, tarihçiler ve diğer profesyonellerin yeni jenerasyonu da bu saldırıyı sürdürdü" (Sandler, 1996: 332). Söz konusu saldırıların sonu 1980'li yıllardaki sanatın sonu tezine kadar devam etti.

"1980'lerin sanatı bir teknik ile karakterize edilebilir olsaydı, bu tekniği o kendine tahsis ederdi. Gerçekten de sanat profesyonelleri modernizm ve postmodernizm arasındaki konumuyla, iki nehir havzası arasındaki sete işaret edilerek düşünülürdü" (Sandler, a.g.e., s.321). "80'lerdeki sanat, bazen 60'lardaki sanatın kavramsal uyumundaki sanat ve tekniklerin görkemliliği ve cafcacılığının arasındaki bir sentez olarak değerlendirildi" (Stallabras, 2004: 102). 1980'li yıllar sanatta ayrıca bir gündemi paylaşmak ve tartışmak durumunda kalmıştır. Çünkü Danto, "Sanatın Sonu" tezini ortaya atmıştır. Yazar sanat tarihinin üç aşamasından söz etmektedir ve bu üç aşamada üç ayrı modelin geçerli olduğunu ileri sürmektedir:

- Birinci aşama; tüm sanat dalları gerçekliğin temsilini kurmaya yönelmiş gözükmektedir;
- İkinci aşama; 20. yüzyıldan itibaren, estetik ilke, sanatın konusunun temsil edilme yerine



yorumlanmasını öngörmektedir;

- Üçüncü aşama; sanat bir felsefeye dönüşmekte ve kendi kendini sorgulamaktadır.”(Şaylan, 2002: 2).

Danto'nun vurgusu sanat-felsefe etkileşiminin sanat tarihinde vaki bulunan temellerinden sıyrılıp yeni bir dönüşüm yaşamasına dönüktür. Bu anlamda Postmodernizm ile gerekçeli bir bağ kurmanın yolunu sanatın sonu tezi ile desteklemektedir diyebiliriz. “Postmodernizmde sürekli olarak eklektizme, düşünümSELLİĞE, ÖZGÖNDERGELİĞE, aktararak söylemeye, yapıntıya, rastlantısallığa, anarşiye, parçalılığa, pastişe ve benzetmeye gönderme söz konusudur” (Sarup, 1997: 191). Buradan hareketle sanatı yeniden tanımlamanın referansları değişmiştir. Sanatın sonu tezi, aynı zamanda, sanatın referanslarına ilişkin dönüşüme de gönderme yapmaktadır. “Sanattaki postmodernizmin başlıca özelliklerinden birisi biçimsel norm ve yöntemlerin çeşitliliğidir. Biçimsel çeşitlilik üstüne yapılan bu vurgu modernist estetiğe duyulan geniş güvensizliğin bir parçasıdır” (Sarup, 1997: 244). “Postmodern sanatın durmadan dile getirilen eklektizmi, her taraftan ama özellikle de geçmişten toplanan parçaların, genellikle parodi ve ucuz edebiyat biçiminde keyfi bir şekilde yeniden üretilmesidir” (Zerzan, 2000: 203). Sonuç olarak sanatın çağdaş serüveni, halen devam eden bir postmodern sürecin adıdır. Dolayısıyla sanatsal dönüşümlerin dinamikleri üzerine geliştirilen tüm düşüncelerin de içine dahil edildiği bir dönüşüm mantığı her zaman sorgulanmak zorundadır. Çağdaş sanat genel anlamıyla postmodern sanat olarak adlandırılmaz, ancak, postmodern sanat çağdaşlık için sanatsal göstergelerin en belirleyici etkenidir diyebiliriz.

## 2. SANATTA UZLAŞIM VE MANİPÜLASYON

Dört basamaklı bir taksonomi ile sunulabilecek sanat tarihinin sanatsal “çağlar, dönemler ve akımlar” olarak ifade edilebilecek ilk üç basamağında genel olarak manipülasyondan söz etmek doğru olmayacaktır. Manipülasyon olgusu ancak “anlayışlar” olarak tarif etmeye çalışacağımız son basamak içinde incelenebilir. Modernizm öncesinin “temsil” merkezli sanatının yerini modernizmde “tasarım” olgusu almıştır. Postmodernizmde ise her ikisinin tasfiyesine zemin hazırlayan bir başka olgu, “uzlaşım” gündeme gelmektedir. Bu yönüyle bakıldığında “uzlaşım” ve “manipülasyon”, çağdaş sanatın kurgusunda birbirlerini hem iten hem de çeken iki kutup olarak dikkat çekmelidir. “Uzlaşım” olgusu postmodern sanatı özellikle sanat dışı motivasyonlarını sanatsal meşruiyet içinde kitlesel standartlaştırma çabasının bir sonucu olarak göstermek yerinde olacaktır. Manipülasyon ise; uzlaşımı sağlama başarısı ile varlığını karakterize etme çabasında olacak bir yönlendirmenin niteliği olarak değerlendirilecektir.

Manipülasyondan önce uzlaşım dikkat çekmemizin amacı, sanatın tüm tarihsel süreçlerinin aksine bugün,

sanatın büyük oranda epistemolojik sıkıntılar yaşadığını ve bu sıkıntıyı aşmanın yolu olarak tanımlamaların, paradigmaların ya da anlayışların ihtiyaç duyduğu “uzlaşım”ı ön plana çıkarmaktadır. Uzlaşım, sanatın genelle, nitelik ve eğilimlerine dönük olduğu kadar sanatçının bireysel telkin ve eğilimlerine de dönük bir perspektiften beslenmek durumundadır. Uzlaşım için önemli bir gerekçe, Danto' nun sanatın sonu tezinden sonra hem biçimsel hem de gelişimsel açımlar ile kitlelerin temasını sağlama biçiminde ifade edilebilir. Ayrıca sanatın hayatiyeti ve gayesi, uzlaşımı stratejik bir noktaya taşımaktadır. Bunun anlamı, sanatta uzlaşımın genel bir onay ve eğilim mekanizması olmasından ziyade, sanatçının kendini ispatlamasının ve sanatına kitlesel onay alabilmenin anahtarı olarak bakılmasıdır. Çağdaş sanat bu açıdan uzlaşımın bir anlam içermektedir. Genellikle çağdaş sanatçı veya postmodern sanatçı için uzlaşım, giderek manipülasyonu besleyen bir rahatsızlığın virüsü olarak ön plana çıkmaya başlamaktadır.

Kuspit için postmodern sanatçılar, modern sanatçılardan farklı olarak, sonuçları belirsiz de olsa simyasal deneylerle ilgilenmezler, gündelik gerçekliğin kalıntılarını arıtarak yüksek sanatın altına dönüştürmeye çalışan münzevi simyacılar değillerdir artık. Gerçek yaratıcılık için gerekli olan içsel yalnızlıklarını terk ettikleri an, belirsiz, rasgele bir izleyici kitlesinin reklamcıları haline dönüştüler (Kuspit, 2006: 71). Postmodern sanatçılar bir bakıma modern sanatçıların terapi yapma amaçlarını ironik biçimde geliştirirler ve bu edimi de böylece sıradanlaştırırlar. Sanatla ilgili hayal kırıklıkları yetmiyormuş gibi, kendileriyle ilgili de yanılısıma içindedirler (Kuspit, 2006: 71). Bahsettiğimiz bu detaylar, aslında sanatçının konumunu ve rolünü etkisiz kılmaya dönük bir süreci gösterenlerden birkaçıdır. Burada sanatçının neyi tehlikeli gördüğü ve hangi duruma karşı nasıl refleks geliştireceği durumu ile kimi hasım olarak algıladığına bağlı olarak manipülasyonu neden önemsediyi noktası dikkat çekmektedir. “Artık günümüzde sanatçı gerekçeler üretmekte, bunu sanat adına ya da bireysel imajı adına kullanmakta ve dolayısıyla belli bir süre sonra gerekçelerine hapsolmakta ve bir bunalıma doğru sürüklenmektedir.

### 2.1. GEREKÇELERİNE HAPSOLMUŞ SANATÇININ TETİKÇİLİĞİ VE ÖZGÜRLÜK BUNALIMI

“Postmodern düşüncede sınıflandırmaya, tanımlamaya ve sanat/sanat olmayan gibi yer olmadığından postmodern özelliklerden ya da estetikten söz etmek mümkün değildir” (Doltaş, 2003: 27). “Postmodern sanatçılar, öyküyü (anlatı), mecazı (metaphor) ve farklılığın imajlarının bitişikliği ile uğraşmayı memnuniyetle yapıp, toplum ve kültürün bir eleştirisi olarak sosyal ve politik bir üretim olan sanatı yaymaya çalıştılar” (Meban, V:3, No:1, 2002). Sanatçının

özgürlük bunalımı sanatın da özgürlük bunalımını ortaya çıkarır. Zaten bunalım, belli oranda sanatı başka olgulara karşı dirençsiz kılmanın sonucunda ortaya çıkmaktadır. Özellikle kültür endüstrisi ve sanatın büyük oranda reklama, ekonomiye ilişkin temeller tarafından beslenmesi durumu, sanatçıyı da tabiri caizse tetikçi konumuna taşımıştır. Özellikle postmodern sanatçının manipülatif davranış özenti de buradan dinamik almaktadır. “Postmodern sanatçı, kurallar ve nesnelere ya da basitçe dile getirmek gerekirse, sınırlandırmalarda bulunmaksızın çalışır. Yüceltme ve tecrübe ve dolayısıyla gerçekliğin üretimi birbirine karışır. Hem tüketiciler hem de sanatçılar sanat eserlerini bu tarzda yaratırlar” (Murphy, 2000:47). “Postmodern sanatçı, bir gerçeği anlatır gibi görünmektedir, ama bunun da sadece bir görünüş olduğunu söylemektedir. Bir gerçekliği değil, bir gerçeklik efektini; bir gerçeklik taklidini anlattığını ve bunun dışında da hiçbir gerçekliğin olmadığını ifade etmektedir. Anlatmıyor, bir anlatı efekti oluşturmakta, eski anlatıları taklit etmekte ve her anlatının gerisinde bir gerçeğin, bir maddi ya da ruhsal hakikatin değil, başka anlatıların durduğunu söylemektedir”. Gerçek ve gerçeğe ilişkin sorgulama, sanatsal anlatının içi boş ama sesi çok çıkan teneke misali sanatsal bir motivasyonun etkisine vurgu yapılır. Özellikle kitle kültürü ya da popüler kültür angajmanları sayesinde sanatı bir meta’ya, eğlence aracına ve basit doyumlara kadar indiren duyarsızlaşmanın gerekçelerini işlemek için kendinde bir misyon görmeye başlayan sanatçı, büyük oranda sanatına da gerekçeler üretmekle işe başlamıştır. Lynton’a göre sanatçıların, yaptıkları buluşlarla büyük başarı gösterdikleri yer, kitle iletişim araçlarının eğlence alanıdır. Sanatçı bir takım gösteriler icat eder, sunar ve bunların içinde yer alır (Lynton, 2002(5):329). Bourriaud bakışında ise sanatçılar, günlük yaşamı gerçekdışı kılan ekonomik soyutlama ya da tekno-pazar iktidarının tam teçhizatlı silahı karşısında, onlara yerleşerek, özel mülkiyet ve telif haklarını, marka ve ürünleri, müzik içinde tutsak kalmış formları ve imzaları izin almadan kullanarak onları yeniden etkinleştirmiş olurlar. Eğer formların yüklenmesi bugün önemli bir ilgi alanını temsil ediyorsa, bunun nedeni formların bizi evrensel bir anlatı ve üretim hattı yerine küresel kültürün bir alet edevat kutusu, açık bir anlatı mekanı olarak değerlendirmeye itmesindedir (Bourriaud, 2004: 147). Manipülatif sanat, tekno-pazar deneyimleri ile sanatçıyı postmodern sanatçı veya post-sanatın işçisi yapmaktadır. Aslında Pazar, sanatçının deneyiminin de pazarlanmasıdır. Diğer deyişle estetik deneyimlerin kaotik yapısı bir post-sanatçı için başarı olarak algılanabilmektedir. “Deneyim pazarlaması, post-sanatın başarısının sırrıdır. Toplumsal bir olgu olarak post-sanat, deneyim pazarlamasında, yani günlük deneyimlerin estetik deneyim olarak pazarlanmasında mükemmel bir noktaya ulaşmış, her iki deneyimi birleştirip çarpıtmıştır. Amaç, gündelik nesnelere estetik nesnelere göstermek, böylece onların sıradanlığını göz ardı etmemizi sağlamaktır; bu sırada da estetik sıradanlaştırılmaktadır” (Kuspit, 2006: 95).

## 2.2. SANATTA MANİPÜLASYON DEĞİL SANATSAL MANİPÜLASYON

Tasarım olgusunun nitel gerekçeleri sanat için hala geçerlidir. Bu noktadan hareketle, uzlaşımın kitlesel niceliği ile motivasyonel niteliği arasında hassas bir işlem gerçekleştirme görevine ve rolüne sahip manipülasyon, aslında sanat ile kültür arasında bir kaostan beslenmektedir. Bir kavram olarak bakıldığında yönlendirmeye karşılık gelmekte ve başka birinin, gücün ya da otoritenin egemenliğinde söz konusu olabilen tesirlerin dönüştürücülüğüne vurgu yapmakta olan manipülasyon, sanat ve tasarım temelli değil daha çok sanatçı temelli bir gerekçelendirme adı olmaktadır.

Sanat hem sanat tarihinde hem de sanatın modern ve postmodern dönemlerinde masum bir realite olarak dikkat çekmiştir. Bir temsil iken sanat, misyon ve anlatının önemine ve aktarmanın işlevine bağlı olarak bir rol üstlenmiştir. Sanat bir tasarım olgusu iken ise, sanat ve bilimin bileşkesi mantığında teknolojik süreçlerin ve devamında tekno-kültürün bir değeri olarak yüceltilmiştir. Günümüzde ise uzlaşım ve buna bağlı eğilimlere dönük kitlesel onay ve iktidarın egemenliğinde gerekçelerini besleyen gerçeklikleri önemsemektedir. Doğal olarak bu üç dönüşüm içinde sanat, masumdur. Masum olmayan ise ne toplumdur ne de diğer aktörlerdir, sanatçının ta kendisidir. Bu anlamda bakıldığında sanatın manipülasyon gibi bir olguya ne kurtarıcı olarak sarılması ne de çağdaşlığın ya da post-sanatın bir gerektirmesi olarak algılanması söz konusu olamaz. Yukarıda da belirttiğimiz gibi sanatçı, özellikle postmodern dönem içinde sanatın genel sıkıntısına paralel olarak ve sanatın sonu tezinin tesirlerini halen hissediyor olarak bazen tetikçi, bazen provokatör bazen de misyoner olarak kendine bir takım yakıştırmalarda bulunulmasına müsaade etmiştir. Diğer taraftan ise bu durumdan görev çıkarıp sanatsal geleceğini ve sürekliliğini sağlamak için yoğun çabalar sarf etmiştir. Bu bağlamda;

- “Sanatta manipülasyon” yoktur, sanatsal manipülasyon vardır. Çünkü manipülasyon, bir alan ya da olgunun karakteri olamaz. Karakteri etkileyen ve dönüştüren nitelikleri gündeme getirip, işler. Sanatın manipülasyon gibi bir amacı olamaz. Bu sanatın kendi özgürlüğüne, özerkliğine ve özelliklerine karşı bir müdahaledir. Aksine sanatsal niyetli bir manipülasyon vardır ve bunun aktörü sanatçıdır. Manipülasyonu yapan sanatçıdır. Manipülatör kimliğinde kendini meşru içeriklerle meşhur etme gayesinin de hissedildiği bir eğilimi önemsemenin sonucudur.

- Manipülasyon bir yönlendirme değildir, bir yönelimdir. Manipülasyon, kendi gerekçelerine hapsolmuş sanatçının yaşadığı bunalımın bir sonucu olarak ortaya çıkar çoğu zaman. Genellikle başka unsurlar tarafından manipülasyon yönlendirilmeleri yaşamaz. Kendisi bizzat tercih eder, projelendirir

ve uygular. Yani sanatçının sanat adına yaptığını düşündüğü bir yönelimdir manipülasyon.

- Sanatsal manipülasyon, sanatın epistemolojisine müdahaledir. Sanat tarihi içinde sanatın epistemolojik açıdan fazla dönüşüm yaşadığı görülmez. Sanatın bilgisi ve yönelimleri özellikle temsil, tasarım ve uzlaşımından ibaret de değildir. Ancak bu üç olgu, sanatın epistemolojisi hakkındaki fikirlerimizin sınırlarını ortaya koymakta yeterlidir. Sanatsal manipülasyon sanatın nesnesine ve içeriğine müdahaleye ilave olarak bilgisinin de dönüştürüldüğü düşüncesine hizmet etmektedir diyebiliriz.
- Sanatta manipülasyona soyunan sanatçı, sanatsal manipülasyonun kahramanı olduğunda aslında kendi sanatsal kişiliğini imha etmektedir. Çağdaş sanatçının ya da post sanatçının asıl derdi, sanatsal eğilim, anlayış ve ürünleri meşru ve meşhur kılmanın yollarını aramada manipülasyonu kurtarıcı olarak görmesidir. Bunun için müsait ortam ve avantajlı konumlar sağlamak amacının masum olduğunu ifade ya da iddia etmek yanlış olacaktır.
- Sanatta manipülasyon olmaz iddiamızın çürüttüğü bir diğer olgu, sanata karşı sanat dışı olguların müdahalelerinin de söz konusu olmayacağı durumudur. Çünkü sanat ancak kendi kendine müdahale eder, kendi kendine manipülasyon yapar, kendi kendini biçimlendirir ya da dönüştürür. Bunu da yapan aktör sanatçıdır. Sonuç olarak sanatsal manipülasyon, sanatçının kendi kendinin de imhasının yollarından biri olmaktadır.

## SONUÇ

Sanat bir olanaklar alanıdır. Hatta olanaklar açısından sınırsızlık içermektedir. En azından bugüne kadar yaygın kabul bu biçimdedir. Çağdaş sanat, geçmişine oranla daha fazla meşruiyet sorunu yaşamaktadır. Bunun sebebi, kendini sorgulayan ve kalıtsal niteliklerini gelecekçi yönelimlerine taşımayı istemeyen bir zihniyetin giderek sanatsal kılınmasıdır diyebiliriz. Bir başka ifade ile sanat, bugün, meşruiyet sorunu yaşamakta ve bunu manipülasyon ile karakterize etmek arzusundadır. Çünkü çağdaş sanatın en önemli savunusu olarak dikkat çeken dönüşümsellik, doğal bir biçimde manipülasyona kanalize olmaktadır. Çağdaş sanat manipülasyonu meşru bir eylem yönelimi olarak tercih ederken, bireysel anlamda sanatçıların bu konudaki motivasyonlarına katkı sağlamaktadır. Sanatta manipülasyon yerine sanatsal manipülasyonu savunan bu bildirinin en temel vargısı; sanatçının kendine ürettiği gerekçeleri çağdaş sanatın genel bunalımları ile paralel bir kapsamda sanatsal kılmaya çalışması neticesindeki başarısızlığını "sanatsal manipülasyon" yönelimi ile kamufle etmesidir diyebiliriz.

## KAYNAKÇA

- ANDERSON, Perry. P. POSTMODERNİTE'NİN KÖKENLERİ, (Çev. Elçin Gen), İletişim Yayınları, İstanbul, 2002.
- BOURRIAUD, Nicolas. N., POSTPRODÜKSİYON, (Çev.Nermin Şaybaşlı), Bağlam Yayıncılık, İstanbul, 2004.
- DOLTAŞ, Dilek. D., POSTMODERNİZM VE ELEŞTİRİSİ, İnkılap Kitabevi, İstanbul, 2003.
- EFLAND, Arthur D. , A., "Change in the conceptions of Art Teaching",(ss.25-40), CONTEXT, CONTENT AND COMMUNITY IN ART EDUCATION (Beyond Postmodernism), Roland W. Neperud (Edt.), s.34, 2002.
- KUSPIT, Donald. D., SANATIN SONU, (Çev.Yasemin Tezgiden), Metis Yayınları, İstanbul, 2006.
- LYNTON, Norbert. N., "Postneoizmler ve Sanat", (ss.42-52), MODERNİZM SERÜVENİ, (Haz.Enis Batur), YKY, İstanbul, 2002(5).
- MEBAN, Margaret. M., "The Postmodern Artist in the School: Implications for Arts Partnership Programs", INTERNATIONAL JOURNAL OF EDUCATION AND THE ARTS, V:3, No:1, January 2002. <http://ljea.asu.edu/v3n1/>, 30.01.2006.
- MURPHY, John W. J., POSTMODERN SOSYAL ANALİZ VE POSTMODERN ELEŞTİRİ, (Çev. Hüsamettin Arslan), Paradigma Yayınları, İstanbul, 2000.
- SANDLER, Irving. İ. ART OF THE POSTMODERN ERA, Icon Editions An Inprint of Harper-Collings Publishers, New York, 1996.
- SARUP, Madan. M., POST-YAPISALCILIK VE POSTMODERNİZM, (Çev.A.Baki Güçlü), Bilim ve Sanat Yayınları, Ankara, 1997.
- STALLABRAS, Julian. J., CONTEMPORARY ART, Oxford University Press, New York ,s.102.ŞAYLAN, Gencay. G.2002(2).Postmodernizm, İmge Kitabevi, Ankara, 2004.
- ZERZAN, John. J. GELECEKTEKİ İLKEL, (Çev.Cemal Atilla), Kaos Yayınları, İstanbul, 2000



# SANATIN KÜLTÜREL İŞLEVİNE DAİR MANİPÜLATİF BİR METNİN İNCELENMESİ

## AN ANALYSIS OF A MANIPULATIVE TEXT ABOUT THE CULTURAL FUNCTION OF ART

**Öğr. Gör. Meltem Yakın ÜLDES**

Haliç Üniversitesi MYO Sanat ve Tasarım Programı  
meltemyakınuldes@gmail.com

### Özet

Alain de Botton *Ateistler İçin Din* kitabının sanata ayırdığı bölümünde, çağımızda somut bir bilgi kaynağı olarak sunulduğuna inandığı sanatın insanların ruhsal ihtiyaçlarına karşılık veremediğini savunur ve geçmişte dinsel sanatın karşıladığı bu ruhsal ihtiyaçların zamanımızın koşullarına uyarlanarak, toplumu daha iyiye yönlendirmek için bir araç olarak kullanılmasını önerir.

Müzelerin de bu bağlamda günümüzün yalnız ve endişeli insanını teskin edebilecek modern birer kilise görevini üstlenmesinin gerekliliğini savunurken, sanatçılardan fikir üretmelerini değil; düşünürlerin ürettiği fikirlerin sadece teknik olarak başarılı birer aktarımcısı olmalarını talep eder. Metindeki temel sorun Botton'un hakim olmadığı bir alanda, popüler kültürün arzusuna yönelik sığ, sübjektif, tahakkümcü ve manipülatif yaklaşımıdır.

**Anahtar Kelimeler:** Sanat, Manipülasyon, Müze

### Abstract

Alain de Botton, in the book "Religion for Atheists" in the section which he devotes to the arts, defends that in our age, art is not able to answer the spiritual needs of the people when given as a source of factual information. He recommends to adapt the spiritual needs -which was met by the religious art in the past- to the conditions of our time as a means to influence the community to a better way.

In this context Botton advocates the museums to assume the task of the churches to appease today's alone and anxious people and demands from the artists not to produce ideas but to be only technically successful operators of the philosophers' ideas. The main problem in the text is, Botton's subjective, domineering and manipulative approach in a field which he doesn't have enough knowledge.

**Keywords:** Art, Manipulation, Museum

Özgeçmişinde “çeşitli kavramları felsefi tarzda işleyerek onları gündelik yaşamla ilişkilendirdiği” yazan Alain de Botton, *Ateistler İçin Din* kitabında, özetle, çağımızın endişeli, yalnız ve modern insanına, mutluluğa erişebilmek için içinde yaşadığımız seküler dünyada dinlere yeni bir bakış açısıyla bakmayı ve dini dönüştürerek hayata dahil etmeyi öneriyor. Bu önerinin dayandığı temellere ve Botton’un bunları felsefi olarak ele alış biçimiyle ilgili tartışılabilir çok şey olmasına rağmen, bu metin bir kitap eleştirisi olmadığından kitabın genel içeriğinden bahsedilmeyecek, sadece sanat ile ilgili olan bölüm ele alınacaktır. Botton bu bölümde ana fikir olarak, özünde ahlakçı sanat kuramının ışığında; çağımızda somut bir bilgi kaynağı olarak sunulduğuna inandığı sanatın insanların ruhsal ihtiyaçlarına karşılık veremediğini savunur ve geçmişte dinsel sanatın karşıladığı bu ruhsal ihtiyaçların zamanımızın koşullarına uyarlanarak, unutulmuş ahlaki değerleri, insan ilişkilerini, yardımseverliği hatırlatmaya, çekilen acılara merhem olmaya dair yeni bir anlatım dili ve sunum biçimi geliştirmesini; böylece toplumu daha iyiye yönlendirmek için bir araç olarak kullanılmasını önerir.

Yazarın yola çıkış noktasıyla ilgili bir fikir vermek adına ilk bölümden bir alıntı yapmak aydınlatıcı olabilir:

“İnsan, Hıristiyanlığın Üçlü Birliği’nden ya da Budizm’in Sekiz Aşamalı Asil Yolu’ndan hiç etkilenemeyebilir; ama yine de dinlerin vaaz verme biçimleriyle, ahlaki yücelten anlayışlarıyla, bir topluluk ruhu oluşturma çabalarıyla, sanat ile mimariden yararlanma becerileriyle, seyahat etmeyi özendirilen etkinlikleriyle, zihinleri eğitime çalışmalarıyla, baharın güzelliği karşısında şükran duymayı aşılardan öğretileriyle ilgilenebilir” (Botton, 2012: 12).

Daha başlangıçta, Botton’un dinlerin “faydalı” yan etkileri olarak verdiği örnekler kitabın ana fikriyle ve bu fikrin düşünsel dayanaklarıyla ilgili soru işaretleri uyandırır. Yazarın kitap boyunca izlenen subjektif bakış açısına dair ipuçları veren metniyle ilgili sorulacak çok soru vardır; örneğin, “bir topluluk ruhu” mutlaka savunulması gereken bir kavram mıdır; dinlerin “zihinleri eğitime çalışması” derken kimlerin, hangi zihinleri, nasıl, kimin doğrusuna göre eğitmesi takdir edilmektedir? “Ahlak, iyilik” gibi kaygan zeminli kavramların çerçeveleri nelerdir? Tarihte bu “çalışmaların” ne kadar iyilik, doğruluk adı altında olursa olsun genelde pek de masumane ve Botton’un metin boyunca idealleştirdiği “ahlaki” ölçüler gözetilerek gerçekleşmediği malumdur. Aslında tüm metnin altyapısını oluşturan bu “zihinleri eğitime” kavramı, üzerinde dikkatle durulması gereken bir yaklaşımdır ve yazarın sanatı da din gibi, bu anlamda bir araç olarak gördüğünün ispatıdır.

Botton’un, seküler diye tanımladığı çağdaş sanatı dini unsurlarla “işe yarar hale” getirmeye dair öneriler verdiği sekizinci bölüm şu sözlerle başlar: “Ateistler için dini reddetmenin en zor yanlarından biri, kilise sanatından ve onun içerdiği görkemli güzellikten ve yüce

duygudan vazgeçmek zorunda kalmaktır” (Botton, 2012: 200). Öncelikle söz konusu yüce duygudan vazgeçmek zorunda kalacak insanın bu duyguyu tanıyıp tanımadığı gerekir. Oysa bizim bugün aşına olduğumuz anlamıyla sanat kavramı 18. yüzyılda ortaya çıkmıştır (Shiner, 2010: 32). Bu dönemde dinsel içerikli işlevsel sanattan tinsel bir değer barındırdığına inanılan sanat anlayışına geçiş süreci başlamıştır, bugün ise bu bakış açısı bile tartışılmaktadır. Demek istenilen şudur; 18. yüzyıldan beri kilise sanatı geçmişteki anlamını çok büyük oranda yitirmiştir; sanatın dinle doğrudan bağlantısı sebebiyle Aydınlanma ile birlikte dinin yanı sıra sanatın da varlık sebebi sorgulanmaya başlanmıştır. Bu koşullarda eserlere dini değer atfedilen bir zaman diliminde yaşamayan ateistler için, pek çoğunun tanımadığı bir duygudan vazgeçmek durumunda kaldıklarına dair yukarıdaki gibi bir tespit yapılamaz. Botton’un metninde sürekli karşılaşılan sorun, yazarın bilimsel olarak kabul görmüş bir tezden veya düşünceden yola çıksa dahi, nesnel bir inceleme ve gerçek bir araştırmadan çok kişisel gözlem düzeyinde yorumları genelleyerek yer vermesidir.

Botton pek çok kişi gibi müzeleri yeni kiliseler olarak tanımlar ve sanatın insanları iyiye, doğruya yöneltmesine dair önerilerini de kilise-müze ilişkisi üzerinden yapar. Müzelerin bazı açılardan kiliselerin rolüne soyunduğu yaygın olarak kabul edilen bir görüştür. Ancak Botton’dan farklı olarak müzelerin kiliselerin yerini almasını savunan anlayış dinden soyutlanmış sanatın doğrudan kendisini kutsallaştırır ve sanata kendi içinde, kendi başına değer verir; buna bağlı olarak izleyicilerden de yüceltilmiş bir sanat eserine dair bir ön kabul ve kavrayış bekler. Oysa Botton için sanatın kendisinin bir anlam ifade ettiği söylenemez; onun beklentisi sanatın kiliselerdekine benzer bir görev üstlenerek, toplumu eğitecek bir araç olmasıdır. Bu faydacı görüş de temelde yaklaşık iki bin yıl devam eden Aydınlanma öncesi sanat sisteminin bakış açısıdır.

İzleyiciler açısından bakıldığında, Pierre Bourdieu’nun müzelerle ilgili yaptığı kapsamlı araştırmaya göre “müzeyle kilise imgesini yakıştıranların oranının halk sınıflarında %79, orta sınıflarda %49 ve üst sınıflarda %35 olduğu görülür. Bu rakamlardan müzeyi kutsallaştıran ziyaretçilerin oranının toplumsal konum yükseldikçe keskin bir inişe geçtiği sonucu çıkar” (Bourdieu, 2011: 74, 75). Ancak Botton’un metnindeki tespitte böyle bir bilgi yer almaz; aksine tüm izleyici profili tek bir potada eritilir:

“Müzedeki geçirilen zaman insanlara, kilisedeki ayinlerin yarattığı psikolojik etkinin bir kısmını yaşatır: Kendimizden büyük bir varlıkla karşılaşmak, kutsallıktan uzak, yozlaşmış dünyayı geride bırakmak tarifi olmayan bir huzur yaşatır. Kimi zaman tıpkı kilisede olduğu gibi müzedeyken de sıkılırız; ama bu sıkıntıdan kilisede ya da müzede bulunarak birtakım anlaşılabilir yollardan geçtiğimizi, böylece de olduğumuzdan biraz daha iyi bir insan olduğumuz duygusuyla kurtuluruz” (Botton, 2012: 200).

Müzelerin, insanlarda “tarifi olmayan bir huzur” yaşattığı bilgisi neye dayanmaktadır? Kimdir bu “tarifi olmayan” huzuru yaşayan insanlar? Bir müzenin “daha iyi bir insan” olmaya dair bir duygu yarattığı nasıl iddia edilebilir? Belki müze gezmenin “müze gezme gerekliliğine” yönelik kültürel bir koşullanmanın sonucunda insanda “bir görevi yerine getirdiğine” dair tatmin duygusu yarattığından bahsedilebilir ancak Botton’un, müzelerin “batıl inanca başvurmadan bize hayatın anlamını sunabilmek için var olduklarına” dair yorumu gibi (Botton, 2012: 200, 201) bu yorumlar da havada kalan tespitlerdir. Bourdieu araştırmasında, sanatla ilgilenen gerçek kitlenin eğitilmiş bir azınlık olduğunu ve bu kitlenin dışında kalan donanımsız seyircinin eserlerin dilini adeta bir yabancı dil gibi algıladığını kanıtlarla ortaya koyar. Yukarıda oranlarla belirtildiği gibi, sanatla ilgilenen üst kesimin müzeye kilise imgesini yakıştırma oranının, eğitimsiz halka göre çok daha düşük olduğunu düşününce bu paragraftaki çelişkinin ayırdına varılır: Botton gibi “tarifi olmayan” denilemeye de, gerekli donanımı olduğu için sanattan zevk alabilen, bu yüzden de müzede bulunmaktan hoşnut olan, –belki– huzur da duyan kesim aslında müzenin, kilisenin boşluğunu doldurmasıyla ilgili en az beklentisi olan ve buna bağlı olarak yukarıdaki cümlede geçen müze ve iyi insan olmak gibi kavramlar arasında da muhtemelen en az bağlantı kuracak olan kesimdir. Öte yandan müzeden sıkılıp, sıkıntısını yenebilmek için “müzede bulunarak birtakım anlaşılabilir yollardan geçtiğini, böylece de olduğundan daha iyi bir insan olduğunu hisseden” insanların sıkıntısının sebebini anlamak için yine Bourdieu yol gösterici olacaktır:

“Her bireyin eserin sunduğu “bildiriyi” kavraması için belirli ve sınırlı bir kapasitesi vardır; bu kapasiteye –ister genel olarak resim, ister belli bir döneme, ekole ya da sanatçıya ait bir resim söz konusu olsun– değerlendirilen mesajın tür kodu hakkında sahip olduğu genel bilginin sonucudur (bu da çevresinin veya aldığı eğitimin sonucudur). Mesaj izleyicinin kavrama olanaklarını aştı mı, “maksadı” çıkaramayan izleyici (...) ilgisini kaybeder. Diğer bir deyişle– mesaj tufanı karşısında “boğulduğunu” hisseder ve mesajın üstünde pek durmaz. (...) Sembol olduğu düşünülen sanat eseri sadece, onu özümseyebilecek, yani deşifre edebilecek kişiler için var olur” (Bourdieu, 2012: 59).

Bu durumda “seyirci algılamakta zorlandığı tüm bu eserlere niçin değer atfedildiğini kendisine açıklamak için, çalışmanın nicelik ve niteliğinden dem vuracak, estetik hayranlığın yerini ahlaki bir saygı alacaktır” (Bourdieu, 2011: 68, 69). Botton da tüm metin boyunca bir düşünürden ziyade, bizzat bu tarife uyan bir seyirci algısıyla hareket eder, okuyuculara da önerisi bu doğrultudadır. Bu cümledeki ahlaki saygı, Botton’un sözünü ettiği, ziyaretçinin müzedekeyken bilinmeye dair duyduğu hayranlık ve saygıyı kapsar. Sonuç olarak, eserin diline vakıf olamayan ve kendisini oraya ait hissetmeyen seyircinin tarifsiz bir huzur duyması akla yatkın değildir. Aksine aynı araştırmanın ortaya koyduğu gibi çoğunlukla rastlantı sonucu gerçekleşen bir müze ziyareti, kişileri yeniden müze gezmeye yönlendirmemektedir (Bourdieu, 2011: 70).

“Müzelerde tarifsiz huzur bulan” seyirci imgesiyle tezat oluşturan bir şekilde müzede ne yapacağını bilemeyen (ki gerçeğe çok daha yakın bir imgedir bu) seyirciyi de bir başka bölümde anlatır Botton:

“(Müzelerde) kendinden emin, ağırbaşlı bir yüz ifadesiyle gireriz ancak içeride ne yapmamız gerektiği konusunda arada bir kuşkuyla kapılmadan edemeyiz. Yapmamamız gereken şeyi biliriz: sanat eserlerine dini bir tepki vermektan kaçınmalıyız, özellikle de (...) bu eserlerin üretilişinde dini bir tema varsa. Modern müzelerdeki ziyaretçiler bir zamanlar kutsal olan nesnelere karşısında diz çöküp ağlayamaz, onlara teskin edici bir rehberlik görevini yerine getirmeleri için yalvaramazlar” (Botton, 2012: 202).

Burada sanat tarafından teskin edilemeyen izleyiciler için bir hayıflanma sezilmektedir ancak Julius Meier-Graef’in de belirttiği üzere sanat, “bir zamanlar tanrısallığın bütün niteliklerine sahip göksel bir aydınlanma; ruhun mistik olana yönelmesine, günlük yaşamın acılarından kaçmasına yardımcı olan ve tanrısal düşüncenin maddeleşmesi için mümkün olan en iyi medyumunu sunduğuna inanılan bir kavram” iken (Harrison ve Wood, 2011: 72-75) Aydınlanma sonrasındaki büyük dönüşümden payını, dinsel anlamdaki yüceliğini ve işlevini kaybederek almış; karşılığında da tartışmalı bir özgürlük kazanmıştır. Sonuçta sanat, doğası gereği insanlığın ruhsal gelişimine ve düşünsel ilerlemesine eşlik etmiştir. Buna bağlı olarak da zamanımızda bağlamından kopmuş olarak müzelerde sergilenen eserlerden teskin edici bir rehberlik beklenememesi çok doğaldır. Kaldı ki bir insanın bir rehber tarafından “teskin edilmek” için “yalvarması” fikri de rahatsız edicidir; zira insan, özgürlüğünü ve benlik bilincini, huzuru ve rahatlığı pahasına elde etmiştir ve modern toplumda birey olmanın bedelini de ister istemez yalnızlaşarak öder. Görmezden geldiği bireyi Botton, toplumun benzer duygulara, davranışlara sahip bir üyesi olarak tekiptleştirir.

Hıristiyanlığın ilk dönemlerinde eziyet gören ve açıkça ortaya çıkamayan ilk inananların, katekompların duvarlarına çizdikleri, kutsal hikâyelerin damıtılmış, yalın temsil biçimlerinde kutsal hikâyeyi aktarma ve inancı pekiştirme amacı vardır. 4. yüzyıldan sonra örgütlü bir güç haline gelen kilisenin yönlendirmesiyle Hıristiyan sanatı aynı zamanda iktidarın dili haline gelmiştir. Bu açıdan bakıldığında 18. yüzyıldan sonra sanat kelimesinin değişen içeriğiyle birlikte birer yüce sanat eseri olarak kabul edilen yapıtların pek çoğu, dönemlerinin aslında bir anlamda kutsallaştırılmış propaganda afişidirler. Müzelerdeki eserlerin çoğunun, zamanının en büyük gücü olan kiliseler tarafından sipariş verildiği ve temel amacın insanları kilisenin arzusu doğrultusunda etkilemek olduğu gerçeği doğal kabul edilir. Sanat yoluyla etkileme yöntemi elbette sadece kiliseye özgü değildir; sanat her dönemde ve tüm toplumlarda dinin, devletin, ordunun hizmetine girmiştir. Botton da metni için temel aldığı yapıtların propaganda aracı olduğunu rahatlıkla belirtir:

“(…) Hıristiyan sanatı, propaganda görevini kendi isteğiyle üstlendi. Propaganda sözcüğü, tarihteki bazı rejimlerin sinsî amaçlarına ulaşmak için kullandıkları araçları çağrıştırdığı için günümüzün en korkutucu sözcüklerinden biri olsa da, aslında belli, bir yöne doğru etkilemeyi değil, yalnızca etkilemeyi ifade eden tarafsız bir sözcüktür. (...) Hıristiyanlık bu sözcüğü alçakgönüllülük, dostluk ve cesaret gibi nitelikleri benimsememizi sanatsal yollarla sağlama anlamında kullanmıştır” (Botton, 2012: 211).

Botton’un propaganda kelimesine dair söylediklerini bir kere daha düşünmek gerekir.

“Propaganda: i. (Lat. propaganda) (Katolik inancını yaymak için 1622’de kurulan bir teşkilatın adından) Bir fikir veya harekete taraftar kazandırmak, düşünce, kanaat ve değer hükümlerini değiştirmek, davranış tarzlarını istenen yönde etkilemek amacıyla söz, yazı vb. yollarla yapılan çalışma” (İlhan Ayverdi, Misalli Büyük Türkçe Sözlük).

Kelime, Papa XV. Gregorius’un Protestanlığa karşı 1622 yılında Vatikan tarafından kurulan Congregatio de Propaganda Fide (Katolik İman Yayma Cemaati) adlı misyoner örgüte verdiği isme dayanmaktadır. (Clark, 2011: 11) Kaynaklarda 17. ve 18. yüzyıllarda propaganda kelimesinin birçok Avrupa dilinde politik fikirlerin, dinsel inançların ve hatta ticari reklamcılığın geniş alanlara yayılması anlamına gelen tarafsız bir kavram olarak kullanıldığı söylenebilir de kelimenin var oluş amacını ve kullanım alanlarını düşününce tarafsız olabileceğini kabul etmek çok zordur; etkileme amacını tanımlayan bir kelimenin tarafsız olduğu iddia edildiğinde, kavram varlık amacıyla çelişecektir. Botton Hıristiyan sanatının propaganda işlevine masumiyet dolu bir anlam yüklemeye çalışır ancak tarihe baktığımızda bu masumiyeti ciddi olarak sorgulamak durumunda kalırız. İnanmayanlara ya da farklı inançlara sahip olanlara karşı kilisenin acımasız tutumunu, engizasyon mahkemelerinin işleyişini bilerek gelmiş geçmiş tüm iktidarlar gibi kilisenin de propagandasının tarafsızlığından gerçekten bahsedilebilir mi? Önemle belirtmeliyiz ki, propagandanın sanat yoluyla gerçekleşme biçimi veya kutsal hikâyelerin mesajları kendi içinde elbette masum olabilir ve ayrıca Botton’un yok saydığı sanatsal değer söz konusu olduğunda da, yapıtları değerlendirirken ahlaki içerikten çok farklı ölçütler gözetilir. Ne amaçla yapıldığı yapıtın sanatsal değerini artırmaz veya azaltmaz. Man Ray’in dediği gibi “esin kaynakları ne olursa olsun, resmedilen bütün o mucizevi eserler, müştereken sahip oldukları mutlak nitelikler nedeniyle bizim için hâlâ yaşamayı sürdürür (Harrison ve Wood, 2011: 310). Ancak Botton’un söylediği gibi Hıristiyanlığın propagandayı, salt “alçakgönüllülük, dostluk ve cesaret gibi nitelikleri benimsememizi sanatsal yollarla sağlama anlamında” kullandığını söylemek, pek çok gerçeğin arasından yalnızca amaca hizmet eden bir bölümünü almaktır.

Botton, “müzelerin kendilerine emanet edilen değerli malzemeyi sunma biçimleriyle var olan güçlerini azalttığını; müzelerin gerçekten önemli nesnelere bizim için sergilerken, bu nesnelere ruhumuzun

gereksinimleriyle ilişkilendirmeyi başaramadıklarını ve aslında doğru resimlere baktığımızı, tek sorunun bu resimlerin yanlış çerçevede sunulması olduğunu” söyler (Botton, 2012: 201). Botton metnin tamamında karar mercii bir kesimin seyircinin algısını yönlendirmesini önermektedir. Burada da amaç ne kadar saf gözükürse gözüksün egemen söylemin bir başka versiyonu mevcuttur. Zaten hâlihazırda günümüzde –Botton’un deyişiyle– “seküler” sanat piyasası, kapitalizmin bir uzantısı olarak, çok sorgulanan yaldızlı-yapay bir inanç, asimilasyon ve propaganda sistemi geliştirmiştir. Asıl tartışılması gereken; bu etkileme, göz boyama, aldatma ve güdüleme çabasının doğrudan kendisi iken; geçmişteki bir propaganda sisteminin yerine gelen yeni bir propaganda sistemine, yine geçmişten feyz alarak bir çözüm önermek doğru mudur?

Botton, modern müzelerin, sanat neden önemlidir sorusunu yanıtlamakta zorluk çektiklerini, bu konuda kurumsal bir sessizliğe büründüklerini, sanatın önemli olduğu için önemli olduğunu yineleyip durduklarını söyler (Botton, 2012: 201, 202). “Bir sanat yapıtının manasının ne olduğu, sürekli olarak şu iki bakış açısı arasında değişmiştir. Birincisi, sanatın, gerçeklerin tümünden kopmuş, içkin bir varlık olması, diğeri ise yaşamın, toplumun ve pratik zorunlulukların hudutladığı bir işleve yöneltilmesidir” (Hauser, 2006: 207). Postmodern dönemde ise artık sanatın varlığı dahi tartışılmaktadır. Botton’un metnine dönersek; her şeyden evvel müzeleri kişiselleştirerek, onlardan bir sanat kuramcısının ya da sanat eleştirmeninin misyonu beklenemez. Müzeler eserleri belli bir konsept çerçevesinde sergileyerek izleyicilerin sanat algısını etkileyebilirler ancak sanatın neden önemli olduğu sorusunun muhatabı doğrudan onlar değildir. Eleştirmenler, kuramcılar, tarihçiler, sanatçılar, sanatın tanımına, neden önemli olduğuna (veya artık önemli olmadığına) dair, temelde yukarıda Hauser’in özetlediği ayrım olmak üzere çok farklı bakış açılarıyla yanıt vermişlerdir, vermeye devam etmektedirler. Botton ise sorusunun cevabını yine geçmişte bulur:

“Hıristiyanlık, sanatın ne anlama geldiği sorusunu bizim için yanıtlamakta hiç güçlük çekmez; Sanat bize neyin önemli olduğunu anımsatan bir araçtır. Sağlıklı bir ruha sahip, aklı başında, iyi bir insan olmak için neye tapmamız, neyi eleştirmemiz gerektiğini bize gösteren bir rehberdir. Neyi sevip neye şükran duymamız gerektiğini anımsattığı gibi, nelerden uzak durup, nelerden korkmamız gerektiğini de bize etkili bir biçimde gösteren bir mekanizmadır” (Botton, 2012: 207).

“(…) Zihnimizin bir köşesinde başkalarını anlamaya çalışan, onları kolaylıkla affedebilen, kibar biri olmamız gerektiğini biliriz; ancak (...) bu nitelikler zaman içinde anlamlarını yitirirler ta ki bizi duyularımıza seslenerek yakalayan bir sanat eseriyle karşılaşana dek. İşte o sanat eseri bizi öylesine etkiler ki bu niteliklerin neden önemli olduğunu ve toplumun dengesini ve akıl sağlığını korumak için neden onlara delicesine gereksinim duyduğunu tam olarak anımsayınca kadar da yakamızı bırakmaz” (Botton, 2012: 209).



Böylece Botton'un sanattan beklentisi konusunda şüphemiz kalmaz. Nitekim Botton'un metninin can alıcı bölümü İncil'e gönderme yaptığı "Çoğumuz, merhametli bir sürüye ve iyi çobanlara gereksinim duyan koyunlarız aslında" cümlesidir (Botton, 2012: 221). Bu kabulü ilk bakışta belki insanlığın zaafının ve zayıflığının alçakgönüllü, uysal bir kabullenışı gibi algılanabilir ancak Botton burada aslında insanlığın pek iyi tanıdığı hiyerarşik bir düzenden bahsetmekte ve bunu desteklemektedir. Bu yüzden de yukarıdaki paragrafta bir yetkenin sanatın ne anlama geldiğini bizim yerimize yanıtlaması, neye tapılması, neyin eleştirilmesi, neye şükran duyulması gerektiğini söylemesi Botton için hiç rahatsız edici değildir; aksine din adı altında olmasa da bugün bile benzer bir beklenti içindedir.

Botton "Toplumun dengesini ve akıl sağlığını korumak için delice gereksinme duyduğumuz, duyularımıza seslenen, yakamızı bırakmayan sanat eseri" gibi abartılı tanımlamalar yaparken sanata dair yeterli altyapısı olmayan insanların kolaycı beklentilerini dile getirir aslında. Burada Clive Bell'in, Botton'un sözcülüğünü yaptığı yaklaşıma karşı yıllar evvel yazdığı eleştiriye hatırlamak gerekir; Belle göre "seyircide görülen yaşam duyguları arama eğilimi her zaman için onun estetik duygularının zayıf ya da her açıdan kusurlu olduğunu gösterir" (Harrison ve Wood, 2011: 133). Botton'un müzede dini anlamlarından soyutlanmış eserlerin karşısında duran insanlarla ilgili olarak söylediği (ve aslında yine bir genelleme olan) "Sanatla kalplerini dönüştürmeyi istiyor gibi görünüyorlar, ancak çakmasını bekledikleri şimşekler bir türlü çakmıyor. Ruh çağırma seanslarında bekledikleri ruh gelmeyince hayal kırıklığına uğramış insanları andırıyorlar" cümlelerine karşılık Bell'in tespitleri tam anlamıyla bir cevaptır:

"Saf biçim karşısında az duygulanan ya da hiç duygu göstermeyen insanlar bir sanat eseri karşısında çaresiz kalırlar. Konserdeki sağırldar onlar. Büyük bir şeyin huzurunda olduklarını bilirler, ama ona değer biçme gücünden yoksundurlar. Onun için şiddetli bir duygu duymaları gerektiğini bilirler, ama onun yaratabildiği duygu onların hemen hemen hiç hissetmedikleri ya da çok zor hissettikleri türden bir duygu olur. Bu yüzden de eserin biçimlerinde kendilerinde bir duygu uyandıran olgu ve ideaları bulur, onlar için duyabildikleri duyguları duyarlar-yaşamın sıradan duygularını. Bir resimle karşılaşınca içgüdüsel olarak onun biçimlerine, geldikleri dünyadan bir karşılık bulurlar. (...) Sanatın akışına kapılıp yeni bir estetik deneyim dünyasına girmek yerine, keskin bir dönüş yapar ve doğruca insani çıkarlar dünyasına dönerler. (...) Saf estetik duygular hissedemeyen insanların resimleri konularıyla hatırladığını fark edersiniz; buna karşın, bu duyguları hissedebilenlerin, genellikle, bir resmin konusunun ne olduğu hakkında hiç fikri olmaz" (Harrison ve Wood, 2011: 133).

Ancak Bell'in seçkin bir bakışı temsil ettiği, haklı olarak herkesin sanata aynı yaklaşımı gösteremeyeceği söylenecektir; Botton da zaten en çok bu gerçeği kendine dayanak noktası alır. Estetik haz bilgisiyle, deneyimle, tanışıklıkla, zamanla elde edilir. Bourdieu "sanatla içli dışlı olmak için gerekli araçları ailesinden veya okul eğitiminden almamış olanlar, kategorilerini gündelik

deneyimden ödünç alan ve temsili nesnenin basitçe tanınmasıyla sonuçlanan bir sanat eseri algılamasına mahkumdur" tespitini yapmıştır ve buna bağlı olarak "sanat eserinin üslubunun özgül niteliğini asla ortaya koymayan kimi basit anlamlardan başka bir şey göremeyecek olan donanımsız izleyicinin de en iyi olasılıkla eserin ancak duyumsanabilir özelliklerini veya bu özelliklerin uyandırdığı duygusal deneyimi yakalayıp ifade edebileceklerini" söyler. Bu anlamda Bell ile temelde aynı görüşü ileri sürmektedirler. Ayrıca "eserlerin 'anlatımsal' ve deyim yerindeyse 'fizyonomik' niteliklerinin 'anlaşılmasının' estetik deneyimin alt düzey bir biçimi olduğunu, çünkü ikonoloji bilgisinin desteği, denetimi ve düzeltmesi olmadan uygun ve özgül bir şifreyle donanamayacağını" da ekler (Bourdieu, 2011: 65-68). İşte Botton'un hararetle önerdiği algılama düzeyi de Bourdieu'nun tanımını yaptığı bu yüzeysel katmandadır. Yazar, aşağıdaki paragrafta görüleceği üzere bakışlarını dini sanattan çağdaş sanatın soyut yapıtlarına döndürdüğünde de bunları aynı "anlatımsal" ölçülerle değerlendirmeye çalışır; muhakkak bir hikâye, erdem, tanıdık bir düşünce arar ve sanat yapıtlarından, "duyularımıza seslenerek anımsatmak istedikleri kavramları daha açık bir biçimde ifade etmelerini" isteyerek Bourdieu'nun donanımsız kesimin sanata yaklaşımıyla ilgili tespitini de, Bell'in estetik hazza yabancı izleyici profiliyle ilgili söylediklerini de haklı çıkarır. Aslında Botton hakim olmadığı bir olguyu kendi alanına çekmeye çalışmaktadır. Bu kolaycılık ise popüler kültürün her alana yayılmış olan başlıca hastalığıdır.

"Soyut yapıtların neyi ifade ettiklerini kimi zaman tam olarak söylemek zor olsa da, onların ele aldığı kapsamlı düşünceleri genellikle hissederiz; soyut sanatın büyük yapıtları söz konusu olduğunda da temsili yapıtlara hangi nedenden dolayı hayatımızda bir yer açıyorsak onları da aynı nedenden dolayı kucaklarız. Her iki türün yapıtları, yakınlarımızda bir yerde varlığını hissetmek istediğimiz, ama sık sık gözden yitirdiğimiz önemli düşünceleri bize anımsattıkları için hayatımızda kendilerine bir yer bulurlar. Richard Serra'nın koyu renk çelik levhalarına bakınca onlardan yayılan cesaret ve güç gibi erdemleri hissederiz. Agnes Martin'in resimlerindeki düzenli geometrik çizgiler, her zaman gereksinim duyduğumuz dinginliği anımsatır, Barbara Hepworth'un tahta ve ipten yaptığı heykellerde ise iyi bir hayatın işareti olan ince gerilimi çağrıştıran şifreler saklıdır" (Botton, 2012: 232).

"Bir sanat eserini kendi yoğunluğuyla, tarzıyla, dahası varoluşuyla anlamak, bakan kişinin, eserin türüne ve esere özgü koda ne kadar hakim olduğuna (diğer bir deyişle sanatsal yetkinliğine) bağlıdır" der Bourdieu. Bu da kısmen okulda gördüğü öğrenimden kaynaklanır (Bourdieu, 2011: 92). Botton ise "artık karşısına geçip dua edemediğimiz nesnelere görünce yapmamız gereken tek şeyin, onlarla ilgili bilgi toplamak olduğunu, sanatın insanların somut bir bilgi kaynağı olarak sunulduğunda insanların çoğunun ilgisini çekmediğini, sanatla ilgilenenlerin yalnızca kararlı bir azınlıkla sınırlı kaldığını" söylerken aslında Bourdieu'nun yukarıdaki eğitimle ilgili tezinin doğruluğunu ispatlamış olur. Sanatın konuyla ilgili eğitim alma şansına sahip bir azınlığın tekelinde olduğu doğrudur ve bu durum

günümüzün zaten en çok tartışma konularından biridir. Burada sorun sanatın kapitalist düzendeki eşitsizliğin doğrudan bir aynası olmasıdır. Suç sanatta değil, sistemdedir; sanat her devrin kendi ruhunu, çelişkilerini, kendi sanatsal kodlarıyla yansıtır. Eşitsizliğin hüküm sürdüğü bir toplumun sanat ortamı, yapıtları, sanatçıları, izleyicileri de aynı eşitsizlikten payını alacaktır. Ancak bu durumda sistemdeki problemin temeline inip herkesin sanatın, felsefenin, edebiyatın diline vakıf olabileceği kaliteli bir eğitim şansına sahip olmasını savunmak yerine, sanatı herkesin en basit düzeyde anlayabileceği; yönlendirme amacı taşıyan, ahlak ve hayat dersi veren bir olgu haline indirgeyip, popüler bir sığınağa çekmeyi önermek kolay yolu seçmektir. Bourdieu, “ziyaretçilerde konformizm eğilimi ne kadar yüksekse toplumsal ve kültürel hiyerarşideki yerlerinin o kadar alta bulunduğunu” tespit etmiştir. Botton’da bu konformizm uç noktaya ulaşır. Belki şöyle demek daha doğru olacaktır: Botton genel okuyucu kitlesini de oluşturan söz konusu konformist eğilimli kitleye, aynı zahmetsiz konformizmlerini devam ettirmeleri; sanat camiasını şekillendiren mecralara da, konformistlere bu konuda yardımcı olmaları yönünde bir yaklaşımı sürdürür. Elbette “belli bir öğrenimin ürünü olan belli bir yaklaşım tarzını, eserlere yaklaşmanın tek meşru tarzı olarak tanımlamak doğru olmayacaktır”, bu da ayrı bir araştırma ve tartışma konusudur (Bourdieu, 2011: 76, 87). Ancak şurası kesindir ki sanatla gerekli tanışıklık erken yaşlardan itibaren sağlandığında içselleşen sanat, Botton’un sözünü ettiği salt “somut bilgi kaynağı” olmaktan çıkacaktır. Ardından kişi sanatı reddetmeye kadar varabilir ancak gerçek anlamda reddedebilmek için dahi önce bilmek gerekir. Baudrillard, “sanat bayağılığa, atıklara, vasatlığa, değer ve ideoloji diye el koyuyor” derken sanatın tarihine ve geldiği noktaya son derece hakim olduğu için bunu söyleyebilmektedir (Baudrillard, 2010: 10).

Sıra sanatçılara geldiğinde Botton, “Hıristiyanlık, tuhaf bir biçimde sanatçılarına yapıtlarının konusuna karar verme özgürlüğü tanımaz; önemli konuları belirleme görevi teologlara ve kutsal metin uzmanlarına verilmiştir. Onlar belirledikleri konuları, resamlara ve heykeltıraşlara bildirirler ve böylece bu konular ikna edici güzellikte estetik bir biçim kazanır” der (Botton, 2012: 229). Hıristiyanlığın sanatçıyı özgür bırakmamasını Botton’un neden “tuhaf” bulduğunu anlamak imkânsızdır çünkü kendisi de sanatçıyı düşünmekten uzak birer uygulamacı olarak kabul eden geçmişin bakış açısına sahiptir. Sanatçıları hüner sergileyen birer zanaatkar olarak görenek 18. yüzyıl öncesi zanaatkar-sanatçı algısına geri döner Botton. Aslında Botton, Clive Bell’in tarif ettiği, “izleyiciyi kışkırtmaktan öteye gidemeyen biçimler yaratamayacak, o birazı da yaşam duygularını ima ederek, yani temsile başvurarak elde etmeye çalışacak ressamı” tarif etmektedir; verilen komutlarla hareket eden bir ressam, tarihte örneklerine nadiren rastladığımız dahilerden değilse olacağı budur çünkü. Sanatçılardan beklentisini üstü kapalı bir dille ve dolaylı bir şekilde ifade etmeye çalışır Botton:

“(…) Din, her şeyden öte Titian’dan aynı zamanda önemli bir felsefeci olmasını beklemiyordu. Bizler ise seküler sanatçılarımızdan çok fazla şey istiyor olabiliriz: Onlardan duyularımıza seslenmekle yetinmeyip derin psikolojik ve ahlaki düşünceler de üretmelerini bekliyoruz. Oysa düşünürler ile ressamlar arasındaki yoğun bir işbirliği, en iyi düşüncelerin en güzel ifade biçimleriyle buluşmasını sağlar” (Botton, 2012: 231).

Aslında Botton’un felsefeciler ve sanatçılarla ilgili görüşü Antik Yunan’daki dengeleri de anımsatır. Bir “düşünür” olarak da önce kendisi sanatçılara hangi konuları ele alıp, hangi yöntemleri izleyerek insanlara hitap edebileceklerine dair ilginç önerilerde bulunur: Örneğin “Meryem’in Yedi Acısı” olarak bilinen resimlerden esinlenerek çağdaş resamlardan ‘Anne Baba Olmanın Yedi Acısı’, ‘Ergenliğin On İki Acısı’ ya da ‘Boşanmanın Yirmi Bir Acısı’ başlıklı resimler yapmalarını isterken, kendi deyimiyle bu “temsili acı” resimlerini bir mekânın duvarlarına bir yürüme turunda görülebilecek biçimde asma stratejisini de önerir (Botton, 2012: 214, 216-234). Hatta bu konuda küratörleri görevlendirerek onlardan iyi bir hayat sürmemize yardımcı olacak sanat yapıtlarını bir araya getirmelerini ister (Botton, 2012: 236).

Neticede aslında Botton yeni bir şey söylemez; Romantizm öncesinin değişmez kavramları olarak görülen kaderciliği, doğruluk ve ahlak ideallerini aynı bakış açısıyla ele alır ve geçmişin sanatı zanaat, sanatçıyı zanaatçı olarak kabul eden yaklaşımını savunur. Sorun Botton’un önerilerinin yeni ya da doğru olup olmaması değildir; sanatın amacı 18. yüzyıldan sonra daima tartışma konusu olmuştur, bundan sonra da olacaktır. Bu yazıda ele alınan metindeki başlıca sıkıntı Botton’un bilimsel olarak kabul görmüş bir tezden veya düşünceden yola çıkarsa dahi, nesnel bir inceleme ve gerçek bir araştırmadan çok, sıklıkla kişisel gözlem düzeyindeki tespitlerini genelleyerek, savunduğu düşünceye hizmet edecek şekilde kullanmasının yanı sıra hakim olmadığı bir alanda, popüler kültürün arzusuna yönelik, sığ, tahakkümcü ve manipülatif yaklaşımıdır. Botton’un sanata dair önerilerine gelince; Kandinsky’nin sözleri anlamlı bir cevap olacaktır:

“Her sanat eseri zamanının çocuğu ve çoğu zaman duygularımızın kaynağıdır. Bundan da anlaşıldığı gibi, uygarlığın her dönemi, asla tekrarlanmayacak, kendine özgü bir sanat meydana getirir. Geçmişin sanat ilkelerini canlandırma çabaları en fazla ölü bir sanat doğurur” (Kandinsky, 2013: 29).

#### KAYNAKLAR:

- BAUDRILLARD, J; Sanat Komplosu, İletişim, İstanbul, 2010.  
 BOTTON, A; Ateistler İçin Din, Sel Yayınları, İstanbul, 2012.  
 BOURDIEU, P; Sanat Sevdası, Metis Yayınları, İstanbul, 2011.  
 CLARK, T; Sanat Ve Propaganda; Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2011.  
 HARRISON, C. ve WOOD, P; Sanat Ve Kuram, Küre Yayınları, İstanbul, 2011  
 HAUSER, A; Sanatın Toplumsal Tarihi, Deniz Yayınları, Ankara, 2006.  
 KANDINSKY; Sanatta Ruhsallık Üzerine, Altıkkırkbeş Yayınları, İstanbul, 2013.  
 SHINER, L.; Sanatın İcadı, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2010.

# BİR SANAT BİÇİMİ OLARAK MODA: MODA SERGİLERİ VE GALERİ ESTETİĞİ\*

*FASHION AS AN ART FORM:*

*FASHION EXHIBITIONS AND GALLERY AESTHETICS*

**Arş. Gör. Şakir ÖZÜDOĞRU**

Anadolu Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi,  
sakiro@anadolu.edu.tr

## Özet

İlk moda tasarımcısı olarak kabul edilen Charles Frederick Worth'dan bu yana moda tasarımcıları kendilerine bir sanatçı statüsü edinmeye ve ürünlerine sanat eseri statüsü edindirmeye çalışmıştır. Bu uğraş, özellikle 1980'lerde ve sonrasında sıkça gözlemlenen moda defilesinin bir performans sanatı etkinliğine dönüşmesi olgusunun yanında, moda ürünlerinin sergilenmesi ile de ilgili olagelmıştır. 1980'lerde bazı avangart moda tasarımcıları kullanıcının giymesine olanak vermeyen 'kavramsal giysiler' üretmeye başlamış, saygınlığı dünyaca kabul edilen sanat dergileri sayfalarını bu tasarımcılara ve onların ürünlerine açmıştır. Bunun yanında, saygınlığı dünyaca kabul edilen modern ve güncel sanat müzeleri de moda tasarımcılarının kavramsal, avangart ürünlerini ya da dünyaca ünlü moda tasarımcılarının koleksiyonlarını sergilemeye ve bunları kendi koleksiyonlarına eklemeye başlamıştır. Saygın müzelerde modanın kendine yer etmeye başlaması ile birlikte perakendeciler, butikler ve alışveriş merkezlerinin yanında müzeler de moda için önemli bir sergileme ve tanıtım alanı olmuştur. Müze ve galerilerde sergilenen moda ürünleri bir yanda dururken, bazı moda firmaları da kendi mağazalarını müze estetiğine göre inşa etmeye, bu mağazalarda güncel sanat etkinlikleri düzenlemeye başlamışlardır. Bu çalışmada, moda ürünlerinin müzelerde ve galerilerde sergilenmeye başlanması ve butik ve alışveriş merkezlerinin çağdaş bir müze estetiği çerçevesinde inşa edilmesi olguları moda ve sanat etkileşimi bağlamında ele alınacak, karşılaştırmalı örnekler sunulacaktır.

**Anahtar Kelimeler:** Moda ve Sanat, Moda Sergileri, Müzede Moda, Avangart Moda, Galeri Estetiği

## Abstract

Since Charles Frederick Worth, who has been considered as the first fashion designer, fashion designers have tried to gain an artist position and also they have tried to present their works as pieces of art. Recent days, this attempt can be considered as related to the phenomenon of transforming the fashion show into a performance art event which has started to be very popular especially after 1980s; but it is also related to changing forms of exhibiting fashion products. In 1980s, few avant-garde fashion designers have started to design "conceptual clothes" which could not be worn by wearers, and well-known art magazines have opened their gates to these fashion designers and their pages to these designers' works. Besides this, respectable modern and contemporary art museums has started to exhibit avant-garde and conceptual works of fashion designers, and well-known fashion designers' creations. Also, these museums have started to buy these fashion works for their collections. For fashion products after being accepted by the respectable art museums, these museums has transformed into an important exhibition and promotion space for them like retailers, boutiques and shopping malls. Besides this, few fashion companies have started to build their own malls according to gallery aesthetics, and to organize contemporary art events in these malls. In these study, the phenomenon of fashion exhibitions in museums and the boutiques constructed according to gallery aesthetics is studied in the context of interaction between art and fashion, and actual examples related to this issues are discussed.

**Keywords:** Fashion and Art, Fashion Exhibitions, Fashion in Museum, Avant-garde Fashion, Gallery Aesthetics

\* Bu bildiri, Anadolu Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Endüstriyel Sanatlar Anabilim Dalı'nda Prof. Dr. B. Yelda UÇKAN danışmanlığında hazırladığım ve 20.06.2012 tarihinde kabul edilen "19. Yüzyıldan Günümüze Moda ve Sanat Etkileşimi" başlıklı yüksek lisans tezinden yararlanılarak yazılmıştır.

Moda tasarımcıları, ilk moda tasarımcısı olarak kabul edilen Charles Frederick Worth'dan bu yana kendilerini birer sanatçı olarak, ürünlerini de birer sanat nesnesi olarak sunma eğiliminde olmuşlardır. Worth, her defasında kıyafetlerini birer heykel gibi tasarladığını söylemiş, takipçisi Paul Poiret kendisinin bir sanatçı olduğunu birçok söyleşisinde vurgulamış, döneminin sanatçıları ile ortak birçok proje üretmiştir. Ünlü moda tasarımcısı Coco Chanel de benzer bir uğraş içinde kendini sanat çevresine kabul ettirmek için epey zaman ve para harcamıştır. Bu uğraş sadece sanat çevrelerinde yer almakla değil, ürünlerini de birer sanat eseri olarak sunmayı içermektedir. Worth, marka etiketi ile ürünlerini bir sanatçı gibi imzalamış, Poiret kıyafetlerine isimler vermiştir. Günümüzde sanatın kendi alanları içindeki sınırların belirsizleşmesi, hatta gündelik olanla sanat arasındaki sınırların ortadan kalkması olguları söz konusudur. Performans sanatı, yerleştirme sanatı, medya sanatı, buluntu sanatı, dijital sanat gibi yeni sanat türleri gündelik olanla sanat alanı arasındaki sınırı belirsizleştirdiği gibi, sanat ve diğer alanlar arasındaki ayrımlar da ortadan kaldırmaktadır. Bu eklektik durum özellikle ortaya çıktığından beri, sanat alanında kendine bir yer edinmeye çalışan moda için çok geniş olanaklar ortaya çıkarmıştır. Özellikle 1980'ler ve sonrasında, eskilerde sadece kıyafetleri tanıtmaktan ibaret olan moda defileleri birer tiyatral etkinliğe ve performans sanatına dönüşmüştür. Moda ürünlerinin sunulması ve tanıtılmasının yanında sergilenmesi de sanat ve modanın etkileşim içinde olduğu ve iki alanın sınırlarını belirsizleştiren bir hal almıştır.

1980'lerde Rei Kawakubo, Issey Miyake, Martin Margiela gibi moda tasarımcıları ticari modanın dışında yer alan, birer sanat nesnesi olarak konumlandıkları 'kavramsal giysiler' üretmeye başlamışlardır. Sözü edilen giysiler, L. Svendsen (2008)'in deyişiyle, günün modasıyla yakından uzaktan ilgisi olmayan; modern sanatın kendi malzemesine dönerek, eserin üretildiği yöntem ve eserin maddeliğini vurgulaması gibi modern sanatın eğilimlerini paylaşmaktadırlar. Bu giysiler ne giyilebilir, ne işlevsel herhangi bir amaca hizmet etmektedir ne de enstalasyon sanatı ve heykel sanatı ile aralarındaki sınır saptanabilmektedir. Artforum, Flash Art gibi çağdaş sanatın öncü dergilerinin de moda tasarımcılarının yaptığı 'kavramsal giysiler'e, bu giysileri ticari bağlamlarından kopararak birer sanat eseri olarak yer vermeye başlaması da iki alan arasındaki sınırı ortadan kaldıran başka bir etken olmuştur. Ayrıca, sözü edilen tasarımcılar ürünlerini butikler, alışveriş merkezleri, perakendeciler yerine modern ve güncel sanat müzeleri gibi tüketim ilişkilerinin ikincil olduğu yüksek sanat alanlarında sergilemeyi tercih etmişlerdir. 1980'lerin son yarısında ve özellikle 1990'larda saygın müzeler de kapılarını moda tasarımcılarına ve onların ürünlerine açmış, küratörlü moda sergileri düzenlemeye, geçici ve kalıcı moda etkinlikleri organize etmeye ve sanatçılar ve moda tasarımcılarının bir araya geldiği projeler hazırlamaya başlamışlardır. Saygın müzelerde

modanın kendine yer etmeye başlaması ile birlikte perakendeciler, butikler ve alışveriş merkezlerinin yanında müzeler de moda için önemli bir sergilenme ve tanıtım alanı olmuştur (Steele, 2008).

Moda tasarımcıları ve müzeler tarafında böyle gelişmeler yaşanırken, bazı moda firmaları ürünlerini sergiledikleri mağaza ve merkezleri galeri estetiğinde inşa etmeye, içinde dolaşılabilir mekanın bir galeri mi, müze mi yoksa bir tüketim mekanı mı olduğu sorularına çelişkili cevaplar verilmesine neden olan mekânsal düzenlemeler uygulamaya başlamışlardır. Prada'nın New York'daki Epicenter isimli alışveriş merkezinde Prada'nın ürettiği ürünler bir modern sanat müzesindeymişçesine konumlandırılmış, merkezin içine konser ver performans alanları yapılmış, etkileşimli deneme kabinleri ve modüler raf sistemleri ile içinde dolaşılabilir mekanın bir alışveriş merkezi mi yoksa bir galeri ya da müze mi olduğu sorusu havada bırakılmıştır.

Bu çalışmada öncelikle müzelerde düzenlenmeye başlanan moda sergileri ele alınacak Fashion Institute of Technology ve Victoria & Albert Müzesi'nde düzenlenen sergiler incelenecek; ardından moda firmalarının galeri estetiğini kullanarak inşa ettiği alışveriş merkezleri tartışılacak ve Prada'nın New York'da inşa ettirdiği Epicenter örnek olarak sunulacaktır.

## MÜZELERDE DÜZENLENEN MODA SERGİLERİ

Tarih boyunca birçok kişi ve kurumun kıyafetler ve aksesuarlar topladığı, koleksiyonlar oluşturduğu görülmüştür. Bu koleksiyonlar akademik araştırmaların konusu olabildiği gibi, konu hakkında bilgi edinmek isteyen kişiler için de birer başvuru kaynağı olagelmıştır. Ancak, bu koleksiyonlar müzelere çoğunlukla ya antropoloji ya entnografya alanlarında girmiş ya da müzelerin yüksek sanata kıyasla daha düşük bir seviyesinde bulunan zanaat eserleri kısmında yer almışlardır. Amerika'da bulunan Boston Güzel Sanatlar Müzesi'nin 1870'lerden ve İngiltere'de bulunan Victoria & Albert Müzesi'nin 1852'den beri tekstil ürünleri ve kıyafetlerle ilgili kayıtlar tuttuğu bilinmektedir. V. Steele (2008), modanın o dönem için müzeye girmek için geçici ve değersiz bulunduğunu belirtmektedir. M. R. Melchoir (2011) moda müzeciliğinin üç evresi olduğunu söylemektedir. Ona göre bu dönem, İkinci Dünya Savaşı'nın sonuna kadar sürecek olan ilk evreyi oluşturmaktadır. Bu evrede, kostümlerin nasıl kullanıldığına, aristokratların ve tanınmış kişilerin gardıroplarına ve kıyafet koleksiyonu yapan kişilerin zevklerine odaklanılmış; kıyafetler malzeme, dikim yöntemi, tarz ve estetik değerleri açısından sergilenmiştir.

Moda müzelerinin ikinci evresi olan ve 1960'lardan 1990'lara kadar uzanan süreçte, gelişen iletişim teknolojileri, özellikle televizyonun yaygınlaşması ve popüler kültürün baskın kültür hale gelmesi sonucu

modanın daha çok önem kazanmasıyla doğrudan moda odaklanan müzeler kurulmuştur. 1967'de Fashion Institute of Technology biri moda tarihini ve biri de modadaki güncel gelişmeleri odağına alan iki parçalı bir moda müzesi açmıştır. 1971'de, Victoria & Albert Müzesi'nde moda fotoğrafçısı Cecil Beaton'un küratörlüğünde, Beaton'un kişisel tanıklıklarına, moda tarihinin önemli gelişmelerine ve o günün moda yaklaşımlarına odaklanan geniş bir moda sergisi düzenlenmiştir. Yine 1972 ve 1989 yılları arasında saygın moda dergisi Vogue'ün editörü Diana Vreeland önderliğinde o günün modalarını, tarzlarını, popüler eğilimlerini yansıtan sayısız sergi düzenlenmiş, bu sergiler geniş bir tanınırlık kazanmıştır (Melchoir, 2011).

Moda müzelerinin üçüncü evresi ise 1990'lardan günümüze değin uzanmaktadır. Bu evrede daha çok kıyafetlere, moda nesnelere, kostümlere, popüler kültür yıldızlarının gardıroplarına olan ilgi moda kavramının kendisine doğru kaymıştır. Bu dönemde birçok farklı müzede retrospektiflerden, kavramsal sergilere; güncel koleksiyonlardan deneysel projelere birçok etkinlik düzenlenmiştir. 1992 yılında Fashion Institute of Technology'de Richard Martin ve Harold Koda küratörlüğünde İtalyan moda tasarımcısı Gianni Versace'nin birçok çalışmasına yer veren bir sergi düzenlenmiş, tasarımcının 1997 yılında öldürülmesinin ardından aynı yerde bir retrospektifi sergilenmiştir (Steele, 2008). 1997 yılında Metropolitan Museum of Art, Dior modaevinin tasarımcısı Jean-Franco Ferré'nin tasarımlarını sergilemiş; 2000 yılında Solomon R. Guggenheim Müzesi, ünlü moda tasarımcısı Giorgio Armani'nin o dönem koleksiyonlarını içeren bir sergi düzenlemiştir.

Bu dönem düzenlenen sergilerde göze çarpan özelliklerinden biri de sadece kıyafetlerin maddi yönlerinin ve dönemselliklerinin vurgulamasının bırakılıp, kronolojik sıranın terk edilerek eklektik yapılar oluşturmaları, moda ürünlerinin ardında yatan kavramların da nesnelere gibi ön plana çıkarılmasıdır. 2000 yılında, Fashion Institute of Technology'de V. Steele küratörlüğünde düzenlenen *The Corset: Fashioning the Body* isimli sergi, 16. yüzyıldan günümüze korsenin nasıl kullanıldığına posterler, çizimler, kitaplar ve karikatürler eşliğinde eğilmektedir; yanı sıra sergi kronolojik olarak düzenlenmek yerine korse kavramı etrafında şekillenen söylemleri ve beden modifikasyonu araçlarının neleri kapsadığını; günümüz moda tasarımcılarının bu kavramı nasıl kullanıldığını vurgulamaktadır. V. Steele'nin Fashion Institute of Technology'de küratörlüğünü yaptığı bir başka sergi de 2004 yılında düzenlenen *Form Follow Fashion* isimli sergidir. Sergide 1900'lerin başlarından 2000'lerin başlarına kadar olan dönemde tasarlanmış toplam 90 kıyafete yer verilmiştir. Bu sergide de kronolojik bir dizilim yerine biçim, hız, modernlik kavramlarını sorgulayan eklektik bir organizasyon tercih edilmiştir. E. Paulicelli (2007)'ye göre *Form Follows Fashion*, moda

ve tasarım tarihinde biçimin öneminin vurgulamasının yanında, düzenlenme biçimiyle sanat olarak moda olgusunu ve bu olgunun mimarlık ve endüstriyel tasarımla derin ilişkilerini sorunsallaştırmakta, ayrıca yeni bir mekân algısı ve gelecek için yeni öneriler sunmaktadır. Serginin diğer bir başarısı da kıyafetleri birer giyim eşyası olmaktan çıkararak soyut biçimler olarak algılanmalarını sağlamasıdır.

1990'larda moda kapılarını açan ve modayı temel alan birçok etkinlik düzenleyen diğer bir müze ise Victoria & Albert Müzesi'dir. Müzede 1994 yılında A. de la Haye küratörlüğünde düzenlenen *Streetstyle* isimli sergide 20. yüzyılın ikinci yarısında ortaya çıkan rocker, punk, hippie gibi alt kültürlerin giyim ve yaşam tarzları ele alınmış; 1997 yılında düzenlenen *Cutting Edge: Fifty Years of British Fashion* isimli sergide üretim ve tüketim ilişkilerinden sosyal hayattaki etkilerine İngiliz modasının son eli yılına odaklanılmıştır. Bu iki sergini önemi, modayı sosyal bağlamı içinde ele alması, kıyafetleri tarihsel nesnelere olarak ele almak yerine, sosyal, üretime dayalı ve tüketime dönük tarafları ile de ilgilenerek 1990'larda ortaya çıkan akademik moda yazınına paralel hareket etmeleridir. 1990'larda Victoria & Albert Müzesi tarafından başlatılan başka bir program, *Fashion in Motion*'da modanın reklam dünyası, gündelik hayat, üretim ve tüketim ilişkileri ile değerlendirilmesine katkı sağlayan önemli bir adım olmuştur. Program dahilinde Philip Treacey, Alexander McQueen, Deborah Milner, Matthew Williamson, Akadius ve Vivienne Westwood gibi günümüz moda tasarımcılarının kıyafetleri küratöryel düzenlemelerle sergilenmiş; ayrıca her bir sergi için küçük çaplı defileler düzenlenmiş; sergi süresince tasarımcıların kıyafetlerini giyen mankenler müzede dolaşmıştır (Anderson, 2000).

Ele alınan örneklerde moda ürünlerinin dönemselliklerinden ve teknik özelliklerinden uzaklaşarak modanın sosyal, tüketimsel, popüler ve kavramsal yanlarına vurgu yapıldığı görülmektedir. Bu sergilerin amaçlarından bir tanesi de müzelere olan ilgiyi arttırmak; müzelerin devlet yardımı olmaksızın ayakta kalmasını sağlamaktır (Anderson, 2000). Bu amacın başarıldığı da söylenebilir. Victoria & Albert Müzesi'nin moda bölümü sorumlusu C. Willcox'dan alınan bilgilere göre 2010 yılı Nisan ve Ekim ayları arasında açık kalan *Grace Kelly: Style Icon* isimli serginin ziyaretçi hedefi 75.000 kişi iken, sergiyi 211.200 kişi ziyaret etmiştir. Moda her zaman popüler bir alan olagelmıştır; müzeler popüler moda tasarımcılarına yer vererek kendi tanınırlıklarını arttırmakta, ancak bunun yanında, özellikle *Fashion in Motion* programı örneğinde olduğu gibi ziyaretçiler için yaşayarak öğrenmenin mekanı haline de gelmektedirler. Disiplinler arası ve çok disiplinli çalışmalar arttıkça moda, kıyafet temelli moda araştırmalarından kültürel çalışmaların alanına doğru kaymıştır. Modaya yönelik bu akademik ilgi koleksiyonları ve koleksiyonların sergilenme biçimini de değiştirmiş, kronolojik ve antropolojik

sergileme biçimleri yerini enstalasyon ve performans sanatlarının karışımından oluşan melez bir sergileme biçimine bırakmıştır.

### GALERİ ESTETİĞİ VE MODA MAĞAZALARI: PRADA EPİCENTER

Modanın motoru olduğu tüketimin ana mekanları alışveriş merkezleri ve mağazalar son dönemde tanınmış mimar ve iç mimarların düzenlemeleri ile birer sanat galerisi ya da müze kılıfına bürünmeye başlamıştır, yine bu mekanlarda tiyatral gösterilerden müzik etkinliklerine, performans sanatından yerleştirme sanatına, dijital sanattan video sanatına birçok sanat etkinliği ile karşılaşmaktadır. Büyük moda firmaları da kendine ait galeriler açarak, sanat dünyasına hatırı sayılır ekonomik katkılarda bulunarak ya da satış merkezlerini galeri estetiğinde tasarlayarak tüketim ve sanatın iç içe geçmesi olgusuna katılmaktadırlar. Mekansal ya da sosyal anlamda sanatla kurulan bu bağ markaların kendi kültürel kimliklerine bir katman daha eklediği gibi, M. Taylor (2005) belirlemesiyle, modayı ticari bağlamından çıkararak ticaretle sanat arasında kalan, tanımlanması güç bir bağlama taşımaktadır.

Mağaza vitrinleri ve sanat eserlerinin buluşması yeni bir olgu değildir. 1923 yılında, New York'da kadın giyim eşyaları satan bir şirketin reklam sorumlusu olan Estelle Hamburger, Brooklyn Müzesi ile işbirliği içinde mağaza vitrinlerini "sanat tarihi ve dekoratif tasarımın aynı tarzda hayat bulduğu" mekanlara dönüştürmüştür. Aynı yıllarda New York'da başka bir mağazalar zincirinin vitrinlerinde Dorothy Taylor moda ürünleri ile birlikte modern sanat eserlerini sergilemeye başlamıştır. E. Hamburger de D. Taylor da kendi yaptıkları açıklamalarda mağazaları müze ve galerilere benzer kültürel mekânlara dönüştürmek istediklerini belirtmeler de kendilerini ve kendileri ile birlikte markalarını yüksek kültür ve tüketim kültürü arasında bir yere konumlandırarak, bir reklam stratejisi olarak modanın ticari yönünün sanat sayesinde üstünü örtmüşlerdir (Clifford, 2003).

Günümüzde sanatı tüketim mekanlarına taşıma eğilimi artmış, yukarıda sözü edildiği gibi büyük moda markaları ürünlerini sattıkları ve sergiledikleri mekanları ünlü mimarlara müze ya da galeri estetiğinde tasarlatarak moda ürünlerini birer sanat nesnesi gibi sunmaktadırlar. İtalyan lüks giyim firması Prada, 1990'lı yıllardan beri sanat alanında birçok proje geliştirmiş, sanatçılarla işbirliği içinde çalışmış ve sanata yatırım yapmıştır. 1993 yılında Prada kendi sanat merkezi olan Fondazino Prada'yı kurmuş, bunun yanında mağazalarında da geleneksel mağaza anlayışından sıyrılıp mağazacılık kavramına yeni yaklaşım ve anlayışlar getirmeyi hedeflemiştir. Yeni merkezlerin kurulacağı kentler olarak New York, Los Angeles, San Francisco ve Tokyo seçilmiş; Amerikadaki mağazaların tasarlanması için avangart bir mimar olarak tanınan

Rem Koolhaas'ın OMA firması ve Japonya'daki mağazaların tasarımı için yine sıra dışı tasarımları ile ünlü Herzog & de Meuron firması ile anlaşmıştır (Lobo vd., 2003: 21).

Bu merkezler bir güncel sanat galerisi ya da modern sanatlar müzesine benzer bir biçimde galeri estetiğinde tasarlanmıştır. Andy Warhol 1980'li yıllarda bütün mağazaların müze, bütün müzelerin de mağaza olacağını iddia etmiştir (Portas, 1994). Prada'nın New York'taki merkezinin mimarı da Warhol'un tahminini boş çıkarmamaktadır:

"Müzeler, kütüphaneler, havaalanları, hastaneler ve okullar alışveriş merkezlerinden ayırt edilemez bir hal aldıkça, hayatta kalmak için perakendeciliğe adapte olmaları müzeye gidenleri, araştırmacıları, gezginleri, hastaları ve öğrencileri tüketicilere dönüştürdü. Sonuç, çeşitliliğin parlaklığını yitirerek yok olması. [...] Ya eşitlik tersine dönerse, tüketiciler artık tüketici olarak değil de araştırmacı, öğrenci, hasta, müze ziyaretçisi olarak tanınırlarsa?" (Koolhaas, 2001)

R. Koolhaas yazısının devamında, New York Epicenter'in tasarımında bu soruların cevaplarını aradığını belirtmektedir. P. Anderson'un belirttiği gibi Prada'nın alışveriş merkezlerinde yaratıcı ve kültürel amaçlarla ticari amaçlar yenilikçi ve deneysel yollarla bir araya getirilmiştir (Anderson vd., 2010). New York Epicenter hâlihazırda birçok sanat galerisinin, sanatçı atölyesinin ve tanınmış butiklerin bulunduğu SoHo bölgesine kurulmuştur. Bina'nın mimarisi giriş katından zemin kata doğru uzanan bir dalga biçimindedir. Bu düzenleme sayesinde müşterilerin ürünlerin arasında dolaşması için geniş bir alan sağlanmıştır. Dalga şeklinde zemin kata uzanan merdivenler mekânın açık olduğu zamanlarda ayakkabıların sergilenmesi için kullanılırken, diğer zamanlarda ayakkabıların buradan kaldırılıp oturma birimlerinin yerleştirilmesiyle bir performans alanına dönüştürülmektedir (Resim 1).



Resim 1: Prada'nın New York'taki alışveriş merkezinden bir görünüm (Lobo vd., 2003: 21)

Bina aynı zamanda ileri teknoloji ile donatılmıştır. Deneme kabinleri mekânın içinde yerleştirilmiş şeffaf camlardan oluşmaktadır. Müşteri bir ürünü denemek istediği zaman kabinin içine girip bir düğme ile camı karartabilmektedir. Kabinlerin içinde yer alan aynalarda bir dizi kamera ve plazma ekran bulunmakta, müşteriler denedikleri ürünlerin üstlerinde nasıl durduğunu fotoğraflayarak görebilmektedirler. Bunun yanında Prada isteyen müşterilerin fotoğraflarını arşivleyerek ileriki alışverişleri için müşteriye özel bir

katalog yaratmakta; böylece dev bir alışveriş deneyimi arşivi oluşturmaktadır. Bu uygulamanın etkileşimli sanat uygulamaları ile benzerliği ilk bakışta göze çarpmaktadır.

Binada göze çarpan diğer ilginç bir unsur da tavanlardan cam kafesler içinde sarkıtılan kıyafet sergileme üniteleridir. Çeşitli ışık düzenlemeleri ve sesli-görüntülü imajlar aracılığıyla sunulan kıyafetler askılara asılmış ürünlerden ziyade birer enstalasyonun parçalarıdır (Resim 2). Raflar, askılıklar gibi tüm sergileme üniteleri portatif olarak tasarlanmış olup kolayca hareket ettirilebilmekte ve mekanın içinde değişik zamanlarda değişik düzenlemeler yapılabilmektedir.

Binanın tasarımı tamamen minimal bir tarzda yapılmış olup, her türlü fazlalıktan arındırılarak hacimsel ilişkiler üstüne kurulmuştur. İç düzenlemede ürünler mümkün olduğunca birbirinden ayrı ve az sayıda tutulmaktadır. Bu da yukarıda ele alınan unsurlarla birlikte mekânı bir ticarethaneden çok müze ve galeri estetiğine yaklaştırmaktadır. B. O'Doherty'e göre sanat yapıtlarının sergilendiği galeri mekânı sanatı önceler; bir şeyi sanat olarak görmek için izleyici önce mekânı ardından sanat yapıtını görmektedir. Ona göre "ideal galeri mekânı,"

"sanat yapıtının 'sanat' olarak algılanışına engel olan her türlü ögeyi dışlayan mekândır. Yapıt, yapıt olarak değerlendirilmesi sürecinde kendi dışındaki herhangi bir şeye dikkat çekecek her türlü etkenden soyutlanmıştır. Galeri mekânı bu yönüyle, belli değerler üstüne inşa edilen, bir takım geleneklerin sürdürüldüğü başka kapalı sistemlere benzer. Biraz kilise kutsiyeti, biraz mahkeme salonu resmiyeti, biraz deney laboratuvarı gizemiyle şık bir tasarım bulunduğu, zensersiz bir estetik mekân ortaya çıkar." (O'Doherty, 2010; s.30)

Galeri mekânının birincil işlevi sanat nesnesini gündelik hayattan kopararak ona başka bir bağlamda hayat vermektir. New York Epicenter'da minimalist çizgilerin mekâna hâkim olmasından, tavandan sallanan kıyafet enstalasyonlarına, tüketim nesnelere düzenlenmesinden tüketici ile interaktif bir ilişki içine giren deneme kabinlerine her şey tüketim deneyimini sanatsal bir aura ile bütünleştirmek için tasarlanmış gibidir. Ancak, B. O'Doherty (2010)'nin belirttiği gibi sanat yapıtlarını galerinin dışına taşımak onlara yine gündelik kullanım eşyaları statüsüne indirgeme tehlikesi taşır. Bir müşteri New York Epicenter'dan herhangi bir ürün alarak çıktığında, bu ürün bir tüketim nesnesine dönüşecektir. Mekânsal düzenlemesi içinde ise onu kuşatan galeri estetiği sayesinde sanatla tüketim arasında tanımlanması oldukça güç bir alanda durmaktadır.

## SONUÇ VE TARTIŞMA

Gündelik olanla sanat arasındaki sınırlar belirsizleştiğçe, 19. yüzyılın ikinci yarısında ilk ortaya çıktığı zamandan bu zamana kurumsal modern moda sistemi içinde yer alan moda tasarımcıları için kendilerini ve ürünlerini sanatsal bir aura ile donatmanın olanakları artmıştır.



Resim 2: Prada'nın New York'taki alışveriş merkezinde cam kabinlerde sergilenen kıyafetler (Lobo vd., 2003: 22)

Ancak bu durum bazı soru ve sorunları da beraberinde getirmektedir. Bir yanda sanatsal bir aura ile donanan moda ürünlerinin tüketim kültürünü körükleyici özelliklerinin üstünün örtülmesi dururken, diğer yanda saygın müzeler ve sanat kurumları ile kurulan şaibeli sponsorluk, hamilik ve bağış ilişkileri durmaktadır. 2000 yılında Solomon R. Guggenheim Müzesi'nin düzenlediği Armani sergisinin tasarımcısının son dönem koleksiyonlarına odaklanması Armani'nin müzeye girerek markası için ticari bir hamle yapma girişimi olarak değerlendirilmiş; tasarımcının bu sergi karşılığında müzeye bir buçuk milyon dolar bağışta bulunması bu iddiayı güçlendiren başka bir unsur olmuştur (Steele, 2008).

L. Svendsen (2008)'e göre moda evlerinin saygın sanat kurumlarında yer almaya çalışmasının nedeni saygın sanat kurumlarının büyük simgesel değer taşımaları ve moda evlerinin de buralarda kendine yer edinerek bu değerden bir parça almak istemesidir. Ona göre bir nesneye simgesel değer yüklemenin bir yolu, simgesel değer yüklenmek istenen nesnenin, ondan daha büyük simgesel değeri olan başka bir nesnenin yanına koyulması ve simgesel değer bulaşmasını sağlamaktır. M. Taylor (2005) da bu görüşü destekler biçimde, büyük moda evlerinin müzelerde ve sergilerde yer almasını ya da buradaki etkinliklere sponsor olarak katılmasını modanın ticari yönünü gizleyen ve saygınlığını arttırmaya yarayan bir hamle olarak işaret etmektedir.

Aynı durum galeri estetiği ile inşa edilen tüketim mekanları için de geçerlidir. Bu mekanlarda tüketim deneyimi estetikleştirilmekte, tüketici içinde hareket ettiği mekanda sanatsal aura ile donatılmaktadır. Prada'nın Epicenter örneğinde mekanın düzenlenmesinden binanın tasarımını yapan mimara her şey sanat alanı içinde hareket etmekteymiş gibi görünmektedir. Bu mağazanın mimarı olan R. Koolhaas, avangart mimari tasarımları ile tanınan ve mimari alanında önemli bir ödül olarak bilinen Pritzker Ödülü'nü almış popüler bir mimardır. Prada'nın bu firma ile anlaşması, alışveriş merkezlerini birer ticaret mekânı olmaktan çıkararak yeni mimari arayışların sürdürüldüğü ve mekânsal düzenlemeye mimari çözümler getiren saygın binalara dönüştürmüştür. N. Ryan (2007)'a göre, firmaların aldığı ödülün aurası bu mekânlar aracılığıyla tüketicilere hissettirilmekte ve

alışveriş deneyimi sanatsal bir duyarlıkla örülmektedir. Moda ürünlerinin tüketildiği mekân ve bu mekânları kuran firmaların kurumsal kimlikleri aracılığıyla bu kez tüketiciler sanatsal bir faaliyet içine çekilmişçesine büyülenmektedirler. Bu yaklaşımlar aracılığıyla uzlaşmaz gibi görünen tüketim ve sanat olguları moda ekseninde yeni uygulamalara ve arayışlara kapı açmaktadır.

Gerçekten de moda, ortaya çıktığı tarihten bu yana sanat dünyası içinde yer almak için direnmiştir; ancak, postmodern döneme kadar sadece moda tasarımcıları ve sanatçıların işbirliklerinden söz edilebilmektedir. Ancak postmodern dönemde moda ürünlerinin sanat nesnesi mi yoksa ticari ürünler mi oldukları sorusuna yönelik verilen cevaplar artmış aynı zamanda bu soru eski önemini yitirmiştir. Modanın tam da Y. Kawamura (2005)'nın işaret ettiği gibi maddi yanından sıyrılarak kavramsal olarak müzelerde kendine yer edinmeye başlaması moda tasarımcılarının birer sanatçı olarak kabul edilmeleri hayalini gerçekleştirmelerinde önemli bir basamak olmuştur. Yanı sıra moda firmalarının sanat hamiliğine girişmeleri, sanat projeleri geliştirmeleri, mağazalarını ve merkezlerini galeri estetiğine göre inşa etmeleri sanat-moda ve tüketim arasındaki sınırların belirsizleşmesine neden olmuştur.

#### KAYNAKÇA

- ANDERSON, F., "Museum as Fashion Media", FASHION CULTURES, THEORIES, EXPLORATIONS, ANALYSIS, (Haz.: BRUZZI, S. ve CHURCH GIBSON, P.), Routledge, Londra, İngiltere, 2000.
- ANDERSON, S., NOOBS, K., WIGLEY, S. M. ve LARSEN, E., "Collaborative Space: An Exploration of the Form and the Fuction of Fashion Designer and Architect Partnership", SCAN, JOURNAL OF MEDIA AND ARTS CULTURE, 7, 2, 1-8, Dpartment of Media, Music, Communication and Cultural Studies, Macquarie University, Sidney, Avustralya, 2010.
- CLIFFORD, M., "Working with Fashion: The Role of Art, Taste and Consumerism in Women's Professional Culture, 1920-1940", AMERICAN STUDIES, 44,1-2, 59-84, Kansas, A.B.D., 2003.
- KAWAMURA, Y. (2005), FASHION-OLOGY, Berg, New York, A.B.D.
- KOOLHAAS, R. (2001), "Prada Epicenter in New York", <http://oma.eu/projects/2001/prada-new-york>, 06.05.2012.
- LOBO, H., GIAMMALVO, G. ve QUINN, R., "Prada Epicenter, Newyork", THE ARUP JOURNAL, Arup, Londra, İngiltere, 1, 21-24, 2003.
- MELCHOIR, M. R., "Fashion Museology: Identifying and Contesting Fashion in Museums", FASHION: EXPLORING CRITICAL ISSUES CONFERENCE PROCEEDINGS, Manfield College, Oxford, İngiltere, 2011.
- O'DOHERTY, B. (2010), BEYAZ KÜPÜN İÇİNDE, GALERİ MEKÂNININ İDEOLOJİSİ, (Çev.: ANTMEN, A.), Sel Yayıncılık, İstanbul, 2010.
- PAULICELLI, E., "Exhibition Review: Form Follows Fashion", FASHION THEORY, 11,1, 109-114, Berg, Londra, İngiltere, 2007.
- PORTAS, M., WINDOWS: THE ART OF DETAIL DISPLAY, Thames & Hudson, Londra, İngiltere, 1999.
- RYAN, N., "Prada and the Art of Patronage", FASHION THEORY, 11,1, 7-24, Berg, Londra, İngiltere, 2007.
- STEELE, V., "Museum Quality: The Rise of the Fashion Exhibition", FASHION THEORY, 12,1, 7-30, Berg, Londra, İngiltere, 2008.
- SVENDSEN, L., "Moda ve Sanat", SANAT DÜNYAMIZ, 107, 87-109, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 2008.
- TAYLOR, M. (2005), "Culture Transation: Fashion's Cultural Dialogue between Commerce and Art", FASHION THEORY, 4, 445-460, Berg, Londra, İngiltere, 2005.



# SANATSAL TEKSTİLLER, GİYİLEBİLİR SANAT VE MODA OLGUSU

## TEXTILE ART, WEARABLE ART AND THE CONCEPT OF FASHION

**Yrd. Doç. Dr. Cemile TUNA**

Istanbul Kemerburgaz Üniversitesi,

cemile\_tuna@yahoo.com

### Özet

“Her sanat eseri, devrinin çocuğudur ve her devir, kendine özgü bir daha tekrarlanamayacak bir sanat yaratır.” Kandinsky

Yirminci yüzyılda yıkılan duvarlar, yüzyıllarca kabul görmüş değerleri de değiştirmiştir. Sanat ve tasarım arasındaki sanatı egemen kılan düşünce sistemi değişmiş, uygulamalı sanatlar ve sanat arasında sınırlar kalkmıştır. “Eski Yunanda varolan ‘techne’ modeline dönüş aynı zamanda iyi ve güzel değerleri arasındaki integration’u da beraberinde getiriyor. Bu integration, çağımızda yalnız sanatın değil, aynı zamanda yaşamın da bir idealidir” (Tunalı, 2010: 223).

Teknoloji ve bilimle desteklenen çağımız yapıtlarında, tasarımın estetik değerleri ve fonksiyonel değerler birlikte düşünülmektedir. Endüstri devrimi ve Bauhaus’la şekillenen yeni üretim modeli, tekstil tasarımcılarına yeni ufuklar açmıştır. Tekstil tasarımcıları, sanatsal tekstil yapıtlarını sergileme şansı bulurken, özellikle giyilebilir sanat çalışmalarını moda dünyasına kaynak oluşturmuştur. Joseph Beuys, Christo, Andy Warhol, Alberto Burri gibi sanatçılar, tekstil malzeme ve tekniklerini kullanarak lif sanatının (Fiber art) plastik sanatlar ortamlarında kabul görmesinin yolunu açmışlardır. 1962 yılında düzenlenmeye başlayan Lozan Bienali, Shelly Goldsmith ve Magdalena Abakanowicz gibi tekstil sanatçılarının sanatsal tekstillerinin, mimari, heykel ve moda yön veren yapıtlarının sergilenmesine önderlik etmiştir.

Lif sanatçıları, kavramsal sanatın estetik değerlerine uyan sanatsal giyim veya giyilebilir sanat adıyla tanımlanan yeni bir üretim biçiminde özgür ve yaratıcı olmayı başarmışlardır. 1860’lı yıllardan beri moda yön veren tasarımcılar, müşterilerine kendi imgelerini kabul ettirerek, uluslararası bir güç olmuşlardır. Euromonitor International’in verilerine göre uluslararası sanat pazarının değeri 40 milyar dolar olarak açıklanırken, global lüks moda harcamaları 300 milyar doları geçmektedir.

Moda patronları sanatçılara koleksiyon hazırlatarak marka görünürliğini arttırırken, sanatçıların isimlerini kitlelere duyurmada ve ödedikleri yüksek ücretlerle sanata katkı sağlamaktadırlar. Müzeler de modayı ciddiye alarak tasarımcılara sergiler düzenlemektedir.

Günümüzde kavramsal sanat, sanatsal tekstiller, giyilebilir sanat ve modayı ayıran tüm sınırlar ortadan kalkmış ve sanatçılar Eski Yunanda olduğu gibi “techne”de toplanmışlardır.

**Anahtar Kelimeler: Sanatsal Tekstiller, Giyilebilir Sanat, Moda Algısı, Fiber Art, Entegrasyon**

### Abstract

“Every work of art is the child of its time; each period produces an art of its own, which cannot be repeated.” Kandinsky

The walls that were torn down in the 20th century also brought down the widely accepted values of the centuries. The system of thoughts that favored art in comparison to design changed and the separation between applied arts and art was lifted. “Going back to the “techne” model of Ancient Greece, brings the ‘integration’ of good and beautiful. In our era, this integration is not only one of art’s, but life’s ideal.”<sup>1</sup>

The artworks of our period are supported by the science and technology and they embody aesthetic and functional values in harmony. Starting with the Industrial Revolution and Bauhaus, the new production model uncovered new horizons for textile designers. Textile designers found the chance to display their textile artworks, and especially wearable artworks inspired the fashion world. Artists like Joseph Beuys, Christo, Andy Warhol, Alberto Burri become pioneers for fiber art’s acceptance into the plastic arts by using textile materials and techniques in their works. Lausanne Biennial, which started in 1962, by exhibiting pieces from textile artists like Shelly Goldsmith and Magdalena Abakanowicz, promoted the exhibition of textile art that contributes to the architecture, sculpture and fashion.

Fiber artists managed to be creative and original in a new way of production that was defined as art wear of wearable art, and embodied aesthetic values of conceptual art. Designers who had been setting the fashion since 1860, by imposing their brand images on their clients, became a powerful international influence. According to the statistics of Euromonitor International, the worth of international art market is 40 billion dollars, whilst luxury fashion spending is over 300 billion dollars.

Owners of the fashion houses are increasing their brand visibility by commissioning artist to create collections; at the same time they are increasing the value of the artist and the art by paying incredible sums. Museums, following this trend hold exhibitions for designers.

Today, there are no boundaries between conceptual art, textile art, wearable art or fashion; and the artists are gathered together under “techne” like Ancient Greece.

**Keywords: Textile Art, Wearable Art, Fashion Perception, Fiber Art, Integration**

Kandinsky “her sanat eseri, devrinin çocuğudur ve her devir, kendine özgü bir daha tekrarlanmayacak bir sanat yaratır” der.

20. yüzyılda duvarların yıkılmasıyla toplumca kabul görmüş değerler sistemi sorgulanmaya başlamıştır. Kapitalist ve emperyalist uygulamalar yeni bir insan, yeni bir toplum, yeni bir dünya modeli ortaya koymuştur. Yeni dünyanın patronu olan bilim ve teknolojinin, sanatçı ve tasarımcılara sağladığı yaratıcılık ve özgürlük yeni bir kültür endüstrisi yaratmıştır. Özellikle tekstil sanatçıları endüstrinin olanakları, yeni malzemeleri ve yeni anlatım biçimleriyle tanışmıştır. Tekstil sanatçıları deneysel çalışmalarıyla plastik sanatların sınırlarını zorlamış ve kavramsal sanata geçişi hızlandırmışlardır. Bu geçiş pek çok sorunu da beraberinde getirmiştir.

Tarih boyunca geleneksel yöntemlerle zanaat-sanat entegrasyonu ile üretim yapan tekstil sanatçıları, endüstri devriminin getirdiği makineleşme ile seri üretime geçerek sektörleşmiş; ancak ürünlerde kalite bozulmuş ve estetik değerler kaybolmuştur. Ucuz ve kalitesiz seri üretime karşı İngiltere’de William Morris’in başlattığı “Arts and Crafts” hareketi, makineye dur diyerek mutluluğu el sanatlarında aramayı ve geçmişe dönme savunmuştur. İngiltere’de açılan el sanatları okulları ve müzelerinden sonra Almanya’da doğan Bauhaus (1919 -1933) okulu, “sanat ve teknoloji - yeni bir beraberlik” sloganıyla, sanat eserlerini müzelerden, kapalı salonlardan, meydanlara, gündelik kullanım eşyalarına taşıyarak sanatı toplumsal yaşamın hizmetine sunmuştur.

Bauhaus’un kurucularından Walter Gropius “Bauhaus Düşüncesi”ni açıklarken akademileri dünün ruhu olarak tarif eder. Akademilerin sanatçıyı endüstri ve zanaat dünyasından, dolayısıyla toplumdan kopardığını ve akademik eğitimin “toplumsal sıkıntıya yazgılı büyük bir sanatçı proletaryası” yarattığını da söyler (Antmen 2008).



Christo – Wrapped Reichstag

Bauhaus’un deneysel tekstil atölyelerinde, (lif sanatçıları) sanatsal tekstil tasarımcılarının elyafı; elyafın ısı, basınç ve kimyasallara verdiği tepkileri bilinçle yönlendirerek yaptıkları denemeler, özgün form arayışları sanatçıların da ilgisi çekmiştir.

Andy Warhol, Christo, Alberto Burri, Joseph Beuys, Robert Morris gibi sanatçılar tekstil malzemeleri ve teknolojilerinin olanaklarını eserlerinde kullanmışlardır. Christo, mimari ve tekstil sanatını birlikte kullanarak 100.000 metrekare gümüş rengi polipropilen kumaşla Berlindeki Reichstah binasını giydirmiştir.

1962’de düzenlenen Birinci Lozan Bienali, lif sanatçılarına tanınırlık kazandırmıştır. Magdalena Abakanowicz, Sheila Hicks vb. sanatçıların tekstil malzemeleri ile yarattıkları sanat objeleri, lif sanatından performans sanatına, konsept sanata ve moda kadar uzanarak World Textile Art Orgazation ve European Textile Network gibi uluslararası sergi, bienal ve defile organizasyonunun önünü açmıştır.



Magdalena Abakanowicz – Black Garments

Lif sanatçıları kavramsal sanatın estetik değerleriyle, ürettikleri tekstillerle sanatsal giyim veya giyilebilir sanat adıyla tanımlanan yeni bir üretim biçiminin yaratıcısı olmuşlardır. “Giyilebilir sanat çoğunlukla ve genel kabul görerek zanaat dünyası ile tanımlanır. Fakat orada dahi sanat giyimi piramidin en altında yer alır. Örneğin; lif sanatı sergileyen bazı müzeler giyilebilir sanat sergilemezler. Bu bize sanatın kavramsal olması ve fonksiyonel olmamasını söyleyen batı düşüncesini gösterir. Sanatsal giysiler, sanat, zanaat ve modanın kesişim noktalarında durur, o aslında hepsidir fakat hiç biri sahiplenmez” (Akyol, 2010:252).



Junya Watanabe ve Gelecek

Giyilebilir sanatın moda ile tanışması 1860’lı yıllarda ortaya çıkan Haute Coutre, modacıların müşterilerinin taleplerine bağımlı olmak yerine, özgür ve yaratıcı sanatsal koleksiyonlarını sunmak isteği ile başlamıştır. Modacı Frederick Wort ve Paul Poiret tarafından

desteklenen yenilikçi düşünce, sanatsal giyim veya giyilebilir sanatı moda dünyasıyla tanıştırmıştır.

Sanat, sanatsal giyim ve modadan oluşan üçgende sanatçı, tasarımcı ve modacıların liderlik savaşı sürmektedir. “1800’lü yılların ortalarından 2000li yıllara kadar Paris’te uluslararası ölçekte kırka yakın tasarımcının yaşamış olması, yaratıcı çevrenin varlığının göstergesi niteliğindedir”(Som Kozaman 2010). Vivienne Westwood, Elsa Schiaparelli, İsey Miyake gibi modacılar, “güzel sanatları zengin bir fikirler kütüphanesi ve malzeme kaynağı olarak, tasarım felsefelerini şekillendirmek için mükemmel bir pazarlama aracı olarak kullanmışlardır” (Akyol, 2010:257).



Issey Miyake

Yves Saint Laurent’ın Mondrian (1965) ve Picasso (1979) koleksiyonları, Andy Warhol’un Campbell marka çorba reklamından yaptığı giysi, sanat eserlerini yüzeysel tasarıma dönüştürerek, giyilebilir sanat tanımına bilinirlik kazandırmış ve medya tarafından tescil edilmesini sağlamıştır. Modacı-sanatçı işbirliğiyle sanat eserleri toplumla paylaşılırken, seçkin tüketiciler de popüler kültürü giysi ve aksesuar olarak üzerlerinde taşıyarak farklılık ve üstünlük mesajlarını topluma iletmişlerdir.



Yves Saint Laurent – Picasso (sol) ve Matisseden (sağ) ilham alan elbiseler

1860’lı yıllardan beri sanatçılar, tasarımcılar ve modacıların oluşan konsorsiyum, imyelerini topluma kabul ettirmek için güç birliği oluşturmuştur. Günümüzde güç birliğinin dengesi moda sektörü lehine bozulmuştur. “Dünyada küçük bir zümrenin sahip olabileceği sanat eserleri kadar pahalı bir klasman

da yine aynı küçük kitlelerin yatırımlarıyla yaşayan lüks moda endüstrisi. Bu ikili bir araya gelip, ortak bir yolda, tek bir ürün üzerinden pazarlama yaparsa ne olur? Şaşırtıcı olmayan bir sonuç, satış patlaması, tükenen stoklar ve dünya genelinde ciddi bir medya görünürlülüğü...”(Ferhangil, 2012: 316).

Euromonitor International’ın 2012 yılı verilerine göre uluslararası sanat pazarının değeri 40 milyar dolar olarak açıklanırken, global lüks moda harcamaları 300 milyar doları geçmiştir.

Moda patronları ünlü sanatçılara koleksiyonlar hazırlatarak marka görünürlülüğünü artırırken sanatçıların isimlerini kitlelere duyurmakta ve sanatçılara ödedikleri yüksek ücretlerle, sanatın yeni mesenleri rolünü üstlenmektedirler. Dior, Chanel, Prada ve Louis Vuitton gibi markalar mağazalarında açtıkları sergilere dev bütçeler ayırırken, Guggenheim, Metropolitan, Victoria&Albert gibi müzeler de sanat ve moda birlikteliğine salonlarını açmak için yarışıyorlar.

Kozmetik, saat, çikolata tasarımı, otel dekorasyonu, otomobil ve tekne iç tasarımına kadar geniş bir yelpazede etkin olan moda patronları, sanatçı ve tasarımcıların özgür ve yaratıcı güçlerini markalarına bağımlı etiketli bireylerden oluşan cemaatler yaratmak için kullanıyorlar, geleceğin mega trendi olarak düşünülen giyilebilir teknolojiler için silikon vadisiyle işbirliği yapıyorlar. Credit Suisse 2013 verilerine göre 3-5 yıl (2012-2018) içinde oluşacak 30 ila 50 milyar dolarlık pazar payı moda sektörünün iştahını kabartıyor.8

Küreselleşen dünyada sanat, tasarım, moda üçgeninin toplumun kültürel dönüşümünde ne ölçüde belirleyici olacağını bilemeyiz ancak bilgi ve teknoloji çağında insanın bireysel özgürlük ve mutluluğa ulaşmasında sanat ve tasarımın kurtarıcı rolü yadsınamaz bir gerçektir.

**KAYNAKÇA**

- TUNALI, İ., ESTETİK BEĞENİ, Remzi Kitabevi, İstanbul, 2010.
- ANTMEN, A, SANATÇILARDAN YAZILAR VE AÇIKLAMALARLA 20. YÜZYIL BATI SANATINDA AKIMLAR, Sel Yayınları, İstanbul, 2008.
- AKYOL D. F., Belde, Sanatsal Tekstillerin Endüstriyel Tekstil Tasarımında Uygulanışı, Basılmamış Tez, İstanbul 2010.
- KOZAMAN SOM, S., İstanbulda Moda Tasarım Sektörü, Sektörel Araştırma Raporu, İstanbul, Aralık 2010.
- FERHANGİL, A., MODANIN SANATLA İLİŞKİSİ KİME NE KAZANDIRIR, A-LİST, PAZAR SABAH, ARALIK 2012
- EUROMONITOR INTERNATIONAL, Passport Consumer Trends and Lifestyles Global Report, March 2012
- CREDIT SUISSE, Wearable Technology Market – Global Scenario, Trends, Industry Analysis, Size, Share and Forecast 2012-2018, January 2013.
- Cole, Drusilla, Textiles Now, Laurence King Publishing, Londra 2008.
- Clarke, Sarah; O'mahony, Marie, Techno Textiles 2, Thames&Hudson, Londra, 2005.
- Polan, Brenda; Tredre, Roger, The Great Fashion Designers, Berg, ABD, 2009.
- Schoeser, Mary, International Textile Design, Laurance King Publishing, Londra 1995.
- Wands, Bruce, Dijital Çağın Sanatı, Akbank, İstanbul, 2006.
- Bu kaynaklar metinde geçmiyor

**GÖRSELLER**

- 1 <http://www.christojeanneclaude.net/projects/wrapped-reichstag>
- 2 <http://www.abakanowicz.art.pl/abakans/BigGarmentscycleAbakans.php>
- 3 <http://biginjapan.com.au/2010/10/future-proofing/>
- 4 <http://www.dhub.org/the-cutting-edge-fashion-from-japan/>
- 5 <http://www.nytimes.com/2008/06/02/fashion/02laurent.html>

# TASARIMCI BAKIŞI VE TASARIM NESNESİ OLARAK “GİYSİ”

*DESIGNER’S LOOK AND “GARMENT” AS THE OBJECT OF DESIGN*

**Öğr. Gör. Vildan TOK DEREÇİ**

Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi,  
vildantok@marmara.edu.tr

## Özet

20.yy.dan günümüze, gelecek öngörülerini de kapsayan yaklaşımla giysi tasarım alanında yenilik arayışına odaklanıldığında, özellikle bilim ve teknoloji alanlarına ait gelişmelerin bu alana etkisi dikkat çekici boyuttadır. Bu etkileşim tarihsel süreçteki yenilik algısı, yeniyi ifade etme, yaratma, üretme, sunma ve pazarlama yöntemleri ve anlayışlarındaki değişimin yönünü belirlemede etken rol oynamaktadır.

Tüketim kültürü olgusunu hızlandırıcı rolü ile moda endüstrisinin en görünür nesnesi olan giysi, diğer tasarım alanı ürünlerinden farklı olarak yaratıcılık ve yenilik arayışında disiplinler arası işbirliğinde de ön plana çıkmaktadır.

Bu bildiride konu, özellikle gelecek odaklı çalışmalar ve öngörüler kapsamında ele alınmıştır. Giysiyi disiplinler ötesi bir anlayışın ürünü “ giyilebilir nesne” olarak tanımlayan yaklaşımla, giysi tasarım alanının bir disiplin olarak yeniden yapılandırılması; mesleki yetkinliğin, sınırların, terminolojinin vb. geliştirilerek tanımlanmasını gerektirir.

Bu bildiride sorgulanacak olan bir konu da; moda olgusunun bu alanda yapılan yenilikçi çalışmaları tetikleyici rolüne rağmen, hızlı değişim ve tüketimi dayatan kapitalist senaryoların kıskacındaki moda endüstrisinin, bu disipline ait temel ilke ve esasları popüler bir yaklaşımla değersizleştirilmesi çelişkisidir.

Bildiri, bu alanın bir disiplin olarak yeniden tanımlanması ve yapılandırılması gerekliliğine dikkat çekmeyi amaçlarken, tarihsel süreçten günümüze hatta geleceği işaret eden yaratıcı çalışmalara ait görseller ile desteklenecektir.

**Anahtar Kelimeler:** Tasarımcı, Giysi, Tasarım disiplini

## Abstract

From 20th century to the present day, when focusing on innovation pursuits on the field of garment design with an approach that covers future insights, the effect of the developments on particularly science and technology on this field is at a remarkable extent. This interaction has been playing an active role in determining the direction of change on the perception of innovation, the expression of the new, creating, producing, presentation, and the methods and understanding of marketing during the historical process.

Garment as the most visible object of fashion industry with its role of an accelerator of the phenomenon of consumption culture, has been taking over in the interdisciplinary cooperation for the search of creativity and innovation as being different from the other design field’s products.

The subject of this paper is addressed particularly within the future oriented studies and predictions. It is necessary to define garment with an approach to identify it as “wearable object” as being the product of a trans-disciplinary outlook, to restructure garment design field as a discipline; and to improve occupational proficiency, boundaries, terminology, etc.

Another subject to be interrogated is the discrepancy between the phenomenon of fashion’s triggering role for the innovative studies in the field, and the fashion industry in the grapples of capitalist scenarios that impose rapid change and consumption, and disvalue the basic principle and foundations related to this discipline with a popularized approach.

This paper while aiming to call attention to the necessity of this field as a discipline to be re-defined and re-structured, will be supported with visual material for creative works from historical process towards present day, even pointing out the future.

**Keywords:** Designer, Garment, Design discipline

## TASARIM NESNESİ OLARAK "GİYSİ"

20. yy.dan günümüze, gelecek öngörülerini de kapsayan yaklaşımla giysi tasarım alanında yenilik arayışına odaklanıldığında, özellikle bilim ve teknoloji alanlarına ait gelişmelerin bu alana etkisi, tarihsel süreçteki yenilik algısı, yeniyi ifade etme, yaratma, üretme, sunma ve pazarlama yöntemleri ve anlayışlarındaki değişimin yönünü belirlemede etken rol oynamaktadır.

Tasarımcıların geçmişten etkilenen, bugünü analiz ederek geleceğe gönderme yaptıkları giysi tasarımları, çoğunlukla beden ile ilişki kuran daha önce düşünülmemiş, görülmemiş ve deneyimlenmemiş yaklaşımların ürünü nesnelere karşımıza çıkmaya başlamıştır. Yenilikçi tasarımlar incelendiğinde, şaşırtan, merak uyandıran, kavramsal bağlamda güçlendirilmiş yeni tür nesnelere adlandırılabilir.



Resim 1: Paco Rabbanne, 1967, Style com



Resim 2: Jean Paul Gaultier, Fem Col. Vo. 12, 2004



Resim 3: Tissue Culture & Art Project, 2004, Fashioning The Future "Tomorrow's Wardrobe"

Yeni ve farklı olanı yaratma yarışında tasarım disiplinleri, birçok farklı alanın bilgi birikimi, yöntem ve malzemesini kullanır hale gelmiştir. Diğer disiplinlerden farklı olarak moda olgusu ile sıkı bağı olan giysi tasarım alanı da farklı disiplinler ile işbirliği içinde disiplinler arası yaklaşımın izlerini taşıyan bir alan olarak gelişimini sürdürmektedir.

Tüketim kültürü olgusunu hızlandırıcı rolü ile moda endüstrisinin en görünür tasarım nesnesi olan giysi, 21. yy.da estetik ve işlevsel değer yüklenmesi açısından büyük bir değişimi sembolize etmektedir.

Özellikle enformasyon ve iletişim teknolojilerinin kullandığımız ürünlere etkisi, alışılmış ürün tanımlamasında da değişimin olduğunu gösterirken, bu konunun ürün tasarımını doğrudan etkilediği gibi dönüştürmeye başladığı ifade edilmektedir. (Akoğlu, Er, 2008:11)

Bu gelişim, endüstriyel tasarım geleneğini "obje olarak ürün" üzerinde durma yerine, insan davranışları bağlamında dinamik ve interaktif ürünlerin, hizmetlerin daha iyi anlaşılması ihtiyacının oluşmasıyla "oyun olarak ürün" yaklaşımına çevirmeye başlamıştır.

Son yıllarda tasarım problemlerinin sınırlarının, yeni teknolojilerin, yeni yönetim stratejilerinin,

yeni sosyal güçlerin ve entelektüel akımların etkisiyle genişlemeye başlaması da ürün tasarımının dönüşümünü hızlandırmaktadır. Bu nedenle artık tasarım pratiğinin eski bileşenleri yetersiz kalmakta, söz konusu durum gerek akademik ortamda gerekse tasarım pratiğinde, tasarıma ilişkin birçok tanım ve kavramın içeriğinde değişimlere/ dönüşümlere yol açmaktadır. (Margolin, 1998:15-34)

Bu bağlamda giysi tasarımı da, ürün odaklılığın yanında kavrama ilişkin yapılanmadan, hizmet ve deneyim sunmaktan da sorumlu bir eylem haline dönüşmeye başlamıştır.



Resim 4: Hussein Chalayan, 1995, style com



Resim 5: Hussein Chalayan, 1996, style com

Giysi, bu haliyle etkileşim ve deneyim tasarım ürünü olarak da yeni bir kavramın çıktısı olarak kabul edilebilir.

Giysi tanımının kapsamı, bugüne kadar görülmemiş boyutta büyük bir değişim ve dönüşümün etkisiyle genişlemiştir. "Yeni tür giysi" olarak adlandırabileceğimiz giysi, "giyilebilir" ön takısı ile birçok alan ve nesne ile yan yana kullanılabilir hale gelmiştir. Örn.giyilebilir elektronikler, giyilebilir sanat, giyilebilir nesne vb...

Giysinin insan bedeninde taşınması ve sergilenebilir olması birçok alana ait yeniliğin yaşamın içine sokulmasında giyilebilir hale getirilmesine neden olurken, yeni bir kavram olarak giyilebilirlik kavramı bu kapsamda kullanılmaya başlanmıştır.

Dolayısıyla günümüzde tasarım nesnesi olarak giysi, birçok ürün, sistem, mekanizma ve işlev ile yan yana kullanıldığından yalnızca bir tekstil ürünü olarak algılanmanın ötesinde disiplinler arası bir sürecin ürünü olarak "giyilebilir nesne" olarak kabul edilebilir.

Hiç bitmeyen ve giderek hızlanan bir devrimde yeniyi yaratma, diğer disiplinlere oranla giyim endüstrisinde çok daha önemlidir. Giysi, çok hızlı tüketilen bir meta olarak algılanırken tüketiciyi şaşırtmak, farklı ve değerli olan ile buluşturmak oldukça zordur. Anlam olarak giysi, bedeni örten bir tekstil parçası olmanın çok ötesine geçtiğinden, bugünkü rekabetin en önemli noktası giysiye "değer kazandırma" yarışında yenilik ve yaratıcılığın önkoşul durumuna gelmesidir. (Akoğlu, Er, 2008: 11)

Tüm bu değişim ve gelişmelere ayak uydurmak adına yapılan yenilikçi çalışmalar, moda endüstrisinin büyük miktarlarda üretip kitleselleştirdiği ve hızlı tüketim nesnesi haline getirdiği giysiyi “kişiselleştirmeye” başlamıştır. Bu kişiselleştirme yaklaşımı bir yandan giysiye “değer katma” arayışının bir uzantısıdır. Değer katma arayışı bu alanda giderek tasarımın ve tasarımcının önemine dikkat çekmekte, “tasarım ürünü” nesnelere üretme eğilimini desteklemektedir.

## 21.YY.DA GIYSİ TASARIMI VE BİR DİSİPLİN OLARAK YAPILANDIRMA GEREKLİLİĞİ

Geçmişte giysi tasarımı her ne kadar gelişmelerden etkilenmiş ve onları yansıtmışsa da bugünkü disiplinler arası işbirliği daha önceki yenilikler ile karşılaştırılamayacak boyuta ulaşmıştır.

Bu alanda tasarımın üretimde sürdürülebilirliği, gelişmelere uygun olarak değişmesini gerekli kıldığından son yıllarda yeni malzeme ve gelişmelerin bu alanda kullanımı tasarımcıların, malzeme bilimciler, elektronik mühendisleri, kimyacılar ve biyologlar gibi teknik bir ekip ile işbirliğini gerekli kılmaktadır.

Ekip oluşturularak geliştirilen buluşlar, ilk aşamada endüstriye ve seri üretime uygun, tüketim nesnesi sınıfına dahil edilebilecek çalışmalar olmamakla birlikte, yeniliklerin giysiye uyarlanması, “yeni tür giysi” kavramını oluşturmaları, daha çok inovasyon kapsamında değerlendirilebilir.

Yapılan araştırma sonuçlarının ilk pazarları savunma ve uzay sanayi, film endüstrisi, sağlık ve aktif spor alanlarıdır. Ancak günümüz modasında yeni malzeme arayışı, bu alanlar için geliştirilmiş işlevsel tekstil malzemelerinin niteliklerinin kullanılarak güncel moda uygulanmasına ivme kazandırmıştır.

Bu çalışmaların bir kısmı önceleri yüksek maliyetli olduğundan, günlük kullanım için yıkanabilir, taşınabilir vb. problemleri içerdiğinden, bir kısmı ise ekolojik ve etik sorunları çözülmediğinden endüstriye uyarlanamamış veya çok sayıda üretilmemiştir. Bu nedenle, geliştirilmiş ilk örnekler “teknolojik olarak kişiye özel üretilen moda/giysi” anlamına gelen “haute-tech fashion” adı ile tanıtılmıştır. (Lee,2005:47)

İşlev ve estetiğin öneminin giderek sentez oluşturduğu yeni çalışmalar, çok bileşenli yapılarından dolayı tasarımcıların çalışma mekanlarının, ekip ve ekipmanlarının yeniden yapılandırılmasını gerekli kılmaktadır.

Tasarımcıların çalışmalarını desteklemek ve yaygınlaştırmak açısından, bu yeniden yapılanma hareketi üreticiler, küresel markalar, pazar ve müşteriler için de geçerlidir.

Yeni teknolojiler, tekstil ve giysi alanında kullanıldığında, bir kumaş rulosunun giysi formuna dönüştürülmesinin ötesinde bir giysinin likit veya tozdan ya da bir atom parçasından yapılabileceği görülmüş ve bu yaklaşıma dayalı gelecek öngörülere oluşturulmaktadır. Bireylerin kişisel gereksinim ve isteklerini karşılamak için giysi tasarımcıları “kes ve dik” olarak tanımlanan geleneksel giysi yapma yönteminin ötesinde gazları, lifleri bedene püskürterek giysiler oluşturmak, giyilebilir elektronikler, şekil değiştirebilen, hafızası olan, giyenin duygularına göre renk değiştirebilen, programlanabilen, başkaları ile iletişim kurabilen, kendi formunu yapılandırabilen giysiler tasarlamak için yeni alternatif çözümler üretme çabası içerisine girmişlerdir. (Lee,2005:15)



Resim 6: Manel Torres, Fashioning Future”Tomorrows Gardrobe”,2004

Resim 7: Freedom of Creation,”3-D printed, steel,alüminyum,nylon” Fashioning Future”Tomorrows Gardrobe”,2004

Bu konudaki en büyük değişim bugüne kadar alışlagelen düzende, giysi tasarımı ve oluşturmada kullanılan malzeme, teknik, ekipman ve iş süreçlerinde yaşanmaya başlanmıştır. Bu değişim, gelecekte tasarımların “hi-tech artisans” olarak adlandırılan “ileri teknoloji kullanan sanatçı ve zanaatkar yönü gelişmiş tasarımcılar” tarafından “techno-ateliers” yani “teknoloji ile donatılmış atölyelerde” yapılacağı şeklinde ifade edilmektedir. (Lee,2005:17)

Dikkat edildiğinde, tekstil ve giyim endüstrisinde geleneksel terminolojinin de giderek genişlediği ve yenilediği görülmektedir. Giysi ve özelliklerinden bahsederken tekstile ilişkin tanımlardan çok bilim ve teknolojiye ilişkin tanımlar kullanılmaya başlandığı görülmektedir.

Teknoloji ve moda alanı arasındaki işbirliği giderek hızlanırken en çok tartışılan ve problem olarak görülen konu, bilim ve teknoloji ağırlıklı yeniliklerin nasıl giysi tasarım sürecine uyarlanacağı konusudur. Her iki alana ait ekip, imkan ve süreçler yakın geçmişe kadar oldukça farklı altyapılara sahip olduğundan, ortak yöntem geliştirme konusu üzerinde tartışmalar devam etmektedir. Tüm bu tartışmalara rağmen bilim, teknoloji ve moda alanında öncü otoriteler, karşılıklı işbirliği yapmadıklarında her iki tarafın “değer yaratma” sorununu çözemeyecekleri konusunda hem fıkirdirler. (www.design.philips.com)

Gelecekte tüketim alanında giysinin rolünün değişeceği, daha doğrusu giysi yerine vücudu örten veya direk cilde uygulanan üç boyutlu görüntüler

oluşturulacağı düşüncesi öngörülerden yalnızca birisidir. Bu öngörülerin gerçekleşmesi halinde giysi tasarlama ve üretme mekanları, ekipman ve ekiplerinde, sunum, satış ve tanıtım şekillerinde de radikal değişiklikler yapılması gerekliliği dikkat çekmektedir.



Resim 8: Vildan Tok, 2010



Resim 8(1): Vildan Tok, 2010

Bu değişim ile dönüşüm içinde var olabilmek öncelikle bu alana ilişkin tanım, kavram ve rolleri yeniden tanımlamak ve giysi tasarım disiplininde yeniyi yaratma yaklaşımının bileşenlerini keşfederek, sürekli geliştirme anlayışına sahip olmayı gerektirir.

Giysi tasarım alanı her ne kadar diğer tasarım disiplinlerinden farklı olsa da yaratıcı fikri, ürün, hizmet veya deneyime dönüştürme hedefinde tasarımın temel ilke ve esaslarını diğer tüm tasarım alanları ile paylaşmaktadır. Kaldı ki bu alan; malzeme yapısı, yöntem arayışı, sunum alternatifleri ile geçmişte alışılmış kodları bozan ve birçok alana ait yenilik ve gelişmeyi insan bedeni aracılığı ile ifade etme, yaşama dahil etme ve yaygınlaştırma hedefinde disiplinler arası yaklaşımın hakim olduğu sürecin etkilediği bir alandır.

Disiplinler arası yaklaşımla giysi tasarlama süreci/ düşüncesi, bu süreçte yer alan giysi tasarımcısının farkındalık düzeyi ve bilişsel yetilerinin de bu yaklaşıma uygun olması gerekliliğine dikkat çeker. Genel kabulde tasarımcıya düşen en önemli görev, yeni bir fikir üretmek olarak gözüke de bu yaklaşımda ürün tasarlanmanın ötesinde yüksek bir bilinçle bu alanı bir disiplin olarak tasarlamak ve yapılandırmak olmalıdır.

Giysi tasarımını profesyonel bir disiplin olarak yapılandırma, giysi tasarlanmanın birçok alt disiplin ile işbirliği yapmak durumunda olan, tek bir çalışma alanı ya da ürün sahası olmayan çok disiplinli bir eylem olduğunun kabulünü gerekli kılmaktadır.

Bu alanda özellikle malzeme yapısındaki değişim ve tekstil dışı malzeme ve teknoloji kullanımının giderek yaygınlaşması ve görsel olarak tasarımların farklılaşması bugüne dek kazanılmış deneyimlerin birçoğunu yenilik adına yetersiz kılmaya başlamıştır.

Dolayısı ile geçmişte olduğu gibi sanattan etkilenen, zanaatten faydalanan bir alan olmanın ötesinde tüm etkilendiği alan bilgi, teknik ve yeniliklerini dönüştürerek yeni bir yaklaşım, tasarlama yöntemi, üretim biçimi öneren bir alana dönüşmeye gereksinimi vardır.

Bu çerçevede giysi tasarımını tüm bu gelişim ve değişimlerin hızına paralel bir biçimde yapılandırma yaklaşımı, bu alanın temel ilke ve esaslarının, iş yapma stratejilerinin tasarımcı başta olmak üzere süreçte rol alan yaratıcı birey niteliklerinin vb. tanımlanması aşaması ile başlamalıdır.

Geçmişte tasarımı profesyonel bir disiplin olarak yapılandırma arayışında sıklık ile bilim ile arasındaki ilişki irdelenmiş ve çoğu kez bilime ait rasyonel yöntem ve yaklaşımlarla tasarım problemlerinin çözülmesi ya da süreci yapılandırma eğilimi ağır basmıştır.

Literatür incelendiğinde tasarıma yöntem bulma/ yöntembilimsel yaklaşım geliştirme çalışmalarının temel üç görüş etrafında şekillendiği görülür. İlk ikisi, tasarım yöntemlerinin kökeninde de bilimsel yöntemler bulunduğunu savunan, endüstriyel tasarımın sezgisel yöntemlerle yapılamayacak kadar karmaşıklaştığı varsayımına dayanmaktadır. Tasarım eylemine bilimsel bir etkinliğin temellerini uyarlama eğilimindedir. (Gregory, 1966:54)

Son görüş olan ve bu yazıdaki savunuyu destekleyen yaklaşım ise, tasarımın ilkeleri, uygulamaları ve süreçlerinin incelenmesini esas alan bir görüştür. Tasarımcıların nasıl düşündüğünü ve çalıştığını inceleyen, tasarım süreci için gerekli yapıları inşa eden, yeni tasarım yöntemleri, teknikleri, ilkeleri geliştirip uyarlayarak doğadaki karşılığını araştıran, tasarım bilgisinin uygulamasının kapsamını tasarım problemlerini de içine alacak şekilde ele alan bir yaklaşımdır. (Gregory, 1966:56)

Tasarımın diğer disiplinlerden bağımsız, kendine ait ilke ve yöntemleri olması gerekliliğini savunan son görüş, tasarımı sanat, bilim ve teknoloji arasında ortak entelektüel bir çaba alanı olarak ele almaktadır. Bu görüşe göre tasarım çalışmaları, yapay dünyayı kuran yaratıcı etkinlikle ilgili herkesin erişimine açık disiplinlerarası bir çalışma sahası olmalıdır.

Bu görüşün altında yatan ön kabul ise, bir tasarımcının farkındalığına ve yeteneklerine özgü bilgi türleri olabileceği ve bunun tasarım etkinliğine dair herhangi bir profesyonel alandan bağımsız olabileceğidir. Tasarımı tüm disiplinler ile ilişkili, etkileşim içinde, ancak hepsinden bağımsız kendi ilke ve yöntemleri ile tanımlamaya çalışmanın en önemli adımlarından biri bu yapılanmanın bileşenlerinin araştırılması ve yeniden tanımlanmasıdır. Tasarım araştırması, disipline, tasarımcı bireye, sürece ve ürüne ilişkin



bilgileri anlamayı ve tanımlamayı hedeflemektedir. Bu haliyle, tasarım kavramına ilişkin yöntem ve strateji geliştirmenin kapsamlı halidir.

Yöntem olarak araştırma ile tasarım disiplini yapılandırmanın temel üç kaynağının insanlar, süreçler ve ürünler olduğu ifade edilmektedir. Tasarım eylemini anlamaya yönelik bilginin kaynağı, önce yaratıcı birey daha sonrada tüketici sınıfına giren tüm insanlardır. Tasarım araştırmalarının öncelikli amaçlarından biri, insanın yaratma yeteneğini araştırmaktır. Bu aşama, insanların nasıl tasarladığı, bireyin tasarım becerisinin nasıl geliştiği ve bu gelişimin nasıl bir tasarım eğitimiyle en iyi şekilde sağlanacağı gibi meselelerle yoğun bir şekilde bağlantılıdır. Daha sonra tasarım sürecini oluşturan aşamalardaki strateji ve teknikler araştırılır ve son olarak ürünlerin kendisi yani hem malzeme hem de tasarım öge ve ilkelerini yansıtan detaylar araştırılır. Ve araştırma, doğal veya yapay dünyaya ait, güvenilir bilgi üretmek bu bilgiyi yeniden kullanılabilir bir biçimde diğerlerinin erişimine sunmayı amaçlar. (www.icsid.org)

Bugün için tasarım araştırmaları alanının bir tehlikesi, tasarımla ilgili olmayan diğer disiplinlerdeki araştırmacıların aslında tasarım düşüncesini geliştirebilmek için uygun olmayan yöntem ve yaklaşımları bu alana uyarlamaya çalışmalarıdır. Bu nedenle tasarımcı-araştırmacıların bu konuya ilişkin yöntemi araştırarak tanımlamaya çalışmaları en doğru yöntem olacaktır.

Dolayısıyla bazı kavramların “tasarımcı yaratıcılığı, tasarımcı yaklaşımı, tasarımcı düşüncesi vb “tasarımcı” ön ekiyle tekrar tanımlanması ve netleştirilmesi tasarımı bir disiplin olarak yapılandırmanın temel adımını oluşturacaktır.

## TASARIMCI YARATICILIĞI

Yaratıcılığın her alanda gereksinim duyulan bir yeti olması ve öneminin giderek artması tasarımın bugünkü konumunu destekler görünürken, öte yandan yaratıcılığa ilişkin kavram ve görev tanımlarında karmaşa yaratmaktadır. Bu nedenle birey yaratıcılığı ile tasarımcı yaratıcılığını, tasarım alanlarında rol alan yaratıcı bireyler ile tasarımcının rol ve sorumluluğunu ayırmak ve doğru konumlandırmak gerekir.

Konuyu bu şekilde ele alındığında, yaratıcılık becerisi/ yetisi olarak konuştuğumuz yetiye tasarım becerisi/yetisi kavramını da eklemek ve detayları bu kavram üzerinden anlamaya çalışmak gerekmektedir. Tasarım yetisi; tasarımcı düşüncesi, tasarımcı yaklaşımı, tasarımcı bakışı, tasarımcı yaratıcılığı vb. kavramların bileşimiyle oluşmaktadır.

Dünyanın her yerinde farklı birçok alan ve disipline ait iş yapma süreçlerinde milyonlarca proje tasarlanmakta ve tasarım eylemi gerçekleştirilmektedir. Ancak bazıları

diğerlerinden farklı düşünce biçimleri ve yaklaşımları ile dikkat çekmektedir. Çoğu araştırma, bu projelerdeki başarıyı anlayabilmek için tasarım süreci, ürün ve teknolojiye ait bilgileri ve yeni stratejileri araştırırken asıl odaklanılması gereken nokta; “tasarımcı kimdir, nasıl tasarımcı olunur, tasarımcı yaklaşımı(düşüncesi, gözü, metodu) nedir sorularına cevap aramaktır.

Gerçekte iyi tasarım yapmak için tasarım öğrencilerinin, tasarım araştırmacılarının, düşünürlerinin, tasarım öğretmenlerinin, tasarım odaklı organizasyonların öncelikle bu soruya cevap aramaları ve tasarımın teorik olarak tanımından ziyade tasarlamayı anlamaya çalışmaları bu konunun ilk adımını oluşturacaktır.

Bu noktadan konuyu araştıran bazı araştırmacılar şu yolları takip etmektedirler; (Cross,2011:42-53)

Tasarımcılar ile görüşme en yaygın yöntemdir ve kendilerine nasıl tasarladıkları, nasıl bir yol izlediklerini sorarak onları diğerlerinden farklı kılan şeyi anlamaya çalışırlar. Oysa bu yöntem tek başına amaca hizmet etmekte yetersiz kalır. Çoğunlukla tasarımcılar içgüdüsel dürtülerle hareket ettiklerini, sezgiye inandıklarını, müzik, sinema vb. alanlardan beslendiklerini ifade ederek yine konunun gizeminin sürdürülmesine bilmeyerek de olsa katkı sağlamaya devam ederler. (Jones, Mair,2003:153)

İkinci olarak anlamaya çalıştıkları; bir tasarımcıyla mühendis arasındaki farkın ne olduğudur ki bu yaklaşım, tasarım ve bilim arasındaki fark ve benzerlikler üzerinden konuyu anlamaya çalışmanın bir yoludur.

Diğer önemli yöntem ise; tasarımcıların nasıl çalıştıklarını anlamaya çalışmaktır. Yani fikrin eyleme dönüşme sürecini gözlemleyerek sorularına cevap ararlar.

Tüm bu araştırmalarda ulaşılmaya çalışılan kilit nokta tasarlamaya başlamadaki “yaratıcı yaklaşım”ın ne olduğunu anlamaktır.

Yapılan görüşme, gözlem ve araştırma sonuçlarında; bilim insanları ve mühendislerin daha önceden belirlenmiş yöntem ve yolları olduğu, bir problemi çözmek veya bir projeyi gerçekleştirmek için birbirine bağlı bilgi, deneyim, sistem ve yöntem zincirlerini takip ettikleri sonucuna varılmıştır. Tasarımcı ise, kendisinin bile tarif etmekte zorlandığı bir biçimde bir konuya, bir fikre yaklaşmanın yollarını bilir veya bulur.

Bilim alanlarında problem ve çözüm arasındaki ilişki yöntem ve yaklaşımı belirlerken, tasarımda problemin çözümü, müşterinin ne istediği veya talebinin ne olduğundan çok tasarımcının çözümünün ulaştığı nokta “müşterinin kendisinin bile ifade edemediği ancak

her zaman sahip olmak istediği şeye ulaştığı hissi” ile sonuçlandırıldığına başarıya ulaşmaktadır.

Tasarım söz konusu olduğunda probleme cevap veren çözüm her zaman en iyi tasarım olmayabilir. Tasarım bu yaklaşımda, gereksinim duyulan şeyin ötesine geçen görülmeyen bir dokunuş yapma eylemidir. Bu da problemi kendine göre tanımlama, anlama, görme ve dönüştürme becerisine karşılık gelir.

Bilimden farklı olarak yaratma yetisinde hedef konulmasına rağmen her aşamada yaşanan belirsizlik tasarım eyleminin özünü oluşturur aslında. Bu noktada da belirsizliği kullanılabilir bir şey olarak ele alarak belirsizlik ile başa çıkma becerisi tasarımcı yetisidir.

Erken kurgulanmış ve çok iyi yapılandırılmış süreçlerde mutlaka her zaman açık bazı olasılıklar barındırmak gerekir ki bu da süreci esnek bir düşünce ile yönetme becerisine karşılık gelir. Deneyim önemlidir ancak denenmiş çözümlerle sürece yaklaşmak özgün olma özelliğini gölgeleyebilir. Kabul etmek gerekir ki bu haliyle tasarım eylemi ve sürecinin yönetilmesi zor bir süreçtir. Bu nedenle tasarımcı yalnızca bir fikri bulan ve onu yeniliğe dönüştüren yaratıcı birey değil, süreci doğru algılayıp yönetebilir bir organizatördür.

“Tasarımcı yaratıcılığı”, bir fikri sanat, zanaat, teknoloji ve sistem yönünden ifade edebilen veya o fikri somut olarak boyutlandırabilecek şekilde projelendirmek için yöntem ve yaklaşım geliştirebilen yaratıcı yetidir. Aynı zamanda, salt estetik öğeler içeren bir süreci yapılandırmanın ötesinde sembolik ve işlevsel bir amaca da hizmet eden yaratıcı problem çözme eylemini yönetebilen bir yetidir.

Tasarımcı, var olan teknoloji ve bilgiyi dönüştürerek, yenilik ve buluşa ulaşmada iyi planlanmış ve tasarlanmış bir süreci yapılandırma rolünü üstlenmiştir.

Tasarımcı; küresel etik, toplumsal etik, kültürel etik, semiyoloji ve estetik duyarlılık konularında herhangi bir yaratıcı bireye oranla çok daha kapsamlı görevler üstlenmek zorunda olan bireydir.

Geçmiş ve bugünden faydalanarak geleceği temel alan ve insan için en iyi olasılığı tasarlamayı hedefleyen yaratıcı bireydir tasarımcı. Geleceği tasarlarırken bir yandan da değişim ve olası kültürleri hazırlamış olur.

Tasarımcı öncelikle, bir tasarımcı olmanın ne demek olduğu ve ayırt edici nitelikleri, bilgiyi nasıl kullanacağı konusunda kendi tanımlarını yaparak, tasarıma dünyada bir yer açmaya çabalayan, tasarımı profesyonel bir uzmanlık olarak yapılandırma rolünü herkesten önce üstlenen yaratıcı bireydir. Bu özellikle de günümüzün bilgi ekonomisi, esnek istihdam modelleri ve hızlı değişen teknoloji çağında geçerlidir.

Bu yaklaşımda, bilimi taklit etmek zorunda olmayan, gizemli ve tarifsiz bir sanat da olmayan tasarımın, kendine ait entelektüel bir kültüre sahip olduğu ve tasarımcının bilim ve sanata ait yöntemlerin ötesinde kendi yöntemlerini geliştirmesi gerekliliği öne çıkmaktadır.

Özetle; kişisel karakterler; risk alma, fırsatları görme, belirsizliği kullanma, uyanık bir algı ve bilinç hali, duyarlılık ve hassasiyet düzeyleri çok yüksek, tutku, odaklanma becerileri kadar bütünü görme, algılama yetisi, meraklı ve keşfedici, beklenmedik durumları fırsata dönüştürme noktasında yapıcı olma özellikleri tasarımcıyı herhangi yaratıcı bireyden üstün kılan gelişmiş bilişsel özellikler olarak karşımıza çıkmaktadır.

Tüm bu kişilik özelliklerinin yanında büyük projeler tasarım uzmanlığının yanında farklı alanlara ait ilgi, bilgi, yaklaşım biçimi, teknik, finansal, sosyal ve estetik imkanlara ve uygun koşullara ihtiyaç duyar. Bu boyutta tasarım kişisel bir bilişsel ve sezgisel süreç değil planlanması gereken sosyal bir süreçtir. Dolayısıyla tasarım probleminin boyutu yaklaşım biçimimizi ve içeriğini şekillendiren önemli bir detaydır.

Tasarım süreci, özellikle ekip çalışmasında bireysel süreçlere göre daha çok planlanma gereksinimi olan bir süreçtir. Her şeyden önce ekip üyeleri birbirlerini anlamının ortak bir yolunu bulmaları gerekir. Bu ciddi bir yöntem ve yönetim becerisi gerektirir.

Tasarım, sanat, zanaat ve teknolojiden bağımsız ele alınamayacağından, tasarımcı da zanaatkar, sanatçı ve bilimsel gelişme ve teknolojiyi takip edecek ve fikrini bu alanlarda ifade etme diline sahip kişilik özelliklerine sahip olan bireydir.

Tasarımcı, önerileriyle, fikirleriyle, tasarladıkları ile değişimin içinde değişimi yönlendiren bireydir. Aynı zamanda, iyi bir iletişimci olarak yaptıklarını farklı bağlamlara yerleştirip savunabilen kişidir. İyi bir araştırmacı, iletişim becerileri gelişmiş bir bireydir.34

Özellikle günümüzde tasarımcı, teknolojiyi yaratan mühendis ile onu piyasaya süren pazarlamacı arasında tüm fikir ve buluşları insan odaklı faydaya dönüştürme rolü üstlenen birey olarak büyük önem taşımaktadır. Bu noktada da etik değerler ile hareket ederek yaratma yetisini faydaya dönüştürme aşamasında yapıcı bir rol üstlenmektedir.

Özellikle bu bildiriye desteklemesi açısından odaklanırsak, tasarımcı yaratıcılığı; yaratıcı bireyde varolan yeni bir fikir bulma, onu yeniliğe dönüştürme anlayışından farklı olarak; sahip olduğu tüm yaratıcılık bileşenlerine ek olarak yaratıcılık eylemini profesyonel bir disiplin olarak algılama, konumlandırma ve yapılandırma farkındalığı ve rolünü üstlenmiş yaratıcı bireydir. Bir diğer önemli farkı ise, özellikle

endüstriyel süreçlerde ve disiplinlerarası yaklaşıma dayalı algıda yeni bir fikir üretmenin ötesinde, yaratıcı becerileri, yenilikleri yönetme, işlevsel ve estetik faydaya dönüştürme sorumluluğu yüklenmiş yönetici pozisyonundadır.

Yine tasarımcı yaratıcılığında yaratıcı bireyden farklı olarak, bireysel bilgi, deneyim, yöntem ve sezgisel yaklaşımın yanında çalıştığı alana-disipline ait bilgi, birikim ve yöntemleri süreç, hizmet veya üründe görünür hale dönüştürme becerisi mevcuttur. Tasarımcı tüm bu birikimi karşı taraf için hissedilir kılma becerisine sahiptir.

Tasarımcı yaratıcılığı, bizi insan yapan şeylere dair yüksek bir bilinç haliyle yaratma eylemini gerçekleştirmek, yani tüm teknik, stratejik, estetik detayları “insana dokunmak” adına kullanabilmek, insan ihtiyaçlarını anlayabilme becerisidir.

## SONUÇ

Bu çalışma, modanın geçiciliğinde giysi tasarlama alanında yapılan yenilikçi ve yaratıcı çalışmaları değerli kılma arayışına çözüm arayan bir yaklaşım ile oluşturulmuştur.

Özellikle disiplinlerarası işbirliğine dayanan süreçlerden etkilenen haliyle, 21.yy.da tasarlanan bir nesne olarak giysi, geçmişte üretim, tüketim ve algılarımıza ait kalıplaşmış kodları bozan ve insan bedeni ile ilişki kuran nesne, sistem ve ürün grubu olarak içeriği ve tanımı değişmiş haliyle karşımıza çıkmaktadır.

Yaratıcılığın her bireyde belli oranda var olduğu varsayımı ve son çeyrek yüzyılda her alanda yaratıcı ve yenilikçi düşünce yetisine duyulan gereksinim bu konuya ilişkin kavram ve rollerin içerikleri konusunda karmaşa yaratılmasına neden olmaya başlamıştır.

Özellikle moda endüstrisinin popüler yapısı, farklı alanlardan uzmanların, kişilerin bu alanda tasarımcı rolünü üstlenmelerine neden olurken, giysi tasarım alanını bir disiplin olarak yapılandırma yaklaşımında bu oluşum giysiye tasarım nesnesi olarak değer katma arayışında eksik bir yaklaşım ve donanım ile süreç ve ürünlerin tasarlanmasına neden olmaktadır.

Özellikle bilim ve teknoloji alanları ile işbirliğinde gerçek tasarımcı yaklaşımına ve yaratıcılığına sahip olmayan yaratıcı bireyler, giysi tasarım alanını disiplinlerarası yaklaşıma dayalı bir anlayışa dahil etme çabasında yetersiz kalmaktadırlar.

21.yy.da tasarım, bir fikri sanat, zanaat, teknoloji ve sistem yönünden ifade etmek veya o fikri somut olarak boyutlandırabilecek şekilde projelendirmek için yöntem ve disiplin gerektiren bir süreçtir. Dolayısı ile “tasarımcı

yaratıcılığı”na sahip olmayan bir yaratıcı bireyin bu tanımın gereklerini yerine getirebilecek bilişsel ve mesleki donanımda olmaması gerçek anlamda yaratıcı bir başarıya ulaşamama riskini doğurmaktadır.

Dikkat edilirse, günümüz koşullarında herhangi bir tasarım disiplini dahil, giysi tasarım alanında başarılı olabilmenin ön koşulu yaratıcılık ve tasarıma ilişkin kavram ve rolleri yeniden tanımlayıp geliştirme gerekliliği olarak karşımıza çıkmaktadır.

Özetle tasarımcı düşüncesi ve yaklaşımı, dolayısıyla tasarımcı yaratıcılığı sadece estetik öğelere en iyi formu kazandırmakla değil, tasarlama eyleminin temel esaslarını (rolünü, işleyişini, çok disiplinli yapısını) anlamakla da ilişkidir. Bugünkü karmaşık iş süreçlerinde tasarımın rolünü doğru belirlemek ve tasarımı doğru konumlandırmak, kavramı profesyonel bir uzmanlık olarak anlamayı ve kabul etmeyi gerektirmektedir.

Öte yandan tüm dünyayı etkileyen bu beceriyi tanımlamaya çalışırken, tasarlama becerisinin, aynen yaratıcılığa dair oluşmuş önyargıda olduğu gibi, sihirli, özel bir beceriden çok birçok sıradan becerinin yanyanalığı, doğru işbirliği ve birbirine katkı derecesi ile ilgili olduğu gerçeğini de göz ardı etmemek gerekir

## KAYNAKÇA

- Akoğlu C., Er A., “Ürün Tasarımında Dönüşüm: Etkileşim Tasarımının “Yeni Tür” Ürün Tasarım Faaliyetindeki Rolü, 3.Ulusal Tasarım Kongresi, “Türkiye’de Tasarımı Tartışmak”, İstanbul
- Berger J., Görme Biçimleri, Türkçesi: Yurdanur Salman, Metis Yay., 10. basım, 2004
- Beyazıt N., Tasarımı Anlamak, İdeal Kültür & Yayıncılık, 1. Baskı, İstanbul, 2008
- Borja De Mozota B., Tasarım Yönetimi, Türkçesi: Sibel Kaçamak, Mediacat, İstanbul, 2005
- Braddock Clarke S., O’Mahony M., Sports Tech –Revolutionary Fabrics, Fashion&Design, Thames&Hudson, London, 2002
- Braddock Clarke Sarah, O’Mahony Marie, Techno Textiles 2, “Revolutionary Fabrics for Fashion and Design”, London, Thames & Hudson, 2005
- Cross N., Designerly Ways of Knowing , Springer Limited, London, 2006
- Cross N., Design Thinking, Berg, New York, 2011
- Davis F., Moda, Kültür ve Kimlik, Türkçesi: Özden Arıkan, Yapı Kredi Yay., İstanbul, 1992
- Gregory A., Design and the Design Method, Butterworth, London, UK, 1966
- Haensley A. Patricia and Reynolds Cecil R., Creativity and Intelligence, Handbook of Creativity, New York and London, Plenum Press, 1989
- Hannah B., Becoming A Product Designer: A Guide To Careers In Design, John Wiley & Sons Inc., USA, 2004
- Hekkert P., Vision In Design, BIS Publishers, Amsterdam, 201
- Jones T. - Mair A., Fashion Now, “İ-D selects the world’s 150 most important designer”, Taschen, Italy, 2003
- Koestler A., The Act of Creation, Picador, Londra, 1975
- Lee S., Fashioning The Future “Tomorrow’s Wardrobe”,

Thames&Hudson, London,2005

Loche J., İnsanın Anlama Yetisi Üzerine Bir Deneme, Türkçesi: Meral Delikara Topçu, Öteki Yayınevi, Ankara,2000

Margolin V. and Buchanan R., The Idea Of Design, The MIT Press, Cambridge, 1996

Margolin V., "Design and The World Situation" in T. Balcioglu, The Role of Product Design in Post-Industrial Society, Ankara: METU Faculty of Architecture Press, Kent Institute of Art and Design, 1998, s.15-34.

Pres M. and Cooper R., The Design Experience, The Role of Design and Designers in the Twenty-First Century, Ashgate, London,2007

Robinson K., Yaratıcılık, Aklın Sınırlarını Aşmak, Türkçesi: Nihal Geyran Koldaş, Kitap Yayınevi, İstanbul, 2008

Wilcox C., Radical Fashion, Victoria&Albert Publications, London, 2001

İnternet Kaynakları

[www.design.philips.com](http://www.design.philips.com), erişim:21 Aralık 2010

[www.fabricanltd.com](http://www.fabricanltd.com),erişim: 15Ekim 2012

[www.icsid.org](http://www.icsid.org), erişim:14 Ekim 2010

[www.methodbank@designcouncil.org.uk](mailto:www.methodbank@designcouncil.org.uk), erişim: Nisan 2012

[www.mycoted.com](http://www.mycoted.com), erişim: Kasım 2010

[www.nanoteck.org.uk](http://www.nanoteck.org.uk), erişim: 9 Kasım 2010

[www.smartsecondskin.com](http://www.smartsecondskin.com), erişim: 26 Nisan 2012

[www.style.com](http://www.style.com),erişim: 12 Nisan 2010

[www.wearablegroup.org](http://www.wearablegroup.org) , erişim: Kasım 2012

# TÜRKİYE’DE 1930–1940 YILLARI ARASINDA ÖRME MODASI

*THE KNITTING FASHION IN TURKEY  
BETWEEN 1930–1940*

**Arş. Gör. Nazan OSKAY**

Yüzüncü Yıl Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi,  
nazan\_oscay@hotmail.com

**Öğr. Gör. Özlem ERZURUMLU JORAYEV**

İstanbul Ticaret Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi,  
ozlemerzurumlu@gmail.com

**Prof. Dr. M. Biret TAVMAN**

Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi,  
birettavman@yahoo.com

## Özet

Giyim-kuşam bir toplumun kültürel yapısına göre şekil almaktadır. Osmanlı döneminde Batı eğilimi başlamıştır ve Batı modasına olan ilgi devam etmiştir. Cumhuriyet’in ilk yıllarında kıyafet inkılabı ile Türk kıyafetlerinde değişimler olmaya başlamıştır.

Türkiye’de moda kavramı henüz oluşmamıştır. Kıyafetler Batı modasının etkisinde terzilere diktirilmektedir. Cumhuriyet’in kuruluş yıllarında basında giyim-kuşam ve kadınla ilgili hemen hemen hiçbir veri ile karşılaşmamıştır. Dönemin gazeteleri genç Cumhuriyet’imizin kuruluşu ve inkılaplarla ilgili siyasal haberleri içermektedir. 1929 yılında basılan “Hanımlar Alemi” dergisi ile dönemin giyim kuşam ve kadın ile ilgili bilgilere ulaşma imkânı sağlamıştır. Devam eden yıllarda hızla artan sayıda kadınla ilgili birçok dergi basında yer almıştır. Bu dergiler sayesinde dönemin ilk örme modası örnekleri ile karşılaşmaktadır. Kayıtlarda eriştiğimiz bilgiler ile o dönemin örme üretimi yapan firmalarının Mısırlı Trikotaj ve Karaca Firmaları olduklarını görüyoruz ve daha o dönemde jakarlı örme tasarımlarının yapıldığını görüyoruz.

Bu araştırmada 1930 ve 1940 yılları arasını kapsayan on yıllık bir dönemdeki kadın dergileri, siyasi liderlerin eşleri, sinema gibi kaynaklar araştırılarak fotoğraf ve film karelerinden yararlanmak sureti ile örme modası irdelenmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Örme, moda

## Abstract

Clothing and dress take shape by the cultural structure of society. Western tendency has started during the Ottoman period and interest of Western Fashion has continued. Turkish costumes dress reform has began to change in the early years of the Republic.

The concept of fashion had not been formed yet in Turkey. Under the influence of western fashion, clothes are sewed by tailors. The early years of the Republic, there is almost no any record of data on clothing and women. The newspapers of the period include numerical news of establishment of the republic and reforms of it.

The magazine “Ladies community” which published in 1929 provides the information of the period of clothing and women. Many number of “women journals” have been increased on media continued years. Through these magazines, it is introduced us with examples of the first knitted fashions. The records of information sources we have reached during that period showed that the Knitting production is done by Mısırlı Knitwear and Karaca Firm and also showed that they did jacquard knitted designs.

A ten-year period covering the years 1930 and 1940, women’s magazines, wives of political leaders, such as film sources through taking advantage of photography and film frames were used to study knitted fashions

**Keywords:** Knitting, fashion

Bu araştırmada 1930 ve 1940 yılları arasında on yıllık dönemde Türkiye'de "Örme Moda"sı araştırılmıştır. Bu araştırma yapılırken Türkiye'de on yıllık süreçteki örme sektörü ve modasını tespit etmek ve günümüze aktarmak amaçlanmıştır. Bu çalışmada referans olarak kadın dergileri kullanılmıştır. Dergiler dışında firmalarda üretilen ürünlerin örneklerini görebilmek için firmalara ait belgelere firmaların kendi arşivlerinden firmaların kapanması ve arşivlerinin yok olması nedeniyle ulaşılamamıştır.

Yapılan çalışmalarda Osmanlı döneminde giyinme zorunluluğu olan çarşafın etkilerini genç Cumhuriyet'te görmekteyiz. Cumhuriyet döneminde "sıkma baş" adı verilen başörtüsüne geçilmesine rağmen çarşafın etkisi bir anda kalkmamıştır. O dönemde Türkiye'de moda kavramı henüz oluşmamıştır. Osmanlı döneminde başlayan Batı kıyafetlerine eğilim devam etmiş ve Batı modasının etkisinde kıyafetler terzilerde diktirilmiştir. 1929 senesinde basımı başlayan "Hanımlar Alemi" dergisinin 4. sayısının 3. sayfasında iki pijama fotoğrafının altında "Son moda pijamalar!" başlığı altındaki yazıda "İngiltere'nin bu senenin son moda..." ifadesi kullanılmaktadır. Bu tarihte de moda Batı'nın etkisi altındadır.

Kayıtlarda eriştiğimiz bilgilerle dönemin örme üretimi yapan firmalarının Mısırlı Trikotaj ve Karaca firması olduğu görülmektedir. Kurulduğu tarih daha eskiye dayanan Karaca firmasının, moda kavramının henüz oluşmadığı o dönemde üretilen örme ürünleri hakkında vereceği bilgilerle yapılan çalışmaya önemli ışık tutacağı düşünüldükçe Karaca firmasının kurucusu Hayrettin Karaca ile röportaj yapılmıştır.

Hayrettin Karaca 1915 yılında 1800'li yıllardan kalan makineler olduğunu söylemektedir. O makinelerden teknolojinin getirdiği imkânlar ile daha kısa zamanda daha hızlı, daha çok üretim yapan makinelere geçildiğini söylemektedir. O dönemde Bandırma'da çalıştıklarını ve elektrik olmadığını, babasının bir elektrojen grubu kurduğunu söylemektedir. Dinamo ile enerji elde edip otomatik makinelerle çalıştırdıklarını ve ürünlerini Bandırma'nın dışında sattıklarını bilgisini vermektedir. Ayrıca İstanbul'da en büyük müşterilerinin olduğunu ve Ege boyunca İzmir'e kadar müşterilerinin bulunduğunu anlatmaktadır.

Daha sonraki yıllarda İstanbul'daki zengin müşterilerin yenilik istediklerini ve o yenilikleri de bulmak, kullanmak ve uygulamak gerektiği düşüncesi ile hareket ettiklerini ifade etmektedir.

Hayrettin Karaca'nın yazdığı "Erozyon Dede" başlıklı kitabından elde ettiğimiz az sayıda görsellerden dönemin örme kumaş örnekleri ve üretim teknikleri hakkında fikir edinilmiştir. Resim 1'de 1928 yılına ait bir görselde Hayrettin Bey'in amcası Karacabeyli Hoca Zade İbrahim Bey'in üzerindeki jakarlı kazaktan o dönem

jakarlı örme yapıldığı görülmektedir.<sup>1</sup> Hayrettin Bey'den edinilen bilgiye göre 1920'li yıllarda Jakar makinelerinin olduğu fakat el gücüyle kullanıldığı, elektrik ile birlikte otomatik çalışmaya başladığını, bu makinelerin tamburlu makineler olduğunu öğrenmekteyiz.



Resim 1.  
İbrahim Bey

Resim 2.  
Hayrettin  
Karaca

Resim 3. Hayrettin Karaca  
(en önde)

Resim 2'de Hayrettin Karaca üzerindeki örme giysinin çorap makinesinde yapılıp daha sonra üretilen kumaşın kesilip biçilerek üretilmiş olduğu bilgisini kendisinden öğrenmekteyiz.<sup>2</sup> Hayrettin Bey o dönemlerde her evde çorap makinesi olduğunu ve kendisinin de çorap makinelerinde örme yaptığını söylemektedir. Resim 3'de Hayrettin Bey'lerin örme atölyesinde çorap örme makinesi görülmektedir.<sup>3</sup>

Hayrettin Bey'den edinilen bilgiye göre 1920'li yıllarda dış giyimden çok örme iç giyimden soğuğa karşı korunmak amacı ile üretimi yapılmaktadır. Selanik fanilas denilen külot ve kollu fanila o dönem çok üretilmektedir. 1933-1935 yıllarında örme fanilanın hemen hemen tek üreticisi olduklarını söylemektedir. Selanik fanilas denmesinin sebebinin Selanik'ten gelmiş olan vatandaşlarımızın bunu öyle isimlendirmeleri olmuştur. Bu tip giyim eşyasının Selanik'te örülmeye başladığını belirtmektedir.

Hayrettin Karaca firmalarını Selanik fanilas sayesinde büyüttüklerini ve bu başarının iki nedeni olduğunu ifade etmektedir. Birincisinin el makinelerinin kullanılıyor olması ve işçiliğin Bandırma'da ucuz olması, ikincisinin ise beyazlatma işlemi yapmaları olduğunu söylemektedir. Fanila üretiminde iplik olarak sadece tek kat 16 numara yün iplik kullandıklarını belirtmektedir. Bir sene 40 ton iplik kullanarak hemen hemen bütün Türkiye'nin ihtiyacı olan Selanik fanilasını Bandırma'da yaptıklarını söylemektedir. Kumaşların parça olarak örülüp yanları dikilerek bütün hale getirildikten sonra yıkanıp kükürde konulduğunu söylemektedir. Kullandıkları ipliğin önce ithal edildiğini sonra Bursa'daki Merinos fabrikasından alınmaya başladığını belirtmektedir.

O yıllarda daha çok askeriye için üretim yaptıklarını, çünkü askeriyenin eldiven, kar başlığı ve çorap ihtiyacı olduğunu, alım gücünü arttırmak için pamuk karıştırmak zorunda kaldıklarını anlatmıştır. Karaca firmasının eldiven üretiminde de öncülük yaptığını ancak o dönemde eldivenlerin parmak kısımlarını örececek bir makine olmadığı için Bandırma'da 700

haneye eldivenlerin parmak kısımlarının örülmesi için dağıtıldığını söylemektedir.

Yapılan literatür taramasında Harf İnkılabı'nın 1 Kasım 1928 yılında gerçekleşmiş olması ve bu yıldan itibaren Latin alfabesinin kullanılması sonrası birçok kadın dergisinin çıktığı görülmüştür. Bu dergiler basılmaya başlandığı tarihler ve adları ile aşağıda belirtildiği gibidir.

1929 yılı Hanımlar Âlemi, 1930 yılı El-İşi, 1931 yılı Aile Dostu, 1931 yılı El Emekleri, 1934 yılı Cumhuriyet Kadını, 1934 yılı Salon, 1935 yılı Kadın Moda Albümü, 1936 yılı Moda Albümü, 1937 yılı Ev-İş, 1937 yılı Model, 1937 yılı Okul Kızı, 1938 yılı Ana, 1938 yılı El İş. İlk kadın dergisi olan Hanımlar Âlemi, Moda Albümü, Aile Dostu, Ana ve El İş'i adında basılan dergilerden günümüze ulaşan ve erişebildiğimiz sayıları araştırmada referans olarak kullanılmıştır.



Resim 4. Avrupa Güzellik Yarışması

Resim 4'te Avrupa güzellik yarışmasına katılan bir grup genç kızın örme elbiselerle poz verdiği görülmektedir.<sup>4</sup> Elbiselerde kalın askılar kullanılmış ve bazılarının mini elbiseler şeklinde olduğu görülmektedir. Elbiselerin birinde kemer aksesuar olarak kullanılmıştır. Bir diğer elbise örneğinde de enine çizgili kumaş kullanıldığı görülmektedir.



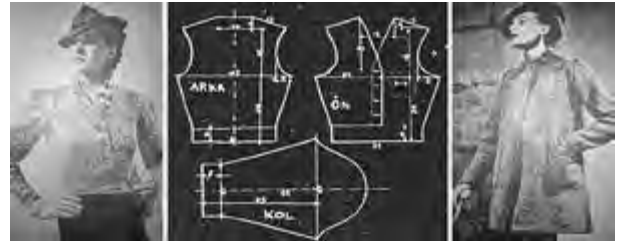
Resim 5. Bağ Kendinden Çoraplar

Resim 6. Kumaş Örnekleri

Resim 5'teki erkek çorap modelinde "Bağ kendinden çoraplar" sloganı ile yayınlanan yazıda resimde görüldüğü gibi baldırları oyuk, üst tarafta kalan kısmı ise çorap bağı hizmetini görecektir tarzda bir yenilik yapıldığından bahsedilmektedir ve "Bu suretle sık sık kopan yahut istimal edilemeyecek bir hale gelen çorap bağı derdinden kurtulunmuştur" denilmektedir.<sup>5</sup>

Basımına 1935 yılında başlanan diğer bir kadın dergisi olan "Moda Albümü" örme modası hakkında daha

geniş bilgiler vermektedir. Örme kumaş örneğinde bulunduğu "Kumaşlarda çok değişiklikler var" başlığı altındaki yazıda fotoğrafları verilen örnekler hakkında kısa bilgiler verilmiştir. Bu kumaş tasarımının "Paris kumaş fabrikatörlerinden ve dünya moda mucitlerinden Mösyö Lesur" olarak bahsedilen Fransız tasarımcıya ait olduğu bilgisine ulaşılmıştır. On bir kumaş örneği bulunan kaynak fotoğrafın kalitesinin düşük olması nedeni ile diğer fotoğraflarla ilgili fikir yürütmek zor olsa da Resim 6'da 6 rakamı ile numaralandırılan ortadaki hakkında "Maden karışık mat ipeklili üzerine kabarıklı kumaş" olduğu bilgisi verilmiştir.<sup>6</sup> Bu kumaşın makinede örülmüş ve askı tekniği ile oluşturulduğu görülmektedir.



Resim 7. Buluz Örneği

Resim 8. Buluz Kalıbı

Resim 9. Yün Ceket

Resim 7-8'deki bluz "Siz de Örüünüz" başlığı altında patronu ile birlikte verilmiştir.<sup>7</sup> Dört parça olarak elde örüldükten sonra dikiş tekniği ile birleştirilmiştir. 42 bedene uygun ilmek sayıları, kesme ve artırma yapılacak ilmek adetleri, kullanılacak şiş numarasına kadar bluzun detaylı tarifi yapılmıştır. Bluz modelinde, bol örülen kolları omuz üstünden pililerle dikilmiştir. "V" yaka olan kısa bluz göğüsün biraz altına kadar düğmelerle birleştirilmiştir. Dergilerde karşılaştığımız bu örneklerden o yıllarda örmenin kadın modasında yoğun olarak kullanıldığını ve model zenginliği olduğu görülmektedir.

"Moda Albümü" dergisinde "1937 Giyim Modası" aktarılmıştır.<sup>8</sup> Yazıya "Paris'in moda icat eden büyük terzileri sergilerini geçen ay kapattılar" cümlesi ile başlanmıştır. Buradan da anlaşıldığı gibi Türkiye'deki moda Paris yön vermektedir. Yazının devamında el işi örülmüş yün elbiselerin çok kullanıldığı belirtilmiştir. Batıda da örme modasının yaygın olduğu görülmektedir. Resim 9'da "Son Moda Bir Ceket" başlığı altında yılın modasına uygun olduğunun belirtildiği yakalı ve cepli yün ceketin örülmesi için tüm detaylar verilmiştir.<sup>9</sup> Ceket sekiz parçanın ayrı ayrı örüldükten sonra dikilerek birleştirilmesinden oluşmaktadır.

Resim 10'daki kazak modelinde lastik örgü ile bel kısmı başlandıktan sonra tığla örülen kazak diğer modellerden farklı olarak üzeri başka renkte iplikle halka şeklinde süsleme yapılmıştır.<sup>10</sup> Dört parçadan oluşan kazak yakasında bulunan kravat tek parça halinde örüldükten sonra boyuna dolanıp önden fiyonk şeklinde bağlanmıştır. Resim 11'deki başka bir modelde ise bel lastiği örüldükten sonra altı iğne ters, bir iğne

düz çalışılarak örülmektedir.<sup>11</sup> Örülürken her sırada düz olan ilmeğin kaydırılması ile yüzeyde kesişen baklava dilimleri oluşmaktadır.



Resim 10. Örme Kazak Resim 11. Detay Resim 12. Erkek Kazak Resim 13. Suveter

Resim 12'deki kazak modeli saç örgünün kaydırmalı olarak belirli aralıkta tekrarından oluşturulmuştur.<sup>12</sup> Resim 13'teki suveter örneğinde ise düz-ters ilmeklerle oluşan boyuna çizgi arasında beşer ilmekli saç örgü kullanılmıştır.<sup>13</sup> Dergide örgü detayları verilen bisiklet yaka kazak dört parça örüldükten sonra, suveter de ön ve arka olarak iki parça örüldükten sonra dikilerek birleştirilmiştir.



Resim 14. Örme Çocuk Kıyafeti Resim 15. Örme Çocuk Kıyafeti Resim 16. Örme Çocuk Kıyafeti

Resim 14'te tek parça olarak örülen örnekte şort ve bluz kenarları pirinç örgüsü bluzun kendisi de diyagonal örülmüştür.<sup>14</sup> Bel kısmı düğmelerle süslenmiş olan şortun üzerine, yakalı ve önden düğmeli çocuk için örme kıyafet görmektedir. Resim 15'te yine tek parça örülen şort ve üzerinde yakalı, karpuz kolları, cep aksesuarı olan yakası düğmeli bir örme modeli görülmektedir.<sup>15</sup> Resim 16'daki tek parça örülmüş yakalı, kısa karpuz kolları bebek elbisesinin örme süs cebi olduğu görülmektedir.<sup>16</sup> Dönemin kadın ve erkek örme modellerinde olduğu kadar bebek ve çocuk modellerinde de çeşitliliğe sahip olduğu görülmektedir.



Resim 17. Mayo Resim 18. Mayo Teknik Çizim Resim 19. Mayo Detayı

Resim 17'deki "Yün İşleri" başlığı altında "Güzel Bir Deniz Mayosu" olarak bahsedilen mayo örneğinin 44 bedene uygun örme detayları yazılmıştır.<sup>17</sup> Bu detaylarda mayonun 300 gram yünden örüldüğüne de yer verilmiştir. Resim 18-19 da mayonun kalıbı ve yaka kısmına işlenecek olan motif de beraberinde verilmiştir.<sup>18</sup>

1938 yılında basımına başlanan başka bir kadın



Resim 20. Erkek Kazığı Resim 21. Detay Resim 22. Kadın Yeleği Resim 23. Detay

dergisi de "Ana" dergisidir. Dergi her ayın on beşinde yayınlanmaktadır. Şubat sayısında "El İşleri" başlığı altında Resim 20-21 de görünen erkek kazığı ve Resim 22-23 görünen kadın yeleği ve detay örgüsü ile ilgili bilgi verilmiştir.<sup>19-20</sup> Fakat açıklamalarda Moda Albümü dergisinde olduğu kadar detaylı bir anlatım kullanılmamıştır. Kadın yeleğinde lastik örgü olmadan direkt başlanmıştır. Örgü yüzeyindeki baklava dilimi görüntüsü ilmeklerinin düz ters kullanılması ile elde edilmiştir. Her sırada düz örülen ilmeğin kaydırılması ile oluşan baklava diliminin içinde ritmik bantlar halinde düz ve ters örgü görülmektedir. Bu farklılık yüzeydeki estetik bir görüntü haricinde hacimli bir görüntünün de oluşmasını sağlamıştır.



Resim 24. Şömiz-Külöt Resim 25. Şömiz-Külöt Detay Resim 26. Yeşil Rob

Basımına 1938 yılında başlanan başka bir kadın dergisi de "Ev İş" dergisidir. Araştırmanın son iki yılı dergiden elde edilen bilgilerle genişletilmiştir. Resim 24-25'te görünen ajurlu kumaş detayı ile "Şömiz-Külöt" başlığı altında kullanılacak ipliğin markasına kadar bütün detayları verilen iç çamaşırı ile karşılaşılmıştır.<sup>21</sup> Örgü 2x2 lastik ve ajur tekniği ile örülmektedir. Resim 26'daki elbise "Yeşil Rob" başlığı altında 44 bedene uygun detayları verilmiştir.<sup>22</sup> Eteği üç parça örüldükten sonra dikiş tekniği ile birleştirilen robun önünde cepler bulunmaktadır. Bu cepler renkli ipliklerle süslenmiştir. Belde aksesuar olarak kırmızı ince kemer kullanılmıştır.



Resim 27. Erkek Ceketi Resim 28. Kadın Buluzu Resim 29. Çocuk Mayo

Resim 27'deki yakalı ve önden düğmeli erkek ceketi örneğinin örme detaylarından buklet yün ile ön iki parça, arka tek parça ve kollar ayrı örüldükten sonra dikiş tekniği ile birleştirildiği belirtilmiştir.<sup>23</sup> Kol ve bel başlangıcı ile cep ve omuz detaylarında lastik örgü kullanılmıştır. Resim 28'de görünen kadın bluzu lastik



işi ve çorap işi ile örüldüğü bilgisi verilmektedir.<sup>24</sup> Bluzun bel ve kol kısımlarının haricinde omuz kısımlarında farklı kullanımı ile estetik bir görüntü elde edilmiştir. Ayrıca şerit halinde örülen yakanın ön kısmında yine lastik örgü bir parça kullanılarak görüntü zenginleştirilmiştir. Resim 29'daki mayolar "Üç Çocuk Mayosu" başlığı altında yayınlanmıştır.<sup>25</sup> Üsteki mayo 10-11 yaş kız çocuklar için, ortada 6-7 yaş çocuklar için, alttaki mayo örneğininse 2-3 yaş daha küçük çocuklar için örnekler olduğu yazılmıştır.



Resim 30.  
Çocuk Jilesi

Resim 31.  
Külot ve Bluz

Resim 32. Çocuk Başlık,  
Korse ve Patik

Resim 30'da görünen 2-3-4 yaşındaki çocuklar için jile örnekleri verilmiştir.<sup>26</sup> Örnekteki üsteki jile örneğinin lacivert ve beyaz yün kullanılarak örüldüğü ve 4 yaş erkek çocuklar için olduğu belirtilmiştir. Önden düğmeli jilelerin cep, yaka ya da düğme detayı ile tamamlandığı görülmektedir. Resim 31'deki çocuk külot ve bluz takımı örme detayları ile yayınlanmıştır.<sup>27</sup> Resim 32'de görünen örme çocuk ürünleri "Miniklerimizin Giyecekleri" başlığı altında yayınlanmıştır.<sup>28</sup> Yazıda korse, başlık ve patik örneği örme detayları ile verilmiştir. Belden kalın lastikli ve askılı korse baklava şeklinde iğneler hesaplanarak çorap işi bir sıra ters bir sıra yüz örülerek oluşturulmuştur. Verilen başlık örneğinde ise fantezi lastik ve ajur tekniği ile örüldüğü bilgisi verilmektedir. Çocuk patiği ise ters örgü ile kalın bilekli örülüp dört düğme ile birleştirilmektedir.



Resim 33-34. Örnekteki Tayyör-  
Tayyör Kalıbı

Resim 35. Tek Parça Mayo

Resim 33-34'te görünen başka bir örnekte "Genç Kızlar İçin Güzel Bir Örgü Tayyör" başlığı altında verilen yazıda örme tayyörün tarifinin yapıldığı yazıda kullanılacak iplik gramajına kadar bütün detaylar verilmiştir.<sup>29</sup> Pirinç örgü ile örülen model kalıbı ile birlikte verilmiştir. Yarım kollu, karpuz kol modelinde örülen ceket yakalı ve önden düğmeli bir modeldir. Göğüs ve bel kısmında bulunan pili dikişi sayesinde bele oturan, kadının zarafetini öne çıkaran bir modeldir. Diğer örneklerde kol boyundaki kısalma etek boyunda da görülmektedir. Örülen parçalar dikiş ile bir araya getirilerek giysi tamamlanmıştır.

"Türk Kadını ve Cumhuriyet Rejimi" başlıklı yazıda, Türk kadınının dünü ve o günü karşılaştırılarak

yazılmış ve Cumhuriyet ile kadınların elde ettikleri özgürlükleri anlatılmıştır.<sup>30</sup> Yazıda Resim 35'te görünen sahil fotoğrafı "Cumhuriyet Devrinde Kadın" ifadesi ile kullanılmıştır. Fotoğraftaki kadının giydiği mayoya bakıldığında artık mayonun alt kısmının külot biçiminde üretildiği görülmektedir. Tek parça olarak örülen mayonun modeline baktığımızda göğüs kısımlarındaki yaka dekoltesinin biraz daha arttığı, askıların incelendiği ve bu modelle kadının daha kadınsı görüldüğü görülmektedir.



Resim 36. Ev İş  
Kapak Fotoğrafı

Resim 37. Erkek  
Çorap-Kırmızı

Resim 38. Tayyör

Resim 36'da görünen fotoğrafta kucağında çocukla oturan kadının kısa kollu boydan elbisesinin örme olduğu görülmektedir.<sup>31</sup> Aynı dergide Resim 37'deki üç renkle örülen spor çorap ve renkli kravatların tüm detayları ile örme tarifi yapılmıştır.<sup>32</sup> Resim 38'de görünen tayyör "bu da sizin olsun" başlığı altında örme detayları ile verilmiştir.<sup>33</sup> Önden düğmeli ceket kemer ile tamamlanmıştır. Takımın eteği parçalı örüldükten sonra dikiş tekniği ile birleştirilmiş kloş etkidir.



Resim 39. Çorap

Resim 40.  
Mavi Jile

Resim 41. Klasik Jile

Resim 39'daki örme detayları ile verilen çorabın lastik örgü ile tek renkli örüldüğü görülmektedir.<sup>34</sup> Resim 40'daki kısa kollu jile örneklerinin bütünü lastik örgü ile tamamlanmış olduğu bilgisi verilmiştir.<sup>35</sup> Resim 41'deki jile "klasik bir kadın jilesi" başlığı altında verilmiştir.<sup>36</sup> Önden düğmeli ve uzun kollu jile örneğinde parçalar örüldükten sonra dikiş tekniği ile birleştirilerek oluşturulmuştur. Jilede omuz detayında ve bel kısmında lastik örgü kullanılmıştır. Önden cepli ve düğmeli jilenin kolları karpuz kol modelinde üretilmiştir.

Sonuç olarak bu çalışmada Türkiye'de 1930'ların örme modasını görebilmek için 1930'lu yıllara ait dönemin kadın dergileri incelendiğinde örmenin kadın, erkek ve çocuk kıyafetlerinde kullanıldığını daha çok dış giyim olmak üzere iç çamaşırı, çorap ve mayo olarak da uygulandığını görmekteyiz.

Sanayi üretimi dışında el örgüsünün de oldukça gündemde olduğu dış giyimde kullanılan bayan ceket, tayyör, kazak, hırka, süveter, kravat gibi ürünler için moda dergilerinde çok çeşitli modellerin ve örgülerin yer aldığı bu ihtiyaçların makine yerine o dönemde elde örülerek karşılandığı da yine bu dergilerden anlaşılmaktadır.

Örgü teknikleri olarak düz, lastik ve ajur örgüler çoğunlukla görülmektedir. Kumaşlar düz örüldükten sonra kesilerek dikilebildiği gibi kendinden eksiltme ve artırma yöntemiyle de giysiler oluşturulmaktadır. Örme giysi modelleri olarak 1930'ların başında kadın mayolarının kalın askılı, uzun şortlu olduğu görülmektedir. Bluz, jile ve tayyör örneklerinde ise vücudun kıvrımlarına uygun formlarda örülerek daha kadınsı ve şık ürünler ile karşılaşılmıştır. Bel bölgesinde genellikle lastik örgüler kullanılarak belin inceliği ortaya çıkarılmıştır. Kollar bazı örneklerde omuza oturan, bazılarında ise karpuz kol modelindedir. Sıklıkla düğme, cep ve kemer aksesuarları kullanılmıştır. 1930'ların sonuna doğru alt kısmı külot şeklinde örülen mayo örnekleri ile karşılaşılmıştır. 1939 yılına ait bir fotoğrafta tayyör eteğinin ayak bileği ile diz mesafesi arasına kısaldığı, mayonun külot şeklini aldığı ve ince askılı kullanıldığı görülmektedir. Erkek kazak ve süveter örneklerinde de aşırı bol örmeler yerine yine şıklığı koruyan vücut formuna uygun örnekler ile karşılaşılmıştır. Çocuk ve bebek kıyafetlerinde ise sıklıkla şortlu takımlar kullanılmıştır.

Türkiye'de 1930 yılından önce örme firmalarının üretime başladığı bilinmektedir. Yapılan araştırmalarda sanayide üretilen örme kumaşların çoğunlukla iç çamaşırı olarak kullanıldığı bunun yanında eldiven, başlık ve çorap üretiminin de yapıldığı görülmektedir. Bu giysilerin çorap makinelerinde üretilip sonra kumaş keserek ve biçerek oluşturulduklarını söyleyebiliriz. Türkiye'deki üretimde Tamburlu Jakar makinelerinin bu tarihlerde kullanıldığı ancak üretilen jakar desenli kumaşların moda dergilerinde yer almadığı görülmektedir.

Bu araştırmada referans olarak başvuru olan dönemin kadın dergilerinde görülen modeller genelde el örgüsü için fikir vermekle birlikte sanayide makinelerde üretilen ürünlerin de model ve örgülerini anlamamız için bir referans oluşturmaktadır.

#### KAYNAKLAR

1. ŞAHİN, Y; "1920 1930 YILLARI ARASINDA TÜRKİYE'DE KADIN SILUETİNDE MODA ANLAYIŞI VE DEĞİŞİMLER", Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Yayınları, İzmir-Türkiye, 2006
2. KILIÇ HRİSTİDİS, Ş, "HAYRETTİN KARACA KİTABI" EROZYON DEDE", Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul-Türkiye, 2006
3. "HANIMLAR ÂLEMİ", Kadın Dergisi, Türkiye, 1929
4. "AİLE DOSTU" Kadın Dergisi, Türkiye, 1932
5. "MODA ALBÜMÜ" Kadın Dergisi, Türkiye, 1935-1938
6. "ANA" Kadın Dergisi, Türkiye, 1938-1939
7. "EV İŞ", Kadın Dergisi, Türkiye, 1938-1939

#### REFERANSLAR

1. KILIÇ HRİSTİDİS, Ş, "HAYRETTİN KARACA KİTABI" EROZYON DEDE", Sayfa 8, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul- Türkiye, 2006,
2. KILIÇ HRİSTİDİS, Ş, "HAYRETTİN KARACA KİTABI" EROZYON DEDE", Sayfa 5, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul- Türkiye, 2006,
3. KILIÇ HRİSTİDİS, Ş, "HAYRETTİN KARACA KİTABI" EROZYON DEDE", Sayfa 14, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul- Türkiye, 2006,
4. "HANIMLAR ÂLEMİ", Kadın Dergisi, Sayı 9, Sayfa 6, Türkiye, 1929
5. "AİLE DOSTU" Kadın Dergisi, Türkiye, Sayı 9, Sayfa 13, 1932
6. "MODA ALBÜMÜ" Kadın Dergisi, Sayfa 14, Türkiye, 1935
7. "MODA ALBÜMÜ" Kadın Dergisi, Sayı 7, Sayfa 1, Türkiye, 1936
8. "MODA ALBÜMÜ" Kadın Dergisi, Sayı 7, Sayfa 10, Türkiye, 1936
9. "MODA ALBÜMÜ" Kadın Dergisi, Sayı 8, Sayfa 21, Türkiye, 1936
10. "MODA ALBÜMÜ" Kadın Dergisi, Sayı 9, Sayfa 21, Türkiye, 1936
11. "MODA ALBÜMÜ" Kadın Dergisi, Sayı 10, Sayfa 20, Türkiye, 1937
12. "MODA ALBÜMÜ" Kadın Dergisi, Sayı 8, Sayfa 22, Türkiye, 1936
13. "MODA ALBÜMÜ" Kadın Dergisi, Sayı 14, Sayfa 20, Türkiye, 1937
14. "MODA ALBÜMÜ" Kadın Dergisi, Sayı 9, Sayfa 20, Türkiye, 1936
15. "MODA ALBÜMÜ" Kadın Dergisi, Sayı 13, Sayfa 21, Türkiye, 1937
16. "MODA ALBÜMÜ" Kadın Dergisi, Sayı 13, Sayfa 20, Türkiye, 1937
17. "MODA ALBÜMÜ" Kadın Dergisi, Sayı 3, Sayfa 13, Türkiye, 1936
18. "MODA ALBÜMÜ" Kadın Dergisi, Sayı 3, Sayfa 21, Türkiye, 1936
19. "ANA" Kadın Dergisi, Sayı 2, Sayfa 32, Türkiye, 1938
20. "ANA" Kadın Dergisi, Sayı 2, Sayfa 33, Türkiye, 1938
21. "EV İŞ" Kadın Dergisi, Türkiye, 1938
22. "EV İŞ" Kadın Dergisi, Sayı 21, Sayfa 21, Türkiye, 1938
23. "EV İŞ" Kadın Dergisi, Sayı 16, Sayfa 10, Türkiye, 1938
24. "EV İŞ" Kadın Dergisi, Sayı 12, Sayfa 10, Türkiye, 1938
25. "EV İŞ" Kadın Dergisi, Sayı 16, Sayfa 29, Türkiye, 1938
26. "EV İŞ" Kadın Dergisi, Sayı 11, Sayfa 15, Türkiye, 1938
27. "EV İŞ" Kadın Dergisi, Sayı 21, Sayfa 6, Türkiye, 1938
28. "EV İŞ" Kadın Dergisi, Sayı 11, Sayfa 9, Türkiye, 1938
29. "ANA" Kadın Dergisi, Sayı 21, Sayfa 25, Türkiye, 1939
30. "ANA" Kadın Dergisi, Sayı 11, Sayfa 7, Türkiye, 1938
31. "EV İŞ" Kadın Dergisi, Sayı 32, Kapak, Türkiye, 1939
32. "EV İŞ" Kadın Dergisi, Sayı 32, Sayfa 20, Türkiye, 1939
33. "EV İŞ" Kadın Dergisi, Sayı 32, Sayfa 21, Türkiye, 1939
34. "EV İŞ" Kadın Dergisi, Sayı 32, Türkiye, 1939
35. "EV İŞ" Kadın Dergisi, Sayı 32, Sayfa 10, Türkiye, 1939
36. "EV İŞ" Kadın Dergisi, Sayı 32, Sayfa 9, Türkiye, 1939

#### RÖPORTAJLAR

"Hayrettin KARACA", Yalova-Türkiye, 30.07.2010

# ÇAĞDAŞ SANAT VE TASARIMDA MANİPÜLASYON ETKİLERİ

*EFFECTS OF MANIPULATION OF  
CONTEMPORARY ART AND DESIGN*

**Prof. Ahmet ATAN**

Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi,  
ahmetatan1@gmail.com

**Arş. Gör. Bahadır UÇAN**

Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi,  
bucan@yildiz.edu.tr

**Arş. Gör. Tuğba RENKÇİ**

Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi,  
trenkci@yildiz.edu.tr

## Özet

Çağdaş sanat tasarım ve uygulamalarında “manipülasyon” önemli bir olgu olarak karşımıza çıkmaktadır. Endüstri ve iletişim çağında, insanlar her an, bir öncekini sıradanlaştıran şok edici olaylarla karşılaşabilmektedir. Bu durumdan, doğal olarak sosyal birer varlık olan sanatçılar da hemen herkesten önce etkilenmektedir. Sanatçıların, bu etkilenmeleri manipüle ederek sanatsal tasarımda uygulaması çağdaşlığın ve gelecekçiliğin bir gereğidir. Manipülasyon, statükoya karşı duruşun bir çıkış noktası olarak kabul edilirse, Ar-ge temelinde ‘Beyin ve Duygu Fırtınası’na çığır açtığı kabul edilebilir.

Çağdaş sanat tasarımında manipülasyonun en etkin niteliği “geçmişle hesaplaşmak, gelinen noktayı aşmaktır.” Bu anlayış, genel estetik kurallarını inkâr değil belki bilinçli bir ihmal ile dünü ve günü, evrensel ekseninde, geleceğe taşımaktır. Bu da öncelikli olarak sanat ve tasarımın alanına girer. Öncü sanat ve tasarımında manipülasyon olarak tanımlanan olgu, marjinal çıkışlar ile insanlığın, Skolastik Çağlar’dan bu yana gereksinim duyduğu pek çok şeye ışık tutabilir. Bu çalışmada çağdaş sanat ve tasarımda manipülasyonun etkilerinin incelenmesi amaçlanmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Manipülasyon, çağdaş sanat, tasarım, evrensel

## Abstract

“Manipulation” emerges as an important phenomenon in contemporary art, design and applications. In industry and communication age, the shocking events may occur at any time that make previous applications ordinary. In this case, the artists as social beings are affected on that issue before anyone else. It is an obligant of futurism and modernism for artists to apply manipulation on their artistic design. Manipulation that can be accepted as a starting point against status quo on the based of research and development and it makes an era mentally and emotionally.

The most effective feature of contemporary art and design is to “come to terms with the past and exceed the past.” This approach does not deny the rules of the overall aesthetics of the past, and perhaps it is a deliberate omission on the universal axis, to move into the future. This is also included in the field of art and design as a priority. Case is defined as the manipulation of the leading art and design can influence many facts and needs of people since scholastic ages with marginal outputs. In this study, it is aimed to investigate the effects of manipulation in contemporary art and design.

**Keywords:** Manipulation, contemporary art, design, universal

Manipülasyon geçmişten günümüze izleyiciye belli bir yönelim sağlamak, insanları belirli bir görüş altında toplamak, gerçekleri çarpıtarak manipüle edenin alanına girilmesine imkân sağlamak gibi pek çok farklı sebeplerle uygulanmaktadır. Manipülasyonun etkin kullanımı, politikada belirli kazanımlar sağlamakla birlikte, farklı alanlarda ve mecralarda kitlelere “sahip olunmasına” neden olmaktadır. Sahip olma hususu, kitleye bir düşünceyi dayatmak ve o düşüncenin boyunduruğuna girmesini sağlamak olarak düşünülebilir. 20. yüzyılın en önemli çıkışlarından biri olan “Simülasyon Kuramı”, gerçeğin ötesindeki hiper-gerçeklikten söz ederek, sanattan, ekonomiden politikaya kadar pek çok alanın manipülasyon ile ilişkisini doğrudan ortaya koymaktadır. Baudrillard, 1980’lerde ortaya attığı kuramla birlikte gerçeğin taklidi olan simülakraların, gerçeğin önüne geçtiğini vurgulamıştır. Körfez Savaşı, 11 Eylül saldırısı gibi pek çok politik olayın manipüle edilerek yansıtıldığının altını çizmektedir. Siyasetin yapısı ile doğrudan ilişkilendirilebilen manipülasyon, toplum için ve topluma dair olması bakımından sanatı da içine katarak geniş bir yelpazeyi oluşturmaktadır. Özellikle 20. yüzyıl çağdaş sanat hareket ve oluşumlarının gözlenmesi, manipülasyonun sanatta daha aktif bir role bürünmesine zemin oluşturmuştur. Aydınlanma hareketlerinin bir sonucu olarak Kantçı düşünce ve modernizm, yerini çok sesli kültüre bırakırken, toplumsal hareketlenmelerin ve sanatsal dönüşümlerin bir tarafa doğru manipüle edilmesi gerekliliği doğmuştur. Bu gereklilik liderlik misyonuna sahip birtakım sanat çevreleri tarafından, sanatın yönlendirilmesi ve kişilerin savunduğu akımların öne çıkması olarak vuku bulmuştur.

Sanatta manipülasyon, kendinden önceyi kabul etmeme, yenilik ve değişim talebi, sosyolojik ve teknik değişim ve dönüşümlerin neticesinde kendini göstermektedir. Teknolojinin gelişmesi ve olanakların artmasıyla birlikte, özellikle bilgisayar teknolojisi manipülasyona hizmet eder hale gelmiştir. Bu sebeptendir ki, dijitalleşme ile birlikte habercilik, fotoğrafçılık manipülasyona açık alanlar haline almıştır. Sosyal medya olarak adlandırılan yeni çoklu bir iletişim alanı doğmuş, kitleler yeni paylaşım ağlarının tesirinde kalmışlardır.

Sanat, teknolojiyle birlikte kendini yenilemekte ve sanat-teknoloji ilişkisi, teknolojiyi elinde bulunduran kişi ya da toplumların düşüncelerini manipülasyon yoluyla yaymalarına ve kültürel bir empoze ortamını oluşturmalarına sebep olmaktadır. Bilgiyi, teknolojiyi elinde tutan, gerçekleri dilediği gibi aktarma fırsatına kavuşmaktadır.

Bu çalışmada manipülasyon kavramı çok yönlü irdelenecektir. Ayrıca sanat tarihinden bu yana etkileri ve oluşumdaki durumları ele alınacaktır. Edinilen bilgiler doğrultusunda manipülasyonun çağdaş sanat ve tasarımdaki aktif ve önemli etkileri incelenecektir.

## Manipülasyon

Son günlerde çok fazla karşımıza çıkan bu kelime, esasen anlam olarak oldukça derin ve farklı durumları kapsamaktadır. “Manipülasyon en basit anlamıyla yönlendirme, güdüleme anlamına gelir.” (Fırat, 2008: 22) Manipülasyon; ekonomik, psikolojik, stratejik, sosyolojik gibi farklı alanlarda olabilmektedir. Belli bir propagandayı destekleme amaçlı oluşturulan birtakım sözlü ve görsel verilerin topluma sunulmasında manipülasyon uygulanmaktadır. (Fırat, 2008: 22) Manipülasyon en genel tanımıyla, bir verinin niyet doğrultusunda gösterilmek istenen amaca uygun biçimde yeniden düzenlenerek ortaya konmasıdır. Herhangi bir şeyin inandırıcılığını artırmak için yapılan yanıltmalı bir yöntemdir. Örneğin, toplumda gelişen bazı durumlar karşısında durumun provoke edilmek istenmesinde yine manipülasyon yöntemi kullanılmaktadır.

Tüketim kültürünün toplum üzerindeki etkisiyle birlikte manipülasyon da burada devreye girer. Firmalar tüketimi ve ekonomiyi canlandırmak ve kar sağlamak için, ürettikleri ürünleri kitle iletişim araçlarıyla topluma sunarken olduğundan farklı ve abartılı gösterebilmektedirler. Yani bir anlamda ürünü manipüle etmektedirler.

Adorno’ya göre, “Kültür endüstrisi durmadan vaat ettiği şeylerle tüketicisini aldatır. Fiyakalı olay örgüleriyle görüntülerin vaat ettiği haz, vadesi sürekli uzatılan bir senet gibi geciktirilir: bu gösteri, haince bir biçimde, hiçbir zaman yerine getirilmeyecek bir vaatten ibarettir; tıpkı yemek yemeye gelen müşterinin menüyü okumakla yetinmesini beklemek gibi.” (Adorno, 2009: 72)

Bir başka durum ise, örneğin sinema çıkışı sonrası izleyicide oluşan filmin hâlâ devam ediyormuş etkisi kültür endüstrisinin bir algı manipülasyonudur. (Adorno, 2009: 55)

Kültür endüstrisi manipülasyonun etkisine girmiş, modern yaşamın vazgeçilmez bir unsuru ve aldaticısı olarak tüketicinin doğasında varolan hazzı kamçulamakta ve onu dilediği şekilde yönlendirmektedir. Kültür endüstrisinin doğurduğu bu sonuç, toplumu ve dolayısıyla sanatı da etkilemektedir. Sanatçı da sanat eserini içinde bulunduğu toplum ve endüstri durumlarından etkilenerek eserini şekillendirmektedir. Ayrıca bu noktada sanatçı, manipülasyonu sanat piyasasında öne çıkarmak, bir görüşü veya bir fikri topluma benimsetmek, dilediği doğrultuda kitleleri manipüle etmek için kullanabilmektedir.

## 20. Yüzyıldan Günümüze Manipülasyon

Rönesans sonrası bilim, sanat ve kültür başkentlerinin Avrupada ve ABD’de konumlanmış olması, Batılı devletlerin sanatı, politikayı, haberciliği kendi bakış

açılımlarıyla aktarmalarına ve kültürel emperyalizm ortamı oluşturmalarına neden olmaktadır. Sanat da benzer şekilde Batı merkezli oluşmuştur. Rönesans döneminde İtalya'da gelişen sanat, dünyadaki ve teknoloji'deki değişimlerle birlikte merkez değiştirmiş, önce Fransa'ya ardından ABD'ye kaymıştır. Özellikle 20.yüzyıl sonrası çağdaş sanat hareketleri yeni modernist bir resim anlayışını doğurmuş, kavramsal çalışmalar, enstalasyonlar ABD'de müzelerde sergilenmeye, sanat piyasasının dikkatini çekmeye başlamıştır. Günümüzde gelinen noktada, postmodern dünyanın kesin bir sanat, kültür merkezi bulunmamakla birlikte, manipülasyon sanatta daha çok temsil edilmektedir.

Fotoğraf makinesinin icadı bir kırılma noktası olmakla birlikte, sanatın farklı akımlar doğrultusunda ilerlemesinin ve gelişmesinin önünü açmıştır. Avangard hareketler sanattaki dijital teknolojilerin yerinin bugünkü temellerini atmışlardır. "Özellikle fotoğraf, resim, grafik, heykel gibi farklı sanat biçimleri arasında bir kombinasyona gidilerek kolajlar üretilebilmektedir. 20. yüzyılın başlangıcında Kübist, Dadaist ve Sürrealistlerin kullandığı kolaj, montaj, kurgu ve kendine mal etme tekniklerinin dijital teknoloji ile gelişmiş ve kolaylaşmış olduğu dikkat çekmektedir." (Sağlamtimur, 2010: 221)

Duchamp'ın pisuarı bir sanat nesnesi olarak ortaya koyması sanatın manipüle edildiği 20. yüzyıl avangardının önemli çıkışlarıdır. Herhangi bir hazır nesneyi bir sanat ortamında niyet doğrultusunda farklı bir düşünceyle sanat eseri olarak ortaya koymuştur. Dolayısıyla sanat felsefesinde, hazır nesnenin bu açıdan ele alınması farklı açılımların gündeme gelmesine ve pek çok tartışmanın doğmasına sebep olmuştur. Duchamp'tan sonra sanattaki beceri olgusu önemini yitirmiş, yerine fikirler ve düşünceler önem kazanmıştır.



Şekil 1: Marcel Duchamp, Çeşme, 1917

"Marcel Duchamp, herhangi bir nesneyi ya da eylemi sanat olarak sunmasıyla yaratıcılık olgusunun tarifini değiştirmiş, sanatın geleneksel anlamda beceri ve yeteneğe dayanması gerektiği yolundaki inancı sarsmış, sanatsal beğeniyi şekillendiren etkenleri sorgulamış, kavramsallaştırma ve anlam gibi olguların plastik biçimin önüne geçmesini önermiş ve düşünsel deneyimin önem kazanmasına öncülük etmiştir." (Antmen, 2012: 194)

Marcel Duchamp ve Andy Warhol kendi üsluplarıyla sanatın statüsünü ve varlığını sorgulamışlardır. Baudrillard'ın bir düşünür olarak amaçladığı ile

Duchamp ve Warhol'un yaklaşımları uyumluluk göstermektedir. Baudrillard için çağdaş sanatı hiç vuku bulmamış ilan etmek estetik bir yargı değil, antropolojik bir sorundur. Baudrillard'a göre sanatın genelde anlaşıldığı biçimiyle ilgisi yoktur. Sanatın kendine verdiği formlar altında idam etmesi gerektiğini kanıtlayan hiçbir şey yoktur. Sanata dayatılan bu formlar, Baudrillard'a göre "komple"dir. (Baudrillard, 2012: 20, 21) Komple da hesaplı hilelerin ürünüdür. Baudrillard'ın Disneyland örneği ise "gerçeklik komplosu" olarak nitelendirilebilir. Disneyland her şeyden önce Korsanlar, Geleceğin Rüyası, vb. şeylerden oluşan bir illüzyon ve fantazm oyunu olarak, gerçeğin manipüle edilmiş örneğidir. Kitleleri Disneyland'a çeken şey, Amerika'nın minyatürleştirilmiş bir mikrokozmosuna benzemesi ve bundan alınan kolektif hazdır. Disneyland'ın sanal evrenindeki tek olağanüstü şey, insanlardan yayılan sıcaklık ve sevecenlikle birlikte, bol miktarda oyun ve oyuncağın varlığıdır. (Baudrillard, 2011: 29-30)

Gerçeklik algısının tam da bu noktada kaybolduğuna değinilebilir. Sanal bir evren olan Disneyland, kendi fiziksel gerçeklerini, oyuncaklarını, nesnelerini üretmiştir. Disneyland'taki gerçeklik, ne düşsellik ne gerçeklik ne de sahteliktir. Disneyland gerçeğe özgü düşselliği, gerçeği simetrik bir biçimde yeniden üretebilmek amacıyla tasarlanmış bir caydırma makinesidir. Bu evrene çocuksu bir görünüm verilmesinin nedeni, yetişkinlere özgü bir gerçek ve başka bir evren bulunduğu düşüncesini onaylatma arzudur. Bu türden merkezler gerçeğin enerjisinden yararlanarak gerçek dışı ve sonu alınamaz bir hareketlilik sistemi yaratmaktadır.

Baudrillard'ın simülasyon kuramı ile üzerinde durduğu gerçekliğin manipülasyonu, çağdaş sanat ve tasarımda da etkilerini göstermektedir. Günümüzde simülasyon kuramı üzerinde tartışmalar sürmekte olup sanatçılar eserlerinde gerçeklik algısına ve yarattığı durumlara yer vermektedir. Fotoğraf, gerçeğin manipülasyonu noktasında en sık başvurulan sanat alanlarından biri olmuş, bilgisayar programlarının da gelişmesiyle birlikte manipülasyona açık bir alan haline gelmiştir. Çağdaş sanat ve tasarımda manipülasyonun yaygınlaşmasıyla birlikte oluşan eserlerde, izleyicinin sanatçının etki alanına girme durumu söz konusu olmaktadır.

### Çağdaş Sanat ve Tasarımda Manipülasyon Etkileri

Popüler kültürün gündelik yaşamı etkilemesiyle birlikte Pop Art'ın 1950 ve sonrasındaki oluşumları bugünkü çağdaş sanatın şekillenmesinde aktif rol oynamıştır. Kitle iletişim araçlarının, kültür endüstrisinin ve tüketim kültürünün toplumdaki yankıları sanatın seyrini bambaşka bir yola sürüklemiş; daha kavramsal, performans, video, sinema, fotoğraf gibi farklı disiplinlerin kullanıldığı ve iç içe geçtiği, postmodern kültüre özgü ürünler ortaya koymuştur.

“Küreselleşme ile dünya siyasetine açılan sanat bir yandan yeni ifade olanakları kazanmış ama bununla birlikte disiplinlerarası geçişlerin ve neo avangardın taşıdığı gösteri ve tüketim düşüncesinin bir araya gelmesiyle günümüzün çekincesiz, saldırgan, multi disiplinler sanat anlayışını oluşturmuştur. Avangard çıkışlı güncel sanat avangardın yolunu kaybederek, kültür endüstrisinin yolundan hayata açılan tanımlanamaz bir kimlik kazanmıştır.” (Baysar, 2006: 672)

Dönemin avangard sanatçıları eserlerine toplumsal olayları yansıtmaya çalışmışlar, sanat ve hayatı sıra dışı teknik ve yöntemlerle ilişkilendirerek sanat ve hayatı birleştirme çabasında bulunmuşlardır.

Pop sanatın öncü sanatçısı Andy Warhol popüler kültürün bir getirisi olan fotoğrafik imgeleri sanatında farklı ve özgün bir şekilde kullanarak çok ses getirmiştir. Amerika’daki sanayileşme ve makineleşmenin yarattığı etki o dönemin sanatçısını etkilemiştir. Warhol da kendisini bir makine olarak görerek, çalışmalarını sadece çoğaltmak ve kopyalamak istemiştir. Popüler kültürün öne çıkardığı isimleri serigrafi ve fotoğrafik imgelem tekniğiyle çalışmalarında kullanmış ve sanat çevrelerinin dikkatini çekmiştir.

Fotoğrafik imgelemenin pop sanattan sonra sıkça kullanıldığını görürüz. Dolayısıyla fotoğraf pop sanattan sonra sıkça başvurulan bir yöntem olmuştur. Daha sonraları fotoğraf ayrı bir kimlikte var olmuştur. Fotoğrafın manipülasyon ile doğrudan ilişkisi de bu süreçte başlamıştır.

Günümüzde teknolojinin olanaklarının artmasıyla birlikte, görüntüler ve fotoğraflar üzerinden manipülasyon yaygınlaşmıştır. Özellikle görüntü yoluyla manipülasyon, görüntünün metne üstünlüğü sebebiyle sıkça başvurulan bir yöntemdir. Görüntünün inandırıcılığının ve gerçekçiliğinin geçerliliğini koruyor olması görüntü yoluyla manipülasyonu artıran sebeplerdendir. Ressam fotoğrafçıların çektikleri portreler üzerinde değişimler yapmasıyla başlayan süreç, günümüzde yapılan yaklaşımı ve niyeti doğrultusunda görüntülerin yeniden düzenlenmesi olarak karşımıza çıkmaktadır. (Fırat, 2008: 23)

Sanatın çeşitli dalları dijital fotoğraf ve görüntülemeyle birlikte şekilsel ve içeriksel değişikliklere uğramış ve oluşan interaktif iletişim ortamı dijital resim, fractal sanat, algoritmik sanat, etkileşimli sanat, video oyun sanatı gibi yeni mecralara yol açmıştır. Bütün bu ve buna benzer farklı elektronik ve fotoğrafik ortamda üretilen sanat, manipülasyon ve propaganda aracı olarak kullanıma açık hale gelmiştir. (Sağlamtimur, 2010: 229)

Medyanın toplumsal yaşam üzerindeki rolü dikkate alındığında manipülasyonu ve propagandayı amaçları doğrultusunda kullanmakta olduğu ve kitleleri yönlendirdiği yadsınamaz bir gerçektir. Özellikle gazete, internet ve televizyon yoluyla medya kitleler üzerinde

kendi görüşleri doğrultusunda hâkimiyet kurmaktadır. Dolayısıyla herhangi bir olay karşısında toplum zihniyeti medya tarafında yönlendirilmektedir. Bu durum ise medyanın kendi görüşlerini bir propagandaya dönüştürmesidir. Medya propagandalarını desteklemek ve yaymak amacıyla sözlü, yazılı ve görsel iletişim araçlarını manipüle ederek sunmaktadır. (Kaplan & Ertürk, 2012: 9)



Şekil 2: (Sol) Füzeler, İran, 2008  
(Sağ) Düzenlenmiş fotoğraf, İran, 2008 (Fırat, 2008: 25)

Medya üzerindeki manipülasyonlara bir örnek olarak Şekil 2’yi ele alabiliriz. Soldaki fotoğrafta ateşlenmemiş bir füze bulunmaktadır. Sağdaki fotoğrafta ise, aynı konumdaki füzenin ateşlenmiş olduğunu görürüz. İran dünya kamuoyuna askeri gücünü gösterebilmek adına, manipülasyona başvurmuştur.

Hürriyet ise bu haberi şöyle duyurmuştur: “ABD’nin önemli gazetelerinden The New York Times’in iddiasına göre İran, tatbikatını yaptığı Şahap fızelelerinin fotoğraflarında photoshop kullanarak fotoğraf hilesine başvurdu.” (Fırat, 2008: 25) (Hürriyet, 2008)



Şekil 3: (Sol) Saddam Hüseyin heykelinin yıkımı, 2003, Irak  
(Sağ) Meydandan genel görünüm, Irak 2003 (Fırat, 2008: 29)

Medya manipülasyonunun yakın dönem örneklerinden biri Irak Savaşı’dır Kurgusal gerçeklik ise en etkili biçimde Irak Savaşı sırasında Amerika Birleşik Devletleri tarafından tüm dünyaya sunulmuş ve savaş öncesi görüntüler kullanılarak, tüm dünya Irak’ın kimyasal silah ürettiğine inandırılmıştır. Şekil 3’te soldaki fotoğrafta heykelin etrafında toplanan insanlar yakın plan ile çekilerek olduğundan fazla gösterilmek istenmiştir. Sağdaki fotoğrafta ise meydanın genel bir görünümü verilmiştir. Meydanın genel görünümüne bakıldığında ise meydana çok fazla insan olmadığı anlaşılmaktadır. (Fırat, 2008: 28, 29) (Kaplan & Ertürk, 2012: 9)

21. yy’da bu ve buna benzer propagandalar, medya aracılığıyla kamuya sunulmakta ve insanlar üzerinde şaşırtıcı etkiler bırakmaktadır. Televizyon, fotoğraf, video, görsel ve işitsel iletişim araçları ile medya, gerçekliği şüpheli pek çok veriyi amaçlanan etkiyi sağlamak için hileli bir şekilde kullanmaktadır. Bu durum insanların birtakım doğru olmayan bilgilere inanmalarına sebep

olmaktadır. Manipülasyon benzer şekilde toplumsal olaylara duyarlı sanatçıları da etkilemektedir. Pek çok şeyin manipüle edildiği gibi sanat da bu olgunun kapsamına girmiştir. Özellikle postmodern dönemde manipülasyon farklı sanat hareketlerinin içinde yer almıştır.



Şekil 4: Jeff Koons, Oyuncak Bombardıman, 2012

Dünyaca ünlü sanatçı Jeff Koons'un "Toy Cannon" isimli çalışmasında bir bombardıman silahı farklı bir kurgu ile ele alınmıştır. Eserinde bir yıkım aracı olan top yerine çiçekler yerleştirilmiştir. Bu pek çok anlamı ifade etmektedir. Savaş temsili olan bir alet düşünsel boyutuyla izleyiciyi etkilemektedir. Burada bombardıman silahının çiçekle birlikte kullanılması

üretim amacının aksine izleyicide barışı ve doğayı çağrıştırmaktadır. Jeff Koons manipülasyon ile dünyadaki savaşlara göndermede bulunmuştur.



Şekil 5: Michelangelo Pistoletto, Paçavralar İçinde Venüs, 1967

Çağdaş sanat ve tasarımda manipülasyonun en etkin özelliklerinden biri "geçmişle hesaplaşmak, geline nokta aşmaktır." Dolayısıyla eskinin sanatı günümüzde yeniden sorgulanmaktadır. Geçmişten beslenen sanat günümüz çağdaş dünyasında yeniden yorumlanmaktadır. Şekil 5'te, Venüs izleyiciye sırtı dönük bir şekilde konumlanmış olup, bir yığın giysinin önünde durmaktadır. Michelangelo Pistoletto giysileri ve paçavraları dağıtarak klasik motifleri ve akademizmi sorgulamaktadır. Heykelin salt alçı, bronz ya da mermerden üretilen sanat objesi olması anlayışına karşı, birtakım savrulmuş giysileri dahi heykel olarak sunmaktadır.

Manipülasyon, statükoya karşı duruşun bir çıkış noktası olarak kabul edilirse, geçmişin karakterize edilmiş sanatı olan Venüs, statükoyu temsil etmektedir. Zamansal süreçle birlikte hem geçmişin anımsatma çabası, hem de geleceğe doğru bir yol alma durumu vardır. Yani, akademik heykel anlayışı ve temsil ettiği katı kurallar Michelangelo Pistoletto tarafından tiye alınmıştır denebilir. Venüs gibi işlevi belli bir sanat eseri hazır yapım ile karşılaştırılabilir hale gelmiştir. Bu tür arayışlar antiform, post minimalizm ve kavramsallık gibi çağdaş sanat biçimlerini yansıtmaktadır. Antiform ile birlikte her türlü kullanım nesnesi heykelin bir parçası ya da kendisi olabilmektedir.



Şekil 6: (Sol) Vik Muniz, Irma'nın zemin üzerindeki portresi, (Sağ) Mag'nın fotoğrafı ve portresi, Arazi Sanatı

Brezilyalı sanatçı Vik Muniz, kariyerine heykeltıraş olarak başlamış fakat fotoğrafik röprodüksiyona ilgi duyarak fotoğrafa yönelmiştir. Artık malzemelerden oluşan çalışmalarını arazi sanatı kapsamında fotoğrafla buluşturmuştur. Vik, çöp, şeker, makarna, çikolata şurubu ve akla gelebilecek her türlü atık malzemeyi manipüle ederek sanatında kullanmıştır. Sanat tarihinden ve foto habercilikten etkilenmiştir. Şekil 6'daki bu iki çalışma, Vik'in gerçek fotoğraflardan yola çıkarak ürettiği arazi sanatı örneklerindedir. Çalışmaları yankı uyandırmıştır. Çalışmaları sanat çevrelerinde eleştirildiği gibi, ticari anlamda da başarıya ulaşmıştır. (<http://www.wastelandmovie.com/gallery.html>)

Vik Muniz sadece sanatın manipülasyonunu değil aynı zamanda artık malzemenin manipülasyonuna işaret etmektedir. Işık ve çizgi geçişlerinde malzemeyi küçük parçalar ve farklı biçimlerde kullanmıştır. Muniz, resmi yalnızca tuval üzerinde düşünmeyip onu farklı formlara sokarak izleyici ile buluşturmuştur.

## SONUÇ

Manipülasyonun toplumdaki ve sanattaki ilk oluşumları tarih öncesine dek uzanmaktadır. Nitekim buna sözler de dâhil olabilir. Sözlü manipülasyon özellikle medyanın sıkça başvurduğu bir yöntemdir, kamunun ve medyanın yarattığı propaganda eşliğinde farklı biçimlerde karşımıza çıkabilir. Dolayısıyla her ne kadar manipülasyonu çağdaş sanat ve tasarım kavramında değerlendirmiş olsak da, hayatın her alanında manipülenin olduğu bir gerçektir.

Marchel Duchamp çağdaş sanattaki manipülasyonun gerçek anlamda ilk çıkışına imza atmıştır. Çeşme olarak sunduğu pisuar onun elinden yapılmış bir eser olmamakla birlikte kullanım nesnesi de değildir. Duchamp çeşmeye kendi imzasını koymamıştır. "R. Mutt, 1917" yazarak, sanattaki düşünselliğin ön plana çıkmasını sağlamıştır.

Çağdaş sanatta manipülasyonun etkilerinin doğru bir şekilde ele alınabilmesi için manipülasyonun öncelikle irdelenmesi gerekmektedir. Manipülasyon çağdaş sanat ve tasarım kapsamında fotoğraf, video, resim, heykel, kavramsal sanat gibi sanatın pek çok disiplininin vazgeçilmez bir unsurudur. Sanatçının sanatsal yaratıyı seçme sebebi, hissettikleri ve yaşadıklarını dille anlatmak yerine ellerinden hayat bulmuş iki ya da üç boyutlu nesnelere anlatmasıdır. Geçmişten günümüze kadar aslında bu durum hep var olmuştur. Sanat eserleri de sanatçının yaratma süreci boyunca içselliğini ve dışsallığını yansıtarak sanatın ne'liği üzerine düşünmeye yönelir. Özellikle 20. yüzyıl sanat hareketleri neticesinde sanat retinal haza hizmet etmek yerine izleyicinin de aktif rol aldığı bir kurgu olmuş ve izleyicide beyin ve duygularına sebep olmuştur.

**KAYNAKÇA**

- ADORNO, T. W; KÜLTÜR ENDÜSTRİSİ KÜLTÜR YÖNETİMİ, Çev. Üner, N. & Tüzel, M. & Gen, E, İletişim Yayınları, İstanbul 2009
- ANTMEN, A; 20. YÜZYIL BATI SANATINDA AKIMLAR, Sel Yayıncılık, İstanbul, 2012
- BAUDRILLARD, J; SANATIN KOMPLOSU, Çev. Gen E. & Ergüden I, İletişim Yayınları, İstanbul, 2012
- BAUDRILLARD, J; SİMÜLAKRLAR VE SİMÜLASYON, Çev. Adanır, O. Doğu Batı Yayınları, Ankara, 2011
- BAYSAR, Z; “Sanatta Çağdaş Oluşumlar ve Resim” HÜ GSF 8. ULUSAL SANAT SEMPOZYUMU, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları, No:28, ISBN 975-491-232-7, 671-683, Ankara, 2006
- FIRAT, N. S; SAVAŞ FOTOĞRAFLARININ KULLANIMI BAĞLAMINDA PROPAGANDA VE MANİPÜLASYON, Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Fotoğraf Anasanat Dalı Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, 2008
- HÜRRİYET Dünya Haberleri, “İran’ın fotoğraf oyunu”, Hürriyet Gazetesi, 11 Temmuz 2008.
- KAPLAN K, & ERTÜRK E; “Dijital Çağ ve Bireyin İdeolojik Aygıtları”, THE TURKISH ONLINE JOURNAL OF DESIGN, ART AND COMMUNICATION – TOJDAC, October 2012 Volume 2 Issue 4
- SAĞLAMTİMUR, Z; “Dijital Sanat” ANADOLU ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER DERGİSİ, Cilt: 10, Sayı/No: 3, 213-238, 2010: 221

**ŞEKİL KAYNAKÇA**

- Şekil 1: <http://www.tumblr.com/tagged/r.%20mutt> (E. Tarihi: 27. 06. 2013)
- Şekil 2: FIRAT, N. S; SAVAŞ FOTOĞRAFLARININ KULLANIMI BAĞLAMINDA PROPAGANDA VE MANİPÜLASYON, Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Fotoğraf Anasanat Dalı Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, 2008, s. 25
- Şekil 3: FIRAT, N. S; SAVAŞ FOTOĞRAFLARININ KULLANIMI BAĞLAMINDA PROPAGANDA VE MANİPÜLASYON, Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Fotoğraf Anasanat Dalı Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, 2008, s. 29
- Şekil 4: <http://www.jeffkoons.com/site/index.html> (E. Tarihi: 01. 07. 2013)
- Şekil 5: <http://www.tate.org.uk/art/artworks/pistoletto-venus-of-the-rags-t12200> E. Tarihi: 01. 07. 2013)
- Şekil 6: <http://www.wastelandmovie.com/gallery.html> (E. Tarihi: 05. 07. 2013)



# TÜKETİM ÇAĞINDA DEĞİŞEN ESTETİK DEĞERLER

## CHANGING AESTHETIC VALUES IN THE AGE OF CONSUMPTION

**Yrd. Doç. MUSA KÖKSAL**

Muğla Üniversitesi Resim Bölümü,

musakoksal@mu.edu.tr

### Özet

Sanatçı, insan-doğa birlikteliğini, varlığını sorgulamaya başladığı dönemler boyunca her zaman salt güzelliğin peşinde koşmamıştır. Estetik değerlerin, yaşanılan çağa göre değişkenlik gösterdiği, önemli medeniyetlerin ortaya koydukları bütün eserlerde dikkat çekmektedir. Eski medeniyetlerin, güzellik anlayışları, 'mutlak değer' olarak kabul edilseydi, bugün bile bizleri şaşırtmayı başaran eserlerin tekrarını uygulamaktan kendimizi alıkoyamazdık. Bilinen en önemli gerçek, medeniyetleri çözümlememize yardımcı olan kültür ve sanat anlayışlarının, farklı estetik değerlerle oluştuğudur. Günümüz sanatında durum daha karmaşıktır. Estetik değerlerin yerini artık, kavram yoluyla sorgulamalar ve çözümlemeler almıştır. Bu bize sanatın tek görevinin salt güzel olanı göstermek değil aynı zamanda çağın gerçeklerinin, sanatçılar üzerinde bıraktığı izler doğrultusunda özgün oluşumlarını da gösterir. Yapılan bu araştırmada amaç, günümüz paradigmalarının (algı düzeneklerinin), çağın gerçekleriyle nasıl örtüştüğünü saptamak, sanatsal uygulama ve oluşumların, kalıp değerlerle tanımlanamayacağı gerçeğinin anlatılmasıdır. Ayrıca günümüz sanatının değer oluşumları, global dünyanın ortak değerlere çekilmeye çalışılması, tüketim çılgınlığıyla nasıl popülist çözümlemelere gidildiği, sanat uygulamalarında ve sorgulama yöntemlerinde oluşan farklılıklar, estetik manipülasyon, örnekle anlatılmıştır. Buna ek olarak günümüzde, sanatsal değer-estetik değer arasındaki farklılıklar, çatışmalar, uzaklaşmalar ele alınarak araştırma sonuçlandırılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Oluşum, özgün, popülist, değer, kavram

### Abstract

The artist, throughout human-nature togetherness and periods of questioning of existence, has not always pursued the absolute beauty. The fact that aesthetic values have varied according to the age of living is marked in all works introduced by important civilizations. If the beauty understandings of older civilizations were accepted as 'absolute value', we would not help but implement the duplicates of artifacts that manage to amaze us even today. The fact that matters most is that cultural and artistic understandings that help us analyze civilizations are formed by means of different aesthetic values. In today's art the situation is more complicated. Aesthetic values have now left their place to questionings and analyses by concept. This means that mission of art does not only show us the absolute beauty but also the authentic formations in line with traces left on artists by the facts of the age. The purpose in this research is to establish how today's paradigms (arrays of perception) coincide the facts of the age and to tell the fact that artistic applications and formations cannot be defined by model values. It has also been illustrated today's value forms of art, the effort to pull the global world to common values, how populist analyses are attained by consumption frenzy, discrepancies appearing in art works and in ways of questioning, and that aesthetic manipulation. The research has been concluded by dealing with distinctions, conflicts, and divergences between today's artistic value – aesthetic value.

**Keywords:** Formation, authentic, populist, value, concept

İnsanlık tarihi olgular ve değerler açısından incelendiğinde ya yaşamsal zorunlulukların doğurduğu sonuçlar ya da dinsel değerlerin yaşam içinde yer edinmesiyle gelişen sanat ve kültür değerlerinin bir toplamı olduğu anlaşılmaktadır. İnsan, doğadaki değerlerle (öncelikle kendisiyle, yağmur, rüzgâr, gün batımında denizin aldığı renkler, günün her saatinde değişen gökyüzü, doğal görünüşü içerisinde hayranlık uyandıran coğrafi oluşumlar, bir ağaç, içerisinde barındırdığı canlı çeşitleri ve yaşam özellikleri, günlük yaşamdaki eylemleri, bunlara eklenebilecek daha birçok özelliklerle) kendi değerlerini keşfederek, doğanın karşısında kendini sorgulamış, kimi zaman mitlerle kimi zaman korkularını yenmek için dinsel olgularla doğayla uyumlu olmaya çalışmıştır. Böylelikle yeni değer oluşumları da gelişmeye başlamıştır. Bu değer oluşumu güzellik arayışlarını da güçlendirmiştir. Güzellik sorgulamaları, nesneye kazandırılan, yüklenen özelliklerle veya anlamlarla ayrı bir öneme sahip olmuştur. Bu önemin somut karşılığı, estetik bir nesnedir. İnsanı, estetik bir değer anlayışı sahibi olmaya iten şey, kendi kültür ve çevre değerlerinin yaşamda edinilen birçok olayla örtüşerek yeni değerler oluşturmasıdır. Sanatçı, bu değerler bütününe ele alarak kendi özgün anlatım dilini oluşturur ve eserleriyle farklılık yaratır.

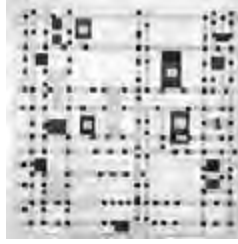
İlk primitif eserlere baktığımızda, oluşan kaygıların temel gerekçesinin, doğa-insan barışıklığı ihtiyacından doğduğu düşünülebilir. Bu düşüncenin temelinde, doğanın bazen korkutucu gücünün bazen de çok güzel görüntüler vermesi olup, onu doğa karşısında ve doğaya koşut yeni değerler oluşturmaya itmiş olabilir. Her ne kadar bugün sanat değeri yakıştırdığımız birçok nesne, sanatçıları tarafından estetik bir değer olarak ele alınmamış olsa bile bugün sanat eleştirmenlerince kendi içerisinde estetik kaygılardan pek de yoksun oldukları söylenemez. Örneğin, Duchamp'ın her yerde karşımıza çıkan "Pisuvan" isimli çalışması, sanatçısı tarafından oluşturulduğunda estetik kaygılardan uzak, alışılmış sanat değerlerine bir tepki olarak ortaya çıkmıştır. Duchamp'ın sanata bu alaysı bakışı, gelecekteki sanatçıları derinden etkilemiştir. Ancak bugün "Pisuvan" çalışmasının kendi içerisinde çok etkili estetik kıvrımları barındırdığını, güçlü bir aurası olduğunu iddia eden sanatçı ve eleştirmenler de vardır. Üzerinde birçok analiz yapılan Yunan ve Mısır Uygarlıkları'nda, hatta daha eski medeniyetlerde yapılan, objenin tinsel bir gücü olduğuna inanılması hatta bir aurası olduğu düşüncesi günümüz araştırmacılarınca da kabul gören bir gerçektir. Sanatçı, doğayı anlamak, çözümlemek ve edinimlerini eserine yansıtmak, aynı zamanda kendi algılarını, anlayışlarını, duyumsatmak çabasıdadır. Sanatçı bir değer oluşturma peşindedir. Bu değer oluşturma süreci her zaman doğaya koşut olmamıştır. Kendi kurguladığı ekspresyonist, empresyonist, sürrealist, soyut, kavramsal pop ve daha birçok farklı akımlar adı altında yeni bir algı dünyası oluşturmuştur. 19. Yüzyılın ikinci yarısında Fransa'da ortaya çıkan

Empresyonizm'le birlikte sanatçının gerçeğiyle doğanın gerçekleri ayırmaya başlamıştır. Sanatçı, bu süreçten sonra gerçeği değil, gördüklerini, kendisinde uyandırdığı duygu ve düşünceleri dikkate alarak, kişisel yorumunu ön plana çıkarmıştır. Bu yaklaşım, doğa karşısında üstün bir değer olarak görülme de, alışılmış bütün sanat değerlerine ters yeni ve farklı bir değer olarak ortaya konulmuştur. Bundan sonra sanatçı, gördüğü, bildiği, araştırdığı doğayı yeni ve görülenin dışında, duyumsadığı gibi ele almaya başlamıştır. Bir anlamda kendi özgün değerini, doğasını oluşturmuştur.

Doğa-insan ikilisinin yanına, değer olarak kültür-sanat etkisini koymak mümkündür. İnsan gerçekten doğanın mükemmel işleyişinden mi etkilenmiştir? Yoksa doğanın biçimlendirilmeye elverişli olması mı onu güçlü kılmıştır? Sanatçı, kendi iç dünyasının zenginlikleri ve dış dünyanın onda bıraktığı izler ve etkilerle yeni bir değer kabul edilen eserini oluşturur. Burada bizim için en önemli olan, günümüz insanının paradigmaları ile çağımızın değerlerinin aynı olup olmadığıdır. Örneğin yeni yetişen nesil, bilgisayar teknolojilerini ve bileşenlerini adeta yaşamının bir parçası haline getirmişken, 50 yaş üzerindeki, bu çağın hızlı değişimlerine ayak uydurmakta zorluk çekmektedirler. Sanatçılarda, 'teknolojik çağ' diyebileceğimiz bu dönemde, kendisine sunulan teknik olanakları, yaratım sürecinde önemli bir materyal olarak kullanması kaçınılmazdır. O halde bu yeni değer ideal olan ya da idealleştirilen bir değer olmalıdır. Bu da insanın güzel arayışını her zaman sürekli kılmıştır. "Kant, estetik olanın, ya da güzel duygusu verenin ancak doğaya benzeyende olduğunu ileri sürer. Bu iki türlü anlaşılabilir; bir şey insan elinden çıkmış yapay bir nesne olsa da ancak doğalmış, gerçekmiş izlenimi verirse gerçek bir sanat eseri olabilir, estetik bir duygu üretebilir. Diğerinde ise Kant, güzelin ancak doğada bulunabileceğini, estetik duygu ve değerini ancak doğada, insanın algılayabildiği bir şey olarak gerçekleştirileceğini ileri sürmesinde karşımıza çıkar" (Erzen, 2011: 86). Ne var ki günümüz sanatında bu sorgulamalar estetik bir arayıştan, ihtiyaçtan daha çok çağın yeni değerleriyle oynamak, eleştirmek, ironi yaratmak, karşıtlıkları vurgulamak, popülist olanı hem yermek hem övmek gibi yeni soru ya da sorunsallar, farklılıklar ve farkındalıklar (sanatçının kendi belirlediği, olaylara, olgulara ya da herhangi bir konuya dikkati çekmek) yaratmak olarak karşımıza çıkmaktadır. Ancak sanata, estetiğe, kültüre dair oluşum ve değerleri ele alırken, toplumlar arasındaki gelişmişlik, inanç, güç, vb. yapıların hem anlam hem de sonuç olarak önemli farklılıklar gösterdiğini de göz ardı edemeyiz. Bunu, insan varlığının her tür toplumsal ve kültürel değerler karşısında tepkisinin yansımaları olarak değerlendirebiliriz. Kültürel farklılıklar ister istemez estetik farklılıkları da ortaya çıkarır. Erzen, kültürler arasındaki farklılıkları kategorize ettiği araştırmasında toplumun eğitim düzeyinin belirleyiciliği ve bilgi değerlerinin nasıl kullanılıp sonuçlandırıldığını şöyle ifade etmiştir.

“Her ne kadar hiçbir kültür tamamen dış etkilerden ve çeşitlilikten uzak, tam bir tekbiçimcilik göstermezse de bir bütün olarak bir başka kültürden farklılıklar gösterir. Bu ise o kültüre bağlı insanların bir arada kurdukları yaşam tarzının dünya ile ne tür ilişkilere göre kurgulandığına bağlıdır. Temelde insanın dünya ile – kendi dışındaki her şey ile ilişkisi zaman ve mekân içinde belirlenir. Yani zamanın nasıl düzenlendiği nasıl aktığı, mekânın nasıl algılandığı ve içindeki olguların birbirleriyle olan ilişkilerinin ne tür bir düzene göre konumlandığı o kültürün en temel niteliklerini oluşturur. Ve insanların algularını koşullandırır (Erzen, 2011: 39).

Bu koşullandırmalar onların kendi estetik duyarlılıklarıyla beraber farklı değerlerle ortaya çıkar. Zaman kavramını her sanatçı kendi duyarlılığında ele alır. Birbirinden farklı sanatçılardan Mondrian, zamanı New York’ta ritim dolu resimlerini kentin temposunu simgeleyen caz müziğinden esinlenerek oluşturmuştur (Resim 1). Diğer taraftan izlenimciler, örneğin Monet, zamanın ilerleyişini ve doğadaki hızlı değişimi farklı renk ve atmosferle ele alarak kavram benzerliğine rağmen farklı bir açıdan zaman kavramını vurgulamaya çalışmıştır (Resim 2).



Resim 1; “Broadway Boogie Woogie”, 1942-43; Tuval üzerine Yağlıboya, 127 x 127 cm; The Museum of Modern Art, New York <http://www.ibiblio.org/wm/paint/auth/mondrian/broadway.jpg>



Resim 2; Claude Monet, “İzlenim/Gündoğumu”, 1872, 48X63 cm, Tuval Üzerine Yağlıboya, Paris “Musée Marmottan Monet” <http://www.claude-monet.com/impression-sunrise.jsp>

Benzer bir temanın farklı kültürlerde farklı anlatımla sunulduğunu çok kez görmüşüzdür. Elbette bu örnekler fazlasıyla karşılaştırılabilir. Sanat tarihinde haklı yerini bulan Michelangelo’nun “David Heykeli”, bir sanatçının ideal güzellik olarak duyumsatabileceği en önemli başyapıtlardan birisidir (Resim 3). Ne var ki döneminde hayranlık uyandıran bu mükemmel eser, günümüzün sanat anlayışlarıyla yan yana getirildiğinde estetik olan bir sanat eseriyle, günümüzün kavramsal sanat olarak kullanılan bir değer arasındaki farkı bize somut olarak gösterir. Bu durum paradigmatik bir gerçekliktir. Duyumsatılan aslında, estetik sonucun değerlendirilmeye alınarak, günümüzün kavram değerleri ve eserin farklı ironileri de doğurabileceği sonucudur. Bunun ironik bir karşılık bulması da günümüz sanatının

derdinin, mükemmellik, güzellik, kusursuz bir yapıt üretme ihtiyacı değil, daha çok doğanın nesnesinin, kavram olarak başkalaşıma uğratılmasıdır. Alman Gıda Bakanlığı’nın kullandığı reklam, herkes tarafından ideal güzel olarak bilinen, “David Heykeli” ile toplumsal bilince önemli göndermelerde bulunmuştur (Resim 4). ‘Hareket Etmezsen Şişmanlarsın’ sloganı ile kendi içinde güçlü bir ironi yaratarak, güzel olanı bir anlamda manipüle ederek, farklı bir yoldan bilinçlendirme görevini de üstlenmiştir.



Resim 3; Michelangelo, “David”, 1504, Akademi Galerisi, Floransa [http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Michelangelos\\_David.jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Michelangelos_David.jpg)



Resim 4; “Hareket Etmezsen Şişmanlarsın”, Alman Gıda Bakanlığı, Kamu Spotu, 2006 <http://www.albatrosstours.com.au/michaelangelos-david-re-returns-us>

Duchamp, anti-sanat anlayışıyla, sanata başkaldırarak bütün değerler üzerinde değişimin başrol oyuncusu oldu. Duchamp’ın görsel sanatın ‘zanaat çağrışımlarına yönelik antipatisi ve bunun sonucunda sanat yapıtının en önemli parçası olarak düşüncenin el becerisinin yerine geçmesi gerektiğine olan inancı, 1913’den başlayarak sanat objeleri olarak ‘hazır-yapım’ nesnelere seçmesinde etkili oldu’ (Hopkins, 2004: 29). Ne var ki Duchamp’ı buna iten sadece sanata yeni bir kimlik, anlam kazandırmak değildir. Sanat olarak değerlendirilen estetik yapılanmaların, oluşumların yerini artık çağın gerçeklerini yakalama çabasını görürüz. Toplumdaki değişimlerin, sanatçıda yarattığı travma, artık güzel olan, göze hoş gelen eserler üretmek yerine çoğu zaman sarsıcı, sürpriz, anlamları gizli, hatta anlam dahi içermeyen yeni oluşumların kapısını açmıştır. Toplumsal bunalımlar, savaşlar, gelecek kaygıları vb. her tür durum sanatçının duyarlılığında yeni tepkimeler, hezeyanlar doğurmuştur. Bu tepkiler, başkaldırı, reddetme, bilinen değerleri parçalama, kendi değer yargılarını keşfetme, yeni ve çok da anlamlı olması beklenilmeyen eserler olarak ortaya çıkmıştır. Yeni sanat türlerinin birçoğunu estetik kuramlar üzerinden anlamak zordur. Ne var ki enstalasyon, performans gibi sanat çalışmalarında Baudrillard’a göre seyirciye daha büyük bir anlam yükleme görevi düşmektedir. Aynı zamanda ilişkisel estetik, algının zamansal sürecini de bir nitelik olarak belirler (Erzen, 2011: 103).

Sanata geleneksel değerler açısından bakıldığında kült değer olarak görülen Picasso’nun 1907 tarihli “Avignonlu Kızlar” eseri aynı zamanda avangard sanatında öncü eserlerinden biri olmuştur. Kübist anlayışla, geleneksel

mekân anlatımını altüst eden bu eser sunduğu yeni açılımlarla kendinden sonraki birçok sanatçıya cesur olgu ve oluşumların da yolunu açmıştır (Resim 5). 21. Yüzyıl sanatının temelini oluşturan kavram avangard, yani “öncü” olma niteliğiydi. Yenilik ilkesiyle ortaya çıkan Picasso’nun bu eseri resimde bütün değerleri farklılaştırarak yeni oluşumların ortaya çıkmasında büyük cesaret ve ilham oluşturmuştur. Artık sanat olarak karşımıza çok daha çeşitli ve estetik sorgulamalara izin vermeyen kavramın ve özgür anlatımın sınırsız olanaklarının zorlandığı birbirinden bağımsız birçok sonuç çıkmaktadır. Leonardo’nun, üzerinde sürekli çözümlenmeler yapılan eseri ‘Mona Lisa’ya, Duchamp, sakal ve bıyık ekleyerek, üstün sanat eserine, ironik bir saldırı gerçekleştirmiştir. Fark edilmesi gereken en önemli ayrıntı, yerleşmiş klasik değerlerin yerle bir edilerek, onun yerine geçecek yepyeni anlayışların önünü açmaktır. Duchamp’ın popüler olanı alaşağı ederek “Mona Lisa” ya yaptığı bu müdahale ve çalışmasına verdiği isim “L.H.O.O.Q.” kavramda ironi yaratmanın ilginç örneklerinden birini oluşturur (Resim 6).



Resim 5: Pablo Picasso, “Avignonlu Kızlar”, 1907, Yağlıboya, 244X234 cm., Modern Sanatlar Müzesi, New York



Resim 6: Marcel Duchamp, 1919, “L.H.O.O.Q.”, Yağlıboya, <http://tr.wikipedia.org>.

Ne var ki bütün bunlara rağmen bu eser kendi değerini yitirmemiştir. Önemsizliği gereken konu, ortaya konulan yeni sanat ve değerlerindeki özelliklerin artık yerle bir edildiğidir, yerine de kuralların olmadığı özgür ifade ve biçim olanakların zorlandığı, çok çeşitlilik gösteren oluşumların yarattığı farklı etkilerdir ki bu etkilerin içinde kavram kargaşalarının bilinçli vurgulanması adeta sanata yeni soluklar katma çabasıdır. Bu da ister istemez sanat oluşumlarını dinamik ve şaşırtıcı boyutlara taşımıştır. Baudrillard, sanatın değerlerine ve anlamına yaptığı eleştirel

çözümlemelerinde aynı zamanda sanatın dönüşümleri yaşama zorunluluğunu ele alır. Baudrillard’a göre; sanat eylemi nesneyi bir sanat nesnesine dönüştürmekten ibarettir. Nesne, bayağılıkla, dünyanın tamamını bir hazır-nesneye dönüştüren bir estetiğe aktarılır. Duchamp’ın eylemi kendi başına çok küçüktür, ama ondan itibaren dünyanın bütün bayağılığı estetiğe geçer ve tersi biçimde, estetiğin tamamı bayağılaşır: Bayağılık ile estetik alanları arasında bir yer değiştirme gerçekleşir, bu da geleneksel anlamda estetiği tam manasıyla sona erdirir (Baudrillard, 2010: 87). Sanat oluşumlarının ve anlayışlarının dönüşümleri içerisinde, günümüzün kavramsal çalışmalarında oluşum değerlerin, içeriğinin estetik sorgulamalardan ve klasik değer yaklaşımlarından bağımsız bir oluşum ortaya koydukları görülür. Bu değişken sonuçlar bir anlamda yeni kuşak sanatçıların sanat anlayışlarında bir çıkmaz yaratmaktan öte ‘değer manipülasyonu’ yaratmaktır. Amaç gerçekten bir olgu olarak sanatla savaşmak, kendi değer olgusu içerisinde ona karşı bir olgu yaratmak mı? Yoksa bilinen değer ve olguyu manipüle etmek mi? Eğer ikincisi ise burada samimiyetsiz bir kolaycılık karşımıza çıkar. Bu yaklaşım kendini kemiren bir sanatçı tipini yaratır ki, bunun sonucunda oluşan, bir değerden öte bir şeydir. Bir anlamda çağın kitsch anlayışının örnekleridir. Sanat olgusunun, değişen dönemlerde farklı ifade biçimlerine ulaşmasındaki sonuçları, bir sorunsallık bağlamında çözmektense kendi çağının kültürel veya global değerleriyle çözümlenmek daha kalıcı bir özellik oluşturabilir. Tunalı’ya göre;

Bilgi çağının sanatı, Rönesans’tan beri gelen geleneksel naturalizm ve soyut sanat dialektiğinin dışında gelişecektir. Bu anlamda sanat, anti- konvensiyonel, anti- hümanistlik yeni bir sanat olacaktır. Birey ortadan kalktığına göre, sanatta yaratma olgusu da ortadan kalkacaktır. Bugüne kadar zaman üstü olarak anlaşılan sanat, şimdi artık, zaman kategorisi içine yerleşecektir. Bu anlamda, geçen yüzyılın son on yılları içinde sanatta meydana gelen enstelasyon ve kavramsal sanat hareketleri de böyle bir anlayışın ilk örnekleri olarak görülmelidir” (Tunalı, 2010: 249).

Andre Breton, estetiği tartışırken bir resmin yapılma biçiminin neredeyse önemsizliğini görerek, resmin baktığı zihinsel gerçekliğin her şeyden önemli olduğunu söylemiştir. Clement Greenberg ise, disiplinle ilgili ‘saflığı’ vurgular. Greenberg’e göre, bu uğraşının zorlukları belli bir biçimsel ya da estetik çözümün elde edilmesini sağlamaktır. Ancak bu disiplinel ve biçimsel yaklaşım dadacılar ve sürrealistler için bir ‘saflık’ olarak değerlendirildiği için, dikkate alındığı takdirde aforoz edilmek riski oluşturuyordu. Diğer bir anlamıyla estetik ve disiplinel yaklaşımlar, kurallar, Dada ve Gerçeküstücülüğün doğasına aykırılık oluşturuyordu. Bu düşünceler beraberinde ister istemez, sanata dair kabul edilen değerleri alaşağı ettiği gibi, anlamakta zorluk çekilen yeni uygulamaları ve çözümlenmeleri de ortaya çıkarmıştır. Duchamp’ın sanatı reddeden ama aynı zamanda yeni sanatın örneklerini oluşturan birçok çalışması, sanatı yererek, ironik ve şaşırtıcı sonuçlara ulaşmıştır. Heykel sanatındaki karşılıkları ise

aynı derecede yıkıcı ve değiştirici olmuştur. Hopkins'e göre "ironik de olsa "Bisiklet Tekerleği" için heykele özgü terminoloji kullanılır. Bu nesne, kaide ile heykeli oluşturan nesne arasındaki hiyerarşik ayrılığa itiraz ettiği ölçüde, geleneksel heykelin ustaca yapılmış bir parodisidir, tabure, tekerlek kadar faydacı bir nesnedir ve bu nedenle yapıtın yapısal öğeleri arasında eşitlik vardır. Duchamp, nesnelere sanatın hiyerarşisinden azat ederken, aynı zamanda da ironik bir şekilde yeniden estetize eder" (Hopkins; 2004, 122). Burada her ne kadar sanatın klasik değerleri arasında vazgeçilmez öğeler olan, kompozisyonel yapılar, renk, boyut gibi özellikler, Duchamp'ın da bir anda her şeyi terk etmediğine bir örnek oluşturur.

Eğer bir sanatçı eserini uygularken belirli düzen ve algı değerlerini öne çekmeye çalışıyorsa burada, şaşırtma, reddetme, sürpriz değerlerin yanında, beğendirme kaygılarının da, alttan alta korunduğu dikkati çeker. Duchamp, sanatın estetik açıdan değerlendirilmesi ve analiz edilmesine karşı çıkar. Onu asıl ilgilendiren bir bakıma sanat eserinden çok, sanat eserini yaratan yaratıcı edimin kendisidir. Daha da ileri bir düşünce olarak, sanat eserinin hiçbir estetik çekiciliği olmaması gerektiğini vurgular. Sanatçı, gelecek nesillerin kendisini alkışlaması adına kendini kısıtlamamalıdır. Zevkli olmaya çalışmamalıdır, çünkü zevk daima değişir. İyi olmaya da çalışmamalıdır, yalnızca var olmaya çalışmalıdır" (Kuspi,; 2006: 36). Her ne olursa olsun ortada bir karmaşa ve karşıtlıklar zinciri yumağı var. Belki de çağımızın sanat değerleri bu karmaşık yumaktan beslenerek yeni uçlar yaratmaya çalışmaktadır. Günümüz sanatı içerisinde önemli bienaller ve uluslararası sanat etkinlikleri tam da bu düşüncelerle örtüşen birçok örneklerle doludur. Genç sanatçıların bu etkinliklerde oluşturdukları eserlerde, yaratıcı zekâ ve tekniklerin ilginç buluşmasına tanık oluruz. Bu etkinlikler aynı zamanda daha önce de bahsettiğimiz gibi global sanat anlayışının hakimleşmesine doğru gidişin kesin örnekleridir.

Tüketim çağının bitmek tükenmek bilmeyen 'yok et-yeniden oluştur-yeni al' mantığı, aynı zamanda sanat alanında da yansımalarını bulmuştur. Tüketim, kültürün genel bir niteliği, genel bir tutum ve zihniyet haline gelmiştir. Zijderveld'e göre bireysel ve duygusal tatmin giderek daha fazla ön plana çıkmaktadır. Eğer bir nesne, bir düşünce ya da bir ilişki bizi tatmin etmiyorsa bunları terk ediyor ve "yeni" bir şey bulmak için arayışa çıkıyoruz. Gerçekliği yargılamak için artık geleneksel değer ve normları değil, son derece değişken subjektif duygu ve coşkularımızı kriter olarak kullanıyoruz. Bu aynı zamanda "tüketimci ahlak"ın modern toplumda neden bu kadar ilgi gördüğünü de açıklamaktadır. Zijderveld, bu ahlaka, "ahlaksız ahlak" demektedir (Loo-Reijen, 2006: 153). Tüketim toplumunun doyumsuz istekleri ve tatminsizlik beraberinde sanat olgularında önemli değişimlere de neden olmuştur. Çağdaş sanatın önemli uygulama alanları olan, kavramsal

sanat, fluxus, body art, süreç sanatı, video art ve daha birçoğu bu kültür anlayışıyla önemli etkileşimler ortaya koymuşlardır. Toplumsal yaşamda ve sanatta, estetik ile etik çözümler biçimde birbirine bağlıdır. Ziss'e göre;

Modernizmin estetiği ise bu iki kavramı karşı karşıya getirir: olayların, insanların ya da ahlaka uymayan edimlerin de güzellikle donanabileceğini ve estetik bir değer taşıyabileceğini ileri sürer. Bu estetik, sanatın amacının iyi olmadığını; tersine, güzellik olduğunu öne sürerek, gerçekte, sanatta ahlaksızlığın savunmasına gelir dayanır. Etiğin reddi, estetiğin yıkımına yol açar; nitekim, çöküş dönemi (decance) sanatı da bunun parlak bir kanıtıdır; çünkü, yapıtların sanatsal "dokusu" en sonunda yok olup gitmiştir. Böyle bir sanat anti-estetik bir izlenim uyandırır insanda (2009: 166).

Lyotard, "Bugünün sanatı anlatılması, görülmesi mümkün olmayan şeyleri dile getirmek ve göstermek çabasından başka bir şey değildir," diyordu (Kahraman, 2005: 25). Sanatçılar artık garip makineler tasarlıyor ve yapıyor, onlarla oynuyorlardı. Yerleri kazarak, yapıları paketleyerek, taşları üst üste koyarak, vücutlarını keserek, şizofreniklerin güncelerini sergileyerek, göz yanılması erek edinmiş heykeller yaratarak bir gülmece (satir) dünyası kurmaya çalışıyorlardı. Duyumun olsun, anlatımın olsun, sınırına gelip dayanılmıştı. O sınırın olanakları zorlanıyordu. Her şey bir deneye dönüşüyordu. Postmodernin, Neoavangard'ın taşıdığı gerçeklik buydu ve bu nedenle felsefe, eğer yorumlama demek anlamını da taşıyorduydu, felsefeyle sanat arasındaki bağı koparmaktan söz etmek olanaksızdı. Bu bağ, artık her geçen gün biraz daha güçlenecek ve gelişecekti.

Baudrillard, 1984 yılında, kendisiyle yapılan bir görüşmede sanatın işlev olarak da, biçim ve söylev olarak da mümkün olabilecek her şeyi denediğine değiniyordu. Sanatın eleştirel ve olumsuz işlevini yitirdiğini öne sürüyordu. Baudrillard'da göre, sanatın köktenci ve bir eleştiri veya yıkıcı bir metafor olması daha fazla olanaklı değildi. Sanat artık bir tür 'ağırlıksızlık' yaşıyordu. Bütün biçimlerin bir arada var olabileceği ve var olduğu bir kürenin adıydı sanat. Sanatçı artık her şeyi deneyebilir, her şeyle oynayabilirdi. Ama amaç artık birilerine ya da bir şeylere karşı çıkmak değildi. Sanat artık özgüllüğünü yitiriyordu. Sanat kendisine gönderme yapa yapa sonunda kendisine dönmüştür (Kahraman, 2005: 30). Kendi içerisinde sorgulamalar ve kısırdöngü olarak da çoğu zaman karşılaştığımız eserler, günümüz eleştirmenlerinin sıkça kullandığı "sanatın sonu mu?" sorusunu bir anlamda her zaman güncel tutuyor. Bunun örneklerini günümüzün kavram ve anlam karışmalarıyla da görmek mümkün. Pop sanatın, tüketim kültürüne bağlı çözümleme ve uygulamaları, beraberinde eleştirel çözümlemeleri de doğurmuştur. Ancak günümüzde hâlâ, önceden fazlasıyla sorgulanan, denen, çözümlenen sanat uygulamalarının yeni bir şeymiş gibi tekrar ele alınması, küllerin içinden yeni bir şeyler bulma çabası gibi anlaşılmaktadır. Bu tekrar çözümlemeler, doğal olarak, sanat çözümlemelerinin tıkanma noktasında olduğu izlenimini yaratmaktadır.

Bütün bu eleştirel ve endişeli yaklaşımlara rağmen sanat tarihini dikkatli analiz ettiğimizde sanatçıların farklılıklar yaratma adına önemli çıkışlar bulduğuna tanık oluruz. “sanatın sonu” mu dur, bilinmez, ancak, yeni oluşumlar her zaman beklenmedik anlarda ortaya çıkar.

## SONUÇ

Günümüz sanatının değer yapılanmasının, özellikle 1900'lü yıllardan sonra çok çeşitlenen dallarıyla karşılaştırıldığında kendi içerisinde önemli çelişkileri de barındırdığı görülür. En önemli çelişkiler sanat eserinin estetik değerlerden uzaklaşması ama yine de estetik sorgulamaları da içinde barındırması, ironik de olsa kendi kimliğiyle çatışma yaratmadan çekinmediği, farklılık yaratma adına açıklanamaz veya değerlendirilemez özellikler yaratılmaya çalışılmasıdır. Bu karmaşık ve içinden çıkılması çoğu zaman zor olan eserlerin, sanatçıları tarafından da özellikle derinliksiz, basit algılar gerektirdiği gibi yaklaşımlar sanat gibi dinamik bir olgunun tıkanmasında önemli roller oynarlar. Ne var ki, ortaya konulan bu eserlerin kendi içlerindeki gizemler, soru işaretleri, çıkmazlar aynı zamanda sanat olgusunun doğasında kabul ettiği gerçeklerdir. Tekrara düşmekten kaçınmak, hep yeni ve farklılık peşinde olmak üzerine ortaya konulan yeniçağın sanat eserleri beraberinde global tüketim anlayışının da tam olarak sanatta yansıdığıdır. Buna en büyük gerekçe olarak teknolojinin, özellikle bilgisayar teknolojisinin sosyal alanda bir güç olarak her şeyi ve herkesi kapsamasıdır. Bu kapsama alanı aynı zamanda değer algılamalarında ve etkileşimde kültürel yozlaşmanın tehlikeli bir biçimde bütün insanları etki altına almasına neden olmaktadır. Sanatın bu karmaşadan faydalanacağı en önemli noktalar, kendi sosyal gerçeğinden öte, farklı kültürlerin zenginliklerini, ortak bir değer yapısına çekerek, tüketim çağının çılgınlıklarını, teknolojik faydacılığı sorgulamak ve sanat yoluyla farklılığını ortaya koyarak yeni dengeler yaratmaktır.

## KAYNAKÇA

- BAUDRILLARD, J.; SANAT KOMPLOSU, İletişim Yayınları, İstanbul-Türkiye, 2010.  
 ERZEN, J.N.; ÇOĞUL ESTETİK, Metis Yayınları, İstanbul-Türkiye, 2011.  
 HOPKINS, D.; DADA VE GERÇEKÜSTÜCÜLÜK, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara-Türkiye, 2006.  
 KAHRAMAN, H.B.; SANATSAL GERÇEKLİKLER, OLGULAR VE ÖTELERİ..., Agora Kitaplığı, İstanbul-Türkiye, 3. Basım: 2005.  
 KUSPIT, D.; SANATIN SONU, Metis Yayıncılık, İstanbul-Türkiye, 3. Basım; 2010.  
 TUNALI, İ.; ESTETİK BEĞENİ, Remzi Kitabevi, İstanbul-Türkiye, 2010.  
 VAN DER LOO, H – VAN REIJEN, W.; MODERNLEŞMENİN PARADOKSLARI, İnsan Yayınları, İstanbul-Türkiye, 2. Baskı: 2006.  
 ZİSS, A.; ESTETİK, Yorum Sanat Yayınevi, İstanbul-Türkiye, 2009

# GÜNCEL SANAT: GENÇ BRİTANYALI SANATÇILAR (YBA) İÇİN TANIMLAMA

*CONTEMPORARY ART: DEFINITION FOR YOUNG BRITISH ARTISTS (YBA)*

**Öğr. Gör. İrfan DÖNMEZ**

Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi Bozüyük MYO,  
irfan.donmez@bilecik.edu.tr

## Özet

Genç Britanyalı Sanatçılar (GBS) grubunun oluşum süreci ve yapıtlarını irdelemek için avant-garde sanat oluşumlarının neo avant-garde oluşumlardaki izdüşümleri ile birlikte grubun devlet kültür politikaları-toplum-ticaret üçgenindeki manipülatif ve spekülasyon yanları “güncel sanat” bağlamında incelenmelidir. Günümüzde GBS grubu, İngiltere’nin hem ekonomi hem de sanat alanında izlediği politikanın bir ürünü olarak görülmektedir. 1980’lerin ilk yarısında İngiltere’nin yürüttüğü kültür politikaları çerçevesinde, özellikle sanat eğitimi alanında yapılan yenilikçi hareketlerin ilk ürünü olan GBS, çok geçmeden yapıtları ile dünyaca tanınmıştır. GBS grubunun sonraları Charles Saatchi ile kurduğu ticari ilişki sonucunda yapıt, sanat ticareti, koleksiyonerlik ve müze kavramlarının günümüzdeki konumu tartışılır hale gelmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Avant-garde, formaldehit, manipülasyon, periferi, sansasyon

## Abstract

To scrutinize the formation process of the group Young British Artists (YBA) and of their works the projections in neo avant-garde artistic formations together with the manipulative and speculative aspects of the group within the triangle of state cultural politics-society-commerce should be investigated within the scope of “contemporary art”. Recently the YBA group is regarded as a product of the policy of England within the sphere of both economy and art. In the first half of the 1980’s within the scope of the cultural policies of England, YBA, the first product of the avant-garde movements especially within the sphere of art education, became famous with their works worldwide soon. Later thanks to the commercial relationship YBA established with Charles Saatchi, YBA became questionable as to the recent position of the concepts like work, commerce of art, collectionism and museum.

**Keywords:** Avant-garde, formaldehyde, manipulation, periphery, sensation

Özellikle son on yıldır ülkemizde birbirinden farklı sanat disiplinlerini bir araya getiren etkinliklerin birçoğu “güncel sanat” başlığı altında toplanmaktadır. Ne zaman bir bienal ya da sergi izlese, yeni bir sanatsal öneri ya da serginin tüm kapsamı güncel sanat terimi ile tanımlanmaktadır. Peki, “güncel sanat” dünyada yeni bir sanatsal oluşum olarak mı yoksa sanatın günümüzdeki şekli olarak mı tanımlanmaktadır? Bu bağlamda güncel sanat terimini irdeleyebilmek için önce sanatın daha önceki türlerine ait terimlere yani “modern sanat” ve “postmodern sanat” kavramlarına göz atmamız faydalı olacaktır. Modern sanat, genellikle 1860’lı yıllarla birlikte ressamların dünyayı olduğu gibi görmeyi, yani “temsili” bıraktıkları süreçle temellendirilir ve bu sürecin de 1970’li yıllara kadar devam ettiği yaygın bir düşüncedir. 19. y.y.’in ikinci yarısında Manet’in merkezi bakış açısının nesnel doğrularını yıkararak, ufuk çizgisinin perspektif kurallarına uymayacak bir şekilde göstermesinin ardından gelen İzlenimciler, Fovistler, Kübistler, Dadaistler, Gerçeküstüçüler ve Gelecekçilerin sanatta sürekli “yeni”yi aradığı süreç “modern sanat süreci” olarak kabul edilmektedir. II. Dünya Savaşı’na kadar devam eden bu süreç sonunda, Avrupa kaynaklı olan sanatın bir de Amerika ayağı baş gösterir, yeni ve çok çeşitli malzeme kullanımı ile Amerikan Soyut Dışavurumculuğu, Azcılık ve Kavramsal Sanat gibi yeni anlayışlar sanatın alanını öylesine hızlı genişletir ki çok geçmeden tıkanma noktasına ulaşır.

Bu noktadan sonra bu tıkanmayı aşma amaçlı ortaya atılan postmodern sanat kavramı, “neo”larla yani “yeni”lerle halen yeni olanın yenisini yapma çabası içerisine girerek modern sanattan bir anlamda bağını koparır. Postmodern sanat, günümüzde çağdaş sanat adı altında çok geniş bir malzeme çeşitliliği ve malzemelerin kural tanımaz biçimlendirilmeleri ile sanatsal bir ifade olarak kabul görmektedir.

Güncel sanata gelindiğinde ise tanımlama bu kadar açık yapılamamaktadır. Çünkü güncel sanatı var eden köklerin çağdaş sanata dayandığı ve güncel sanat çeşitliliği, kural tanımazlığı barındırıyorsa bunun önünü açanın çağdaş sanat oluşumları olduğu düşüncesi kabul görmektedir. Bu düşünce ile güncel sanat, çağdaş sanat ile girift bir yapı içinde değerlendirilir. “Elimize Contemporary Art (Güncel Sanat) adında bir kitap alırsak, Marcel Duchamp’ın mutlaka adının geçtiği bir Giriş’in ardından, aşağı yukarı 1960’lardan bu yana ortaya çıkan akım ve eğilimleri kapsadığını görürüz” (YILMAZ, Çağdaş Sanat, Güncel Sanatın Öteki Adıdır, my.opera.com/mehmet%20yilmaz/blog/show.dml/1283403, 28.06.2013). Dünyada İngilizce kaynaklı yaygın adı ile bilinen “contemporary art” kavramındaki “contemporary” dilimizde “çağdaş, aynı zaman diliminden olan, yaşıt, güncel” gibi anlamlara karşılık gelmektedir. Bu bağlamda “Türkiye’de güncel sanat kavramı da contemporary art’ın karşılığı olarak önerilmiştir” (YILMAZ, Çağdaş Sanat, Güncel Sanatın

Öteki Adıdır, my.opera.com/mehmet%20yilmaz/blog/show.dml/1283403, 28. 06. 2013) Ülkemizde modern ve çağdaş sanat kavramlarının geleceği kurgulama kaygısı güttüğü düşüncesi ile Vasıf Kortun “Çağdaş sanat ve sanatçının aksine güncel sanat ve sanatçı, modern cumhuriyet projesini sürüklemiyor. Modern ve çağdaşın iç içeliği/geçişliliğinden bir kırılma bu. Güncel sanat, gelecek tasarlamakla uğraşmıyor, burada ve şimdi ile ilgili” (YAZICI, www.radikal.com.tr/haber.php?haberno=236333) olduğunu söyleyerek güncel sanatı çağdaş sanattan ayırmaktadır. Küratör Ali Akay “güncel sanat ülkemizde ideolojiden arındırılmaya çalışılmaktadır ve bu kullanım sanatı bürokratik devlet merkezli olmaktan çıkarıp daha seküler bir kamusal alana taşımakta” (YAZICI, www.radikal.com.tr/haber.php?haberno=236333) olduğunu düşünmektedir. Güncel sanatın ülkemizdeki yansımaları ve kavranışının dışında İngilizce tanımlamalar güncel sanatın kapitalizm, ticaret, periferi ve ülke ekonomileri ile bağlarını açıkça ortaya koymaktadır. Güncel sanat, genel anlamda ticari güncel sanat galerileri, özel koleksiyonerler, şirketler, kamu kaynakları ile oluşturulan sanat organizasyonları, güncel sanat müzeleri ya da sanatçıların kendileri tarafından oluşturulan sergilerin tümü olarak tanımlanmaktadır. Güncel sanatçı ise çalışmaları özel ödülleri, devlet yardımları ile desteklenen ya da doğrudan satılan kişi olarak tanımlanmaktadır. Bu güncel sanat tanımlaması ışığında, GBS’nin 1980’ler İngiltere’sinin ekonomik ve siyasi ortamında nasıl şekillendiği irdelendiğinde günümüzde sanatın ekonomi ve siyaset ile kurduğu ilişki daha iyi anlaşılabilir.

## 1980’LER İNGİLTERE’SİNİN SİYASİ ORTAMI VE GBS’NİN GELİŞİMİ

Britanya’da 1980’lerin ikinci yarısı ve 1990’lar süresince postmodern sanatta sonraları “Genç Britanyalı Sanatçılar” olarak anılacak olan bir sanatçı grubu ortaya çıkmıştır. Herhangi bir sanat akımına ya da anlayışına bağlı kalmayan, ressam, heykeltıraş, video, yerleştirme sanatçısı ve fotoğrafçıdan oluşan bu sanatçı grubu çalışmalarında, ne ulusal sanata ne de kendilerinden önceki sanatçıların yapıtlarına bağlı kalmışlardır. Bu nedenle Genç Britanyalı Sanatçılar terimi, sadece grup sanatçıları ve onların sanatsal çalışmalarını karşılamaktadır. Ya da daha genel anlamda 1980’lerde ve 90’larda ürettikleri işlerle tanınan avant-garde Britanyalı sanatçıları tanımlamaktadır.

Genç Britanyalı Sanatçılar, dikkat çeken üç önemli sergi ile varlıklarını kanıtlamışlardır. Bu sergiler, o yıllarda pek tanınmayan ve Goldsmiths’ Colleged’da sanat öğrencisi olan Damien Hirst’ün küratörlüğünde gerçekleştirilen iki sergi Freeze (Donma) 1988, Modern Medicine (Modern Tedavi) 1990 ve Royal Academy’de düzenlenen Sensation (Duyum) 1997 sergileridir. 1988’deki Freeze (Donma) sergisinden



sonra grubun destekçiliğini işadami-koleksiyoner ve reklamcı Charles Saatchi üstlenmiş ve grubun Avrupa ve Londra'nın kapital postmodern sisteminde büyük ölçüde tanınmasına yardımcı olmuştur. Günümüzde kurumsallaşan Genç Britanyalı Sanatçılar grubu, pek çok üyesinin çalışmaları Turner Ödülü'ne layık görülmekte ve Royal Akademi'nin seçim üyeleri arasında yer almaktadır. Grupta, grubun hareketlendiricisi olarak anılan Hirst'in yanında: Tracey Emin, Jake ve Dinos Chapman kardeşler, Douglas Gordon, Marcus Harvey, Gary Hume, Rachel Whiteread, Gillian Wearing, Mark Wallinger, Marc Quinn, Steve McQueen, Chris Ofili, Jenny Saville ve halen gruba dahil olan birçok İngiliz sanatçı yer almaktadır.

Genç Britanyalı Sanatçıların sanatsal ürünleri resmin her şeklini, geniş anlamda heykel çalışmalarını, asamblaj ve kolajları, video ve yerleştirme sanatını ve çeşitli fotoğraf uygulamaları ile ürettikleri çalışmaları içermektedir. Grup üyeleri, aynı malzemeler ile çalışıyor olmasalar da aynı tavrda işler üretebilmektedirler. Grubun işlerinde kullandığı dikkat çekici malzemeler; kurtçuklar ve ölü hayvanlar, tümüyle betondan evler, içinde sanatçıya ait cinsel atıklarla çevrili yatak, ezilmiş nesnelere, sanatçıya ait pıhtılaşmış kan gibi pek çok farklı materyal ve malzemenin oluşmaktadır. Bu malzemeler ile oluşturdukları imgeler pek çok sansasyonel ifade ve gönderme içermektedir. Örneğin Jenny Saville'nin konformizmi eleştirdiği obez kadın bedenlerini resmettiği büyük boyutlu çalışmaları, Chapman kardeşlerin öldüresiye hırpalanmış heykelleri, Mark Wallinger'in bir sanat galerisinde ayı kostümü giyerek iki saat boyunca başıboş gezdiği Turner Ödüllü video-performansı, Gillian Wearing'in bir saat boyunca polis kıyafetli aktörlerin sessizlikte durduğu videosu, Martin Creed'in beyaz bir odaya yerleştirilmiş yanıp sönen ampullerin içindeki uçan balonlardan oluşan yerleştirmeleri gibi çalışmalar sanat ortamını sarsıcı etkiler yaratmıştır. Bu anlamda Genç Britanyalı Sanatçıların çalışmaları güncel sanatın malzeme çeşitliliğinin ve bağlamından koparılmış nesne-imege ilişkisinin en çarpıcı örneklerindedir. Genç Britanyalı Sanatçılar oluşumu 1980'ler İngiltere'sinin ekonomik ve siyasi ortamı ile ilişkilendirilebilir. Birleşik Krallık'ın ekonomik çöküşünü önlemek için devletin iktisattaki rolünü küçültme vaadi ile Muhafazakâr Parti lideri Margaret Thatcher 1979 yılında hükümeti kurmuştur. Thatcher'i başkanlığa taşıyan seçim kampanyasını yürüten "Saatchi & Saatchi" reklam ajansı ile bilinen Charles Saatchi, aynı zamanda o yıllarda kültürün özelleştirilmesi politikasının liderliğini de üstlenmiştir. O yıllarda muhafazakârlık, hâkim siyasi ideoloji olarak sadece Anglosakson ülkelerinde değil pek çok ülkede yaygınlık göstermiştir. Bu bağlamda Thatcher hükümetinin siyasi ideolojisi dönemin ABD Başkanı Ronald Reagan'ınki ile benzerlik taşır. Ortak amaçları devletin iktisattaki rolünü küçültmek, devletin sahip olduğu alanları özel sektöre açmak, küresel ekonomi

politikalarını oluşturmaktır. Thatcher yönetimindeki yeni muhafazakâr hükümet, iktisadi anlamda öncelikli sorun olarak özel sektör yatırımlarının önündeki enflasyonu görmüş, enflasyonu artıran nedenlerin ise aşırı kamu harcamaları ve borçlanma olduğunu düşünmüştür. Bu sorunu çözmek ve işsizlik oranını azaltmak için ise para arzını kontrol altına almış, borçlanmayı azaltmak için faiz oranlarını arttırmıştır. Ancak buna rağmen enflasyon hızla artış göstermiş, bu siyasetin neden olduğu iktisadi durgunluk ile kendinden önceki İşçi Partisi iktidarının sonlarındaki orandan daha da yüksek bir hal almıştır.

Aynı yıllarda sanat eğitmeni Michael Craig Martin'in Goldsmiths' Collegede ders vermeye başlamasıyla sanat eğitimi alanında da bir kırılma yaşanmış, Londra'daki pek çok üniversiteyi de etkisi altına alarak oldukça yenilikçi bir sanat eğitimi sürecinin takip edilmesini sağlamıştır. Öte yandan İngiltere'nin Amerika ile sanat alanında yarışabilmesinde, 1984 yılında uygulanması kararlaştırılan ve güncel sanat alanında düzenlenecek olan Turner Ödülü'nün de katkıları yadsınamayacak derecede büyük olmuştur.

Grubun 1988 yılında gerçekleştirdiği "Freeze" (Donma) adlı ilk sergisi Thatcher hükümetinin yarattığı iktisadi durgunluğa bir gönderme olarak değerlendirilebilir. Aralarında Damien Hirst'ün de bulunduğu Goldsmiths' Collage'in on altı öğrencisinin katılımıyla Londra'nın doğusundaki Docklands'da kullanılmayan binaların olduğu arazide gerçekleştirilen sergi, büyük ses getirmemiş ancak sonraları grubun sıkı bir sanat-ticaret işbirliğine girecekleri Charles Saatchi ile tanışmalarını sağlamıştır. Sergiyi gezmeye gelen Saatchi, Hirst'ün "A Thousand Years" (Bin Yıl) isimli çalışmasını çok beğenmiş, çalışmayı kendi deyimiyle sarsıcı, ezber bozan, yatırım yapılabilecek kadar değerli olarak tanımlamış ve çalışmayı satın almıştır. Bu noktadan sonra Hirst sansasyonel işlerin tartışılan ismi haline gelmiş, Saatchi ise sadece Hirst'ün çalışmalarının toplayıcısı değil kısa zamanda grubun ana sponsoru olmuştur. Grubun üyesi Marcus Harvey'in 80'lerden yıllar sonra resmettiği ve Saatchi koleksiyonuna ait "Maggie" (2009) adlı çalışması grubun henüz oluşum aşamasındaki o yıllarına ve Thatcher hükümetinin muhafazakâr siyasi ideolojisine bir gönderme olarak değerlendirilebilir.



Resim 1: Marcus Harvey, "Maggie", 2009, Plaster ve alüminyum şekillendirme üzerine akrilik, 440 x 366 cm, (<http://edelbartley.blogspot.com/2010/12/transgressive-art.html>, 2013)

1980’li yıllar Genç Britanyalı Sanatçıların gelişim gösterdiği yıllardır, 1990’lı yıllar ise kuşkusuz grubun sanat piyasasında gerçek etkisini gösterdiği yıllar olmuştur. Şöyle ki 90’lı yıllarda Saatchi, altı sergiden oluşan “Genç Britanyalı Sanatçılar I-VI” sergileri düzenlemeye başlar. 1992-96 yılları arasındaki bu sergiler sadece Genç Britanyalı Sanatçıları değil ayrıca büyük bir ticari markayı da temsil etmeye başlamış ve gruptaki pek çok sanatçının ülkede ve ülke dışında sanat-ticaret-manipülasyon ilişkisi bağlamındaki tartışmaların odağı olmalarını sağlamıştır.

1995’deki çok geniş bir sanatçı katılımıyla Walter Sanat Merkezi Minneapolis ve USA’de yine Saatchi’nin ticari amaçlı manipülatif desteği ile gerçekleştirilen “Brillant!” (Parlak) sergisi ile Damien Hirst’ün “Ölümün Fiziksel Olanaksızlığı” adlı formaldehit dolu bir kabın içine hapsederek koruduğu cansız köpekbalığı bedeni, 20. yüzyılın son on yılında tartışmalı “Avant-Garde İngiliz Genç Sanatı”nın bir sembolü halini almıştır.



Resim 2: Damien Hirst, “The Physical Impossibility of Death in the Mind of Someone Living (Ölümün Fiziksel Olanaksızlığı”, 1991, Kaplan Köpekbalığı, cam, çelik, silikon ve çelik kafes içinde formaldehit çözelti, y.213 x g.518 x d.213 cm, (www.artchive.com/artchive/H/hirst.html, 2013)

## GÜNCEL SANAT VE SANSASYONEL GBS

Sözünü ettiğimiz gibi Hirst bir anlamda hem grubun kurucusu olmuş hem de yaptığı çalışmalar ile grubun diğer üyelerinin sanatsal çalışmalarının yönelimlerini etkileyen güncel sanat ortamının en çok tartışılan ismi olmuştur. Hirst’ün bir çalışmasının sergilenmesi sırasında yaşanan olay, Hirst’ün ve benzer şekilde grubun diğer üyelerinin sanatsal çalışmalarının güncel sanat pratiği içindeki tartışmalı niteliğini ortaya koymaktadır.

“Hirst’ün çalışması yarı dolu kahve fincanları, sigara izmaritleriyle dolu kül tablaları, boş bira şişeleri, üzerinde boya bulaşığı olan bir palet, şövale, merdiven, fırçalar, şeker ambalajları ve yere yayılmış gazetelerden oluşan eser Eyestorm Galerisi’nin sergi açılışı öncesinde düzenlediği V.I.P. galasında tanıttığı sınırlı sayıda eserinin temel parçasıydı...

Galerinin özel projeler başkanı Heidi Reitmaier, bu eserin satış değerini “altılı hanelerle” ya da “yüz binlerce dolarla” ifade etti ve şöyle dedi: “Bu orijinal bir Damien Hirst.”

... 54 yaşındaki temizlik görevlisi Emmanuel Asare, The Evening Standard’a yaptığı açıklamada, “Onu görür görmez bir ah çektim, çünkü her şey darmadağınktı. Bu bana pek de sanat eseriymiş gibi gelmedi. Bu yüzdende her şeyi toplayıp attım,” dedi.

...Yaşanan karışıklıktan üzüntü duymak bir yana, Hirst bu habere “aşırı derecede komik,” diye tepki verdi. Bayan Reitmaier’in söylediğine göre, “...Hirst, sanatsal çalışmalarında sanatın günlük yaşamla ilişkisi üzerinde durduğu için olaya herkesten çok gülmüştü” (HOGE, 2001, aktaran KUSPİT, 2004: 14).

Kuspit, bu olayın anlatımıyla açılan “Sanatın Sonu” adlı denemesinde bu olayla Marcel Duchamp’ın “Çeşme”(1917) adlı çalışmasının sanat ortamında yarattığı etki bağlamında bir ilişki kurar. Kuspit, tinsel değerlere inanan sanatçının yerini nasıl paranın taleplerine göbekten bağlı post-sanatçı tipinin aldığı anlatırken sıklıkla Duchamp’ın kuramsal önermelerinden yola çıkarak; sanattaki bu değer kaybının modern sanatın düzensiz karakterinden ayrılamayacağını savunur.

“Bağlamlarından koparılan imgelerin kolaj çalışmasıyla yeni bir bağlama taşınarak restore edilmesi –yani sıkıcı eski sanatın, eski ama iyi başka şeylerle yan yana getirilerek yeni bir sanatsal ortama yerleştirilmesi ve böylece aralarındaki farklılıktan kaynaklanan çatışmanın her ikisinin de anlamsız birer tarihsel kalıntı haline geldiklerini saklayacak denli geniş bir anlam yaratacağının umulması- post-modern sanatın temel modelidir” (KUSPİT, 2004:69).

Genç Britanyalı Sanatçıların tüm çalışmalarını bağlamından koparılmış nesnelere ya da başka biçimlere sokulmuş nesnelere kullanarak gerçekleştirdiğini düşündüğümüzde bu sanatsal üretimin gelecekle değil de ilgilendiği şimdi ile sansasyonel bir etki yaratan güncel sanatın temel modeli olduğunu söyleyebiliriz.



Resim 3: Marcel Duchamp, Fountain (Çeşme), 1917, hazır nesne (www.invisiblebooks.com/ Duchamp.html)

Resim 4: Damien Hirst, Home Sweet Home (Evim Güzel Evim), 1996, Porselen, çap 21,82 cm, (http://artmacguffin.blogspot.com/2009\_01\_01\_archive.html)

Grubun sergilerinde bunun gibi benzer sansasyonel olayların çokluğu ile Saatchi’nin 1997 yılında koleksiyonundaki gruba ait kırk iki çalışmayı Royal Academy of Artists in London’da sergilerken “Senseion” adını seçmiş olması tesadüf değildir. İngilizcedeki ‘senseion’ kelimesinin ironik yapısını ele aldığımızda ‘birçok kimseyi ilgilendiren, etkileyen heyecan verici olay, pek çok kimsede yaratılan güçlü heyecan, sarsıcı, çarpıcı olay’ anlamlarının yanında ‘duyumsama’ ya da ‘sezme’ anlamı da taşımaktadır. Bu anlamda Saatchi’nin sergiye böyle bir isim seçmiş olması reklam ve kitleleri etkileme politikasına ya da durumu “ticarete” dönüştürme çabasına daha yakın durmaktadır.

“Sensation” adlı sergi 1999 yılında Londra’da, New York’a taşınıp Brooklyn müzesinde sergilendiğinde, New York belediye reisi Guilliani, eğer o sergi de bulunan sanatçılardan bir tanesinin eseri, -Chris Ofili’nin eseri- müzeye sokulursa parasını vermeyeceğini söyledi ve Amerikan, Hıristiyan değerlerini ihlal ettiğinden dolayı Chris Ofili’nin fil gübreleri üzerine yapmış olduğu Madonna tablosunu büyük bir gürültü üzerine kaldırmak istemiştir (COSTA ve BATTİSTOZİ, Sanat ve Provokasyon, [www.resimkalemi.com/sanat-ve-sanatci-uzerine/7611-sanat-ve-provakasyon.html](http://www.resimkalemi.com/sanat-ve-sanatci-uzerine/7611-sanat-ve-provakasyon.html)).



Resim 5: Chris Ofili, Holy Virgin Mary (Kutsal Bakire Meryem), 1996, kolaj, yağlıboya, yaldız boya, polyester, reçine, fil gübresi, 243.8x182.9 cm, (<http://xroads.virginia.edu/~museum/armory/ofili.html>)

Bu olay serginin basında yer alarak neyin sanat, neyin provokasyon olduğu konusundaki spekülasyonların büyük ölçüde artmasına neden olmuş ancak bu spekülasyonlar sergideki birçok çalışmanın sanat piyasasındaki yerini daha da sağlamlaştırmıştır.

Sensation sergisinin 1997’de Londra’da açıldığı sırada ilk gösteriminin yapıldığı Anatomist Gunther Von Hagens’in “Body Worlds” adlı gösterisi de temelde Damien Hirst’in çalışmaları ile aynı temaya sahiptir: Ölüm ve fiziksel olanaksızlığı. Hagens, Hirst’ün çalışmalarına benzer bir şekilde formaldehit kullanarak plastinasyon işlemi ile sabitlediği 200 adet ölü insan bedenini gösterisinde kullanmış ve büyük tartışmaların odağı olmuştur. “Sergi, çevrecilerin, dindarların, sanat eleştirmenlerinin tepkisini çekti: aydınlar, insan cesetlerini sanki sanat eseriymiş gibi sergilemenin ahlaka ve ölümlere duyulması gereken saygıya aykırı olduğunu savundular (...) Bu kafa karışıklığına, Von Hagens de birtakım açıklamalarıyla katkıda bulundu; amacının sanat üretmek olmadığını, sadece “anatomiyi halka mal etmek” istediğini belirtti” (COSTA ve BATTİSTOZİ, Sanat ve Provokasyon, [www.resimkalemi.com/sanat-ve-sanatci-uzerine/7611-sanat-ve-provakasyon.html](http://www.resimkalemi.com/sanat-ve-sanatci-uzerine/7611-sanat-ve-provakasyon.html)). Hagens, Hirst ile aynı sansasyonel etkiyi yaratmış olmasına rağmen yaptığı işin sanat olmadığını söyleyerek Hirst’ün çalışmalarının sanat eseri olup olmadığı konusunda spekülasyona neden olmuştur. Hagens ve Hirst’ün irdelediği ölüm teması bağlamında iki çalışmanın benzerliği dikkat çekicidir. Hagens’in ölü bedenlerinden birini sağ elinde yüzülmüş derisini yukarı kaldırır şekilde kurgulaması ve Hirst’ün “Zarif Acı” adlı gümüş döküm heykeli biçimsel benzerlikler taşıdığı gibi Katolik ve Protestan asilzadelerinin arasındaki iktidar çatışmalarının

sembolü olmuş, Michelangelo’nun “Mahşer Kapısı” adlı freskinde derisi yüzülmüş olarak betimlediği Aziz Bartholomeo’ya göndermede bulunur. Bu bağlamda günümüzde sanat, zengin koleksiyonerlerin, müzelerin ve özel galeri ya da kuruluşların büyük reklamlarla finansa dönüştürebileceği bir gösteri dünyası aracı haline almış, sanatçının da piyasada kendine yer bulabilmesi için bu tarza yönelik işler üretmesini adeta zorunlu kılmıştır. Sanatçı ve güncel sanatçı da şimdinin kültür politikalarının, şimdinin tüketim anlayışının, güncelin sanatsal ifadesinin peşine düşmüştür diyebiliriz.



Resim 6: Gunther von Hagens, Body Worlds (Beden Dünyaları), formaldehitte sabitlenmiş gerçek insan bedeni, ([www.flickr.com/photos/swamibu/3156150094/](http://www.flickr.com/photos/swamibu/3156150094/))

Resim 7: Damien Hirst, Aziz Bartholomeo, exquisite pain (zarif acı), 2007, gümüş döküm, 250x110x95 cm, ([artt.attler.com/archiveroyalcade.mysummerexhibition.html](http://artt.attler.com/archiveroyalcade.mysummerexhibition.html))

Resim 8: Michelangelo, Mahşer Kapısı (detay) Aziz Bartholomeo 1536-1541, fresko, ([www.italian-renaissance-art.com](http://www.italian-renaissance-art.com))

## SONUÇ

Sanat, alanını tarih boyunca birbirinden etkilenecek genişletmiş olsa da günümüzde yaşanan küreselleşme ile birlikte ekonomi ve ülke politikaları ile ilişki düzeyini belki de hiç olmadığı kadar arttırmıştır. Güncel sanat pratiği bağlamında Genç Britanyalı Sanatçılar grubunun oluşumu ve ürettiği çalışmalar, İngiltere’nin Amerikan sanat ortamının dünyadaki söz sahibi konumuna erişebilmek için yürüttüğü bir dizi politikanın bilinçli sonucu olduğu görülmektedir. Bu sonuç ile grup, günümüzde güncel sanat ortamının etkili dinamiklerinden biri olmuş ve kültürün özelleştirilmesi ile birlikte bir finans aracına dönüştürülen sanat, zengin koleksiyonerlerin, müzelerin ve özel kuruluşların büyük manipülatif reklamlarla finansa dönüştürebileceği bir araç haline almıştır. Spekülasyon yaratmak, sanat ortamında sansasyona neden olmak güncel sanatçının ürettiği çalışmalarda aranan özellikler haline almıştır.

**KAYNAKÇA**

- COSTA, F. & BATTİSTOZZI, A., "Sanat ve Provokasyon", Courier International, çev. D. Günce Demirhisar, Aralık-Ocak, 2004.
- HOGUE, W., "Art Imitates Life, Perhaps Too Closely", NEW YORK TIMES, New York, 2001
- HOUPT, S., "Ünlü ve Tartışmalı Charles Saatchi", Derleyen: Mine Haydaroğlu ve Banu Tekin, SANAT DÜNYAMIZ, Sayı 110, 2009.
- KUSPIT, D., SANATIN SONU, çev. Yasemin Tezgiden, Metis Yayınları, İstanbul, 2004.
- Thompson D., SANAT MEZAT, çev. Renan Akman, İletişim Yayıncılık, İstanbul, 2011.
- PORTAKAL, M., Sanat Anlayışını Değiştiren Genç Britanyalı Sanatçılar, <http://bizimkahve.gazetevatan.com/haberdetay.asp?hkat=1&hid=20435>, 08.06.2013.
- YAZICI, M., Sanat Çağdaş mı, Güncel mi?, [www.radikal.com.tr/haber.php?haberno=236333](http://www.radikal.com.tr/haber.php?haberno=236333), 28.06.2013.
- YILMAZ, M., Çağdaş Sanat, Güncel Sanatın Öteki Adıdır, [my.opera.com/mehmet%20yilmaz/blog/show.dml/1283403](http://my.opera.com/mehmet%20yilmaz/blog/show.dml/1283403), 18.06.2013.
- [www.visual-arts-cork.com/history-of-art/young-british-artists.htm](http://www.visual-arts-cork.com/history-of-art/young-british-artists.htm), 18.06.2013.
- [tr.wikipedia.org/wiki/Margaret\\_Thatcher](http://tr.wikipedia.org/wiki/Margaret_Thatcher), 09.07.2013.
- [www.resimkalemi.com/sanat-ve-sanatci-uzerine/7611-sanat-ve-provakasyon.html](http://www.resimkalemi.com/sanat-ve-sanatci-uzerine/7611-sanat-ve-provakasyon.html), 20.03.2010.

# ÇAĞDAŞ SANATIN MUĞLAK DİLİ: İRİNİN CAZİBESİ

*IMPRECISE LANGUAGE IN CONTEMPORARY ART:  
CHARM OF IRONY*

**Öğr. Gör. Elif DASTARLI**

Sakarya Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi,  
elifdellaloglu@sakarya.edu.tr

## Özet

Sanat ile hayat 20. yüzyıl avangardlarının pek tahmin edemedikleri biçimde giriftleştii. Oysa her şeyin sanatın alanına sokulduğu bir ortamda artık sanatın varlığı, ne'liği kuşkuludur. Bu noktada sormak gerek: Çağdaş sanatın çokça kullandığı ironi nedir? Sanatçı ironi ile eleştirme amacıyla mıdır? Bu ilksel niyetinin ötesinde, sanatçı ortaya koyduğu ironik dil ile nasıl bir anlam dizgesi yaratır? Başka türlü bir ironi mümkün müdür?

**Anahtar Kelimeler:** İroni, çağdaş sanat, parodi, kitsch, postmodernizm

## Abstract

Art and life became intricate in a way that 20th century avant-gardes couldn't guess quite. However in a medium where everything is inserted into esthetical domain, the existence what'ness of art is doubtful. At this point, need to ask: What is exactly the irony in contemporary art? Does the artist aim to criticize with irony? Beyond this initial intention, how does the artist create meaning by this ironic meaning? Is another kind of irony is possible?

**Keywords:** Irony, contemporary art, parody, kitsch, postmodernism

## İRONİ KAVRAMI

En erken kullanımını felsefenin alanı içinde, retoriğe dair bir kavram olarak karşımıza çıkan ironi, aynı zamanda edebiyatta ve sanatta da farklı biçimleriyle varlık göstermiştir. Tartışılması planlanan çağdaş sanatta ironi temelli dilin “muğlak” karakterinden yola çıkılarak eleştirisine odaklanabilmek amacıyla, sanatın ironiyi nasıl kullandığını açıklamak zorunludur. Bu nedenle, bir kavram karmaşasına meydan vermemek için öncelikle ironinin tanımını yapmak gerekir.

İroni kelimesi, Yunanca “kendini küçültmek” anlamındaki “eironeia”dan gelir. Kavram olarak tanımına ilk kez Aristoteles’in Retorik yapıtındaki 21. bölümde rastlanır. Bu tanıma göre ironi alaycı bir konuşma tarzıdır, insan bu şekilde konuşarak söylemek istediğinin tersini söyler.

Antik Yunan filozofu Sokrates’in yöntemine baktığımızda karşımıza çıkan ironi, günümüzdeki –çağdaş sanatın da kullandığı– ironi kavramıyla örtüşür. Bu tanıma göre ironi, cahillik taslayarak yani bildiği halde bilmiyormuş gibi yaparak muhatabının bilgisizliğini teşhir etmeyi ve böylece dinleyenini kendi görüşleri doğrultusunda ikna etmeyi hedeflemektir (Behler 1990).

İroni kavramı üzerine pek çok düşünür çalışmıştır. Örneğin Latin dünyasının retorik ustası Quintilian, ironiyi “saklayıp gizleme” ve “-miş gibi yapma” kavramları açısından tanımlar. Onun kuramında bizi asıl ilgilendiren ise ironiyi salt dile ait bir olgu olmaktan çıkarması, bireyin hayat karşısındaki genel davranışlarını tanımlamakta kullanmasıdır.

Çağdaş ironi kavramının Batı dünyasındaki gelişimi ise genel olarak 16. yüzyıldan başlatılır. Yapılan bu klasik ironi tanımı 18. yüzyıla dek geçerliliğini korur.

Soren Kierkegaard’a göre ise ironi, söylenen sözün aksinin ima edilmesiyle ortaya çıkan, retoriğe dahil bir söz oyunudur. Bilmece ile çözümünü aynı anda vardır. Anlaşılmasına rağmen, doğrudan anlaşılmasından kaynaklanan bir ayrıcalığı tanımlar. İroniyi kullanan yani “ironist”, insanları yoldan çıkarıp, ilginç durumların içine düşmelerini sağlayarak düşündürmeye sevk edebilirse amacına ulaşmış olur. (Kierkegaard 2003)

Tarihsel arka planından hareketle, ironinin belli başlı üç biçime indirgenerek tanımı yapılmaktadır:

Genel ironi: Eski ve “kapalı ideolojiler”le yeni “açık ideolojiler”in arasındaki çatışmanın tanımlandığı ironidir. Evrenin ve hayatın çelişki ve tutarsızlıklarını sergilemeye yöneliktir. Evrenin niteliği, tanrının varlığı-yokluğu, yaşam ve ölüm gibi kapsamlı sorulardan yola çıkarak tüm bu soruların cevaplanamazlığına dikkat çeker. Açıkça söylenemeyen gerçeklerin iması

biçimindedir. “Baskıcı rejimler karşısında özgürleştirici bir etkisinin bulunduğu iddia edilebilir” (Cebeci, 2008: 89).

Spesifik ironi: Edebiyatta, özellikle de satir, komedi ve bazen de trajedide rastlanır. Spesifik ironideki eleştirel tavır, kendi pozisyonlarının doğruluğundan ve haklılığından hareket eden kişilerin, aynı şekilde düşünemeyen ve davranamayan kişilere yönelik tepkisini dile getirir (Cebeci, 2008: 89). Eleştiri yoluyla toplumun ve bireyin ıslahına yönelen edebi türlerin kullanıldığı bir tekniktir.

Romantik ironi: 18. yüzyıl sonlarından itibaren ortaya çıkan ve Alman felsefesiyle bağlantılı olarak değerlendirilmesi gereken kavramdır. Oğuz Cebeci şöyle söyler:

...insanın kendi kendisinin farkına varması, buna paralel olarak, hayatın karmaşasını ve bu karmaşayı kabul zorunluluğunu anlaması temeline dayanır. Bu kabulün doğal sonucu ise hiç bitmeyen, sürekli yenilenen ve yazarın kendisini de dâhil ettiği bir eleştiri anlayışıdır (Cebeci, 2008: 90).

Burada hayatın kendisini ironik kabul eden romantik birey, içinde bulunduğu saçma varoluş koşulları karşısında aldırışsız bir tavır takınarak paradoksal bir ironi meydana getirir. Bu ironiyle benimsenen eleştirel tavrın, 20. yüzyıl sanatının ironik diline kaynaklık ettiğini iddia etmek mümkündür.

## HAYATIN ÇELİŞKİSİ – SANATIN İRONİSİ

20. yüzyılda ironi salt felsefi alandan, retoriğin bir aracı olmaktan çıkarak sanatın giderek artan biçimde kurgusuna, yapısına, biçimine dair hale gelmiştir. İnce bir mizah gücüyle, espriyle hatta zekâyla birleştirilerek bir üretim dili niteliğine bürünmüştür (Güçbilmez 2005). Bu yüzyılda özellikle Modernizm sonrası süreçte, resim ve heykel gibi formel sanatların alanından ayrılarak sanatın hayat ve piyasa, ayrıca toplumsal, ekonomik ve politik alanlarla kurduğu ilişki bağlamında ontolojik bir değişime uğraması sonucu söz konusu ironik dil başat bir karakter kazanmıştır.

20. yüzyıl sanatında karşımıza çıkan belki de ilk ironik örnek, Joachim Raphael Boronali imzalı bir resimdir. Fransız yazar Robert Dorgeles yüzyılın başında, popüler bir cemaat haline gelen kübistlerle hesaplaşmak ister. Picasso ve birçok kübistin gittiği Lapin Agile kabarebarına girmiştir ve çıkmıştır. Dönemin modası haline gelen sanata ve sanat cemaatine karşı arkadaşlarıyla, 1910 yılındaki Bağımsızlar Salonu’na o güne kadar yapılmamış biçimde provokatif ve devrimci orijinal bir resimle katılacağına dair iddiaya girer. Yere koyduğu geniş bir tuvalin üzerine çok sayıda rengi yayar. Andre Warnod’un da yardımıyla Lolo adlı bir eşeği bu tuvalin üzerine alır. Eşeği besleyerek hareket etmesini sağlar. Amacı hayvanın kuyruğunu fırça olarak kullanmaktır. Ufak müdahalelerle Lolo’nun doğal kuyruk sallamalarını

birbirinden renkli desenler haline dönüştürür. Artık geriye resme bir isim vermek ve imza atmak kalmıştır. “Adriyatik’te Gün Batımı” adını verir, attığı imza ise Joachim Raphael Boronali’dir. Boronali, o dönemde kendisini “Excessivism” (Aşırıılık) adlı yeni bir akımın başı ilan eden, hatta Fütürist düzyazının parodisi niteliğinde manifesto yazan bir isimdir. Dorgeles resmi Bağımsızlar Salonu’na gönderir ve kenara çekilip sessizce gelecek eleştirileri bekler. Umduğu gibi olur. Eleştirmenler resmi aynı salonda yer alan Van Dongen, Rouault hatta Matisse ile kıyaslar. Dorgeles artık bombasını patlatmanın vaktinin geldiğini düşünür. “Eşek Kafalar Sanat Okulu” başlıklı bir makale yazarak yaptıklarını anlatır. Lolo’nun resmi kelimenin tam anlamıyla olay olur. Hatta bir iddiaya göre, Bağımsızlar Salonu o zamana dek hiç o kadar izleyici çekmemiştir. (Appignanesi, 1975: 381-382)



Joachim Raphael Boronali adıyla Lolo (Robert Dorgeles), Adriyatik’te Gün Batımı, 1910.

Bu ayrıksı örnek bir yana; ironik dilin çağdaş sanatın başat ögesi haline gelmesi ise yüzyılın başında gerçekleştirdiği çalışmalarıyla sanatta sürekli ontolojik bir dönüşüme yol açan Marcel Duchamp ile olmuştur. Özellikle nesneyi işlevsiz kılıp anlamından arındırdığı ve fakat sanatın alanına dahil ederek yeni anlamlar yüklediği hazır-yapımları ile ardıklarını etkilemiştir. Örneğin 1919 yılında Leonardo da Vinci’nin “Mona Lisa” resminin röprodüksiyonu üzerine bıyık ekleyerek ve altına “L.H.O.O.Q” yazarak oluşturduğu çalışması ile Duchamp, ironik bir parodileştirme kullanarak yüksek ve alçak sanat tartışması yapmayı amaçlamıştır.



Marcel Duchamp, L.H.O.O.Q., 1919

Duchamp’nın açtığı yoldan ilerleyen Dadaist ve Sürrealist sanatçılar da ironiden faydalanmış, kısa sürede ironist dil tüm 20. yüzyıl sanatında egemen hale gelmiştir. İroninin günümüzdeki görünümüne 1960’lı yıllardan itibaren daha da yaklaştığı saptanabilir. Çağdaş sanat tarihinde bir akım olarak adından söz ettiren gruplar giderek azalır ve üretim bireysel hale dönerken, ironiyi kullanan pek

çok sanatçıdan söz edilebilir. Ancak bir hareket, bir grup olarak, performansları ile hazır-nesneyi hazır-eyleme dönüştüren, hayat ile kurduğu sanatsal ilişkide yararsızlığı, ince alayı ve mizahı esas alan Fluxus sanatçıları, ironik sanatsal üretimde bir adım önde dururlar. Örneğin Philip Corner’ın 1962’deki Wiesbaden Festivali’nde Fluxus sanatçıları ve festival katılımcıları birlikte bir piyanoyu parçaladıkları ve son gün açık arttırmaya çıkardıkları “Piano Activities” isimli eylemler ya da George Brecht’in 1977-89 yılları arasında gerçekleştirdiği, önünde “On my back is a lie” ve arkasında “On my chest is the truth” yazan “Paradox Shirt”ü gibi günlük kullanım nesnesi tarzı üretimler, benzer anlayışta gerçekleştirilen çok sayıda çalışmadandır.



George Brecht, Paradox Shirt, 1977-89.



George Brecht, Paradox Shirt, 1977-89.

Postmodern süreci egemen hale gelen çok-uluslu kapitalizmin kültürel mantığı olarak tanımlayan Fredric Jameson, bu dönemde pastiş, retro, şizofrenin hakimiyeti, fetişizm, tinselliğin çöküşü, sinizm gibi kavramların sıklıkla kullanıldığını belirtir. (Jameson 2005) Çağdaş sanatın ironik dil kullanarak oyunsu anlar, durumlar yaratma şeklinde ürettiği parodinin sözlük tanımı “biçimini bozmadan ona bambaşka bir özellik vererek, biçimle öz arasındaki bu ayrılıktan gülünç etki yaratan bir oyun türü” şeklindedir. (<http://tdkterim.gov.tr/bts/>) Parodinin etkisi, eleştirmeyi hedeflediği söylemle bağlantısı ve o söylemin dilini kullanabilme yeteneğinden yani ironiyi kullanabilmesinden kaynaklanır. Fredric Jameson, postmodernizmin kullandığının aslında pastiş olduğunu belirtir. Gerçekliğinden söz edilemeyecek gerçekliklerden, göstergesel oyunlardan, imgelerin imgelerinden, Baudrillard’cı bir simülakrumdan söz ederek “Hem pastiş hem parodi, öykünme (imitation) ya da, daha iyi bir ifadeyle, diğer biçimlerin taklidi ve özellikle öteki biçimlerin aşırı kullanımları (aşırım, mannerisms) ve biçimsel seçirme (twitches) ile ilişkilidir,” der. (Jameson, 2005: 16) Ardından pastışı şöyle tanımlar: “Pastiş, boş,

mizahi anlamını yitirmiş bir parodidir: Pastiş, tuhaf şeyin, bir tür boş alaysılığın modern uygulamasının parodileştirilmesidir...” (Jameson, 2005:17)

Ömer Naci Soykan ironinin postmodernizmin başlıca kategorik özelliklerinden biri olduğunu söyler: “İroni, otoriter bir sav karşısında farklı bakış açılarının ortaya konulması olarak anlaşılır. Bu amaçla oyuna başvurulur, alay edilir.” (Soykan, 1998: 262) Sözü edilen farklı kuramcıların aktardıkları sonucunda varılabilecek tanım, çağdaş sanatta ironinin alaysı, oyunsu parodi hatta pastiş ile birlikte bir söylem türü, üretici-izleyici arasındaki ilişkiyi kategorize eden bir üretim dili şeklindedir. Tarif edilen tanıma uygun birçok çağdaş sanat örneği verilebilir. Çağdaş sanatın dünya çapında popüler isimlerinden, “satirik heykel”leriyle bilinen İtalyan sanatçı Maurizio Cattelan’ın neredeyse tüm çalışmaları bu niteliktedir. Örneğin sanatçı, 1991 yılında açacağı sergiden bir gün önce polise giderek “Invisible” (Görünmez) adlı işinin çalındığını bildirir. Polisi ikna etmek için sergilediği ufak çaplı gösterinin ardından tutanak tutulur. Daha sonra polisin tutanağını çerçeveler ve galeride sergiler. Aslında çalındığını iddia ettiği çalışması hiçbir zaman hayata geçmemiştir, yani yoktur. Çalışmanın kendisi bizzat bu oyunsu kurgudan ibarettir; sanatçı tutulan tutanağı sergileyerek kurguyu görselleştirir, parodi üretir. Kurgu, ironik biçimde “bilmezden gelme” tavrı üzerine inşa olur.



Maurizio Cattelan, isimsiz 1991

Bu kez Türkiye’den Halil Altındere’nin 1998 tarihli “Annem Pop Sanatı Çok Sever Çünkü Pop Sanat Rengarenktir” çalışması Türkiye’den verilebilecek, bilmezden gelinen ironik tavrıyla oyunsu hatta mizahi bir parodileştirme, bir pastiş örneğidir. Çalışmanın adından annesi olduğunu varsaydığımız Doğulu kadın, kötü kalitede bir fotoğrafta, içinde bol renk barındırdığı için sevdiği pop sanatın bir kataloğuna bakmaktadır. Bu, sanatçının iddia ettiğini sandığımız biçimde yadırganmayacak bir durumdur; ancak sanatın oyunsu kucağına taşınmış gülümsetecek bir tablodur artık.



Halil Altındere, Annem Pop Sanatı Çok Sever Çünkü Pop Sanat Rengarenktir, 1998

Soren Kierkegaard ironiyi yapanın ciddi olmadığını söyler. İroninin en sık rastlanan biçimi, kişinin aslında ciddi olmayan bir şeyi ciddi olarak söylemesidir. (Kierkegaard 2006) Peki, burada artık mizahın dönüştürücü gücünden bahsedilebilir mi? Ya da sanatçının “dönüştürme”ye gerçekten bir niyeti var mıdır? Theodor Adorno sanatın mizahla ilişkisi hakkında, “Mizahın yerini polemik nitelikli parodi aldı,” der. (Adorno, 2004: 155) O halde parodiyle şekillenen bu ironik dil, problemleri hafife alan, “majör” söylemleri basite indirgeyen bir tavır olarak mı görülmelidir?

“Sanat şen midir?” sorusunu soran Adorno şöyle cevaplar: “Eğer sanat, ne kadar dolayımli olursa olsun, insanlar için bir haz kaynağı olmasaydı, karşı çıktığı ve direndiği çıplak varoluş içinde ayakta kalamazdı. Bu sanata dışsal bir şey değil, onun tanımsal bir parçasıdır.” (Adorno, 2004: 154) Şöyle devam eder:

Sanat a priori olarak, yani sanat yapıtlarından da önce, gerçekliğin insanlara dayattığı hunhar ciddiyetin bir eleştirisidir. Bunu bir dayatma olarak adlandırmakla gevşetebileceğine inanır. Sanatın şen yanı budur işte; ve tabii, mevcut bilinçteki bir değişme olarak, ciddi yanı da (Adorno, 2004: 152).

Öte yandan başka bir şeyi de vurgular:

Sanat kültür endüstrisinin denetimine girip tüketim malları arasına karıştırdığından beri şen yanı da yapay, sahte ve efsunlu hale gelmiştir. Bugün karşılaştığımız neşe örnekleri hep emirle gerçekleştiği için bozulmuş ve çarpıtılmıştır - ‘hayat böyle işte’ ile avunan bir trajedi çeşidinin o uğursuz ‘yine de’sine varıncaya kadar. Sanat ki artık düşünürsüz olamaz, şenlikten kendi isteğiyle vazgeçmek zorundadır (Adorno, 2004: 155).<sup>1</sup>

Parodik sanat hınzırca gülümsetirken oyuna-şakaya-alaya almaya varmakta, böylece a priori dikkat çekme-eleştirme fikri temelini, amacını kendi eylemiyle etkisiz kılmaktadır. Yaygın biçimde kullanılan muğlak bir dil olan ironi, sanki “dokunup geçme sanatı” haline gelmiştir.

Jameson’ın bahsettiği bir diğer kavram olan kitsch, sanatçının kitlenin kültürünü elinden alıp onu kendi kodlarını kullanarak yorumladığı, geçmişin oyunlaştırılması şeklinde tanımlanan, “toplumun yoz beğenisi” anlamıyla kabul gören bir terimdir. Bunun bir tür “fosilleşmiş ironi” olduğunu belirten birçok kuramcı, ironik sanat dilinin çokça kullandığı kitsch’i eleştirir. (Yavuz 1999; Kulka 2002; Baudrillard 2010 B) Halil Altındere’nin örnek verilen çalışmasına “kitsch” olgusu üzerinden bakılırsa, bir sanat profesyoneli olmayan yani halktan olan anne figürünün beğenisinin yüksek sanat-alçak sanat sınırları dahilinde görünür kılınması, içinde bulunduğu evin bol desenli-bol renkli halinin “halkın yoz beğenisi”ni imleyen kitsch ile tanımlanabilirliği düşünüldüğünde çalışmanın sorunlu hali daha iyi anlaşılacaktır. Bunu yapanın kendini konumlandığı nokta, yani sanatçının kitsch’i imleyen kişi olması ise ironik dilin bahsedilen tipik meselelerinden biridir.

Kuşkusuz kitsch üreten çağdaş sanatçıların başında ABD’li Jeff Koons gelir. Örneğin 1988 tarihli “Michael



Jackson ve Bubbles” çalışmasında, hem altın yıldız kullanarak “klasik” beğeniyle özdeşleşene, hem de biblo formu kullanarak evleri süslemek için kullanılan basit bir objeyle halkın “düşük” beğenisine gönderme yapar. Yüksek sanat ile popülist olan alçak sanat arasındaki ayrımı hınzırca işaret eder. Ancak dahil olduğu ana akım sanatın sınırları içinde bu eleştirel bir müdahale olmaz; komik ve hatta sinik bir tavır halinde sürdürülür.



Jeff Koons, Michael Jackson ve Bubbles, porselen, 1988

Türkiye özelinde değerlendirildiğinde, 12 Eylül 1980 askeri darbesinin ardından oluşan baskıcı rejimde sanatçıların ima yoluyla kapalı anlatımı seçerek ironiye yöneldikleri rahatlıkla tespit edilebilir. 90’lı yıllarda bu örnekleri, özellikle kimlik sorunsalı üzerine çalışan sanatçılar sürdürmüştür. Ancak giderek görece özgürleşen sanat ortamında farklı bir tarz da ortaya çıkmıştır. Buna göre, örneğin Osman Bozkurt’un 2003 tarihli “İstanbul Parkları” çalışmasında olduğu gibi sanatçı var olan bazı yaşam biçimleri, ortamlar ve durumları hiçbir şey eklemeksizin fotoğraflamıştır.<sup>2</sup> Benzer bir yaklaşımla, Neriman Polat’ın “Misafir Odası” adlı çalışması, bu kez nostalji unsurunu da içerir biçimde üretilmiştir. Yine Altındere’nin çalışması da hatırlanırsa; özellikle alt-orta sınıfların kültürel temsillerini çağdaş sanatın konusu haline getirme şeklinde işleyen süreç, sanatçı ile kitlenin sınıfsal farklılığı göz önüne alındığında ironik görselleştirme hatta “kitsch”leştirme olarak eleştirilmektedir (Şimşek 2009). Bu bakış açısı, ironinin kökeni itibarıyla zekâ ve bilgi yani eğitim ile ilgili olduğu kabulüyle, ironik dille popüler kültür imgelerini kullanarak çalışan sanatçıların alt sınıfların ya da eğitimsiz kesimin beğenilerini, hayat algılarını, yaşam biçimlerini mizahi ve groteske yakın bir indirgemeye tabi tuttuklarını iddia etmektedir.



Osman Bozkurt, İstanbul Parkları, 2003

Bu noktada Baudrillard’ın şu sözlerini anımsamak yerinde olacaktır:



Neriman Polat, Misafir Odası (Aileye Mahsustur Sergisi), 2003

Günümüzde artık ne sanat ne de başka bir alanda iyiyi kötünden, hakikiyi sahteden, simülakrı gerçeklikten ayırmak mümkün değil. Ancak belirsiz bir konumda bulunan öznenin yerini bir tür ironik nesnenin almış olduğu söylenebilir. İmal edilmiş nesnelere yapay nesnelere, göstergelere ve mallardan söz edildiği andan itibaren, şeylerin ironik bir işleve sahip olabilmeleri için var olmaları yeterli olmamaktadır. Öyleyse bütün anlamsız, basit, sıradan nesnelere ironik bir işleve sahip olabilirler. Sanki şeyler tersine çevrilmeyi bekler gibidirler. Artık dünyayı ironik bir şekilde açıklayamayan özne, onu olduğu gibi yansıtmayı da başaramamaktadır (Baudrillard, 2010 A; 210-211).

Öte yandan, amaçlananın ötesinde farkındalısız ortaya çıkan, bildiği halde bilmezden gelme ya da “-miş” gibi yapmanın sanattaki görünümü, alımlayıcı açısından nereye denk düşer? Yaratılan anlam dizgesi sonucu sanatın izleyicisi ile kurduğu iktidar ilişkisinin, yapıt özelinde ya da –eğer bütüncül bir yapıdan hâlâ söz edilebilirse– sanata kattıkları ya da ondan aldıkları nelerdir? Sanatçı –başta dönecek olursak, Robert Dorgeles– ironiyle yaratırken, yine antik felsefedeki öğretme amacını mı gütmüştür? Eleştirinin mizahla ve ince bir zekâyla bir araya geldiği mesela “Adriyatik’te Günbatımı” örneğinde belki amaç kurumsallaşan avangardı yermektir; ancak bu yapılırken izleyicinin içinde bırakıldığı durum hesaplanmış mıdır? Hegel, “İronik sanatsal hayat ustalığı kendisini tanrısal bir yaratıcı deha olarak kavrar,” diyerek, bu durumda tanrısal deha katına yükseldiğini iddia eden ironistin bütün diğer insanları kendi yüksek mertebelerinden aşağıda gördüğünü söylemiştir. (Hegel, 1994) Bu açıklama, ironik tavrın kendini ve karşısındakini konumlandığı hiyerarşideki eşitsiz yeri bir kez daha işaret etmek bakımından önemlidir. Ironiyi kullanan yani “ironik özne” için artık her şey mümkün olabilir, çünkü o salt mülkiyeti üretmekle kalmaz, aynı zamanda mülkiyet ilişkisini de üretir. Yani ortaya koyduğu çalışmayı anlamının, alımlamanın yöntemini de izleyicisine dikte etmiş olur.

Kuşkusuz ironinin anlaşılabilmesi için belli bir uzaklıktan değerlendirilmesi, algılanması gerekliliği, dolayısıyla kurulan mesafeli iletişim, ironistin kendisini oldukça sınırlı ölçüde açık etmesi, olgunun belli başlı problemlerindedir. (Kierkegaard 2003) Konu hakkında çalışan önemli isimlerden D. C. Muecke, ironiyi maruz kalan bireyin durumuna dair “masumiyet olgusu”nu öne sürer. Buna göre ironiyi alımlayan bireyin durumunu doğru algılayamaması, ironistin ise bunu fark etmesine rağmen anlamazdan gelmesi söz konusudur. Muecke, bireyi “kurban” olarak tanımlarken bu eşitsiz duruma dikkat çeker. (Muecke 1969; aktaran Cebeci 2008) Aynı zamanda ironinin yarattığı hiyerarşik yapılanmaya

birçok yazar işaret eder ve bunun etik çözümlemesini yapar. Çünkü ironi seçkincidir. İronistle ironiyi alımlayan arasındaki ilişkinin biçimi, ironisti imtiyazlar. (Hutcheon 1995; Cebeci 2008) Hatta ironi tepeden bakar ve hapseder (Şimşek 2009). Bu durumda şaşırma, şok etme, irkiltme gibi güdülere endekslenen sanat yapıtı karşısında zaten zor durumda kalan izleyici kendini, ironik dilin imtiyazından da yoksun bırakılarak dışarıya itilmiş bir durumda bulabilir.

Öte yandan, ironinin düşünülen-inanılan ile söylenen-yapılan arasındaki farktan kaynaklanıyor oluşu, Kant'ın iddia ettiği ahlak yasasının tam tersi biçimde yargılandığında niyetten bağımsız bir "kötücüllük" olarak da nitelenebilir. (Kant, 2005) Bir amaca ulaşmaya çalışan ironinin en baştan ikiyüzlü olduğu kabul edilir. Oysa hakikat, böylesi bir özdeşliği değil, tam tersine özdeşliği talep eder. Richard Rorty de "İroninin karşıtı sağduyudur," demiştir. (Rorty, 1995:115)

Hegel'in sözlerini yinelersek ("İronik sanatsal hayat ustalığı kendisini tanrısal bir yaratıcı deha olarak kavrar"), sanatçının ürettiği şeyin, ilksel niyetinin önüne geçtiğini (dikkat çekmek, görünür kılmak ve dolayısıyla eleştirerek fikir beyan etmek, hatta böylece değiştirmek, sağaltmak) saptayabiliriz. Sormak gerek: İronik dilin yapısı gereği dayattığı ilişki biçimi (kabaca "ben bilirim, beni de ancak bilen anlar, bilmeyene kendimi açık etmem") nihayetinde kendisini nemalandırıcı bir dil haline mi gelmiştir? Soren Kierkegaard şöyle söyler:

Üst düzeydekiler (tabii bu entelektüel anlamıyla düşünülmelidir), tıpkı kral ve hükümdarların halk tarafından anlaşılacak için Fransızca konuşmaları gibi ironik olarak konuştukları için, ironi de kendisini soyutlama süreci içindedir; çünkü geniş kitlelere ulaşmak istemez. Burada ironi kendi kendisini ortadan kaldırmaz. Üstelik, ironik olma kendini beğenmişliğin daha bayağı bir biçimidir ve ironi, kendisini inandırıp temin etmek için tanıklara ihtiyaç duyar, çünkü bu, ironinin diğer tüm olumsuz bakış açılarıyla paylaştığı bir tutarsızlıktan ibarettir (Kierkegaard, 2003: 229).

## SONUÇ YERİNE: BAŞKA TÜRLÜ BİR İRONİ MÜMKÜN MÜ?

Günümüzde çağdaş sanat pek çok farklı dinamikle, oldukça geniş bir yelpazede ve sayılara dökülemeyecek nicelikte üretilmeye devam edilen bir alandır. Söz konusu bu çeşitlilik, kuşkusuz zenginlik olarak değerlendirilmelidir.

Açıklanmaya çalışıldığı gibi, yüzyıllardır farklı düşünce ve yaratım alanlarında ironi yöntemi varlığını değiştirerek, farklı farklı biçimlerde yorumlanarak sürdürülmüş ve her dönemde birtakım eleştirilere de maruz kalmıştır. Bu çalışmanın amaçladığı, hassas dengeler bütününe sahip ironik dille ortaya konan çağdaş sanatın üreten-alımlayan ilişkisinde farkına varılmayan, önemsenmeyen ya da umursanmayan noktalarda kolaylıkla pejoratif bir yapıya bürünebildiğinin saptanması ve eleştirilmesidir. İronik dil ile ele alınan sanatın görselleştirilmesinde başvurulan kitsch, pastiş, retro, sinizm gibi yaklaşım ve biçimlerin manipülatif birer etkileme yöntemi olduğu iddia edilmektedir.

Mizahla örülü ironik dil eleştirilirken karşısına ciddi hatta asık suratlı bir üretim önerilmemektedir. Örneğin, çalışmanın sınırları dışında tutulmuş olsa da, 20. yüzyıl sanatında ironiyi mizahla birlikte kullanan Dada akımının, yaşanan savaş coğrafyasında ne denli vurucu bir dil ürettiği elbette yadsınamaz. Ya da yine bu metinde adı geçmeyen pek çok ironi ustası sanatçı, bu dili kullanarak üretmeye devam etmektedir. Dolayısıyla bugün horgörme, küçümseme esaslı parodiden ya da nostaljiyi esas alan kitsch'ten, kötücül bir sinizmden, pasif agresyondan vazgeçilen bir ironi elbette mümkündür. Tıpkı 19. yüzyıl Alman Romantiklerinin yaptığı gibi, küçük düşürücü bir mizahın kollarına kendini atmadan, anlamın örtük aktarımındaki derinliği amaçlayanlar ile başka bir ironi hâlâ mevcuttur.

1 Adorno burada alıntı yapılan Edebiyat Yazıları kitabındaki metinleri 50'ler ile 60'lı yılların ilk yarısında yazmıştır. Sözü ettiği sanatta mizah kullanımının kültür endüstrisi şartları değişmediği için bugünkünden farklı olmadığı iddia edilmektedir.

2 Bu çalışmalar fotoğraf sanatının alanına dahil değildir ve sanatçıların böyle iddiaları da yoktur.

## KAYNAKÇA

- ADORNO, T. W., EDEBİYAT YAZILARI, Çev: Sabir Yücesoy-Orhan Koçak, Metis Yayınları, İstanbul, 2004.
- APPIGNANESI, L., "Le Lapin Agile: Salon of The Avant-Garde" (1975), ON BOHEMIA-THE CODE OF THE SELF-EXILED, Ed. César Grana-Marigay Grana, Transaction Publishers, New Jersey, 1990.
- ARISTOTALES; RETORİK, Çev: Mehmet H. Doğan, YKY, İstanbul, 1995.
- A.) BAUDRILLARD, J., "İLLÜZYON, YİTİRİLEN İLLÜZYON VE ESTETİK", BAUDRILLARD, Çev: Oğuz Adanır, ss. 195-219, Say Yayınları, İstanbul, 2010.
- B.)BAUDRILLARD, J., SANAT KOMPLOSU, Çev: Elçin Gen-İşık Ergüden, İletişim Yayınları, İstanbul, 2010.
- BEHLER, E., İRONY AND THE DISCOURSE OF MODERNİTY, University of Washington Press, Washington, 1990.
- CEBECE, O., "Tarihsel Bir Perspektif Üzerinden İroni Tür ve Tekniklerinin Gelişimi ve Bazı Uygulama Örnekleri", COGİTO, S. 57, ss. 87-104, İstanbul, 2008.
- DASTARLI, E., "Sanatın 'Kiçi', RH+ PLASTİK SANATLAR DERGİSİ, S. 42, ss. 14-17, İstanbul, 2007.
- DASTARLI, E., "Gerçeği Neşeli Bir Kayıtsızlıkla Eleştirmenin Dili: İroni", RH+ PLASTİK SANATLAR DERGİSİ, S. 41, ss. 31-35, İstanbul, 2007.
- DEMİR İLBEYİ, G., KİÇ VE PLASTİK SANATLAR ÜZERİNE, Ütopya Yayınevi, Ankara, 2009.
- GÜÇBİLMEZ, B., İRONİ VE DRAM SANATI, Deniz Kitabevi, Ankara, 2005.
- GÜRBÜLEK, N., MAĞDURUN DİLİ, Metis Yayınları, İstanbul, 2008.
- HEGEL, G.W.F.; ESTETİK, CİLT 1. GÜZEL SANAT ÜZERİNE DERSLER, Çev: Taylan Altuğ-Hakkı Hünler, Payel Yayınevi, İstanbul, 1994.
- HUTCHEON, L., "İroni, Nostalji ve Postmodern", Çev. Begüm Kovulmaz. COGİTO, S. 57, ss. 211-230, İstanbul, 2008.
- JAMESON, F., KÜLTÜREL DÖNEMEÇ, Çev: Kemal İnal, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara, 2005.
- KANT, I., AHLAK METAFİZİĞİNİ TEMELLENDİRME (Kant), Ed/Çev: Nejat Bozkurt, Say Yayınları, İstanbul, 2005.
- KILIÇ, S., "İroni, İstihza, Alay", COGİTO, S. 57, ss. 143-148, İstanbul, 2008.
- KIERKEGAARD, S., İRONİ KAVRAMI, Çev: Sıla Okur, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul, 2003.
- KULKA, T., KITSCH AND ART, The Pennsylvania State University Press, 2002.
- MAN, PAUL de., AESTHETIC IDEOLOGY, University of Minnesota Press, 1997.
- RORTY, R., OLUMSALLIK, İRONİ VE DAYANIŞMA, Çev: Mehmet Küçük-Alev Türker, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 1995.
- SOYKAN, Ö. N., ARAYIŞLAR, Felsefe Konuşmaları - I, Küyerel Yayınları, İstanbul, 1998.
- ŞİMŞEK, A., "Lambadaki Cin: İroni", Birgün gazetesi, s. 14, 23 Ocak 2009.
- [http://www.perrotin.com/Maurizio\\_Cattelan-works-oeuvre-1438-2.html](http://www.perrotin.com/Maurizio_Cattelan-works-oeuvre-1438-2.html), 25 Haziran 2013
- <http://tdkterim.gov.tr/bts/> 25 Haziran 2013

# DİJİTAL GÖRÜNTÜ ESTETİĞİ İÇERİSİNDE RESİM ALANINDA YENİ İFADE BİÇİMLERİ

*NEW WAYS OF EXPRESSION IN ART  
WITHIN DIGITAL IMAGE AESTHETICS*

**Yrd. Doç. Dr. Benan ÇOKOKUMUŞ**

Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar  
Eğitimi Bölümü Resim-İş Eğitimi Ana Bilim Dalı,  
benancokokumus@hotmail.com

## Özet

Düşünen, sorgulayan, hep bir mesaj veren insan olmaya çalışmak. En iyi olanı yapmayı istemek ve başarmak. En iyi bizim bilgilerimiz, teknolojilerimiz ve olanaklarımızla sınırlıdır. İyiyeye ve daha iyiyeye gitmenin yolu bilgi ve teknolojik olanaklarımızın kullanılması ve artırılmasından geçer. Bilgi bilimsel bilgi, olanak maddi ve manevi sahip olduğumuz güçlerin yanı sıra hayal gücümüzdür. Hayal gücü bilimin sanatın kaynağı olarak görülür. Bilimsel bilgide bilgiye ulaşma hedefidir. Sanatta ise kendini ifade etmenin yollarını bulmak hedefidir. Kendini ifade etmenin yolları günümüzde teknoloji ve onunla ilgili sahip olduğumuz teknik bilgi ve beceri yeteneğiyle ölçüldüğü dönemi içermektedir. Bilim adamının yaşadığı süreç ile sanatçının yaratıcılığı sırasında yaşadığı sürecin örtüştüğü görülmektedir. Bu süreç, araştırma, alt bilgilerin edinilmesi, belli teknolojilerin kullanılması, hayal gücünün varlığı sonucu bir yere ulaşılma ve ulaşılan noktanın üretiminin sunulması olarak ortaya çıkmaktadır.

Sanatsal yaratı ve üretimi ile ilgili bu alandaki araştırmalar sanatsal yaratının yalnızca üstün bir yetenekle değil, bilgisayar programlarıyla teknik bilgi ve beceri ile elde edilebilen rastgeleleştirme işlemleriyle de üretilebileceği düşüncesini ortaya koymuştur. Bu yolla belki de sanatsal yaratının yalnızca üstün yetenekli kişilerin sahip olabileceği düşüncesi, yerini sanat bir ölçüde herkesin yaratıcı olabileceği düşüncesini savunarak herkesin sahip olması gereken demokratik bir hak düşüncesini yaygınlaştırmıştır.

Bu anlamda sanatçı ve sanat eğitimcisi hem görsel birikim açısından dünyada olanlardan haberdar olmalı, biçimlendirmede de yeni ve deneysel üretimlerle yeni ifade olanakları geliştirebilmelidir. Günümüz sanat eğitimi kurumları böyle bir disiplinlerarası geçişi, iletişimi ve çağına uygunluğu gerektirmektedir.

**Anahtar Kelimeler:**

Günümüzde gelişerek değişen teknolojik koşullar ile şekillenen dünyamız ve algısal değişimlerimiz teknolojiyi yakından takip eden sanatçıların sanatsal yaratı ürünlerinde yansımaları ortaya konulmaktadır. Program estetiği şeklinde algılayacağımız bu resimler insan elinin ve farklı malzemelerin kullanımına bağlı olarak yeni bir biçimlendirme dili olarak adlandırılabilir. Burada resim sayısız dijital görüntü çokluğunun içerisinden bize farklı bireysel bakış açılarını yansıtan bir rol üstlenmektedir.

Çağımızın en gelişmiş tasarım teknolojisi 'dijital ortam'dır. Tasarımlar bu ortam ile görselliğe dönüştürülürken, yeni nitelikler de kazanmaya başlamıştır. Anlatım olanakları değişmiş ve gelişmiştir. İletilmek istenen kavramlar daha etkili bir şekilde sunulabilmektedir.

Günümüz sanatçıları, bilgisayar, monitör, tarayıcı, yazıcı, grafik tablet gibi araçlarla çalışmaktadır. Sanatçı tasarımını en iyi anlatım olanakları ile ifade edebilen araçları seçebilme özgürlüğüne sahip olması, iletmek istediği kavramların daha etkili bir şekilde sunum kolaylığını sağlamıştır. Örneğin sanatçı piksel tabanlı yazılımla fotoğrafları işleyebilir, düzenleme ve serbest çizim yapabilir, vektörel yazılımları kullanarak büyük boyutlu formlarla çalışabilir, üç boyutlu modelleme programlarıyla görüntü yaratma yolunu seçebilir. Günümüzde teknolojiyi kullanan sanatçıların stüdyosunu oluşturan araçları bu teknolojik aletler olmuştur. Fakat dijital sanat, birçok özelliğini geleneksel sanat pratiklerinden almaktadır.

"Dijital sanat çağdaş sanat dünyasında önde gelen bir yerde durmaya devam ettikçe ve bilgisayar teknolojilerinin diliyle sentaksı giderek daha fazla işlendikçe ve gözümüze daha aşına hale geldikçe, pek çok formunu ve kültürel katkısını tanımlama bakımından daha donanımlı olacağımız rahatlıkla söylenebilir" (Wands, 2006: 14).

Dijital sanat genellikle veri formuna yani dijital depolama ortamında birler ve sıfırlar topluluğu olarak duran bir bilgisayar dosyasına bürünmektedir. Bazen bu –eserin fiziksel bir icrasının söz konusu olmadığı net sanatında görüldüğü üzere– nihai form olarak ortaya çıkmaktadır. Söz konusu verilerin daha somut bir şeye dönüşüp dönüşmemesi sanatçıya bağlıdır. Bilgisayarlar daha güçlü hale gelip, yazılımlar daha geliştikçe, verilerin bürünebileceği formların çeşitliliği (genellikle 'çoklu-formlar' ya da 'üst-formlar' şeklini alarak) artmaktadır (Wands, 2006, s.14).

Sanatçı Dan Hays, fotoğraf ve manipülasyon ilişkisi içerisinde İzlenimci resimlerle ilgili çeşitli karşılaştırmalarla sunumlarını gerçekleştirmektedir. Sanatçı Beverly Fishman yapıtlarında, görsel form olarak dijital ve biyolojik olan arasındaki iletişimi grafiksel olarak ortaya koymaktadır. Soyut terimlerle artık aramızda yaşayan karmaşık sinyalleri tasvir etmektedir.

Dan Hays gibi sanatçılar resimlerinde, günümüzde teknolojik koşullar ile şekillenen dünyamızı ve algısal değişimlerin yansımalarını ortaya koymaktadırlar. Program estetiği şeklinde algılayacağımız bu resimler insan elinin ve farklı malzemelerin kullanımına bağlı olarak yeni bir biçimlendirme dili olarak adlandırılabilir.

Bu resimler görüntü oluşturma ve işleme programlarının hızla değişimine bağlı olarak kısa süre içerisinde güncelliklerini yitirebilmektedir. Yaratılan yeni efektler ve filtreler bize bir öncekilerin kusurlarını veya modasının geçtiğini vurgular niteliktedir.

Sanatçı Dan Hays dijital olarak manipüle edilmiş imgeleri resminin ana teması olarak kullanmaktadır. "Colorada İzlenimleri (Impressions of Colorada)" resmin süreci ve el yapımından kaynaklanan biçimsel yanlarını teknolojinin kesinliği ile bağlamakta, özellikle de fotoğraf ve fotoğrafın doğa görüntülerini algılayışımız üzerindeki etkileri üzerinde odaklanmaktadır.

Sanatçı Dan Hays başka bir Dan Hays web sitesi üzerinden ulaştığı düşük kaliteli jpeg resimlerini biriktirmiştir. Fotoğraflar Colorado'nun dağlık manzaralarını içermekte olup çeşitli benzerlikler yakalayıp üzerlerinde oynayarak bu görüntülerden bir dizi resim oluşturmuştur. Hays kaynak olarak kullandığı malzemeyi taslak halinde ve deformasyona uğratarak kullanarak ekrandaki gibi pikseli bir görüntü elde etmiştir. Sanatçı bu görüntülere sadık kalarak resme aktarmış, aynı anda hem soyut hem gerçekçi görüntü elde ederken görüntünün kurulum ve algılanmasına dair yöntemleri keşfe çıkmıştır.



Resim 1: Dan Hays  
Colorado Impression 11a'



Resim 2: Dan Hays  
Colorado Impression 7'

Resmedilen sahneler sık bir şekilde filtrelenmiş ekran ardından ikinci el bir görüntü ile karşılaştığımızı göstermektedir. Tekrar edilen şekiller ve şablonlar gerçekçi objeyi bozmaktadır.



Resim 3: Dan Hays  
Colorado Impression 14'  
2005, tuval üzeri yağlıboya



Resim 4: Dan Hays  
Colorado Snow Effect 3'  
2007, tuval üzeri yağlıboya

Hays “takıntılı bir biçimde bu düşük çözünürlüklü dağ manzaralarını her bir pikseli eliyle tuvale aktararak resmederken dijital süreç tekniklerini fırçası ile taklit etmeye çalışmıştır. Bu anıtsal sujenin şiddetli sorgulaması içerisinde Hays Colorado Etkilenimleri serisi bir yüzyıl önceki Cezanne’nin St. Victorie Dağı resimlerine belirgin biçimde bir minnettarlık sunar” gibidir (Hays, 2007:9).

Sanatçının resimlerine belli bir mesafeden bakıldığında panoramik manzaralar olarak görülürken resimler yakından geometrik şekiller gibidir ve romantik gerçekçilik ve formalist soyutlamanın farklı gelenekleri arasında güzel bir denge yaratmaktadır. Tekrarlanarak basıldığında Hays tarafından yeniden oluşturulan bu manzaralar kendi yaratım süreçleri içerisinde çözünmeye başlar. Gökyüzü ve ağaç görsel kodlamaya eşit olarak indirgenir. Dan Hays öncelikle fotoğrafın gerçeklik üzerindeki manipülasyonuna bakarak, bu şekilde kültürel ve psikolojik metaforlar yaratmakla sıklıkla ilgilenmektedir.

“Yakın dönem işlerindeki orman imgeleri, üretimde bilgisayar yazılımlarını bir yardım aracı olarak kullanma ile uygulama alanındaki görsel yan ürünlerin incelenmesi arasında bir geçiş oluşturmuştur. Impression of Colorado sadece dijital sıkıştırma ve röprodüksiyon ile ilgili görüntü kalitesi gibi temaları içermekle kalmaz aynı zamanda Empresyonist resimlerle ilgili çeşitli karşılaştırmalar öne sürer” (Houston, 2003: 40).

Evrim kavramımızın değişiminde bilgisayar bize yeni bir yol göstermiştir. Bilgisayarın genetik haritamızın öz kelimelerini hecelemeye başlaması ile insan bedeni artık örneklenebilmekte, yeniden kodlanabilmekte ve çoğaltılıp kendi biyolojimizi yazmamıza izin vermektedir. Eleştirmen Dona Haraway’ın 1985 yılında yazdığı A Cyborg Manifesto (Bir Siber Organizma Manifestosu) denemesinde belirttiği gibi dijital çağda “hiçbir nesne, mekan ya da beden kendi içinde kutsal değildir; her türlü bileşen eğer doğru standart, doğru kod ortak dilde sinyal işlemek için kurulabilirse, herhangi bir diğeri ile ara yüz haline getirilebilir” (Haraway, 2006).

Parlak resimlerinde Beverly Fishman bu dile görsel form katmakta dijital ve biyolojik olan arasındaki iletişimi grafiksel olarak ortaya koymaktadır. Soyut terimlerle artık aramızda yaşayan karmaşık sinyalleri tasvir etmektedir.



Resim 5: Beverly Fishman (Installation view-detail) 2009 New Paintings at Bruno David Gallery



Resim 6: Beverly Fishman



Resim 5: Beverly Fishman (Installation view-detail) 2009 New Paintings at Bruno David Gallery

Nörolojik süreçlerin yer şeklini metaforu olarak kullanırken Fishman post-dijital bedeni atmosferik şekilde resimlemek için paralel bir sistem bulmaktadır; grafik olaylar bir dizi yatay panel boyunca ortaya konulmaktadır.



Resim 8: Beverly Fishman Dividose WEPB, 2011, cilalı paslanmaz çelik



Resim 9: Beverly Fishman



Resim 10: Beverly Fishman Black Rainbow, 2005, toz kaplı metal silk-screened, vinil ve kolaj

Dikey olarak yerleştirilmiş biçimde hem bilincin çoklu alanlarına hem de hiper-araçlı online bir ortamdaki kendi var oluşumuzu karakterize eden simultaneliğe göndermeler içermektedir. Bu ruhsal pencereler içinde, doğrusal şekiller görülmekte ve açıklanamayan bazı kodların yazılım sürecindeki resim alanında kendi yollarını örmektedirler.



Resim 11: Beverly Fishman



Resim 12: Beverly Fishman Night View of Pharmako, 2010, enstalasyon



Resim 13: Beverly Fishman Dividose B.B.H.V, 2011, cilalı paslanmaz çelik

Günümüz modern teknolojik gelişimini olanca gerçekliği ile kabul etmekteyiz. Dünyamız hızlandırılmış hareket, aşırı yüklenmiş bilgi, sanal parametreler, işaretlerin çoğalımı ile doludur. Gerçekliğin temsilleri gerçekliğin kendisinin yerine geçmekte, günlük deneyimler hızla akan görüntülere bağlı olarak daha fazla silinik bir hale gelmektedir.

Günlük yaşantımıza elektronik olarak bağlanmış olan internet, kültürümüzdeki bilgi akışını değiştirmiştir. Kavramlar farklı kaynaklardan yeniden ayarlanabildiğinden ve anlam zincirlerine kolayca bağlanabildiğinden, fikirler daha tutarsız bir biçimde akmaktadır. Düşünce süreçlerimizin yeni epistemolojik modeli, siber-uzayda bilgiyi yapılandırılan hiyerarşik olmayan ara bağlantıların oluşturduğu hiper-metinlerle daha esnek hale gelmiştir. Bu yeni bağlantılar dili resimsel ifadesini Philip Argent’in resimlerinde bulmaktadır.

“Sanatçı resim alanını görüntünün internetten rastgele indirildiği (download edildiği) bir boşluk olarak görmektedir. Doku ve şekillerden oluşan pencereleri (Windows) basamaklandırırken sanatçı “resimsel olanın” modern estetiğini World Wide Web’in teknolojik terimleri ile yeniden düzenlemektedir” (Houston, 2003:40).

Argent'in resimlerindeki soyutlaması, sentetik motiflerin formların bir sunumunu örneklemektedir. "Untitled" üst üste gelen geometrik şekil pencereleri ve saf renklerdeki yatay bulutlardan oluşmaktadır. Renk katmanları, konturlar ve pürüzsüz, yüzeyler grafik tasarımının ve bilgisayar animasyonunun otomatik efektlerinin yankıları gibidir.



Resim 14: Philip Argent, 2009 Untitled (Pendant III), tuval üzeri akrilik



Resim 15: Philip Argent, 2008, Untitled (Slide), tuval üzeri akrilik

Bölünmüş görüntüler, açılan pencereler, televizyonlarımızı ve bilgisayar ekranlarımızı kaplamış durumdadır. Görsel verilerin boş parçalarından biriken Argent'in resimleri, bize dijital çağdaki vizyonun hangi bağlantıyı yürütebildiğimize bağlı olan bir anlamda etkileşimli sürecimizden oluştuğunu hatırlatmaktadır.



Resim 16: Philip Argent, 2009 Untitled (Graft), tuval üzeri akrilik, 28x42"

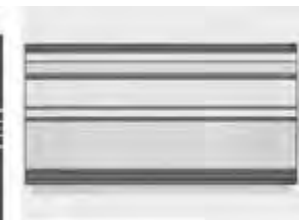


Resim 17: Philip Argent, 2009, Untitled (Desert Robot) 2008/9, tuval üzeri akrilik, 50x76"

Philip Argent'in ve Beverly Fishman'ın resimlerinde renk hassasiyeti özellikle düz geometrik olarak karakterize edilmiş planlar 1960 sonrası "sert kenar" (hard-edge) ve renk alanı (color-field) resminin soyutlama geleneğini oluşturmaktadır. Özellikle Amerikalı sanatçı Kenneth Noland'ın "Stripes" serisi ile sanatçı Beverly Fishman'ın yapıtları arasında benzeşimler görülmektedir.



Resim 18: Kenneth Noland, "Silent Adios" III



Resim 19: Kenneth Noland, "Midday" 2003, tuval üzeri akrilik

Analogdan dijitale doğru hızla ilerleyen bu süreç birçok alanda etkisini hissettirmektedir. Özellikle

1990'lı yıllarda doğan kuşağın dijital olanaklarla olan bağlantısını dikkate almak gerekmektedir. Dijital fotoğraf makinelerinin, cep telefonlarının, oyun konsollarının yüksek performanslı bilgisayarların bulunduğu bir çağın öncesini deneyimmeden yaşayan bu kuşak konvansiyonel bir üretim biçimini anlamlandırmalarını beklemek haksızlık olur.

Sanat yapıtlarının çıkış noktaları artık yalnızca doğa değildir. Betimlemek zorunda olunan doğa da artık yoktur. Çünkü teknolojik gelişmeler bunu çoktan anlamsız kılmıştır (Akçadoğan, 2006: 328).

Dijital sanatın motivasyonlarından biri de yeni aletler teknikler kullanarak sanat yaratma arzusudur. Her ne kadar yeni denilen, sürekli bir değişim içinde olsa da birçok sanatçı geleneksel yöntemleri, yaratıcı ifade aracı olarak kullanmadığından dijital olanaklarından yararlanmayı tercih etmişlerdir.

Hızlanmış olan yaşantımızın görsel verileri haline gelen bu üretimler, dünyayı bir monitör penceresinden algılamaya ve yansıtmaya çalışan sanatçıların ortak bir üslup geliştirmesine neden olmuştur. Her türlü sanatsal pratiğin içerisine işleyen dijital teknolojiler, sanatçılar arasında biçimsel anlamda küresel bir duyarlılığın gelişmesine sebep olmuştur.

Dijital çağda sanat eseri üretiminin kolaylaştığını söylemek mümkün değildir, çünkü alt edilmesi gereken zorlukların, gerekli bilgi ve uğraşı faaliyetinin artabileceği ve tekrara gitmeden üretim yapılması gerektiği bilinmektedir.

Dijital sanat ve biçimlerinin dünyada temsilcileri oldukça çok sayıda olmasına rağmen, Türkiye'de gelişmekte olan bir sanatsal anlatım biçimi olarak çoğunlukla teknolojik gelişmelere yakın olan daha genç kuşak sanatçıları tarafından temsil edildiği düşünülmektedir. Bilim adamları veya teknolojik gelişmeler üzerine çalışanların yanı sıra grafik tasarım, görsel iletişim gibi sanatsal eğitim alan kişilerin dijital sanat ürünleri yarattığı görülmektedir.

Aslına bakılırsa hiçbir teknolojik buluş toplumlardan ayrı düşünülememektedir. Toplumun içinde bulunduğu duruma göre, ihtiyaçlarına göre ve sahip olduğu üretim maddelerine göre şekillenmektedir (Artan, 2007: 89).

Sanatta sınırlar arası geçişlilik meydana gelmiş, sanatta çok kültürlülük ve çoğulculuk söz konusu olmuştur. Sanatta sınırlar oldukça belirsizdir. Günümüzde devrimsel kırılmalar, akımlar değil bireysel çıkışlar görülmektedir. Yapıtlar kendi kendine yetiyor olmalıdır. İçinde yaşadığı çağa, sanatı aracılığıyla yorum getirmeye çalışan çağdaş sanatçıların, tek bir üslupta sıkışıp kalmamaları bir kayıp olarak değil, tam tersine yeni fırsatlar yakalama olasılığı olarak değerlendirilmelidir. Artık sanatsal ifade biçimlerinin birbirlerine üstünlükleri değil, geçişlilikleri söz konusudur.

**KAYNAKLAR**

- AKÇADOĞAN, I. İ. Temel Sanat Eğitimi ve Dijital Ortam, Epsilon Yayıncılık, İstanbul, 2006.
- AYDIN, İ, G, "Dijital Sanat", <http://e-bergi.com/2010/Ekim/Dijital-Sanat> (9 Ekim 2010; 11 Haziran 2013)
- ARTAN, Ç. E. "Fotoğrafın Sanatsal Değerinin Ötesinde Kullanım Alanları Üzerine Bir Tartışma: Bilgi mi, Propaganda mı?", Cogito, Sayı 52, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 2007.
- HAYS, D. "Painting in the Light of Digital Reproduction", <http://www.culturemachine.net/index.php/cm/article/viewArticle/86/63> (29 Mayıs 2013)
- HOUSTON, J. Post-Digital Painting Cranbrook Art Museum (sergi kataloğu), 2003.
- HARAWAY, D. Siborg Manifestosu, Agora Kitaplığı, 2006.
- THURSZ, M. "Copy It, Steal It, Share It", <http://www.zanni.org/html/txtcritics/micheletshort.html> (10 Haziran 2013) / <http://artcontext.net/glyphiti/docs/about.html>, September 2003
- TELLİ, H. "Sayıların Sanatı - Sanatın Sayısalı / Hamdi Telli" <http://www.kontrastdergi.com/SayAElarAEn-SanatAE-SanatAEn-SayAESalAE.phtml> (9 Haziran 2013)
- WANDS, B. Dijital Çağın Sanatı, Çev: Osman Akınhay, Akbank Kültür Sanat Yayınları, İstanbul, 2006.
- <http://www.artelectronicmedia.com/streams/simulations-and-simulacra>
- [http://en.wikipedia.org/wiki/Digital\\_art](http://en.wikipedia.org/wiki/Digital_art)
  - [http://en.wikipedia.org/wiki/Digital\\_painting](http://en.wikipedia.org/wiki/Digital_painting)
  - <http://www.focalpress.com/digitalartmasters/>
  - <http://www.photoshoptopsecret.com/>

**İNTERNETTEN ALINAN RESİMLER**

- Resim 1: <http://www.culturemachine.net/index.php/cm/article/viewArticle/86/63>
- Resim 2: <http://www.culturemachine.net/index.php/cm/article/viewArticle/86/63>
- Resim 3: <http://www.culturemachine.net/index.php/cm/article/viewArticle/86/63>
- Resim 4: <http://www.culturemachine.net/index.php/cm/article/viewArticle/86/63>
- Resim 5: [http://www.brunodavidgallery.com/detail.cfm?id\\_img=1825&id\\_artist=105](http://www.brunodavidgallery.com/detail.cfm?id_img=1825&id_artist=105)
- Resim 6: <http://detroitarts.blogspot.com/2006/10/beverly-fishman-lemberg-gallery.html>
- Resim 7: [http://www.brunodavidgallery.com/detail.cfm?id\\_img=1822&id\\_artist=105](http://www.brunodavidgallery.com/detail.cfm?id_img=1822&id_artist=105)
- Resim 8: <http://joshuaabelow.blogspot.com/2011/12/beverly-fishman-at-galerie-richard.html>
- Resim 9: <http://detroitarts.blogspot.com/2006/10/beverly-fishman-lemberg-gallery.html>
- Resim10: <http://www.skestosgabriele.com/artists/image/80--black-rainbow-2005>
- Resim11: <http://www.stylehybrid.com/wp-content/uploads/2012/02/untitled-5-and-6-via-artnet-com.jpg>
- Resim 12: <http://artstormer.files.wordpress.com/2011/04/fishman2010.jpg>
- Resim 13: [http://www.galerierichard.com/en\\_news.php](http://www.galerierichard.com/en_news.php)
- Resim14: <http://www.artslant.com/ny/events/show/53789-new-paintings>
- Resim15: <http://www.artslant.com/ny/works/show/145202>
- Resim16: <http://www.artslant.com/ny/works/show/145203>
- Resim17: <http://latimesblogs.latimes.com/culturemonster/2009/06/review-philip-argent-at-shoshana-wayne-gallery.html>
- Resim 18: <http://www.artysplash.com/wp-content/uploads/2010/04/Kennethnolandstripe.jpg>
- Resim 19: <http://www.artnet.com/artwork/426164594/761/kenneth-noland-midday.html>





# DİJİTAL OYUNDA OYUNCU ALGISININ MANİPÜLASYONU BAĞLAMINDA ÜÇ BOYUTLU OYUN UZAYININ SINIRLANDIRILMASI

*DELIMITATION OF 3D GAME SPACE IN THE CONTEXT OF THE MANIPULATION OF PLAYER PERCEPTION IN DIGITAL GAMES*

**Arş. Gör. Özge Baydaş Sayılğan,**

Sakarya Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü,  
sayilgan@sakarya.edu.tr

**Arş. Gör. Yüce Sayılğan,**

Marmara Üniversitesi Sinema-TV Bölümü,  
yucesayilgan@gmail.com

## Özet

Dijital oyun metni, ekranda beliren görsel-işitsel ve etkileşimli arayüzünün altında sürekli işleyen kodlardan oluşan bir bütündür. Dijital oyun üretiminde günümüz teknolojisi ve oyunların üretim koşulları bağlamında, bu kodlar aracılığıyla, yaratılan dünyaları sınırlandırma gerekliliği, üç boyutlu uzayda bazı fiziksel sınırlar koymak ve dolayısıyla oyuncuların oyun dünyasının fiziksel yapısına ilişkin algısını manipüle etmek zorunluluğunu doğurmaktadır. Bu zorunluluğu, oyuncuyu içinde bulunduğu özdeşleşme durumundan koparmadan yerine getirmek için çeşitli manipülasyon yöntemleri bulunur. Bu süreç, temelde dijital oyunun yaratıcısı ile oyuncusu arasında bir uzlaşma ve anlamlandırma sürecidir.

Oyun uzayının fiziksel sınırlılıkları ile oyuncu algısı arasındaki ilişkide, anlamlandırma sürecinde yaşanan sorunlar, oyuncuda bir yabancılaşma duygusu yaratarak oyun deneyimini olumsuz etkileyebilmektedir. Farklı türlerden dijital oyunlar, farklı fizik özelliklerine, farklı oyun mekaniklerine ve içeriksel sınırlardan oluşan yapılara sahiptir. Bununla birlikte bazıları 'açık dünya' şeklinde tasarlanan Rol Yapma Oyunları (RYO) diğer oyunlara göre daha az sınırlı mekanlara sahip oyunlar olarak kabul edilmektedir. Yine de bu türden özgür bir oyun uzamında dahi oyuncunun eylemlerini yönlendirecek belirli sınırlılıklar da bulunmaktadır. Bu türü temsil eden bir oyun olarak The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda Game Studios, 2011) oyununun uzamsal sınırlılıkları ile oyuncu algısını manipülasyon biçimleri incelenmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Dijital Oyun, Rol Yapma Oyunları, Manipülasyon, Oyun Tasarımı, 3B Uzay

## Abstract

Dijital game text is a complete structure with the codes functioning continuously under the audio-visual and interactive interface appearing on the screen. In the context of today's technology in digital game production and the production conditions of the games, through these codes, the necessity of delimiting the created worlds, requires drawing some physical limits in three dimensional space and thereby the manipulation of the player perception related to the physical structure of the game world. To accomplish this requirement without breaking away the player from the identification within the game world, there are various manipulation methods. This process is basically a process of compromising and giving meaning to the game space between the game designer and the player.

In the relation between the game space limits and the player's perception, it is possible that the problems in giving meaning process influence the game experience negatively by creating a sense of alienation. Digital games from different genres have different physics, different game mechanics and structures constituted of different contextual limits. Although, Role Playing Games (RPG) which some of them are designed as 'open worlds,' are accepted as games which have less limited spaces than other games. Though, there also exist some delimitations orienting player actions even in such a free game space. As a game which represents this genre, The Elder Scrolls V: Skyrim's ( Bethesda Game Studios, 2011) spatial delimitations and the forms of manipulation of the player perception are analysed.

**Keywords:** Digital Game, Role Playing Game, Manipulation, Game Design, 3D Space

Geleneksel oyunlarda olduğu gibi, farklı platformlarda oynanabilen farklı türlerdeki dijital oyunlar da uzamsal ve zamansal sınırları içinde kendine özgü kuralları ve gerçekliği olan, oyuncunun gönüllü katılım sağladığı etkinlikler olarak kabul edilir. Oyun uzamı, 'gerçek' yaşamın sıradan kurallarının geçerli olduğu uzaydan ayrılmak için kimi zaman çitlerle, dikenli tellerle, kimi zaman belirgin çizgilerle ve kimi zaman da tüm oyuncuların bildiği ve üzerinde uzlaştığı görünmez duvarlarla ayrılarak kendi gerçekliğini kurar. Saklambaç oynayan bir grup çocuk için evin bahçesi, bir futbol sahasını çevreleyen çizgiler, bir tiyatro oyununun temsil edildiği üçü görünür, biri görünmez olan duvarlarla çevrili sahne, bir satranç tahtası veya bir iskambil oyununun oynandığı masa aynı zamanda sınırları üzerinde uzlaşmış oyun uzamlarıdır.

Oyunun toplumsal işlevi üzerine olan çalışmasında Huizinga, insanı tanımlamak için 'Homo Ludens' (oyun oynayan insan) terimini ortaya koyar ve kültürün oyunsal karakterini inceler. Bu çalışmada Huizinga oyunu tanımlarken oyunun uzamsal niteliklerine dikkat çeker:

Her oyun ister maddi veya hayali, ister keyfe göre saptanmış veya zorunlu olsun, önceden belirlenmiş kendi mekânsal alanının sınırları içinde cereyan eder (...) Arena, oyun masası, sihirli çember, tapınak, sahne, perde, mahkeme; bunların hepsi biçim ve işlev açısından oyun alanlarıdır, yani tahsis edilmiş, ayrılmış, çevresine parmaklık çekilmiş, kutsallaştırılmış ve kendi sınırları içinde özel kurallara tabi kılınmış yerlerdir (Huizinga, 2010: 27).

Caillois'ya göre ise, "oyun üzerinde uzlaşma sağlanmış sınırlar içinde olmalıdır. Aynı şey zaman için de geçerlidir. (...) Her durumda oyun alanı kısıtlı, kapalı, korumalı bir evrendir: katıksız bir uzaydır" (Caillois, 2001:6). Metin And da oyunun tanımını yaparken oyunun zaman-mekan sınırlılığını vurgular. And'a göre, oyunun niteliklerinden biri zaman ve mekana bağlı olmasıdır. Oyun gündelik yaşamdan yer ve süre olarak ayrılan bir etkinliktir. "Oyun başlar ve belli bir noktada biter. Bir sonuca yöneliktir. Bir gelenek gibi sürekli, tekrarlanır. Yalnız süre bakımından değil fakat yer bakımından da sınırlanmıştır" (And, 1974:14). Bu anlamda bir oyun yaratmak veya tasarlamak aslında bir yönüyle oyunu oynayacak kişiye gerçek yaşam alanının içinde, ama bu yaşamdan farklı ve ayrı bir alan açarken, bu alana sınır koymaktır. Bu sınırların bir kısmı oyuncunun oyun alanındaki eylemlerini belirlemeye yönelik kurallardan oluşurken, bir kısmı ise oyun uzamını tanımlar.

Oyunun biçimsel unsurlarından olan sınırları, Fullerton'a (2008) göre, oyunu oyun olmayan her şeyden ayırır. Huizinga'nın 'sihirli çember' adını verdiği oyun mekânının sınırları üzerindeki uzlaşma, oyun ve oyun olmayan arasındaki çizgiyi belirginleştirirken, aynı zamanda oyuncu için istediği anda çıkabileceği ve tam da bu nedenle kendini içinde güvende hissettiği bir alanı da belirler. Bir dijital oyun tasarımcısı, tasarladığı

oyunun sınırlarını ve oyuncuların 'sihirli çember'e nasıl girip çıkabileceklerini iyi tanımlamalıdır (Fullerton, 2008: 78).

Oyun dünyaları bütünüyle inşa edilmiş alanlardır. Bir amaçla ekranda görünen her şey, ya oyunun oynanışını biçimlendiriyor, ya oyunun havasına ve atmosferine katkıda bulunuyor ya da performansı, oynanabilirliği, yarışmayı veya dayanışmayı teşvik ediyordur. Eğer oyunlar öykü anlatıyorsa, bunu uzaysal elemanları düzene sokarak yaparlar (Jenkins & Squire, 2002: 65; akt. Wood, 2012:89).

Aarseth'e göre (1997), dijital oyunda mekânın belirleyici bir rolü vardır. Çünkü oyuncunun en önemli etkinliği oyun mekânında ilerlemek, mekânı yaratmak ve mekânı sürdürmekten oluşur (Aarseth, 1997; Lammes 2008). Oyun uzayına oynanabilen / etkileşimli bir karakter ile, yani avatarı aracılığı ile girmiş olan oyuncunun anlamlı bir eylemde bulunabilmesini sağlayan, yine oyun dünyasını oluşturan mekânsal unsurlar ve nesnelere.

Dijital oyunlar oyuncunun içine gömülmesi (immersion) ve amaçlı eylemlerde (agency) bulunabilmesi için tasarlanmış uzaylardır. Kendisini temsil eden bir avatar aracılığıyla oyun uzayında ilerleyen oyuncu için oyun sürekli bir anlamlandırma sürecidir. "Tipik olarak video oyunları oyuncuların keşfetmesi, katetmesi, fethetmesi ve hatta dinamik bir biçimde manipüle etmesi ve dönüştürmesi için 'dünyalar', 'diyarlar' veya 'çevreler' yaratır" (Newman, 2004:108; akt. Gazzard, 2011). Oyuncunun yönlendirdiği ve zorunlu olarak özdeşleştiği karakterin oyun uzayı içinde nereye yöneleceği, nasıl ve hangi yoldan ilerleyeceği, hangi hareketleri yapacağı, hangi nesnelere kullanacağı, kısacası sanal uzayla nasıl etkileşime gireceğine karar vermesi için, ekranda görünen çeşitli nesne, mekân, yazı ve ikonları okuyarak tasarımcı tarafından oyuna yerleştirilmiş kodları sürekli olarak açıklaması ve anlamlandırması gereklidir. Oyun tasarımcısının görevi bu anlamda, oyun uzayında avatarın mekân içindeki eylemlerini ön göreceği ve belirleyecek şekilde oyuncu algısını manipüle etmektir. Oyuncunun vereceği kararları, avatarın eylemlerini belirleyen elbette sadece mekânlar değildir, örneğin öykü ve öyküdeki temel dramatik çatışma unsurları ile arayüzü oluşturan görsel ve yazılı işaret ve uyarılar ile sesler oyuncunun amaçlı eylemlerinin belirleyicisi olur. Bu çalışmanın sınırları içinde ise oyun mekânlarının sınırlandırılması ile yönetilen oyuncu algısı üzerinde durulmaktadır.

Dijital oyun metni, ekranda beliren görsel-işitsel ve etkileşimli arayüzünün altında sürekli işleyen kodlardan oluşan bir bütündür. Buna karşın, dijital oyunda uzayın sürekli inşasını sağlayan ekrandaki görsel ve işitsel çıktının arkasında işleyip duran bu kodlar ile oyuncu arasındaki karşılıklı ilişkidir. Dijital oyun uzayı "oyun motorlarının fizikleri ve kullanılan program kodlarından gelen geometrik olarak birbirine eklemli komutların

çıkıtları olarak anlaşılmıştır. Fakat video oyunu uzayları kodlarının toplamı olmaktan fazlasıdır- kod aracılığıyla ve ekran ortamında kodun icra edilmesiyle ortaya çıkan oyuncu etkileşimi aracılığıyla meydana gelen deneyimsel uzaylardır” (Taylor, 2003).

Wood’a göre (2012), dijital oyunda uzay özyinelemelidir. Buna göre, oyun uzayı oyunun konumu (nesnelere arasındaki ilişkiler) ve oyun uzayı içinde bilgi, yetenek ve dikkat sahibi olan oyuncunun konumu arasındaki geribildirime dayanır. Bu nedenle oyun uzayında ikisi arasındaki ilişkinin sürekliliğini, oyuncuyu yabancılaştırmaksızın sağlayacak olan anlamlı göstergelerin ve eylemlerin tasarlanması önem kazanır.

### Oyun tasarımında anlamlı sınırlar yaratmak

Oyun tasarımcısını bir ressam, oyun uzayını da ressamın tuvali olarak düşlersek, teorik olarak elimizde sonsuz boyutlarda bir tuval bulunabilir. Nitekim fiziksel dünyada tuvalimiz odamızın içerisine ya da en azından bahçemizin içine sığmalıdır ki resmimizi yapabilelim. Sanal dünyada da üç boyutlu uzayı sınırlayan etmenler bulunur. En başta donanımsal kısıtlamalar gelir. Bilgisayar işlemcilerinin gücü ve bilgisayar hafızalarının büyüklüğü, oyun dünyasını tasarlarken tasarımcının önündeki en önemli kısıtlayıcı etmendir.

Oyun tasarımcısı, oyunu tasarlarırken, elinde sınırsız bir bilgisayar donanımı bulunamayacağından dolayı oyun mekanı en baştan kısıtlıdır. Bunun yanı sıra, tasarımcının donanımı ne kadar güçlü olursa olsun, hedeflediği oyuncu kitlesinin donanımına göre oyununu tasarlaması gereklidir. Her oyun haritası bilgisayarın hafızasında belirli bir yer tutar. Dolayısıyla hafızada, güncel donanımların kaldırabileceği, belirli bir büyüklükte yer kaplaması gerekir. Oyun başladığında bu harita hafızaya yüklenir ve oyunun kontrollerinin izin verdiği yönde, hızda vb... haritamızın içerisinde dolaşabiliriz.

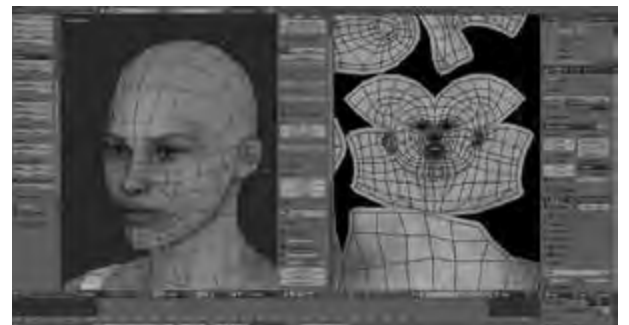
İlginç olarak, dijital oyunlarda sayısız farklı fizik kuralları uygulamak olanaklıyken, oyunlar çoğunlukla gerçek fiziksel dünyamızı taklit eder. Gerçek dünyada zemine bastığımızda aşağı kata düşmeyiz, ya da duvarların içerisinden geçemeyiz. Belirli bir kütle ve ağırlığımız vardır. Yerçekimi tarafından tutulur ve uzaya uçup gitmeyiz. Oysa sanal üç boyutlu uzayda bu fizik kurallarından hiçbirisi bulunmaz. Bu kuralları oyun motorunu yazan yazılımcıların tanımlaması gerekir. Bu tanımlamaları yaparak oyun dünyasını, gerçek dünyaya yakınlaştırırken sınırlamış olur. Oyun mekanı için bu fiziksel kısıtlamalar, oyunun fizik motoru<sup>1</sup> tarafından belirlenir.

Etkileşimli mekanlarda genellikle, nesnelere görsel temsillerinin yanında bir de fiziksel temsilleri bulunur. Örneğin; oyun haritamıza ahşap bir zemin yapmak istiyoruz. Görsel olarak zemini oluşturduk. Eğer fiziksel

olarak oyun karakterimizle nasıl etkileşime gireceğini belirtmezsek, karakterimiz bu ahşap zeminin üzerinde duramaz ve oyun başladığı anda zeminin içerisinden geçerek düşer. Oyun motorlarında<sup>2</sup> bu fiziksel etkileşim kısıtlamalarını belirleyen bileşenler yaygın olarak “collider (çarpıştırıcı)” olarak tanımlanır. Oyun motoru yazılımının içerisinden bu kodların görevi temel olarak görsel temsillerin oyunun fiziksel dünyasında birbiriyle çarpışarak etkileşime girmesidir. Karakterimizin duvarların, zeminin, nesnelere içerisinden geçmemesini sağlayan oyun motorunun bir parçası olan fizik motoru bileşenidir.

Oyunlarda karakterlerin ve nesnelere görsel temsilleri, sanal noktaları (vertex)<sup>3</sup> birleştiren çizgilerin ve bu çizgilerin birleşimiyle oluşan çokgensel nokta ağlarının<sup>4</sup> üzerine iki boyutlu resimlerin giydirilmesiyle oluşturulur (Bkz. Resim 1). Görsel temsilleri oluşturan bu noktalar ne kadar az sayıda olursa ve resimlerin boyutu ne kadar küçük olursa bilgisayar donanımı bu görselleri çizerken o kadar az güç harcar. Nokta sayısı ne kadar azsa kesintisiz bir görüntü oluşması için yeterli kare sayısının sağlanması kolaylaşır. Böylece oyuncu takılmalar yaşamadan, daha akıcı bir şekilde oyunu oynar ve oyuna yabancılaşmaz.

Görsel bileşenlerin yanında fiziksel bileşenler de bilgisayarın işlemcisine ya da işlemcilerine yük bindirir. Oyun mekanı sınırlandırmakta kullandığımız çarpıştırıcılar da belirli koordinatları olan noktalardan oluşur ve çok karmaşık olduklarında bilgisayarın daha fazla güç harcaması gerekebilir. Gerek bu yüzden, gerekse estetik nedenlerden dolayı mekanı sınırlayan ve mekana fiziksel gerçekçilik katan çarpıştırıcılar kullanılırken daha basit (daha az noktalı), daha karmaşık (daha fazla noktalı) olarak kullanılabilir. Bu durum oyun deneyiminde büyük farklılıklar yaratabilir. Örneğin; oyun dünyamıza fiziksel temsili olan bir ağaç yerleştirdiğimizi düşünelim. Karakterimizin ağacın hem gövdesi ile hem de dalları ile mi; yoksa sadece gövdesi ile mi etkileşime gireceği yapmamız gereken bir seçimdir ve oyun deneyimini şekillendirir. Aynı zamanda performans etkisi edecek bir seçimdir. Eğer karakterimizin ağacın gövdesinin yanında ağacın dallarıyla da etkileşime girmesini istiyorsak, daha karmaşık bir çarpıştırıcı kullanmamız gerekir ve bu durum oyun performansına etki edebilir.



Resim1: Sanal çokgensel nokta ağını birleştiren çizgiler ve bu çizgilerin birleşimiyle oluşan yüzeyler (Sayılğan, 2013)

Oyun tasarımcısı burada ağaç dallarının oyuncuyla etkileşime girmesini isterse, ne tür bir etkileşim olduğunu da belirlemek zorundadır. Burada dallar karakterimizi sadece durdurabilir ya da eğilerek karakterimizi yavaşlatabilir. Tüm bu etkileşimler bilgisayarın tekrar tekrar ve bize gösterdiği her kare için matematiksel işlemler yapmasını gerektirir. Daha çok hesaplama daha fazla gerçekçilik sağlar ama performansı düşürür.

Rogers'a (2010) göre oyun tasarımının üç önemli bileşeni vardır. Rogers bu bileşenleri "Üç K" olarak tanımlar: Karakter, Kamera ve Kontroller. Bu üç öge de oyun uzayını sınırlayan bileşenlerdir. Günümüzde üretilen dijital oyunların çoğunluğu var olan fiziksel dünyayı simüle eden öğeler içerir. Simülasyonlar doğası gereği var olan yapıların ve sistemlerin birer taklididir. Oyunlardaki simülatif öğeleri zayıflatan ve dönüştüren çoğunlukla oyunun öyküsüdür. Her ne kadar öykülü oyunların sınırları simülasyonlara göre daha esnek olsa da, öykülü oyunlar da dramatik yapının sınırlamalarına takılarak üç boyutlu uzayı doğrudan ve dolaylı olarak kısıtlamaktadır. Aristoteles'in Poetika'sında tanımlanan dramatik öykü anlatımının bir yansıması olarak, oyun tasarımının üç ögesinden biri olan oyun karakteri; özdeşleşmenin sağlanabilmesi için genellikle insanımsı ya da aşına olduğumuz canlılara benzer bir şekilde yaratılır. Bu durum fiziksel sınırlamalar getirerek kurallar koyar ve "oyun" ögesinin pekiştirilmesi için yeni imkanlar sağlar. Örneğin; 2009 yılında piyasaya sürülmüş olan Prototype (Radical Entertainment, 2009) oyununun baş karakteri Alex Mercer normal bir insanken, Gentek şirketi tarafından hazırlanmış bir virüs kapar ve mutasyona uğrayarak, insanüstü güçler kazanır. Alex binaların duvarlarında koşarak tırmanabilir, çok yüksek yerlere ya da yerlerden atlayabilir, başka birinin şeklini alabilir vb... Oyuncu oyunda belirli başarılar kazandıkça Alex'in güçleri artar ve fiziksel sınırlamalar daha kolay aşılabılır. Ama oyuncuya verilen bu küçük özgürlükler asla sonsuz değildir. Nitekim görsel sanatların "çerçevesi" oyunlarda da olmazsa olmaz bir sınırlayıcıdır.

Dijital oyunlarda kameranın bakış açısı ve konumu üç boyutlu dünyayı iki boyutlu bir çerçeve içerisine sığdırarak, oyunların oyuncuyla elektronik bir çerçeve üzerinden iletişim kurmasını sağlar. Resim, fotoğraf ve sinema gibi sanat dallarından farklı olarak dijital oyunlarda çerçeve biraz daha özgür bir konumdadır. Kamera çoğunlukla oyuncuya farklı bakış açılarından görme imkanı sunsa da, özellikle öykülü oyunlarda karaktere sabitlenmiştir. Böylece görebileceğimiz şeyler karakter odaklı hale getirilerek kısıtlanmış olur. Kamerayı üç boyutlu uzayda istediğimiz yere taşıyamamamızın birincil amacı oyun mekanına yanlış bir açıdan bakarak oyun atmosferine yabancılaşma tehlikesidir. Oyun dünyası, tasarımcı tarafından, oyuncunun görmesini isteyeceği kadarıyla yaratılmıştır. Sınırların dışına çıkıldığında oyuncu görmemesi gereken

grafik unsurları görmesi halinde oyun dünyasının sanal olduğunu hatırlayarak, oyun öyküsüne yabancılaşabilir. Bu durum özellikle öykülü oyunlarda dramatik yapının işlevini baltalayan bir unsurdur. Fizik motorundaki çarpıştırıcılar burada devreye girer. Bu sistemler, ideal olarak, karakterin ve kameranın görülmemesi gereken alanlara gitmesini engeller.

### Skyrim'de Mekanların Sınırlandırılması

The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda Game Studios, 2011) 'açık dünya' oyunu olarak tanıtılmış 'rol yapma oyunu' (RYO) türünde bir oyundur. Açık dünya kavramı, oyuncunun oyun haritası içinde istediği gibi dolaşabileceği ve öyküden bağımsız hareket edebileceği türde bir oyun uzayını ifade eder. Skyrim'in açık dünyası oyuncuya, dünya gezegeni benzeri bir gezegen olan Nim gezegeninin Tamriel kıtası üzerinde bulunan Skyrim bölgesinde gezinme olanağı sunar. Bu bölgede dağlar, ormanlar, denizler, nehirler, göller gibi coğrafi unsurlar bulunmaktadır. Oyunun dünyasının, dünya benzeri bir yapıda oluşundan dolayı, oyunun fizik motoru dünya gezegenindeki fiziksel ortamı simüle eder. Yerçekimi, gece gündüz döngüsü, iklim yapısı dünya gezegeni benzeridir. Dünya gezegeninde sınırlar koyan tüm coğrafi ve fiziksel unsurlar oyun dünyasında da sınırlandırıcı yapılar sunar.

Skyrim'de çok ayrıntılı bir karakter geliştirme ekranı bulunur. Bu ekrandan, oyun başında, avatarımız için on farklı ırktan birini seçeriz ve bize verilen seçeneklerden avatarımızın görsel temsilini oluştururuz. Bu ırklar insan, elf ve canavar olarak üç ana başlık altında toplanmıştır, ama bu ırkların hepsi insanımsı yapıdadır. İnsanın fiziksel sınırlılıkları belli olduğundan avatarımızın da insan gibi hareket etmesi zorunluluğu olmasına rağmen, bu durum öyküden faydalanılarak bir oyun unsuruna dönüştürülür. Örneğin; yaratık ırklarından biri olan Argonian ırkını seçtiğimizde insanüstü bir özellik kazanarak su altında gezinebiliriz. Bu durum "oyun" içerisinde yaptığımız bir seçimin bize mekânsal bir özgürlük sunmasıyla bir oyun ögesi yaratımıdır. Yine de insanımsı bir karakter mekânsal sınırlılıklar koymayı kolaylaştırır. Karakterimiz dış ya da iç mekanlarda yürüyerek, koşarak ve ata binerek hareket edebilir. Hareket biçimine göre belli bir hızda hareket eder, duvarların, nesnelerin içerisinden geçemez, yüksek bir yerden düştüğünde ise ölebilir.

Bir insanın nesnelerin içerisinden geçemeyeceği gerçeği, tasarımcının oyuncuyu mantık sınırları içerisinde sınırlamasının bir yöntemi olarak Skyrim oyununda da sıklıkla kullanılmıştır. Skyrim'de bir çok iç mekanın haritası dış mekandan ayrı tasarlandığından, dış mekanı iç mekandan ayırma zorunluluğu doğar. İç mekanı ayrı bir harita olarak tasarlanmış bir mekanın önüne geldiğimizde, içeri girebilmek için oyunun bize sunduğu kapıları kullanmak durumunda kalırız. Kapıdan girdiğimizde ekran kararır, yüklemeye ekranı

gelir ve iç mekan haritası yüklenerek bize sunulur. İç mekanları birbirine bağlayan dış mekan haritası, içine girilebilecek mekanların dış yapılarının temsillerini bize sunarak o mekanın dışıyla ve içiyle orada bulunduğu bizi ikna etmeye çalışır. Bu yüzden bizim herhangi bir aralıktan içeri gözlememiz ya da kapı haricinde bir alandan, örneğin duvarı yıkarak içeri girmemiz mümkün değildir. Duvarlara çok yaklaşırsak, fizik motoru devreye girer ve görsel temsili bulunan yapının çarpıştırıcıları herhangi bir şekilde avatarın o alana girmesine izin vermez. Çünkü dışardan gördüğümüz yapının içi esasen boştur. Bu durum oyuncu ve tasarımcı arasında bir uzlaşma gerektirir. Oyuncunun oyun oynadığını bilmesine rağmen oyundan faydalanabilmek için tasarımcının koyduğu sınırlamalarla uzlaşması gereklidir. Bu uzlaşma durumu birçok yerde sınırdır. Skyrim dünyasında bulunan sayısız 'iç mekan'dan birine girmek için ise, öncelikle o mekanın kapısının avatara açılabilir olması gerekir. Bazı kapılarda avatardan elinde bulunan anahtarları kullanarak içeri sızması da beklenebilir, bazı kapılar ise tamamen kapalıdır.

Skyrim'de birçok ormanlık alan bulunur. Bitki örtüsü oyun haritasının önemli bir parçasıdır. Ancak avatarımızla ağaçların ya da çalılıkların üzerine gidersek, avatarımızın çalılıklarla ve ağaç dallarıyla etkileşime girmediğini görürüz. Ağaç dalları ve çalılıklar avatara durduramaz veya hareketini yavaşlatmaz, avatar bir ağaca yaklaştığında dalların içinden geçebilir. Burada fiziksel gerçekçilik delinmiş, oyun fiziği nesne ve karakter arasında herhangi bir ilişki tanımlanmamıştır. Buna karşın, karakter ağaç gövdeleriyle etkileşime girer, gövdenin içinden geçemez, ağaç gövdesi avatarın ilerleyişini durdurur. Burada oyuncu ve oyun fiziği arasında gerçekçi ve mantığa dayalı anlamlandırma süreci yerini uzlaşmaya bırakmıştır. Bu uzlaşma süreci oyun içinde sürekli ilerleyen ve sayısız ağaç dalı ve çalının içinden geçen avatara yönlendiren oyuncu için 'inanmazlığın askıya alınması' (suspension of disbelief) durumuna dönüşür. Gerçek dünyada, çalılıkların ve ağaç dallarının yoğunlukla insanın hareket etmesini engelleyemeyeceği gerçeği, tasarımcı ile oyuncu arasındaki uzlaşmanın bir bahanesi olarak kullanılabilir ve böylece tasarımcının teknik olarak daha özgür hareket etmesini sağlayabilir.

Benzer uzlaşma yöntemleri Skyrim bölgesinin sınırlandırılmasında da kullanılmıştır. Oyunun kamerası, diyalog sahneleri ve bazı ara-videolar (cutscene) dışında avatarımızın konumuna bağlıdır. Kamerayı avatarımızın gözünden görece şekilde birinci şahıs ya da odağında avatarımız olacak şekilde üçüncü şahıs olarak ayarlayabiliriz. Dolayısıyla kameranın avatara bağımlılığı sınırlayıcı ve bu geniş dünyada dolaşmayı zorlaştıran bir unsur olarak göze çarpar. Bu yüzden avatarımızla oyun dünyasında gezinirken bize yardımcı olması amacıyla, oyunun arayüzüne bir harita eklenmiştir. Bu oyun haritası üzerinde oyuncu Skyrim

bölgesinin geneline kuşbakışı olarak göz gezdirebilir. Bu coğrafi haritanın içinde kent merkezleri, yollar, çeşitli köyler ve içine girilebilecek mekanlar tanımlıdır. Karakterimizin konumu bir imleç ile temsil edilir. Bu haritayı incelediğimizde bölgenin üç tarafının hemen hemen tamamen yüksek dağlarla, kuzeyinin ise denizle çevrili olduğunu görürüz. Skyrim bölgesi dışındaki yerlerde yoğun bulutlar görünür ve coğrafi veri bulunmaz. Bu harita oyuncuyu o bölgelerin gidilemez olduğu gerçeğine hazırlamaktadır.



Resim 2: Avatar önünde uzanan geçitten geçerek ilerleyemiyor. Ekranın sol üst köşesinde 'bu yoldan gidemezsiniz' şeklinde bir uyarı beliriyor. (Skyrim, Bethesda Game Studios, 2011).



Resim 3: Avatarın haritadaki yerini gösteren imlecin önünde dağlar ve bulutlar tanımlanmışsa da dağın arkasında, bir merkezi gösteren herhangi bir ikon bulunmamaktadır. Avatar dağın tepesine çıkabilir ama diğer tarafına geçmesi görünmez bir duvarla, yani 'çarpıştırıcı' ile engellenmiştir (Skyrim, Bethesda Game Studios, 2011).

Oyuncu haritanın dış sınırlarına gittiğinde yoğunlukla dağlarla ve denizle karşılaşır. Dağlarda ve denizde bir bilinmeze doğru ilerlemek, oyun deneyimi açısından zorlaştırılmıştır. Oyuncu ilerlemekte zorlanır. Çoğu zaman görsel ve fiziksel hatalar ve mantıksızlıklar ortaya çıkmaya başlar. Skyrim'de dağlar ve denizler sınırlamalara mantıklı görsel temsiller oluşturarak oyuncuların algısını manipüle eder. Ancak, oyuncu her şeye rağmen ısrar ederek oyun dünyasının dışına çıkmaya çalışırsa oyuncu görünmez bir duvara çarpar, Skyrim dünyasında, "Bu yoldan gidemezsiniz." yazan bir arayüz mesajıyla karşılaşabilir (Bkz. Resim 2). Oyuncu gördüğü bir görsel mekana görünmez bir duvara çarparak gidemez. Bu durum oyuncunun sanal bir dünyada olduğunu hatırlatan yabancılaştırıcı bir unsur olarak kabul edilebilir. Bu noktada avatara engelleyen bir düşman, doğa vb. bir engel bulunmamasına rağmen, avatar karşısında uzanan manzaraya doğru ilerleyemez.

Avatarın harita üzerindeki konumuna bakıldığında da benzer bir durumla karşılaşılır. Fiziksel olarak tanımlanmış bir mekan bulunmasına rağmen sınır imlecini takıldığı yer olarak belirlenmiştir (Bkz. Resim 3). Hem oyunun haritasında hem de içinde, mantıksal anlamlandırmayı sağlayacak bir nesne veya durum tanımlanmamasına rağmen, oyunun sınırlarını belirleyen bir 'çarpıştırıcı' bulunmaktadır. Bu noktada, yabancılaştırıcı bir duruma yol açan oyun, haritada görünmez duvara çarpan oyuncudan anlamlandırma değil, uzlaşma bekler, oyuncunun inanmazlığını askıya almasını talep eder.

### Sonuç:

Oyunlar, özellikle de Skyrim gibi 'açık dünya' oyunları, oyuncusuna sınırsız ve oyuncunun seçimlerine bağlı olarak farklı öykülere ulaşma vaadiyle yüklü metinlerdir. Buna karşın oyunun haritası ne kadar geniş, oyunun dünyası ne kadar açık olursa olsun, hem geleneksel anlamıyla oyun hem de yazılım olarak matematiksel kodlar bütünü olarak dijital oyun aslında kapalı ve sınırlı bir uzayın içinde gerçekleşen bir etkinliktir. Buradan yola çıkarak, The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda Softworks, 2011) oyununun uzayını oluşturan mekanları oyun içi uzay / harita; iç mekan- dış mekan; kent – kır / doğa gibi kategorilere ayırarak incelendiğinde, oyun uzayının tasarımcıları tarafından nasıl sınırlandırıldığı ele alınmıştır. Oyunları hem öyküleriyle, hem de gerçek dünya fiziklerini taklit ederek, yani 'mimesis' ile oyuncu ile bir tür sürekli anlamlandırma ilişkisi kuran metinler olarak okuduk. Buna karşın, Skyrim dünyası örneğinde olduğu gibi, kimi zaman bu anlamlandırma süreci ile oyuncunun oyun içindeki algısının manipüle edilmesini sağlamak yerine, oyunun kimi sınırlarında oyun dünyasının fizik kurallarının, gerçek dünyadan farklılaşması sonucunda, oyuncunun yabancılaşmasına yol açabilecek durumlarla da karşılaşmıştır. Buralarda oyunun ekranın bir köşesinde beliren açıklama veya uyarı yazısı göstermesi, yüklem ekranlarının mekanları (özellikle iç ve dış mekanları) bölmesi ve kimi zamanda (ağaç dalları örneğinde olduğu gibi) hiçbir açıklama göstermeksizin, oyuncunun inanmazlığını askıya almasını ve oyunla uzlaşmasını beklemesi gibi çözümlerle tasarlandığı bulgulanmıştır. Oyunun yazılımsal ve tasarımsal sınırlarından kaynaklanan bu tür çözümler, oyunun akışının kesintiye uğramasına, oyuncunun oyun metniyle uzlaşmak istememesi durumunda oyundan yabancılaşması ve oyundan kopmasına neden olabilir. Böylece, oyunun sınırlarındaki semantik olamayan çözümler oyun uzayı içinde dolaşan avatarı yönlendiren oyuncunun algısının yönlendirilmesi ve manipüle edilmesinde başarısız çözümler olarak durmaktadır.

Bu çalışma, hem dijital oyun çalışmaları alanında araştırma yapan, özellikle de oyunları tasarım / oyuncu odaklı inceleyen araştırmacıların, hem de oyun tasarımcılarının gelecekteki çalışmaları için yol

gösterici olabilir ve oyuncu algısının oyun uzayı içindeki manipülasyonu ve oyun uzayının sınırlandırılmasında geliştirilecek yeni ve yaratıcı yöntemler için de bir yol açabilir.

### KAYNAKÇA:

- AARSETH, E.; CYBERTEXT: PERSPECTIVES ON ERGODIC LITERATURE, The John Hopkins University Press, Baltimore, Maryland, USA, 1997.
- AND, M.; OYUN VE BÜĞÜ, İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul, 1974.
- BETHESDA GAME STUDIOS; THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM, Bethesda Softworks, Bethesda, Maryland, USA, 2011
- CAILLOIS, R.; MAN, PLAY AND GAMES, University of Illinois Press, Chicago, 2001.
- FULLERTON, T.; GAME DESIGN WORKSHOP: A PLAY CENTRIC APPROACH TO CREATING INNOVATING GAMES, Morgan Kaufmann Publishers, Elsevier, USA, 2008.
- GAZZARD, A.; "Unlocking the Gameworld: The Rewards of Space and Time in Videogames", GAME STUDIES THE INTERNATIONAL JOURNAL OF COMPUTER GAME RESEARCH, vol.11, issue 1, February 2011.
- HUIZINGA, J.; HOMO LUDENS: OYUNUN TOPLUMSAL İŞLEVİ ÜZERİNE BİR DENEME, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2010.
- JENKINS, H. & SQUIRE, K.; "The Art Of Contested Spaces", GAME ON: THE HISTORY AND CULTURE OF VIDEOGAMES, s. 65-75, London, England, 2002.
- LAMMES, S.; "Spatial Regimes of the Digital Playground: Cultural Functions of Spatial Practices in Computer Games", SPACE AND CULTURE, vol.11, issue:3, p. 260-272, Sage Publications, 2008.
- NEWMAN, J.; VIDEOGAMES, Routledge, Abington, UK, 2013.
- RADICAL ENTERTAINMENT; PROTOTYPE, Activision, Santa Monica, California, USA, 2009.
- ROGERS, S.; LEVEL-UP THE GUIDE TO GREAT VIDEOGAME DESIGN, John Wiley and Sons, Ltd. Publication, West Sussex, UK, 2010.
- SAYILGAN, Y.; 'SİNEMASAL BİR YARATI BİÇİMİ OLARAK DİJİTAL OYUNLAR: DEHLİZ', Marmara Üniversitesi GSE Sinema-TV Anasanat Dalı, Tamamlanmamış Sanatta Yeterlilik Tezi, 2013.
- TAYLOR, L.; "When Seams Fall Apart, Video Game Space and the Player", GAME STUDIES THE INTERNATIONAL JOURNAL OF COMPUTER GAME RESEARCH vol.3, issue 2, December 2003.
- WOOD, A.; "Recursive Space: Play and Creating Space", GAMES AND CULTURE, vol.7, issue: 1 , s. 87-105, Sage Publications, USA, 2012

# DİJİTAL DÜNYANIN ALTERNATİF MODASI: SİMÜLASYONUN MANİPÜLASYONU COSPLAY'LER

*ALTERNATIVE FASHION OF THE DIGITAL WORLD:  
COSPLAYS MANIPULATION OF THE SIMULATION*

**Arş. Gör. Zeynep GÜNGÖR**

İstanbul Kemerburgaz Üniversitesi,  
zeynep.gungor@kemerburgaz.edu.tr

## Özet

Gerçeğin en yanıltıcı yüzü, taklit edilebilir olmasıdır. Taklit edilen her gerçeklik, etrafımızda olup bitenleri algılamamızda yeni boyutlar açar ve bu süreç, farklı dünyaların mümkün olduğu inancımızı diri tutar. Simülasyon kuramını ortaya atan Jean Baudrillard'a göre; "... bundan böyle her türlü düşsel ve gerçek ayırımından yoksun, yalnızca aynı yörünge çevresinde dolanan modellere dayalı ve farklılık simülasyonu üretiminden ibaret bir hipergerçekten söz edebiliriz." Bu bağlamda "taklit olanın, suret ya da parodiden değil, aslı yerine göstergeleri konulmuş bir gerçek"ten ibaret olduğu söylenebilir.

Hangi motivasyonla olursa olsun, "varlığını" ispatlamak içgüdüleriyle bir parçası olunan bu simülatif evrenler, zaman zaman, ironik bir biçimde gerçek dünyaya taşıyor.

Bir manga, anime, film veya video oyunu karakterinin kostümüne bürünerek rol yapma şeklinde tanımlanan "costume play" 90'ların başında, Japonya'dan yayılan bir altkültür fenomeni. Bugün dünyanın her yerinde, bilim-kurgu toplantıları başta olmak üzere, anime ve oyun fuarlarında, film gösterimlerinde cosplay etkinlikleri düzenlenmektedir.

Günümüzden yaklaşık 60 yıl önce "Kullanıcı içeriğin ta kendisidir." diyen Marshall McLuhan'ın bu öngörüsü, dijital dünyanın medyumlarını en iyi şekilde tanımlıyor. Yaratılmış gerçeklik, kullanıcıya belli ölçülerde hükmederken, ironik olarak kullanıcı, bu gerçekliği kendi kölesi haline getiriyor, sosyal kimliğinin dışavurumunda bir araç olarak kullanıyor. Bu kaçınılmaz diyalektiğin içerisinde, birey, varlığını sorgularken aynı zamanda ona bir anlam kazandırıyor. Birbirinin içine geçmiş dünyalar arasında sınırlar bulanıklaşıyor ve gerçek, her zaman olduğundan daha yanıltıcı olabiliyor. Sonuç olarak, neyin gerçek neyin simülasyon olduğunu algılamak zorlaşıyor. Bu çalışmada, cosplay uygulamalarının, yaratılan simülasyonun temsil ettiği gerçekliği ne kadar manipüle ettiği ve bunun izleyiciler tarafından ne kadar benimsenip kabul gördüğü araştırılmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Cosplay, Simülasyon, Sanal Gerçeklik, Dijital Oyunlar

## Abstract

Imitability is the most specious part of the truth. Every single imitable reality opens new dimensions to perceive what happens around us and this process keeps our faith alive that the new worlds are possible. According to Jean Baudrillard who is the creator of the simulation theory, "A hyperreal henceforth sheltered from the imaginary, and from any distinction between the real and the imaginary, leaving room only for the orbital recurrence of models and for the simulated generation of differences." In this context, can be said "It is no longer a question of imitation, nor duplication, nor even parody. It is a question of substituting the signs of the real for the real."

No matter what motivation is, a man is being a part of this digital world with an instinct to prove his existence. On occasion, this world is ironically transporting to real life.

Dressing and pretending like a fictional movie/anime/video game character, which is called "costume play" (as known as cosplay) is a Japan origin sub-culture phenomenon in early 90s. Today, everywhere in the world, the cosplay events are not only organized in sci-fi conventions but also in movie premieres, anime and digital game expo.

The best describe of the digital world's mediums has probably come from Marshall McLuhan, one of the authors of "The Global Village". He said "The user is content", about 60 years ago from now. While the simulated reality slightly dominates the user, ironically, the user turns this reality -in some sense "his master" - into his own slave. He uses it as a medium for an expression of his social ID. In this unavoidable dialectic, while he's questioning his own existence, at the same time he gives a meaning to it. Between this engaging worlds, the boundaries are getting blurry and the truth is becoming more specious than ever. Eventually, it's getting hard to perceive that which one is the reality and which one is simulation.

In this case, it's been studied that how much the cosplay implementations manipulate the reality while it's representing the created simulation, also how much of this is embraced and internalized by the audience and how all this process is passing through to the video game industry, with the sample cases.

**Keywords:** Cosplay, Simulation, Visual Reality, Digital Games

“Seçtiğimiz giysilerle bir şeyler ifade ettiğimiz düşüncesinde bir hakikat vardır tabii; ama buna çok fazla bel bağlayarak her seçimde kodlanmış bir dizi kural arayıp durmayalım.” Flint Schier’in 1983’te dile getirdiği bu tesbiti, döneminin şartları çerçevesinde değerlendirildiğinde akla yatkın gelse de, zaman, insana dair bütün öngörülerini yıkmak için fırsat kolluyor. O tarihlerde hala bir utanç abidesi olarak ayakta duran Berlin Duvarı, bölünmez denilen Sovyetler Birliği, 1969’da ABD tarafından, olası bir savaşta ülkenin savunmasını birbirine bağlı bilgisayarlarla koordineli bir biçimde sağlamak amacıyla, tamamen askeri bir proje olarak tasarlanan “karşılıklı ağlar” (inter-net), 1983’te Motorola tarafından geliştirilen 800 gr. ağırlığında, 300x44x89 mm boyutlarında, 15 cm’lik antene sahip ekransız cep telefonları<sup>1</sup>, Digital Equipment Corporation kurucusu Ken Olsen’in “İnsanların evde bilgisayar kullanmaları için hiçbir sebep yok”<sup>2</sup> açıklaması alternatif düşüncenin, zamanla gerçek ve doğru sanılanı nasıl alt edebileceğine dair en güzel örnekleri veriyor.

20yy. sonlarında Jean Baudrillard, simülasyon kuramı ile, gerçekliğin esnetilebilir kurallarını iyice belirginsizleştirmiş ve yaşamın bizatihi kendisinin bile simüle edilebileceğine dair önemli ipuçları vermiştir.

Jean Baudrillard, simülasyonu “Gerçeğe ait tüm göstergeleri ele geçirmiş ve gerçeğin yerine geçmiş sahte” olarak niteler. Simülasyon gerçek’in bir benzeri olmadığı gibi gerçek’miş gibi yapan bir hali de değildir. Simülasyon nasıl ve ne zaman olduğu bilinmeyen bir şekilde sinsice gerçek’i yok edip yerine geçmiş olan onun bir hipergerçeğidir. Miş’ gibi yapmak, bir şeyin gerçekte olduğu şey olmadığını anlatmaktır. Bunun için de miş’ gibi olanı gerçeğe bakarak ayırdedebilmek şansına sahibizdir. Oysa simülasyon hakiki ile sahte, gerçek ile imge arasındaki farkı ortadan kaldırmıştır. Miş’ gibi olanı gerçeğe karşı test etmemiz ya da hangisinin gerçek hangisinin simülasyon olduğunu bilmemiz mümkün değildir. Bir simülasyonla karşı karşıya olduğumuzda böyle bir araçtan yoksun durumdayız demektir. Çünkü artık ortada iki ayrı şey, hakiki ve sahte yoktur. Karşımızda tek bir şey vardır: O da sahte bir gerçeklik olan Simülasyon’dur (Saraçoğlu 2013).

Hangi algıda olursa olsun, gerçekliğin taklit edilebilir olma özelliğinden hareketle diyebiliriz ki, hakikatin her çeşidiyle karşılaşan insan kendi gerçekliğini yaratırken pek çok kaynaktan beslenebilir, algısının sınırları dahilinde farklı dünyalar kurabilir ve insanlarla iletişiminde bu göstergelerden faydalanabilir. En ulaşılabilir simülasyon örneği olarak sıradan bir sinema filminden, bir CERN deneyi uygulayıcısı olan Büyük Hadron Çarpıştırıcısı gibi en karmaşık simülatif evrenlerle bugün, hayatın her alanında karşılaşmaktayız.

“İnsan eliyle oluşturulmuş, yeterince gelişmiş her yapı, dönüp kullanıcıyı kendi içine alma eğilimi gösterir... Teknoloji, insan duyularından herhangi bir tanesini öne çıkmaya zorlar, aynı anda öteki duyular ise ya zayıflatılır ya da geçici olarak tümüyle ortadan kaldırılır”(McLuhan&Powers, 2001: 25). Neticede insan, bir süre sonra yaratılan bu gerçekliğin içinden kendi gerçekliğini çıkarır ve yarattığı sanal gerçekliğe hükmetmeye başlar. Günümüz teknolojisi, bu gerçeğin



Resim 1: Atlas deneyi

sonsuz sayıda yeniden üretimini, herkes için kolay ve ulaşılabilir kıldığından, bireyin olmak istediği yerde, olmak istediği karaktere bürünmesi sınırsız olasılıklar taşır.

Bugün, yaratılan bu simülasyon evrenlerinin en açık biçimlerinden birine, dijital oyun ortamlarında karşılaşmaktayız. Antik çağlardan distopik geleceklere geniş bir zaman diliminde, soylu savaşçılardan fantastik draug’lara kadar hayalgücünün sınırlarını zorlayan bir skalada bürünebilecek herhangi bir karakter olma imkanı tanıyan bu oyunlar, alışkın olduğumuz gerçeklik algısının sınırlarını bulanıklaştırarak, başka türlü evrenlerin kapılarını aralıyor ve bize yepyeni dünyalar vaat ediyor. Gerçeklikten kaçmak, yeni deneyimler yaşamak, büründüğümüz karakteri en yeterli seviyeye getirmek, yeni insanlarla tanışmak, ödül kazanmak gibi çeşitli motivasyonlarla keşfe çıktığımız bu dünyalarda tamamladığımız her “quest”, başardığımız her “achievement”, sahibi olduğumuz her “item” bizi, olduğumuz insandan daha başka biri haline dönüştürüyor. Kimi zaman maksadını aşan sonuçlar doğursa da, kuralıyla oynanan her oyun bireyin analitik düşünce yapısını, refleks kabiliyetini, sorumluluk alma ve karar verebilme yetisini güçlendiriyor. Oyuncunun, yönettiği karakterden beklenen eğilimler hakkında özgür bir irade ile çıkarsamalar yapması ve sonradan bunu toplumsal tavır ve davranışlarına uydurması şeklinde özetlenebilecek bir fenomen olan “Proteus Etkisi” ile (Yee&Bailenson&Ducheneaut, 2009) birey, ister simülasyon olsun ister gerçek, her evrende daha iyi bir insan olmanın yollarını arıyor.

Motivasyonu ne olursa olsun, “varlık algısı” her tür gerçeklikte ağır basıyor. Varlığın en önemli özelliği olan ispat edilebilir olma hali, bütün alternatif dünyalar için de geçerliliğini korur ve bu sebepten, zaman zaman bütün ironisiyle, genelgeçer gerçeklikle varsayılan dünyaya entegre edilir. Birey, halihazırda yaratılmış bir evreni kendi yorumuyla tekrar canlandırarak hayata geçiriyor ve simülasyonu kendi algısına manipüle ediyor. Bu süreç kendi içerisinde, taklit ettiği hakikatten bağımsız, bambaşka bir gerçeklik boyutu olarak karşımıza çıkıyor.



Kent Sosyolojisine büyük katkıları bulunan, kişi merkezli, daha bireyci bir mikro-sosyoloji anlayışı geliştirmiş Chicago Sosyolojisi geleneğine göre;

...insanları sanki dış faktörlerin sınırlamalarının kurbanı ve sabit bir şekilde belirlenmiş gibi görmek yerine, bireysel faili merkezi konumda buluruz. Bu faktör, kuramda, şiddetle vurgulanır; toplumsal fail, bir "kukla" olarak değil bir "Benlik" olarak ele alınır. Bu çerçeveden bakıldığında, oluşun, toplumsallaşmanın, toplumsal yaşamın kendisinin geçişinin pratiği, çok farklı bir önem üstlenir. "Oluş" zorunlu, ama saptırıcı bir süreç olarak görülmekten çok, etkileşimcilerin ilgi alanlarının tamamen merkezinde olarak kabul edilir ve geçici bir aşama veya bir kez yaşanıp biten bir süreç olarak sayılmaktan ziyade, toplumsal yaşam içinde sürekli ve kendini yenileyen bir süreç olarak görülür. "Oluş"un, etkileşimcilere, toplumsal yaşamın kendisini açıklamaya başlayacakları asli bir metafor sağladığını söyleyecek kadar ileri gidebiliriz (Jenks, 2007: 77,78).

"Başka dünyalara, başka varlıklara, başka yaşam formlarına dair hikayeler üretiyorsa eğer, bu başka bir dünyanın mümkün olabileceğine dair inancındandır."Ayrıntı Yayınları, Ursula K. Le Guin'in 2011 tarihli Rüzgarın On İki Köşesi isimli fantastik romanında, yazarı böyle tanımlıyor. Başka türlü dünyaların kapısını aralayan ve bunu yaparken kendine ait bir dil ve -yazılı olan veya olmayan- kurallar geliştiren altkültür normlarına sıkıştırılmış bir avuç insan bugün hala ötekileştirilen, anlaşılmayan ve çoğu zaman küçümsenen bir aidiyet odağının bireysel faili olarak karşımıza çıkıyor.

Özelikle, yaşadığı toplumda ve hatta küresel anlamda olup bitenleri onaylamayan ve bu durumdan memnuniyetsizliklerini dile getirip uzlaşma sürecinde kendilerini dinleyecek bir muhatap bulabilmek için çok kısıtlı alanlara sahip Y kuşağının, kendilerini ait hissetmedikleri bu gerçeklikten kaçmak adına, kendilerine ait pek çok "alternatif dünya" alanları arayışı sürüyor. Son yıllarda, hedef kitlesi giderek genişleyen fantastik-bilimkurgu yayınlar, bunlardan ilham alınarak çekilen sinema yapımları, anlatılan hikayeyi her tür ortamda devam ettirebilmek için izleyicisine sunulan ürün ve objeler, interaktif katılıma olanak sağlayan dijital oyunlar ve tamamen bir masa etrafında bambaşka bir alternatif dünya yaratma temeline kurulmuş olan Fantastik Rol Yapma (FRP) oyunları, bütün bu "mülksüzler" in kendilerini ait hissedebilecek ve oldukları gibi ifade edebilecek alternatif dünyaları yaratmalarına olanak sağlıyor.

Bilimkurgu, yüzyıldan uzun süreden bu yana Cesur Yeni Dünya'da Aldous Huxley'nin netameli insan mükemmelleşmesi vizyonundan Philip K. Dick'in insansı robotlarına yapay olarak kontrol edilen duygularına yapay olarak üretilmiş ütopyaların olanaklılığını keşfediyor. Fakat Amerikalı psikolog Geoffrey Miller ütöpik spekülasyonun daha ince bir şekilde rahatsızlık veren bir kolunu temsil ediyor. (gönderme) Dünyada bir cennet kurmak yerine, bir gün hepimizin birden gerçeklikten vazgeçebileceğini öne sürüyor (Chatfield, 2013: 111).

Şimdilik kısa süreliğine de olsa, bu gerçeklikten vazgeçen yeni dünyanın cesur bireyleri pek çoklarının anlamlandırmakta güçlük çekeceği yöntemlerle, kendi aralarında örgütlenmeye ve kendilerini ifade etmeye devam ediyorlar.

Bir film, video oyunu, anime veya manga karakterinin kostümüne bürünerek rol yapma şeklinde tanımlanan "costume play" (kısaca cosplay), 90'ların başında Japonya'dan yayılan bir altkültür fenomeni. İlk kostüm uygulaması, 1939 yılında 1st World Science Fiction Convention için, Myrtle R. Douglas tarafından hazırlanmış ve 22 yaşındaki Forrest J. Ackerman tarafından sunulmuştur. Ancak uygulamaları bir kültür haline getiren Cosplay tanımı ilk kez 1984 yılında, Los Angeles'ta bir bilimkurgu kongresine katılan Nobuyuki Takahashi'nin gözlemlerini belirttiği raporunda kullanıldığında, Japon bilim-kurgu dergileri bu heyecan verici yeni hareketi ülkeye yaydılar.<sup>4</sup>

Bugün, video oyunlarından fantastik sinema filmlerine, simüle edilmiş veya baştan yaratılmış pek çok alternatif dünya karakteri, başta bilim-kurgu toplantıları olmak üzere, film gösterimlerinde, anime ve oyun fuarlarında, en manipüle edilmiş halleriyle karşımıza çıkmaktadırlar. İlk bakıldığında uygulayıcısına dair hiçbir şey anlatmayan, tamamen göstergesinin yerine konmuş bir hakikatle algılanan cosplay uygulamaları, çoğu zaman uygulayıcısının "oluş"u dahi görmezden gelinerek, izleyici tarafından sorgusuzca kabul görüyor.

Bugün dünya çapında 9 farklı sunucu üzerinde 70 milyon kayıtlı kullanıcı ve 12 milyon günlük aktif oyuncu sayısı ile dünyanın en çok oynanan oyunu olarak lanse edilen (EK 1) çoklu çevrimiçi savaş alanı (MOBA) türünde bir bilgisayar oyunu olan League of Legends oyununun dışı karakterlerinden "Fallen Angel" Morgana, Mikot ismiyle bilinen Tayvan'lı cosplayer tarafından geçtiğimiz yıl uygulandı.<sup>7</sup> Cosplayi gören her izleyicinin ortak algısı, çok "başarılı" bir Morgana uygulaması olduğu yönündeydi ve Mikot'un gerçekte erkek olması bu "başarı"ya gölge düşürmedi.



Resim 2: Fallen Angel Morgana / Mikot  
(<http://worldcosplay.net/member/Mikot/>)

İzleyici tarafından bakıldığında, cosplay uygulamalarının göstergeleri üzerinde yarattığı kusursuzluk algısı, bu altkültüre aşına olanlarının, görebildiği, duyabildiği ve özellikle dokunabildiği manipülasyonlarının içinde olduğu spesifik dünyanın bir parçası olma isteğini körükliyor. Tıpkı kendisi gibi olan, yürüyebilen, konuşabilen, yaşayan, sadece farklı giyinmiş bir gösterge, ait olduğu dünya içerisinde,

izleyicinin de istediği zaman dahil olabileceği hakikati yaratmaya yardımcı oluyor. 26 Mart 2013 tarihinde Amerika menşeli Irrational Games tarafından geliştirilen video oyunu Bioshock Infinite karakteri Elizabeth için firma, Rus cosplayer Anna Moleva'yı model olarak aldı. Oyunun önceki versiyonlarından esinlenerek hazırladığı cosplayi ile firmanın dikkatini çeken Moleva, halihazırda yaratılmış bir simülasyonu kendi algısı ile manipüle edip, simülasyonun geliştirilmiş versiyonuna müdahil olarak, bu alanda da bir ilke imza attı.



Resim 3: Elizabeth / Anna Moleva

(<http://www.sickchirpse.com/wp-content/uploads/2013/04/Anna.jpg>)

Oyunun kullanıcıları, dijital ortamdaki tartışma ve benzeri platformlarda, Moleva'nın, bir önceki Elizabeth'lerden çok daha "gerçek" bir Elizabeth olduğu konusunda hemfikir. Oysa bütüne bakıldığında, ortada zaten bir Elizabeth örneği yoktu. Oyuncunun yönettiği eski bir hükümet ajanının, 1912 ABD'sinde, bulmakla görevlendirildiği sıradan bir kız vardı. Anna Moleva'nın manipülasyonu, bu kıza varoluşsal bir kimlik kazandırmakla kalmadı, bizzat kendisinin de gelmiş geçmiş en "gerçek Elizabeth" olarak algılanmasına yol açtı.

Cosplay uygulamalarının, hedef kitle üzerindeki etkisini fark etmekte gecikmeyen üretici ve yapımcı firmalar, zaman zaman bu uygulamaları tamamen ticari amaçlarla da kullanmışlardır. Ancak cosplayin maneviyata yönelik etkisi maddiyat hedeflerinin çok daha üstünde bir güce sahiptir.

Türkiye'de 2013 Haziran'ında toplumsal hayatı kökünden değiştiren ve çoğunluğunu alternatif dünyaların bir mensubu olan genç kitlenin oluşturduğu Gezi Olayları'nın ilk günlerinde, göstergelerini en iyi şekilde okuyacağını bildiği bu topluluğun arasında dolaşan, maneviyatı güçlendiren ve zafer hissi uyandıran Darth Vader, şüphesiz ki herhangi bir Star Wars filmi tanıtımında veya gösteriminde yaratacağı etkiden onlarca kat fazlasını yapmıştır. Temsil ettiği tarafın ne olduğuna bakılmaksızın, yarattığı "Güç" algısıyla, topluluk içinde bir kahraman gibi algılanmış ve görüntüsüyle, kitlenin haberleşme kanallarını uzun bir süre meşgul etmiştir. İstanbul sokaklarında dolaşan Darth Vader'in varlığı, algının manipülasyonu sayesinde, artık iyi ve kötünün savaşında bir taraf olmaktan çıkmış, birbirinin içine geçen dünyalarda bir moral ve sempati unsuru olarak yerini almıştır.



Resim 4: Darth Vader-Bağdat Caddesi/İstanbul - 01.06.2013

Zira Türkiye, artık bu türden altkültür uygulamalarına çok da yabancı değil. Yaşadıkları çağın kaçınılmaz bir gerçeği olarak sosyal medya üzerinden iletişime geçen ve genellikle üniversitelerde bir araya gelen, başta Türkiye Alt Kültür Topluluğu5 olmak üzere, bütün alternatif dünya insanları, başka türlü dünyaların mümkün olduğu inancını, Türkiye için de diri tutuyor. Düzenledikleri cosplay, FRP, LARP vs. etkinlikleri ile kendileri için daha anlaşılabilir buldukları hakikatleri, kendileri gibi olan bireylerle paylaşmanın yollarını arıyor.

30 Haziran 2013 tarihinde Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fındıklı kampüsünde düzenlenen Torucon 2013 etkinliğinde 300'den fazla katılımcı Türkiye'nin en iyi Cosplay'ini seçmek için bir araya geldi. Farklı motivasyonlarla büründükleri kimlikleri sergileyen cosplayerların bulunduğu ortak nokta, "oluş"larını kendi yöntemleri ile ifade etmek ve bunu yaparken bütün yargılardan uzakta durduklarını bilmenin verdiği güven duygusu idi. Onlar için, içinde buldukları dünyadan tamamen bağımsız bir dünya mümkündü ve orada oldukları sürece güvende hissedeceklerdi. Gerçeklikten kurtulmanın yarattığı kırılma, bambaşka bir hakikat yaratmıştı ve bunu sadece görünümelerini değiştirerek başarmışlardı.



Resim 5: ToruCon 2013 - MSGSÜ/İstanbul

Bu durumda, başladığımız noktaya dönecek olursak, seçtiğimiz her giyside sadece kendimizi değil, aynı zamanda yarattığımız, yaratılmış olan ya da sadece manipüle ettiğimiz dünyaları da ifade ettiğimiz düşüncesinde yadsınamaz bir hakikat vardır. Bir göstergenin peşinde yeniden canlandırılan karakter, bir gerçekliği manipüle etmek, simülasyona kimlik kazandırmak, içinde bulunduğu topluluğa maneviyat katmak ya da sadece aidiyet algısını arttırmak için öncelikli olarak giysiden faydalanır. Çünkü görmek, bütün duyulardan önce gelir ve altında yatan anlam, yalnızca, izleyicisinin gerçeklik algısıyla izah edilebilir.

Zira “moda, modern hayattaki çoğulculuğun daha çokmerkezli, daha çok biçimli ifadelerine yönelirken, anti-moda da aynısını yapıyor. Belki de tarzlar arasındaki bölünmenin fazla ileri gittiği bir noktaya yaklaşıyoruz; öyle ki bu bölünme, son iki yüz yıldır moda ile anti-moda arasında gerçekleşen diyalektik uyarlamalara ve tashihlere artık hizmet edemediği için işlevini yitirmektedir” (Davis, 1997: 205).

Bu durum bize, şimdilik dar bir çevrede, aynı dili konuşan, göstergeleri aynı algıyla okuyan “Cesur Yeni Dünya” insanların, yakın bir gelecekte, sosyal hayatın her alanında kendi gerçekliklerini ifade edebilmeleri için önlerinde hiçbir engel kalmayacağını hatırlatıyor. Zira, Antik Yunan filozofu Epicharmus’un dediği gibi “İnsan düşünce ile görür ve duyar.” Ancak unutulmamalıdır ki; sadece duygularıyla yaşar.

#### KAYNAKÇA

- CHATFIELD, Tom; DİJİTAL ÇAĞA NASIL UYUM SAĞLARIZ, Sel Yayıncılık, İstanbul, 2013.
- DAVIS, Fred; MODA, KÜLTÜR VE KİMLİK, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 1997.
- JENKS, Chris; ALTKÜLTÜR, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2007.
- McLUHAN, Marshall & POWERS, Bruce R.; GLOBAL KÖY, Scala Yayıncılık, 2001.
- SARAÇOĞLU, G., Jean Baudrillard ve Simülasyon, <http://web.deu.edu.tr/sinemasal/Sayı2/simulasyon.htm>, 13.07.2013.
- YEE, Nick & BAIENSON, Jeremy N. & DUCHENEAUT, Nicolas; “The Proteus Effect : Implications of Transformed Digital Self-Representation on Online and Offline Behavior” COMMUNICATION RESEARCH, 36, 2, 285-312, Sage Publications, USA, 2009.
- <http://www.mobiletisim.com/dosyalar/cep-telefonunun-tarihcesi>, 11.07.2013.
  - [http://www.techhive.com/article/155984/worst\\_tech\\_predictions.html](http://www.techhive.com/article/155984/worst_tech_predictions.html), 11.07.2013.
  - <http://en.wikipedia.org/wiki/Cosplay>, 13.07.2013.
  - <https://www.facebook.com/groups/AltKultur/>, 14.07.2013.





# TÜRKİYE'DE DİJİTAL OYUN SEKTÖRÜNÜN DURUMU

## STATE OF THE DIGITAL GAMING INDUSTRY IN TURKEY

**Yrd. Doç. Dr. Tüba KARAHİSAR**

İstanbul Gelişim Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi  
tkarahisar@gelisim.edu.tr.

### Özet

Her geçen yıl dijital mecrada kullanıcı sayısının katlanarak artması, bilgisayar oyunu oynayan kitlenin de sayıca artmasını sağlamıştır. Günümüzde, dünyada 1 milyar dijital oyun oynayan kişi varken Türkiye'de ise 20 milyon oyuncu ve 100 milyon dolarlık bir pazar söz konusudur. Dolayısıyla dijital oyun sektörünün hacmi giderek büyümektedir. Bireyler yaş, cinsiyet, statü ayrımı gözetmeksizin bu fantastik dünyanın bir parçası olmaya başlamıştır. Bu oyunlarda, gerçek dünyada yapılamayan, yapılırsa yaptırım uygulanan pek çok eylem (örneğin şiddet vb.) rahatlıkla sergilenebilmektedir. Sosyal ağlar ve akıllı telefonlar da dijital oyunların popülerliğini arttırmıştır. Konvansiyonel oyunların yanında (okey, tavla vb.) yönetim, macera, spor ve çevrimiçi oyunlar da revaçtadır. İşbirliği ve rekabetin iç içe geçtiği oyunların yanında basit ve eğlenceli oyunlar da tercih edilebilmektedir. Hatta markalar, oyunlaştırma "gamification" ile müşterilerinin marka sadakatini arttırmaya çalışmaktadırlar. Bu çalışmada amaç, Türkiye'deki dijital oyun sektörünü literatür tarama yöntemiyle ortaya koymaktır.

**Anahtar Kelimeler:** Dijital oyun, sosyal ağlar, oyunlaştırma

### Abstract

The multiplying increase in the number of digital media users each year has also led to an increase in the number of computer gamers. While the current number of digital gamers worldwide is 1 billion, there are 20 million gamers in Turkey with a market worth 100 million dollars. Hence, the volume of the digital gaming industry is ever-growing. Individuals are becoming a part of this fantastical world regardless of age, gender, status. Many actions that cannot be performed in the real world (for example, violence, etc), and will face sanctions if done are easily displayed in these games. Social networks and smart phones have also increased the popularity of digital games. In addition to conventional games (rummikub, backgammon, etc), management, adventure, sports, and online games are also popular. Simple and entertaining games along with games focused on cooperation and competition are also preferred. In fact, brands are working on increase customer loyalty through gamification. The objective of this study reveals the digital gaming industry in Turkey through the literature scanning method.

**Keywords:** Digital gaming, social networks, gamification

Teknolojik ve kültürel bir edim olan oyun, aynı zamanda kültür endüstrisinin bir ürünüdür. 1980'lerde İngiltere ve Amerika'nın başını çektiği dijital oyun sektörü ülkemizde de milyonlarca meraklısı olan bir mecra haline gelmiştir. Bilgisayar sahipliğindeki artış, veri depolayabilmenin artması, internet bağlantı hızının artması, tabletler, akıllı telefonlar ve sosyal medya dijital oyun endüstrisinin giderek büyümesine yardımcı olmuştur. İnternet bağlantı hızının ve kalitesinin artması, kesintisiz bağlantının başlaması oyuncular için avantaj oluşturmuştur.

Bu makalede oyun ve dijital oyun kavramı, oyun ve oyuncu türleri, boş zaman ve dijital oyunlar arasındaki bağlantı, dijital oyunların psikolojik etkileri ve Türkiye'deki dijital oyun sektörünün durumu irdelenmiştir.

## 1) OYUN KAVRAMI

Oyun, kendiliğinden ortaya çıkan, amacı olmayan, insanları mutlu eden serbest bir aktivite olarak tanımlanmaktadır. Oyun aktivitesi şu özellikleri taşır:

- Kendiliğinden ortaya çıkar.
- Duyu organlarında, sinir ve kaslarda ve zihinsel seviyede oluşur.
- Deneyimler tekrarlanır.
- Zaman ve mekânı kendi kısıtlar.
- Düzenli gelişim aşamaları gösterir (Akın, 2008: 1).

Eski Yunan'da oyun; güreş, koşu, disk, araba yarışı, atletizm, Olimpia, Delphoia, Nemea ve Korinthos oyun çeşitleri olarak bilinirken, Romalılar ise araba yarışları, gladyatör dövüşleri, sahne gösterileri, zar gibi oyunlar oynamışlardır (Akın, 2008: 6).

İlkçağ filozoflarından Platon oyunu şöyle açıklamaktadır:

“Tarihsel kökeninde, antik site devletlerinde oyun, bireysel ve toplumsal işlev yüklenen bir insansal etkinlik alanıdır; bu anlamda kamusal alan dışında özel toplumsal alan içinde gerçekleştirilen bir boş zaman etkinliği değil, tersine etik ve politik anlam ve işlevi olan ve bu nedenle de toplumun müşterek alanında yer alan etkinliktir. Çünkü oyun, bir eylem ya da duyguyu, toplumun huzuruna çıkarmak, görünüşe çıkarmak ve bu sayede toplumun bu eylem ya da duyguyu karşılaşmasını sağlama etkinliğidir” (Yengin, 2012: 90).

Roger Caillois oyunu eğlenmek için yapılan, belirli bir mekân ve zamanda sürdürülen, umulmadık sonuçları olabilen, gönüllü olarak yapılan bir etkinlik olarak tanımlamıştır (Pala ve Erdem, 2011: 54).

Johan Huizinga oyun oynayan insanı “ludens” olarak tanımlar ve insanlar gündelik yaşantısını ve hayatı oyun oynayarak tanır. Oyunlarla gerçeğin yanılması yaşamakta ve hayata karşı stratejiler geliştirmektedir.

Huizinga'ya göre toplumların yaşamında oyun oynama önemli bir faaliyettir hatta insanlar oyunlarla

yaşamaktadır (www.inet-tr.org.tr/inetconf11/bildiri/89.pdf).

Huizinga'ya göre oyun, kültürden önce vardır ve bağımsızdır. Oyun, ciddi olmayandır ve olağan hayatın dışında düşünülmelidir. Oyunun kısıtları vardır ve oyuna giriş - çıkış yapılabilen “sihirli çember” de oynanır. Minder ve Sumo güreşi bu kavramı açıklayabilecek örneklerdir (Yengin, 2012: 93, 95, 96).

Oyunun tam anlamıyla oyun olabilmesi için özgür, dolaysız, çıkar dışı ve kaynaştırıcı nitelikte olması gerekir. Modern toplumlarda ise oyun, ticarilemiştir. Huizinga oyunun bir iş (business) olmasına karşı çıkar (Oskay, 2000: 150). Ehrmann, Huizinga'nın oyunu yaşanan dış gerçeklikten soyutlama fikrine karşı çıkar. Oyun, kültür ve gerçeklik birbirleriyle bağlantılıdır, karşılıklı etkileşim içindedirler (Oskay, 2000: 162).

Mc Luhan ise oyunu “ancak oyuncuların birer kukla olmaya razı olmaları halinde harekete geçen bir makinedir” ve “oyunlar, özel değil toplumsal benliklerimizin birer uzantısı” haline gelmiş kitlesel medyanın bir ögesi olmuştur (Kızılkaya, 2010: 50).

Caillois'e göre oyun şu özellikleri içerir:

- Özgürdür: Oyun oynamak zorunlu değil, gönüllü bir eylemdir.
- Ayrıktır: Belirli bir mekân ve zamanla bağlıdır. Koşulları bellidir.
- Belirsizdir: Oyunun nasıl biteceği öngörülemez.
- Üretken değildir: Oyunun bitimindeki maddi durum, oyun başladığı zamanla aynıdır.
- Kuralları vardır: Oyunda, sadece oyunun kuralları geçerlidir.
- İnanırmaya dayalıdır: Gerçek hayata zıt, ikinci bir gerçekliğin veya ondan bağımsız bir gerçekdışılığın kabulünü içeren bir farkındalık duyulmasını gerektirir (Kızılkaya, 2010: 54).

## 2) DİJİTAL OYUN KAVRAMI

Oyun, farklı disiplinlerin ilgi alanına giren bir aktivitedir. Ludoloji, dijital oyunları inceleyen bir araştırma alanıdır. Latince kökenli bir kelime olan ludik, ludus ve ludere kelimelerinden türetilmiştir. Ludus, “ciddi olmayan”, “gibi yapma” anlamlarının karşılığıdır (Yengin, 2012: 101). Dijital oyun, imgesel dünyasının büyük bir bölümünü edebiyat, sinema gibi alanlardan devralır. Anlatıbilim kuramına göre, oyun dünyaları alternatif öykülere kaynaklık eden bir etkileşim mecrasıdır. Oyun bilim bu kurama tepki olarak gelişmiştir. Oyun edimini anlatı sanatlarından ayıran özelliklere odaklanır (Fidaner, 2009: 90).

“Dijital oyun, dijital ve promosyonel kapitalizmin en önemli kültür endüstrisi ürünlerinden biridir ve meta değeri için üretildiğini söylemek yanlış olmaz” (Binark ve Sütçü, 2008: 41, 42).

## 2.1. DİJİTAL OYUNLARIN TARİHÇESİ

1947 yılında 2. Dünya Savaşı'nın göstergelerinden hareket edilerek tasarlanan Cathode Ray Tube Amusement Device (Katod Işın Tüplü Eğlence Cihazı) dijital oyun değil fakat etkileşimli ilk elektronik oyundur. Bilgisayar oyunlarının ilk örnekleri 1950'lerde vermeye başlanmıştır. 1958 yılında oluşturulan Tennis for Two (İki Kişilik Tenis) ilk bilgisayar oyunu olarak kabul edilir. Spacewar ise ticari ve toplumsal etki yaratan ilk bilgisayar oyundur. 1960'lı yılların ikinci yarısından sonra bilgisayar oyunları ile ilgili çalışmalar üniversitelerden çıkmış ve kitleselleşmenin ilk ışıklarını vermeye başlamıştır. İlk oyun konsolu "Brown Box"ın 1968'de piyasaya sürülmesiyle bilgisayar oyunları sokaktaki vatandaşın da oynayabileceği ucuzluğa erişmiştir (Kızılkaya, 2010: 62-66).

1972 yılına gelindiğinde Atari Inc., masatenisi oyunu olan Pong'u tanıtmıştır. Pong, çok geniş bir kullanıcı kitlesine hitap etmiştir (www.tudof.org). "1980'de Namco tarafından piyasaya sürülen Pac-Man şiddet ve tehdit yerine dostluk ve mizah temalarını işleyen ilk büyük oyundur. İlk kez oyunculara soyut da olsa kendileriyle özdeşleştirebilecekleri bir karakter sunan Pac-Man, parlak renkleri, eğlenceli düşman isimleri ve neşeli arka plan müziğiyle bir ilke daha imza atarak kız çocuklarını ve genç kadınları da arcade salonlarına çekmiş, yani bilgisayar oyunları pazarını büyütmüştür (Kızılkaya, 2010: 69). Commodore 64 ise 1982 yılında ilk kişisel bilgisayar olarak piyasaya çıkmıştır. Teyp kasetleriyle televizyona bağlanarak oynanan bir oyundur (Yengin, 2012: 110).

1989 yılında Nintendo tarafından el oyun konsolu Gameboy çıkartılmıştır. Sonradan çok meşhur olacak Mario Bros oyunu donanımın içine yüklenmiştir. İlk üç boyutlu oyun olan Wolfenstein 1992 yılında piyasaya sürülmüştür. Böylece perspektif ve birinci kişi gözünden bakış oyuncuların hayatına girmiştir. Aynı yıllardaki Doom oyunu ise PC satışlarını alt üst etmiştir. 1994 yılında ise Sony tarafından oluşturulan, Playstation adlı konsol satışa çıkmıştır. 1998 yılında Valve firması Half Life oyununa, oyuncunun isterse izleyebileceği istemezse geçip gideceği öğeler eklemiştir. Daha sonraki yıllarda Sony, Playstation 2 ve 3'ü de çıkarmıştır (Akin, 2008: 14, 15).

Mobil oyunların temeli Nokia cep telefonlarının içindeki Snake oyunu ile başlamıştır. Sosyal ağların popüler olmasıyla birlikte (Farmville gibi) günlük oyunlar için yeni bir pazar daha doğmuştur. 2009 yılında ise kullanıcıların oyunla etkileşimlerinin sağlandığı Microsoft Kinect ve Sony PlayStation Move satışa çıkmıştır (www.tudof.org).

## 2.2. OYUN ve OYUNCU TÜRLERİ

Dijital oyunlar; konsol oyunları, PC oyunları ve

çevrimiçi oyunlar olarak üçe ayrılmaktadır. Tematik ve teknolojik özelliklerine göre şöyle sınıflandırılmaktadır: Ağ, aksiyon, macera, motor sporları ve yarış, rol yapma/canlandırma, simülasyon, spor ve strateji, advergaming (Gürcan vd., 2008: 4).

Konsol oyunları, dijital oyun sektöründeki gelişmelerle birlikte günümüzde artık oyuncuların geleneksel kontrol mekanizmaları (klavye, fare vb.) yerine konsola özel kontrol mekanizması veya sadece vücut hareketleri ile etkileşime geçebildiği oyun yazılımlarıdır. Oldukça çeşitlilik arz eden bu oyunlar yaş ve cinsiyet ayrımı olmaksızın büyük bir kullanıcı kitlesi tarafından ilgi görmektedir.

Masaüstü oyunları, kişisel bilgisayarların piyasaya sunulduğu ilk dönemden bu yana oyun geliştirilen bir oyun türüdür. Klavye ve fare gibi geleneksel kontrol cihazları kullanılabildiği gibi Microsoft Kinect gibi yeni nesil kontrol mekanizmaları ile de oynanabilir.

Mobil oyunlar, platform olarak cep telefonları ve tabletler gibi kullanıcıların sürekli olarak yanlarında buldukları cihazları hedef alan oyun türüdür. Oldukça geniş bir çeşitliliği olan mobil oyunlar her yaş aralığı ve cinsiyetteki kullanıcılardan ilgi görmektedir (www.tudof.org).



Şekil 1: Çevrimiçi Oyunların Türlerine Göre Oynanma Oranları (www.tudof.org)

Çevrimiçi (online) oyunlar, bir ağ çerçevesinde oynanan oyunlardır. MUD'lar (Multi User Dungeons - Çok Oyunculu Zindan) klasik klavye/fare komutlarının oyuncu tarafından takip edildiği metin temeline dayalı ortamlardır. (Doğu, 2006: 92)

"Metin tabanlı oyunlarla grafik oyunlar arasındaki temel fark, grafik oyunların boyutlu olmasıdır. Bu oyunlarda, görsel nesnelerin, hareketin ve yönselliğin tüm kullanıcılar tarafından algısal olarak paylaşılan bir sanal somutlaşması söz konusudur." (Coleman, 2012: 76)

Rol yapma oyunlarının kapsamı katılımcıların oyundaki karakterlerin herhangi birinin rolünü üstlenmesi ve kolektif olarak oyuna dahil olarak belirli bir senaryoyu ya da kendileri tarafından yaratılan bir hikâyeyi oynamaları ile açıklanabilir. Bu oyun türünde grafik öğe yoktur. Oyunun ana amacı seçilen karaktere rol yaparak bürünmek, sanal dünyayı keşfederek kendisine verilen görevleri yapmak ve karakteri geliştirmeye çalışmaktır. MMORPG'lar

(Massively Multiplayer Online Role Playing Game) ise kullanıcıların bilgi alışverişinde bulunmak, sosyalleşmek, macera aramak, şehirler kurmak amacıyla kendi yarattıkları karakterlere rol verdikleri ortamlardır. Bu tür oyunlara çevrimiçi olarak binlerce oyuncu katılabilmektedir. Örneğin Second Life'da aynı anda altmış bin kişi çevrimiçi olabilmektedir. MMORPG'lerin rahatlıkla oynanabilmesi için ilk koşullardan birisi geniş bant internet bağlantısıdır (Eldeniz ve Sırma, 2011: 201-205). Oyun kullanıcıları, sanal dünyanın içinde gerçek bir ikinci hayat sunmaktadır. Örneğin ABD'de bir bakım merkezi Otistik ve Asperger sendromu olan hastaları için Second Life oyununda bir ada satın almak suretiyle gerçek dünyada yapamadıkları aktiviteleri yapmalarını sağlamıştır (Eldeniz ve Sırma, 2011: 209).

Sosyal oyunlar, kullanıcılar için arkadaşlarıyla hem işbirliği yapabilecekleri hem de rekabet edebilecekleri bir mecra sunar. Örneğin Facebook paylaşım sitesindeki Okey ayda 3.2 milyon kişi tarafından oynanıyor (Kutun, 2012: 66). "Gündelik hayatın bir parçası haline gelen sosyal oyunlar Baudrillard'ın ifadesiyle gerçeğe ait tüm göstergeleri ele geçirmiş ve gerçeğin yerini almış bir sanallık yani sahtelik sunuyor. Gerçek hayatla hayal aleminde yaşadığımız oyun hayatı iç içe geçiyor" (Şirin, 2012: 31).

Advergaming, advertising (reklam) ve game (oyun) kelimelerinden oluşturulmuş bir isim olup reklam içeriği barındıran oyun anlamında kullanılmaktadır (Ekin, 2012: 457). Bilgisayar oyunları içinde yapılan reklamlar ikiye ayrılır: Advergame ve oyun içi reklam uygulamaları. Advergame, marka ve ürünler için özel olarak tasarlanmış, onlarla ilgili temalar içeren, kullanıcıların oyunu daha fazla oynamasını, arkadaşları ile paylaşmasını amaçlayan oyunlardır. Bu oyunlarda, firmaların ve ürünlerin logoları, sloganları ve markayla ilgili bütün unsurlar oyunun içine yerleştirilir. Oyun içi reklam uygulamaları ise televizyondaki ürün yerleştirme uygulamalarına benzer (Saçar, 2012: 110). Örneğin oyun içinde kullanıcıya bir marka tarafından hediye edilen makineyle meyve suyu üretebilmesi ve bu ürünü satarak daha fazla puan elde edebilmesi marka ile etkileşim içine girmenin yanı sıra markanın oyuncu gözündeki algısını da değiştiriyor (Kutun, 2012: 66).

### 2.2.1. OYUNCU TÜRLERİ

Gündelik oyuncu, boş zamanını değerlendirmek için kolay ve basit oyunları oynayan, düzenli olarak oyun oynamayan kullanıcılarıdır (Binark ve Bayraktutan, 2011: 14).

Oyun meraklısının (Pro-gamer), gündelik oyuncudan farkı oyunlarda seçici olmasıdır.

Sıkı oyuncular (Hardcore gamer) için oyun oynamak boş vakitlerini değerlendirmenin ötesinde anlamlı bir aktivitedir. Seçtikleri bir oyun türünü (genellikle MMO tarzı oyunlar) sürekli oynamayı tercih ederler.

Oyun ustası (Game master) kutu oyunlarında danışman konumunda olmakla birlikte MMO tarzı oyunlarda görev alır (Kaplan, 2009: 226).

Oyun uzmanlığı (Game expert) "devasa çevrimiçi oyunlarda oyuncuların tutulmasını sağlama amacıyla birtakım planlamaların yapılması işi, sıkı oyuncuların oyun oynama edimlerini profesyonel bir kariyere dönüştürmeleri ile ortaya çıkan iş, oyun uzmanlığıdır" (Binark ve Bayraktutan, 2011: 24).

"Oyun uzmanı hangi aşamada olursa olsun, iki temel görevi vardır: Planlama ve yürütme. Planlama, oyunun sonraki beş yıllık dönemlerinin değerlendirilmesidir. Planlamanın amacı, oyun içerisindeki kurgulanan dünyanın oyuncuya doğru anlatılarak oyuncunun inanmasının sağlanmasıdır. Planlama ile ilgili bir diğer husus ise geri bildirimlerin değerlendirilmesidir. Ayrıca moderasyon çok önemlidir, başarısız olduğunda satışları yarı yarıya düşürür. Yeni insanların oyuna çekilmesi ve kurguya inandırılması gerekir. Bir karakter geliştirme ile oyunun ömrü birkaç ay ya da altı yedi aya kadar uzatılabilir. Hata bildirimlerinin ve kullanıcı görüşlerinin doğru düzgün kontrol edilmemesi, oyun ömrüne zarar verir" (Kaplan, 2009: 227).

### 3) KÜLTÜR ENDÜSTRİSİ, BOŞ ZAMAN KAVRAMI VE DİJİTAL OYUNLAR

Kültür endüstrisi kavramı ilk kez 1947'de Theodor Adorno ve Horkheimer'in birlikte yayınladıkları "Aydınlanmanın Diyalektiği"nde kullanılmıştır. Adorno ve Horkheimer'a göre kültür endüstrisi, toplumla ilişkisini kötüye kullanarak değişmez sanılan bir zihniyeti çoğaltmak ve güçlendirmek için uğraşır (Adorno, 2003: 76-77). Besim F. Dellaloğlu'na göre "kültür endüstrisi kavramıyla kültür, tümel tarafından özerkliği işgal edilmiş bir şekilde yeniden tanımlanır. Bu özelliğiyle kavram, bir kültür eleştirisi olmaktan çıkıp, tümeli sorgulayan bir ideoloji eleştirisi haline gelmiştir." David Hesmondhalgh, günümüzde kültür endüstrisi teriminin kâr amaçlı şirketler, kamu kurumları ve sivil toplum örgütlerini de içine alacak şekilde genişlediğini belirtir ve kültür endüstrisi yerine yaratıcı endüstriler teriminin uygun olduğunu söyler (Binark ve Sütçü, 2008: 34, 35).

Boş zamanı, Mahmut Tezcan "Boş Zamanları Değerlendirme" adlı eserinde şöyle açıklar: "Boş zaman, bireyin hem kendisi hem de başkaları için bütün zorunluluklardan ya da bağlantılardan kurtulduğu ve kendi isteğiyle seçeceği bir etkinlikle uğraşacağı zamandır. Bireyin kesin olarak bağımsız ve özgür olduğu zamandır. İş yaşamının dışındaki bir yaşamdır." Bu zaman da çoğu kez eğlenmeye ve oyun oynamaya ayrılır (www.inet-tr.org.tr/inetconf11/bildiri/89.pdf). Dijital oyunlar da hazcı tüketimin önemli öğelerindendir ve tüketicileri için aynı zamanda bir arzu nesnesidir. Aralıksız dolaşıma sokuluyorlar, yenileniyorlar, çeşitleniyorlar, yerleştiriliyorlar. Dijital oyunlar, kurumsallaşmış bir haz sisteminin ögesidir. Bu oyunlar tarafından yaratılan sevinç, heyecan, mağlubiyet, aidiyet, tatmin vs. adeta vatandaşlık sisteminin bir parçası gibi



görünür. Eğlenceye yönelik dijital oyunların yanında ideolojik olma, farkındalık yaratma gibi hedefleri olan ciddi oyunlar da söz konusudur. 1985 yılında piyasaya sürülen “Balance of Power” politik eksenli ilk oyun olarak kabul edilir. Soğuk savaş zamanında tasarlanan bu oyunda amaç kazanmak değil güçler arasında denge sağlamak (Bati, 2011: 9, 10, 12).

### 3.1. DİJİTAL OYUNLARIN PSİKOLOJİK ETKİLERİ

Mc Luhan'ın sıcak-soğuk iletişim araçları ayrımına göre bilgisayarlar da televizyon gibi soğuk iletişim araçlarıdır. Çünkü soğuk ileticiler “izleyiciden, dinleyiciden, seyirciden dış gerçekliğin ‘resmine varmakta’ oldukça canlı bir muhayyele yeteneği geliştirmesini isteyen araçlardır” (Oskay, 2000: 224).

Turkle, bilgisayar kullanımını bireysel ve çoklu olarak ikiye ayırarak incelemiştir. Bireysel kullanımda kontrol ve denetim rahatlıkla sağlanırken çoklu kullanımda ise işbirliği öne çıkmaktadır. Oyunun içindeki yapıdan güç alarak diğer kullanıcılarla ilişki kuran oyuncu kendi kimliğini kazanmaktadır (Doğu, 2006: 92, 93).

“Sosyolojide topluluk olma durumu ‘onaylanan’, ‘paylaşılan’, ‘yüceltilen’ paylaşma eylemiyle ve paylaşılan şeye saygı duymak için açık ya da varsayılan bir duruşla yüceltilendir. Sosyal ağlardaki oyun pratikler de bu çerçevede değerlendirilmelidir.” Oyunculardan oluşmuş kolektif kimlikler söz konusudur. Grup üyeleri burada değişken olarak bireysel/kolektif, mahrem/kamusal, zihinsel/deneyimsel olarak davranış sergileyebilmektedir (Bati, 2011: 15, 16).

Dijital oyunlarda herkes istediği karaktere bürünebiliyor, kahraman olabiliyor. Gerçek ile kurgu iç içe geçtiği için zamansızlık hissi yaratıyor. Oyuncular, oyunun içine katılıyorlar ve oyunu yaşıyorlar (Bereket, 2010). Çevrimiçi oyunlarda, oyuncu oyunda kaldığı süre içinde karakterini geliştirmeye çalıştığı gibi oyundan çıktıktan sonra yabancılaşma yaşar. Çünkü oyun, o oyunda olmadığı zaman da devam etmektedir. Oyuncunun sanal alandan sıyrılarak gerçek alana uyum sağlaması gerekmektedir. Bu durum üst oyun (metagame) olarak açıklanır (Doğu, 2006: 84).

Sanal dünyalar, insanlara gerçek dışı olan ve yeni bir kimlik sunmaktadır. Bu durum aynı zamanda ekonomik ve sosyal yönden ezilen kişiler için bir kaçış imkânıdır (Eldeniz ve Sırma, 2011: 213). Örneğin Farmville oyunu kentte boğulmuş olan şehir insanlarının doğa özlemlerini giderdi. Herkes artık gidemediği köyünü sanal da olsa yaşamaya başladı (Bati, 2011: 13).

Sosyal oyunlar, “neredeyse kazanacak” şekilde tasarlanmıştır. Oyuncunun kazanmaya çok yaklaştığı hissettirilir ve devam etmesi için cesaretlendirilir. “Neredeyse kazanma” psikolojisiyle pek çok kişi oyundan kopamıyor” (Şirin, 2012, 31). Oyuncular

yenileceğini bilse bile çoğu zaman işbirliği yapma kuralları anlama niyetiyle de oyuna katılabilirler, oyunu sahiplenip kişiselleştirirler (Burnett, 2012: 230).

Rakiplerine fark atmak isteyen, hedef kitlesinin neyi satın almak isteyebileceğini öngörebilen firmalar oyunlaştırmayı kullanmaya başlamıştır. Böylece marka sadakatini arttırdıkları düşünülmektedir (Sezgin, 2012: 102).

### 4) TÜRKİYE’DE DİJİTAL OYUN SEKTÖRÜ

Dijital oyunların üretim süreci şu aşamalarla açıklanır: Birincisi öykü ve karakterlerin tasarımı, prototiplerin üretimi, ikincisi bu tasarım için bütçenin ayarlanması, üçüncüsü finans kaynaklarının lisans sahibi, yatırımcı, yayıncı vb. olarak ayrılması, dördüncüsü demonun denenmesi, beşincisi lisanslamayla ilgili olarak işlemlerin yapılması, altıncısı oyunun yerelleştirilmesi, yedincisi oyunun basılması, sekizincisi oyunun dağıtılması ve uygun pazarlama stratejilerinin devreye sokulması, dokuzuncusu satıştan gelir elde edilmesidir (www.inet-tr.org.tr/inetconf11/bildiri/89.pdf).

Türkiye’de kurumsallaşmış bir dijital oyun sektöründen bahsetmek zordur fakat bazı oyunlardan ve niş pazarları hedefleyen örneklerden söz edilebilir. “Oyun tasarımı ve geliştiriminin yüksek maliyetli olması, bu konuda deneyimli işgücünü gerektirmesi, oyun yazılımı konusunda kamusal teşvik politikalarının olmaması, yayın, dağıtım ve pazarlama etkinliklerinin yetersizliği yerli oyun endüstrisinin gelişimini engelleyen en önemli nedenlerdendir” (Binark ve Sütçü, 2008: 100).

Türkiye’de dijital oyun pazarının büyüklüğü 150-200 milyon ABD dolarıdır ve bu sektörde yer alan pek çok firma bulunmaktadır. Fakat bu çok sayıda firma genellikle küçük ölçeklidir. Sektördeki şirket sayısı yaklaşık olarak yirmidir. Son zamanlarda sosyal ağ oyunlarını geliştirmenin maliyeti düşük olması nedeniyle bu türde oyun tasarlayan firmaların sayısı artmaktadır. Türkiye’de ilgi gören oyunlar; ithal masaüstü ve konsol oyunları ile ithal çevrimiçi oyunlardır. Facebook üzerinden oyun oynayan Türk oyuncuların sayısı yaklaşık on beş milyondur (www.tudof.org.tr). Ocak 2013 ile Haziran 2013 tarihleri arasında internette en çok ziyaret edilen oyun siteleri şunlardır: Spil games, oyunkolu.com, mynet oyun, peakgames.net, king.com, zynga, oyunoyuna.com (... , 2013: 54).

Türkiye’de dijital oyun özellikle üniversitelerde ilgi görmektedir. Orta Doğu Teknik Üniversitesi’nde (ODTÜ) oyun endüstrisinin zeminini oluşturan ön kuluçka merkezi faaliyetlerini sürdürmektedir (www.dijitaloyun.wordpress.com/2013/07/12/dijital-oyun-endustrisi-diye-bir-sey-var-mi/). Teknokent Animasyon Teknolojileri ve Oyun Geliştirme Merkezi’nde Dijital Oyun Yüksek Lisans Programı da açılmıştır (www.metu.edu.tr).

Koç Üniversitesi'nde ise Medya ve Görsel Sanatlar Bölümü içinde Design Lab kurulmuştur. Burada çalışmalar Mühendislik Fakültesi ve Psikoloji Bölümü tarafından yürütülmektedir. Jestlere dayalı ara yüzler, dokunsal his veren kontrol cihazları, artırılmış gerçeklik ve dijital oyunlar üzerinde çalışılan alanlardır. (www.ku.edu.tr).

Bahçeşehir Üniversitesi Oyun Laboratuvarı'nda oyun tasarımı, oyun görseline giriş, oyunlarda anlatı gibi pek çok ders verilmektedir. Laboratuvar, tasarıma odaklanan bir ar-ge merkezi olarak çalışmaktadır (www.bahcesehir.edu.tr). Özyeğin Üniversitesi Oyun Atölyesi'nde de Bahçeşehir Üniversitesi'nde olduğu gibi dersler verilmekte hatta lise öğrencileri de verilen eğitimle kendi oyunlarını tasarlayabilmektedir (www.ozyegin.edu.tr).

Hacettepe Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü'nde Bilgisayar Animasyonu ve Oyun Teknolojileri Yüksek Lisans Programı açılmıştır (www.hacettepe.edu.tr). Kadir Has Üniversitesi Yeni Medya Bölümü'nde dijital oyun ile ilgili lisans düzeyinde dersler verilmektedir (www.khas.edu.tr).

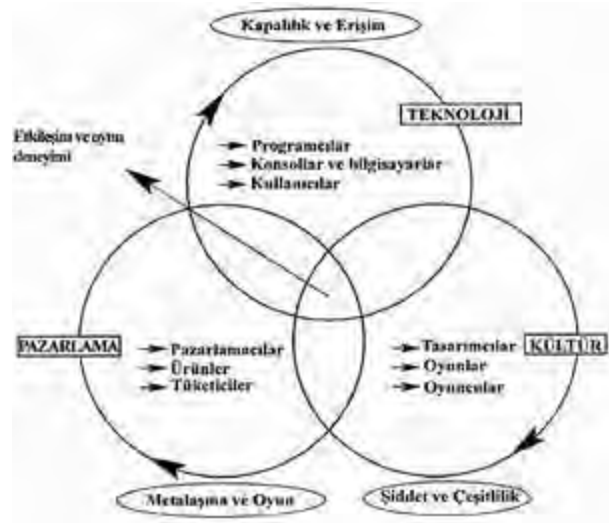
Diğer sektörlerle karşılaştırıldığında oyun sektörünün gelirleri Hollywood endüstrisinin gelirlerini aşmış durumdadır. Yaratılan sanal kahramanlar sinema ve TV endüstrisi ile bütünleşmiştir. Oyuncular, dijital oyunlarda da rol almayı tercih etmektedir (Batı, 2011: 5). Bütünleşik pazarlamanın önemi, ürünü satın alacak kullanıcıların kolaylıkla bulunmasındadır. Bunun dışında örneğin Nintendo, Super Mario oyunundaki simgeleri defter, kalem, tişört gibi ürünlerde dolaşıma sokarak lisans geliri elde eder (Binark ve Sütçü, 2008: 70, 71). Ürünün ömrü açısından bakıldığında; bir bilgisayar oyununun ömrü ortalama olarak altı haftadır ve film veya müzik CD'leri gibi yeniden yaşama şansı azdır (Binark ve Sütçü, 2008: 162).

Dijital oyunlar için gelir modelleri şunlardır:

- Kutu satışı: Oyunların ve konsolların kutu içinde satışları en çok bilinen gelir modelidir.
- Dijital dağıtım: Steam gibi dijital olan bir dağıtım kanalıdır.
- F2P (Free to Play): Bu gelir modelinde kullanıcılar, hiçbir kısıtlama olmadan oyundan yararlanır. Oyunda aşama kaydetmek için bir şeyler satın almak gereklidir, bu modelin en güzel örneği FarmVille oyunudur.

Bu modellerin dışında; sunucu kiralama, jetonlar, oyun kartları ve merchandising de vardır (www.comtalks.com/2012/01/31/dijital-oyun-sektorune-genel-bir-bakis-mobile-monday/).

Güney Kore hükümeti, on yıl önce dijital oyun sektörünü öncelikli alan olarak ilan etmiştir. Geleceği online oyunlarda gören Güney Kore sektöre, hem devlet hem de özel sektör bazında katkıda bulunmuştur. Oyun, Türkiye'de Meclis Komisyonu raporlarına yeni



Şekil 2: Dijital Oyun Üretiminde Teknoloji-Kültür ve Pazarlama Döngüleri (Binark ve Sütçü, 2008: 69).

girmiştir (www.tudof.org/?p=1133). Güney Koreli oyun üreticileri, Türkiye, Brezilya, Mısır, Hindistan, Polonya gibi ülkeleri büyük pazarlar olarak görmekte, ürünün yerelleşmesi için çalışmaktadır (Binark ve Sütçü, 2008: 92).

Dijital oyun sektörü, birçok disiplini ilgilendiren bir sektördür. Dolayısıyla farklı meslek gruplarından bireyler çalışabilmektedir. Sektörün sürekli büyüme ivmesi göstermesi nedeniyle istihdam edilecek kişi sayısı da artmaktadır (www.tudof.org). Türkiye'de oyun stüdyolarında 3-15 kişi çalışır. Emek gücünün bir ayda elde ettiği gelir net değildir. Oyun üretim süreci uzun, zor ve stresli bir süreçtir ve bu sebeple çalışma saatleri esneklik arz eder. Sözleşmeli çalışan kişi sayısı çok azdır (Binark, 2009: 153, 154).

Sektörde yazılımlar, kullanım şekli ve dili bakımından evrensel niteliğe sahip olduklarından ihraç edilmeleri kolaydır. İnternet üzerinden ulaşılabilir olmaları lojistik maliyetlerini sıfırlamaktadır. Kullanıcı sayıları açısından bakıldığında ülke tanıtımına katkısı ise büyüktür (www.tudof.org).

Kopya oyunların olması, Türkiye'de oyunculara ilişkin veritabanı oluşturmaya imkân vermiyor. Dünyada ilk dijital oyunlar tasarlandığında tüketici konumundaki Türk oyuncular 2000'li yıllardan itibaren kendi oyunlarını geliştirmeye başlamışlardır. Pusu ve İstanbul Kıyamet Vakti bu alanda öncü konumundadır. Türkiye'de sektörün gelişmemesinin bir diğer sebebi de üretim maliyetidir. Türk filmleri yaklaşık 4-5 milyon dolarlık bütçelere sahipken bu bütçeyle ancak vasat bir oyun yaratılabilir (Bereket, 2010).

Türkiye'de Dijital Oyun Sektörü Oyun Geliştiricileri Çalıştay'ında sektörün sorunları şöyle sıralanmıştır:

“Siyasi iradenin konuya ilişkin, kültürel ve ekonomik bir politikasının olmaması, oyun geliştiriciler için yerli veya

küresel düzlemde yatırımcı bulma zorluğu, ana akım medyada dijital oyunun ve oyuncunun olumsuz imgelerle etiketlenmesi, kopya oyun sorunu, dijital oyun türlerinin ve farklı oyun pratiklerinin kamuoyunda bilinmemesi, oyun geliştiricileri arasında işbirliği ve iletişimin olmaması, yaygın ve dağıtımçı bulma sorunu” (Binark ve Sütçü, 2008: 190).

## SONUÇ

Bilgisayar sahipliğindeki artış, veri depolayabilmenin artması, internet bağlantı hızındaki artış, tabletler, akıllı telefonlar ve sosyal medya oyun endüstrisinin sürekli gelişen bir sektör olmasını sağlamıştır.

1947'deki ilk elektronik oyundan, 1958'deki Tennis for Two oyununa, Pong'dan Pac-Man'a, Commodore 64'den Gameboy'a ve Playstation'a, Nokia cep telefonundaki Snake oyunundan sosyal medyadaki Farmville oyununa kadar oyun sektörü kısa süreli duraklamalar hariç hep gelişme kaydetmiştir. Günümüzde dünyada bir milyar, Türkiye'de yirmi milyon kişi dijital oyun oynamaktadır. Dünyada dijital oyun piyasasında en başarılı ülkelerden biri Güney Kore'dir ve bu başarısını devletten gördüğü teşviğe borçludur. Ülkemizde de oyun sektörü çeşitli üniversiteler tarafından desteklenmektedir. Orta Doğu Teknik Üniversitesi ve Hacettepe Üniversitesi, Dijital Oyun Yüksek Lisans Programını açmıştır. Ayrıca Koç, Bahçeşehir ve Özyeğin üniversitelerinde de dijital oyun ile ilgili merkezler kurulmuştur.

Türkiye'de dijital oyun pazarının büyüklüğü 150-200 milyon ABD dolarıdır. Firmalar ise genellikle küçük ölçeklidir ve sayıları yirmiyi geçmez. Dijital oyunlar için gelir modelleri; kutu satışı, dijital dağıtım ve Free To Play'dir.

Sektörde farklı meslek gruplarından bireyler istihdam edilebilmektedir. Oyun stüdyolarında çalışanların sayısı üç ile on beş arasında değişiklik göstermektedir. Çalışma saatleri oldukça esnek ve maaşlar düzenli ödenmemektedir. Türkiye'deki dijital oyun sektörünün önündeki en büyük engellerden biri üretim maliyetidir. Ülkemizde son yıllarda Hançer, Koridor, Pusu, İstanbul Kıyamet Vakti, Kaptan-ı Derya Barbaros Hayrettin Paşa, Kabus 22 gibi oyunlar piyasaya sürülmüştür.

## KAYNAKÇA

...; “Dijital Dünyada İlk Altı Ayda Ne Oldu?”, Digitalage, Sayı: 64, 54-55, İstanbul, Eylül 2013.

ADORNO, T; Kültür Endüstrisini Yeniden Düşünürken, Cogito Dergisi, Sayı: 36, 76-84, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 2003.

AKIN, E; Elektronik Spor: Türkiye'deki Elektronik Sporcular Üzerine Bir Araştırma, Anadolu Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir, 2008.

BATI, U; DİJİTAL OYUNLAR, Sekizinci Sanatın İnşası: Dijital Oyunlar Kesişiminde Postmodernizm, Tüketim Kültürü, ÜstGerçeklik, Kimlik ve Olağan Şiddet, (Der) Ünal G, Batı U, Derin Yayınları, İstanbul, 2011.

BEREKET, M; Pusula Programı, 11 Şubat 2010, TRT, www.dailymotion.com/video/xnbbov\_pusula-27-bolum-dijital-oyunlar-

cikis-mi-cikmaz-mi\_shortfilms

BİNARK, M ve BAYRAKTUTAN, G; KATILIMIN “E- HALI”: GENÇLERİN SANAL ALEMİ, Alternatif Bilişim, İstanbul, 2011.

BİNARK, M ve SÜTÇÜ, G; DİJİTAL OYUN, Kalkedon Yayınları, İstanbul, 2008.

BİNARK, M; DİJİTAL OYUN REHBERİ, Türkiye'de Yeni Bir Yaratıcı Endüstri: Oyun Stüdyoları ve Dijital Oyunlarda Değer Zincirinin Üretilmesi, (Der) Binark M, Sütçü G, Fidaner I, Kalkedon Yayınları, İstanbul, 2009.

BURNETT, R; İMGELER NASIL DÜŞÜNÜR, Metis Yayınları, İstanbul, 2012.

COLEMAN, B; HELLO AVATAR DİJİTAL NESLİN YÜKSELİŞİ, Media Cat Yayınları, İstanbul, 2012.

DOĞU, B; Popüler Kültürün Tüketim Aracı Olarak Bilgisayar Oyunlarında Sunulan Yaşam Tarzı, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İzmir, 2006.

EKİN, V; YENİ MEDYA VE..., Sanal Dünyadaki Gerçek Oyunlar: Spor Markalarının Advergaming Uygulamaları, (Der) Yengin D, Anahtar Kitaplar, İstanbul, 2012.

ELDENİZ, L ve SİRMA, N; DİJİTAL OYUNLAR, Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunlarının Gelişimi ve Kültürel Etkileri, (Der) Ünal G, Batı U, Derin Yayınları, İstanbul, 2011.

FİDANER, I; DİJİTAL OYUN REHBERİ, Makinelerin Anlattıkları, (Der) Binark M, Sütçü G, Fidaner I, Kalkedon Yayınları, İstanbul, 2009.

GÜRCAN, A vd.; Dijital Oyunlar ve Çocuklar Üzerindeki Etkileri, T.C. Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü, Ankara, 2008.

KAPLAN, M; DİJİTAL OYUN REHBERİ, Oyun Uzmanlığı: Profesyonel Bir Kariyer, (Der) Binark M, Sütçü G, Fidaner I, Kalkedon Yayınları, İstanbul, 2009.

KIZILKAYA, E; Bilgisayar Oyunlarında İdeolojik Söylem ve Anlatı, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, 2010.

KUTUN, K; “Oyun Markalar İçin Neden Önemli?”, Campaign Dergisi, Sayı: 6, 66, İstanbul, Haziran 2012.

OSKAY, Ü; KİTLE İLETİŞİMİNİN KÜLTÜREL İŞLEVLERİ, Der Yayınları, İstanbul, 2000.

PALA, F ve ERDEM, M; “Dijital Oyun Tercihi ve Oyun Tercih Nedeni ile Cinsiyet, Sınıf Düzeyi ve Öğrenme Stili Arasındaki İlişkiler Üzerine Bir Çalışma”, Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, Cilt:12, Sayı:2, 53-71, Kırşehir, 2011.

SAÇAR, E; “Oyun İçeri Reklam Uygulamaları Artıyor”, Campaign Dergisi, 110, İstanbul, Şubat 2012.

SEZGİN, S; “Oyunlaştırma ile Tüketicileri Harekete Geçirin”, Campaign Dergisi, Sayı:5, 102-103, İstanbul, Mayıs 2012.

ŞİRİN, S; “O Ses Var ya O Ses”, Campaign Dergisi, Sayı: 7, 30-31, İstanbul, Temmuz 2012.

YENGİN, D; DİJİTAL OYUNLARDA ŞİDDET, Beta Yayınları, İstanbul, 2012.

www.bahcesehir.edu.tr (E.T: 05.09.2013).

www.comtalks.com/2012/01/31/dijital-oyun-sektorune-genel-bir-bakis-mobile-monday/(E.T:15.05.2013).

www.dijitaloyun.wordpress.com/2013/07/12/dijital-oyun-endustrisi-diye-bir-sey-var-mi/ (E.T: 05.09.2013).

www.hacettepe.edu.tr (E.T: 07.09.2013).

www.inet-tr.org.tr/inetconf11/bildiri/89.pdf (E.T: 02.06.2013).

www.khas.edu.tr (E.T: 05.09.2013).

www.ku.edu.tr (E.T: 09.09.2013).

www.metu.edu.tr (E.T: 05.09.2013).

www.ozyegin.edu.tr (E.T: 05.09.2013).

www.tudof.org (E.T: 20.04.2013).

www.tudof.org/?p=1133 (E.T: 20.04.2013).



# MEKAN ALGISINDA DUYULARIN ETKİSİ/ MANİPÜLATİF MEKANLAR

*EFFECTS OF SENSES IN PERCEPTION OF SPACE/  
MANIPULATIVE ENVIRONMENTS*

**Yrd. Doç. Damla ALTUNCU**

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Mimarlık Fakültesi,  
damlaaltuncu@gmail.com

**Arş. Gör. Nuriye Nida ÇELEBİ ŞEKER**

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Mimarlık Fakültesi,  
nidamsusu@gmail.com

**Arş. Gör. Merve KARAOĞLU**

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Mimarlık Fakültesi,  
mervemsgsu@gmail.com

## Özet

Kullanıcının mekân içerisindeki konumunu belirleyebilmesi için mekânın sınırlarını, tanımlaması; mekânlar arası ilişkiyi algılayabilmesi içinse yönelimini sağlayan yolları, düğüm noktalarını, işaretleri ve bağlantı elemanlarını tanıması gerekir. Bu öğeler, yönlendirme yapmanın yanı sıra; kullanıcının mekâna oryantasyonunu sağlama, kullanıcıyı mekân hakkında bilgilendirme, mekânı/mekânları tanımlama amacıyla kullanılabilirler.

Çevresel uyaranlara ait örgütlü bilgiler, mekândaki öğelerin yerini belirlemek için çeşitli duyu organlarımızın ortaklaşa çalışması sayesinde elde edilirler. Görme duygusu, mekân algısında diğer duylardan öndedir. Bu nedenle mekân algısını etkileyen uzay duygusu, önce görmede sonra dokunmada son olarak işitme duyularından elde edilen verilerle oluşur. Bir iç mekanda pek çok çevresel uyarının var olması mekânın kullanıcı üzerindeki manipülasyon etkisini artırır. Bu bakımdan manipülasyonun çevresel uyaranlar sayesinde, mekân algısını etkilemede ya da değiştirmede kullanıldığı söylenebilir.

Bu çalışmada mekân algısı çerçevesinde manipülasyon kavramı; iç mimarlık alanındaki uygulanmış örnekler üzerinden incelenmiştir. Mekân algısında manipüle edici etkileri olan; malzemeler, renkler, dokular, aydınlatmalar genel kapsamda kullanım amaçları ile birlikte ele alınmış, bu öğelerin kullanıcı ve mekân tasarımındaki manipülatif rolü tartışılmıştır. Mekândaki manipülatif etkiler doğrultusunda kullanıcıların nasıl yönlendirildiği ve bu yönlendirmenin mekân kullanımındaki önemine değinilmiştir.

**Anahtar Kelimeler: Manipülasyon, Mekân Algısı, Yönlendirme, Malzeme, Aydınlatma**

## Abstract

It is necessary to determine the limit of space and scale to define a person's positions in the space. In addition to this the way which provide orientation, signs, the area that provide connection and connection elements should be determined to perceive the spatial relation. These elements and items not only behave as a guide but also provide the orientation of space, inform users about the space, define the space or are used as a decor.

Informations which belong to environmental stimulus are archived by colloboration of our senses each other to specify the place of items in spaces. The existence of environmental stimulus in a interior place increase the effect of manipulation on users. Therefore, it can be said that manipulation can be used to import or chance the perception of spaces due to enviromental stimulus.

In this article the concept of manipulation is analyzed through the examplaes of interior architecture which have been implemented. Moreover; materials, colours, textures and lightings are approached in general use that have a manipulative effects on space perception, the manipulative role of these items on users and space design is discussed.

**Keywords: Manipulation, Space Perception, Deception, Material, Lighting**

“Manipülasyon” kelimesi, Türk Dil Kurumu’na göre birincil anlamıyla yönlendirme, ikincil anlamı ile seçme, ekleme ve çıkarma yoluyla bilgileri değiştirme anlamını taşımaktadır. Kökeni Fransızca olan ve dilimize Fransızca “manipulation” sözcüğünden girmiş olan manipülasyon kelimesi yerine dilimizde; güdüleme, yönlendirme, yönlendirim, aşılama, bilgi değiştirme, kelimeleri kullanılabilir (bizimsozler.wordpress.com, 2013). Manipülasyon, bilerek ve isteyerek, durumu kontrol etmek veya yapay şekilde etkilemek suretiyle kullanıcıları aldatmayı ve yönlendirmeyi amaçlayan davranışlar olarak da ifade edilebilir.

Günümüzde manipülasyon kelimesinin yüklendiği anlam pek çok farklı alanda karşımıza çıkmaktadır. Özellikle ekonomi başta olmak üzere, algıyı değiştirmeye yönelik olarak yapılan sosyolojik ve psikolojik tabanlı güdülenme çalışmalarında sıkça başvurulan manipülasyon kavramı, farklı disiplinler tarafından çeşitli amaçlarla kullanılmaktadır. Ekonomik manipülasyonun, genel olarak insanları kandırarak bir menkul kıymeti almaya veya satmaya sevk etmeye veya menkul kıymetin fiyatını yapay bir seviyede tutmaya yönelik davranışlar olduğu kabul edilmektedir (turkcebilgi.org, 2013). Bu bağlamda manipülasyonun, yönlendirici olduğu kadar yanıltıcı olduğu da söylenebilir.

Sanat alanında karşımıza çıkan manipülasyon kavramında ise seçme, ekleme, çıkarma gibi kavramlar yönlendirme kadar önem taşımaktadır. Günümüz sanatına kadar kullanılan manipülasyon kavramı nesnelerin normalde olamayacakları bir biçimde sunulması renk, biçim gibi olasılıkların denenmesiyle ortaya çıkmaktadır (Aslan, 2010:122).

Manipülasyonun, diğer tüm disiplinlerde olduğu gibi iç mimarlıkta da sıkça kullanılan bir kavramdır. Mekan algısında manipülasyonun amacı, kullanıcıyı yanıltmaktan çok, mekân algısını değiştirerek bulunduğu mekânı farklı göstermektir. Fiziksel çevrenin duyular yardımı ile elde edilen veriler sayesinde algılandığı düşünüldüğünde, duyuları etkileyerek mekan algısını etkilemek mümkün olacaktır. Bu bakımdan mekân tasarımında kullanılan birçok öğe, kullanıcı algısını yönlendiren araçlar olarak kullanılabilir. Bu nedenle öncelikle mekân algısının tanımını yapmak ve mekân algısını etkileyen öğeleri belirlemek, mekan algısını yönlendirici elemanları tanımak bakımından gereklidir.

## MEKAN ALGISI

Mekân kavramı, farklı alanlarda çeşitli şekillerde pek çok defa tanımlanmıştır. Hasol’a göre mekân; “Kişiyi çevreden belli bir ölçüde ayıran ve içinde çeşitli eylemlerini sürdürmesine elverişli olan bir boşluktur”(Hasol, 1990: 25). Wright içinse mekan; “binanın ruhu olan mekânın kendisidir. İçinde yaşadığımız oda veya salon bu mekânın bir parçasıdır,

ona aittir, onunla beraberdir, ondan doğmadır. İçinde yaşanan mekân bir bütün olarak bu şekilde düşünüldüğü zamandır ki, bu mekân mimarının ta kendisidir denilebilir” (Hidayetoğlu, 2006:12). Bu tanımlardan yola çıkarak mekânı, insanı çevresinden ayıran sınırlandırılmış ve çevrelenmiş düzlem olarak tanımlayabiliriz.

Ching’e göre mekan, maddesel bir özür. Ancak doğası gereği belirli bir biçime sahip değildir (Ching, 2010: 72). Mekanı oluşturan tüm öğeler, mekânsal örgütlenmenin oluşturulmasında farklı roller üstlenirler. Üstlendikleri rollere göre mekânı; sınırlar, böler, birleştirir ya da ayırırlar. Örneğin mekanı oluşturan yapısal bileşenlerden kolon, giriş, duvarlar, çatı ve zemin mekanı sınırlayıp çevresinden koparırlar; pencere, kapı, merdivenler gibi yapısal bileşenler ise mekanı birleştirici özellikleri yüklenirler.

Kullanıcı, öncelikle görme duyusu ile mekandan topladığı veriler sayesinde mekanı algılar. “Algı” çevresel bilginin duyular aracılığı ve zihinsel bir süreçle okunması, şeklinde tanımlanır (Özen, 2004: 45). Lang, algılaşmanın iki süreçten oluştuğundan bahseder. Bunlar duyularımıza dayalı, duyumsal süreç ve bilgiye dayalı, zihinsel süreçtir (1987: 86-110). “Duyumsal süreç; çevreden gelen bilgileri ve verileri duyularımız aracılığı ile yorumladığımız süreçken, zihinsel sürecin bunun devamında duyularımızı ile edindiğimiz ya da fark edemediğimiz çevresel bilgileri ancak yaşanmışlığa bağlı olarak kavramsallaştırdığımız ve bu yolla zihnimizde oluşturduğumuz süreçtir” (Kahvecioğlu, 1998: 33). Bu bakımdan duyumsal ve zihinsel süreçler mekanın algılanmasında etkilidirler. Bu süreçler arasındaki temel fark, duyumsal sürecin kullanıcının bir mekanla ilk kez karşılaştığında ve mekanda zihinsel sürecin değerlendirilmesi için yeterli süre olmadığında ön plana çıkmasıdır. Duyumsal süreç, bir mekanla ilk defa karşılaştığımızda mekandan gelen veriler sayesinde oluştuğu için mekan algısında ilk sırayı alır; mekanda bulunma süresiyle orantılı olarak zihinsel süreç başlar. Mekanın tekrar ziyaret edilmesiyle kullanıcı, mekan hakkında deneyim sahibi olur ve anılar oluşturur; böylece mekan algısını oluşturan süreçler, bir sonraki deneyimde eş zamanlı olarak ortaya çıkar.

Mekanda karşılaşılan problemlerden en basiti yön bulmadır (wayfinding). Duyumsal süreçte gidilecek yönü belirleyen mekânsal ipuçları ve çevresel uyaranlar, kullanıcının mekân algısını manipüle ederek yön bulma sürecini etkiler. Kullanıcının mekandan edindiği çevresel bilgiler; yön bulmada hedefin belirlenmesinden, verilen karara ilişkin planı gerçekleştirme, bu planı davranışa dönüştürme ve hedefe ulaşmaya kadar yön bulmanın her aşamasında karşımıza çıkarlar. “Yön bulmama bir kere meydana gelirse kişide endişe ortaya çıkar ve bu durumun kişinin denge hissi ve refahı ile ne kadar ilintili olduğu görülür” (Lynch, 1960: 96) Bu nedenle iç mekânda manipülatif öğeler, kullanıcının mekan algısını

yanılarak kullanıcıya rahatsızlık vermek amacıyla kullanılmamalıdır. Aynı zamanda mekanın (sıcaklık, ışık, ses, renk, malzeme, boyut vb.) ve kişinin (yaş, cinsiyet, geçmiş yaşamdan edinilmiş deneyimler, eğitim vb.) gibi özellikleri yani çevresel ve sosyal faktörlerin de manipülatif elemanlar oluşturulurken yanlış algılamaya sebebiyet vermeyecek şekilde tasarlanmasına dikkat edilmesi gerekmektedir.

## DUYULAR VE MEKAN ALGISINA ETKİLERİ

Mekânın nesnel varlığını oluşturan üç boyutunun ötesinde, duyularla tanımlanmaya başlandığı andan itibaren mekânsal algı devreye girmektedir. Algı, kelime anlamıyla insanın çevreden bilgi alma sürecidir. Algı, duyular ve bilişsel süreçler ile bir bütün oluşturmakta ve insanın yaşamsal deneyimi kavramsal dünyası ile duygusal, anlamsal, kültürel boyutlarını içermektedir. İnsanın mekânda yaşamını sürdürmesi, mekan algısına bağlıdır. Mekânsal ilişkilerin anlaşılması için, öncelikle mekânın nasıl algılandığının açıklanması gerekmektedir. Mekânın algılanması, bilinmesi ve değerlendirilmesinin sürekliliği, çevrenin duyu organları ile hissedilmesi, mekânın algılanma biçiminin anlaşılması ve mekânın niteliklerinin tanınması sonucunda seçim yapma ve karar verme sürecidir (Rapoport, 1987:10-15).

Mekânı oluşturan elemanlarının her birinin algıdaki etki düzeyleri birbirlerinden farklı olabilmektedir. Bir mekândaki yapısal elemanlar, objektif ölçümlerle ifade edilebilir özelliklere sahip olsalar dahi, algı düzeyindeki etkileri somut değerleriyle paralel olmak zorunda değildir. Renk, form ve doku gibi yardımcı öğeler, fiziksel yapı elemanlarının mekâna yansımalarının, dolayısıyla mekânın niteliklerinin etki sıralamasını değiştirme gücüne sahiptirler.

Mekansal öğelerin bütüncül bileşiminden oluşan mekan algısı, farklı duyulardan alınan veriler sayesinde oluşturulmaktadır. Görsel algı, mekan algısını oluşturan en önemli öğelerden biridir.

**Görsel Algı:** Görsel algılama ışığa bağlıdır. Işık olmadan görme olmayacağı gibi ışığın gücü, yönü, türü değiştiğinde mekan algısı da değişecektir. Bu bakımdan mekan içinde ışığın kullanıcı üzerinde manipülatif etkilerinin olduğu söylenebilir. Mekandaki ışık kadar çevresel elemanlardan kaynaklanan gölge durumları da önemlidir. Gölge algılanmaya çalışılan biçime derinlik boyutu kazandırır. Bir mekan içinde gölgelerin yerleri ve saydamlıkları mekanın boyutlarının, malzeme ve dokuların ve uzaklıkların doğru algılanmasında etkilidir.

Aydınlatma, renk ve doku kütleli meydana getiren yüzeylerin tanımlanması için önemli tasar öğeleridir. Parlak yansıtıcı bir yüzey dokusu kütle etkisini yumuşatırken bir diğer dokulu yüzey arttırabilmektedir. Uygun bir renk kullanımıyla kütle çevresinden görsel olarak ayrılabilir. Işık, biçimlerin algılanmasını gölgelerin yardımı ile değiştirebilmektedir. Özetle kütle yüzeyleri renk, doku ve ışık-gölge sayesinde karakter kazanabilmektedir (Altan, 1993:75). (Şekil:1)

Tasarımcı Adam Frank tasarladığı mekanlarda ışık ve gölgeleri kullanarak kullanıcıların mekan algısını etkilemeyi başarmıştır. Doğal ışık ile elde edilen



Şekil 1: Görsel Algıda Işık-Gölge Etkisiyle Yanılsama<sup>1</sup>

gölgeler, tasarımcının geliştirdiği teknik sayesinde yapay aydınlatma ile sağlanmıştır.

**Boyutsal Algı:** Boyutsal algı, alt yapı ve mekan organizasyonuna dayalı olarak mekanın algılanmasıdır. “Mekânın formu ve algılanması arasındaki ilişkiyi inceleyen Sadalla ve Oxley, duvarları gri kontrplak panellerden oluşan iki mekân yaratıp, bunları uzunlukları bakımından çeşitlendirip 1:1 oranında dışbükey bir oda ve 1:9 oranında dışbükey bir koridor oluşturmuşlardır. Araştırma sonucunda; boyutsal algılamada, dışbükey formlarda kısa ve açıklığı büyük olan mekân, dar ve uzun olan mekândan daha geniş algılanmaktadır. Hâlbuki duvarları düz olan ve aynı alana sahip iki odadan dikdörtgen olan kareden daha geniş gözükmektedir (Sadalla ve Oxley, 1984:394-405). Krier de boyutsal algı üzerine yaptığı çalışmalarının sonucunda, farklı biçimlere sahip mekânların (kare, dikdörtgen, üçgen, sekizgen, daire, oval ve birbirine eklenen formlar) kullanıcıların algısal değerlendirmeleri üzerinde farklı etkilere sahip olduğunu sonucuna ulaşmıştır (Krier, 1988:23). Stamps, Krishnan ve Willits ise, mekânın boyutsal olarak algılanmasında en etkili özelliklerinden birinin onu sınırlayan yüzeylerin yapısı olduğunu ileri sürmektedir. Yaptıkları çalışmalarda, mekânı oluşturan yüzeylerde kullanılan gerek açık kitaplık ya da raf işlevindeki mobilyalar gerekse dokulu malzemelerin, mekânın pürüzsüz olduğundan daha ferah ve geniş algılanmasını sağladığını saptamışlardır” (Stamps, Krishnan ve Willits, 2009:623-630). (Şekil:2)



Şekil 2: Ames Odası<sup>2</sup>

Mekan algısında boyutun değiştirilmesi ile mekan algısı etkilenebilir. Bu duruma en iyi örnek “Ames Odası”dır. Ames Odası Amerikalı göz doktoru Adelbert Ames, Jr. Ames tarafından 1956'da tasarlanmıştır. Oda, normal ölçülerde değildir fakat belirli bir açıdan bakıldığı zaman normal görünecek biçimde tasarlanmıştır. Mekan içinde hareket eden insanların boyları kısalıp uzuyormuş izlenimi verir, böylece mekan algısı yönlendirilmiş olur.

**İşitsel-Kokusal Algı:** Algılamada duyu sayısı arttıkça algılama daha doğru bir hale gelir. Sesler mekanı

algılamamızda görme duyumuza yardım ederler (Ittelson, Proshansky ve Rilvin, 1970:419–439). Von Meiss, söz konusu durumu şu örneklerle açıklamıştır: Bir sınıf ne kadar geniş, iyi aydınlatılmış, iyi bir mekansal kompozisyona sahip olursa olsun, eğer içindeki eko belli sınırları aşmışsa bir işkence mekanına dönüşür. Akustik olarak “ölü” bir kilise dini karakterini kaybeder. Bir eve girişi sağlayan çakıllı bir yol ziyaretçinin adımlarını ev sahibine ilan eder (Von Meiss, 1990:15) (Şekil:3).

Kokusal algılama ise mekanın algılanmasını etkileyen faktörlerden biridir. Koku bilgisi beyindeki koku merkezine ulaştığında beyin, önceki deneyimlerle belirlenmiş olan şifreleri çözerek kokunun tanınmasını sağlar. Beyin, insan yaşamında önemli kabul ettiği kokuları unutmaz. Özellikle çocukluk döneminde gençlik dönemlerinde alınan kokular unutulmaz. Bu nedenle kokular anıları canlandırabilir. Böylece geçmişte bulunulan mekanla, içinde bulunulan mekan arasında özdeşim kurulabilir. Filozof Gilles Deleuze, “Proust ve Göstergeler” kitabında bu durumu “gayri iradi hatıra” kavramıyla açıklar. Buradaki “gayri iradi” vurgusu önemlidir. Doğrudan göstergenin uyarımı ile “çağırılan” irade dışı hatıra bize duyumu getirir. Bu yönüyle, “Olfactory” olarak da tanımlanan koku duyusu, mekan algısını manipüle etmede kullanılabilir. Konu hakkında, Rotterdam’daki Hollanda Mimarlık Enstitüsü’nde (NAI) gerçekleşen sergide Jacques Herzog’ın bir çalışması yer almıştır. Herzog, kokunun mimari için gerekli bir bileşen olduğunu çünkü kokuların imgelerden daha etkili bir şekilde mekanın varlığını ve hatirasını çağrıştırdığını belirtmiştir.

Herzog, “Belleğimizde kalan mimari mekanları imgeleriyle olduğu kadar hatırlattığı kokularla da anımsarız. Bu anılar, bellekte saklanan bir tür imge ve koku kütüphanesinden geri çağırılarak gerçekle hayal arasındaki bağı oluşturuyor. Daha iyi ya da daha kötü binalar üretebiliriz ancak tıpkı parfümde olduğu gibi, değerlendirmede önemli olan onunla ilişkilendirilen deneyimdir. Tıpkı bir stadyumda yenilen takımın taraftarıyla kazanan takımın taraftarının mekanı farklı hatıralarla anımsayacak olması gibi. Bir mekanın “aura”sını ve mimarinin algılanışını belirleyen şey duygulardır.” demiştir (yapı.com.tr) (Şekil:4).



Şekil 3: İşıksal Mekan³

Şekil 4: Kokusuz Mekan (Hollanda Mimarlık Enstitüsü)⁴

**Dokunsal Algı:** Görme ve dokunma birbirinden ayrılamayacak iki duydur. Mekanın algılanması üzerine yorumları olan sanatçı Braque, görsel ve dokunsal mekan arasında şöyle bir ayırım yapmıştır: Dokunsal

(tactile) mekan, gözlemciyi objelerden ayırırken, görsel mekan objeleri birbirinden ayırır (Hall, 1966:57) (Şekil:5).

Dokunma iki sebeple mimarlıkta özel bir yere sahiptir. Bir taraftan yerçekimi nedeniyle kaçınılmazdır; diğer taraftan formları ve dokuları görme yeteneğimiz sayesinde önceden tahmin edilebilir. Kişi, ayakta durması ya da yürümesi durumunda zeminle dokunsal ilişki kurar. Kişi, objelere dokunmak, onların ağırlıklarını ölçmek ve yüzeylerin, formların dokunsal özelliklerini test etmek ihtiyacı duyar (Von Meiss, 1990: 15).

Heykeltraş Ernesto Neto’nun dokunsal mekanı



Şekil 5: İngiliz Tasarımcı Christopher Duffy’ye Ait ‘Up Coffee Table’⁵

Şekil 6: Ernesto Neto’nun Dokunsal Mekanı⁶

çinde gezilebilir strüktürü, zeminden tavana kadar aynı malzeme ile kaplı olması sebebiyle dokunma duyusunun mekan algılanmasını etkilediğini gösteren önemli bir örnektir. Kullanıcılar içinde buldukları mekanı dokunma duyusu ile daha yoğun olarak algılarlar böylece tasarımcının kullandığı malzemelerle kullanıcıların mekan algısı yönlendirilir (Şekil:6).

**Isısal (Termal) Algı:** Isıl çevrenin insan sağlığı ve psikolojisi üzerindeki etkisi oldukça büyüktür. Kullanıcıların içinde buldukları ısısal ortamla uyumu dikkat edilmesi gereken bir konudur. Dokunarak algılanmanın haricinde insan, cildi ile de ısıyı ve ısısal değişiklikleri fark edebilir. İnsan cildi, ısısal mekanı algılanmanın yanında termal bir kaynak olma özelliği de taşır.

Kullanıcılar, genellikle kapalı dar ve basık mekanları sıcak; açık geniş yüksek mekanları serin olarak algılamaktadırlar. Bu konuda yapılan çeşitli çalışmalar göz önünde bulundurulduğunda mekan algısının, mekanın sıcaklık değerleri sayesinde yönlendirilebileceği sonucuna varılabilir. Isısal (termal) algı diğer duyu türlerinden daha kolay şekilde yönetilebilmesine rağmen Isısal (termal) mekan algısı konusunda yapılmış çalışmalar sınırlıdır. “Mekanı ısı olarak algılamamız, sahip olduğumuz mükemmel bir termostat kontrol sistemi yüzünden belki de en az etüt edilmiş fenomenlerden biridir” (Hall, 1966: 57).



Şekil 7: Isısal (Termal) Mekan⁷



## SONUÇ

Mekan algısında yanılısma, duyu organlarının yönetilmesiyle gerçekleştirilebilir. Görme duyusu diğer duylardan ön planda olduğu için öncelikle görsel nesne ve objeler kullanılarak mekan algısında farklılıklar yaratılabilir ve mekan olduğundan farklı olarak algılanabilir. Görsel algı, mekan için kullanıcının dikkatini bir yöne ya da bir yüzeye çekmek için de kullanılabilir. Böyle bir durumda ışık ve gölgeyi kullanarak yanılısamalar yaratmak, görsel algının hedef alındığı durumlarda manipülatif mekanlar oluşturmak açısından tercih edilebilir.

Görsel algı dışında mekan içinde kullanıcının mekan algısını doğrudan etkileyen bir diğer algı türü ise boyutsal algıdır. Boyutsal algı, fiziksel çevrenin yapısal elemanlarının özellikleri ile doğrudan ilgilidir. Kullanıcının mekan içinde yön bulmasını da boyutsal algının değiştirilmesi ile manipüle edilebilir. Boyutsal algının değiştirilmesi ise ancak yapıya ait elemanların değiştirilmesi ile mümkün olmaktadır. Örneğin mekana eklenecek bir kapı sadece yapısal olarak bir geçiş mekanını görevi görmeyecek aynı zamanda mekan içinde yeni bir görsel alan oluşmasını sağlayarak kullanıcıların mekan algısını da etkileyecektir.

İşitsel-kokusal algı kavramları, mekan algısında görsel algıdan sonra gelmektedir. Ancak kullanıcıyı görsel algının yetersiz kaldığı durumlarda mekan içinde yönlendirici verileri taşımaları açısından da önemlidirler. Yapılan çalışmalarda koku ya da ses gibi öğelerin kullanıcıların geçmiş deneyimlerinden gelen bilgiler sayesinde mekan algısında etkili olduğu görülmüştür.

Dokunsal algının, diğer algıların aksine yer çekimi kavramı ile birlikte ele alındığında etkisini arttırdığı görülmüştür. Dokunsal algıda kullanıcının mekan ile birebir kurduğu iletişim sonucunda edindiği veriler, mekan algısını kuvvetlendirecektir. Böyle bir durumda mekanı oluşturan yapısal elemanların yanında, mekanı oluşturan malzemeler de önem kazanır. Malzemeleri değiştirerek kullanıcıların mekan algılarını yönetmek ya da değiştirmek mümkündür.

İnsan cildi, termal bir kaynak olarak kabul edildiği için kullanıcının çevresi ile birlikte ısısal (termal) bir mekan oluşturduğu söylenebilir. Bu durumda kullanıcının çevresinde ısıyla şekillenen mekanın ve kullanıcının içinde bulunduğu mekanın iç içe geçtikleri söylenebilir. Böyle bir durumda mekanın termal konfor koşullarını değiştirerek kullanıcıyı yönlendirmek; oluşan konfor/konforsuzluk durumlarına göre manipülatif mekanlar yaratmak mümkündür.

Sonuçta mekan, duyu organları ile algılandığı için mekan algısını oluşturan algı türlerinin bir ya da bir kaçına etki ederek kullanıcının mekan algısını

etkilemek ya da kullanıcıyı mekan içinde yönlendirmek mümkündür. Böyle bir uygulama, herhangi bir mekanın fiziksel konfor koşullarını kontrol ederek gerçekleştirilebileceği gibi sadece kullanıcının mekan algısını yönlendirmek için tasarlanmış manipülatif mekanlar da kurgulanabilir.

- 1 <http://tasarimavi.blogspot.com/>
- 2 <http://www.edinburgh.org/see-do/families/city-centre-attractions>
- 3 <http://www.mimaristil.com/wp-content/uploads/rosso-akustik-11.jpg>
- 4 <http://www.archined.nl/en/reviews/an-architecture-of-the-senses/>
- 5 <http://tasarimavi.blogspot.com/>
- 6 <http://mitademo.com/mimarlik/ernestoneto/>
- 7 <http://termalkam.blogspot.com/>

## KAYNAKÇA

- ALTAN, İ., Mimarlıkta Mekan Kavramı, İstanbul Üniversitesi Psikoloji Çalışmaları Dergisi, Erişim: [www.journals.istanbul.edu.tr](http://www.journals.istanbul.edu.tr), Cilt:19, 1993.
- ARSLAN ŞAN, P., Çağdaş Sanatta Nesne ve Kişisel Uygulamalar, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanatta Yeterlik Tezi, Ankara, 2010.
- CHING, D.K., Mimarlık Biçim Mekan ve Düzen, Çev. Lökçe S., Yapı Endüstri Merkezi Yayınları, İstanbul, 2010.
- HALL, Edward T., The Hidden Dimension, Anchor Books Editions, New York, 1966.
- HASOL, D., Mimarlık Sözlüğü, Yapı Endüstri Merkezi Yayınları, İstanbul, 1990.
- KAHVECİOĞLU, H.L.; Mimarlıkta İmaj: Mekansal İmajın Oluşumu ve Yapısı Üzerine Bir Model, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmamış Doktora Tezi, İstanbul, 1998.
- KRIER, R., Architectural Composition, Axel Menges Edition, London, 1988.
- LANG, J.; Creating Architectural Theory, The Role of Behavioral Sciences in Environmental Design, Van Nostrand Reinhold, New York, 1987.
- LYNCH, K.; The Image of The City, Massachusetts Institute of Technology Press, Cambridge, 1960.
- ÖZEN, A.; Sanal Ortamlarda Mekansal Okuma Parametreleri ve Sanal Müzeler, Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2004.
- SADALLA, E.K.; OXLEY D.; The Perception of Room Size: The Rectangularity Illusion, Environment and Behavior Journal, Cilt: 16, Sayı: 3, 1984.
- STAMPS, J.A.; KRISHNAN, V.V.; WILLITS, N.H.; How Different Types of Natal Experience Affect Habitat Preference, The American Naturalist, The University of Chicago Press, Cilt: 174, Sayı: 5, 2009. [http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com\\_](http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_)



# KÜLTÜR ENDÜSTRİSİNİN MEKÂNA YANSIMASI

## REFLECTION OF CULTURE INDUSTRY UPON SPACE

**Yrd. Doç. Dr. Selma TUNALI**

Doğuş Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi,  
stunali@dogus.edu.tr

**Öğr. Gör. Hikmet BAŞAYTAÇ**

Doğuş Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi,  
hbasaytac@dogus.edu.tr

### Özet

Kentlerdeki mekânsal örgütlenmeler, toplumsal olaylarla biçimlenirler. Toplumdaki ayrışma, sınıfsal farklılıklar, statü arayışı, boş vakit geçirme, sosyo-kültürel, sosyo-ekonomik, sosyo-psikolojik etmenler kendine özgü koşulları kapsayan yeni mekânlar (alışveriş merkezleri, fast-foodlar, marka mağazalar vb.) yaratmıştır. Toplumun ortak kullandığı bu mekânlar birer tüketim nesnesidirler ve hem toplumsal yaşamı hem de toplumsal yaşam standartlarını yansıtır.

Modern sanayi toplumlarında gelişen ekonomi; endüstri, üretim yöntemleri, oluşan yeni sermaye, farklı tüketim biçimlerini geliştirir. Güçlü ve baskın sermayenin ürettiği her şey; birer tüketim nesnesi olarak topluma sunulur. Bu yapay kültür (kültür endüstrisi) yaşadığımız çevreden sanat ürünlerine, toplumun kullandığı ortak mekânlara kadar her yeri kuşatır ve toplum üretenin (uluslararası sermayenin ve gücün) hakimiyeti altında biçimlenir.

Yapay kültür başka bir deyişle kültür endüstrisi kapitalizmin etkisi ile ortaya çıkan bir kültürel oluşumdur ve kendisini devam ettirebilmesi için de tüketilmesi gerekmektedir. Günümüzde, kültür ürünlerinin, sanat yapıtlarının, insan ilişkilerinin metalaşması kadar tüketimin gerçekleştirildiği mekânlar da birer meta olarak topluma sunulmaktadır. Bu çalışmada yukarıda belirtilmek istenen savın kanıtlanması amacı ile alışveriş merkezleri (AVM), fast-foodlar ve benzer mekânlar; kültür endüstrisi kavramı kapsamında birer tüketim nesnesi olarak irdelenmeye çalışılacaktır.

**Anahtar Kelimeler:** Kültür, endüstri, toplum, mekân

### Abstract

Spatial organizations in the cities shape the societal events. Differentiation in the community, differences among classes, quest for status, spending spare time, social-cultural, social-economic, social-psychological elements created new spaces covering unique conditions (shopping malls, fast-food restaurants, branded stores etc.). These spaces jointly used by the community are objects of consumption and reflect societal life and community's life standards.

Developing economy in modern industrial societies improve industry, production methods, new capital and different consumption forms. Everything produced by strong and dominant capital is presented to the society as an object of consumption. This artificial culture (culture industry) surrounds everywhere ranging from environment we live in, products of arts, and common spaces used by the society and society is shaped under influence of producer (international capital and power). Artificial culture, in other words, culture industry is a cultural formation born under influence of capitalism and needs to be consumed in order to survive. Today, spaces where consumption takes place are presented as a commodity to the society as well as commoditized cultural products, works of art, human relations.

In this study, efforts will be made to consider shopping malls, fast food restaurants, and similar places as an object of consumption within scope of culture industry in order to prove the foregoing argument.

**Keywords:** Culture, industry, society, space

## TÜKETİM KÜLTÜRÜ VE MANİPÜLASYON

Kültürün kendisinin endüstriyel bir meta haline gelmesi kültür endüstrisi kavramının çıkışına kaynak oluşturmaktadır. “Bu kavramlaştırma, bir anlamda sistemin (kapitalizmin ve endüstri toplumunun) kendini her düzeyde, altyapıda ya da üst yapıda nasıl yeniden ürettiği ve meşrulaştırdığını açıklayan bir yön izler”.

Egemen sermayenin toplum üzerindeki etkisi, üretim ilişkilerinin toplumda meydana getirdiği eşitsizlikler, kitleler üzerindeki baskısını artırarak onu yönlendiren bir güç haline gelmiştir. 20.yüzyıl boyunca tüm dünyada siyasal ve ekonomik sınırları belirlemiş olan yenedünya düzeni yani dünyanın tek pazar haline gelmesi; ulus devlet sınırlarını aşan bir etkileşim biçimini ortaya çıkarmıştır.

Teknolojinin gelişmesi, ekonomik değişimler, sosyo-kültürel, sosyo-politik oluşumlar, iç göç, kitle iletişim araçlarının artışı, toplumsal yapıdaki biçimleniş belirleyen temel öğelerden bazılarıdır. Özellikle 1980 ve sonrası dönemde Türkiye’de uygulanan ekonomi politikaları hızlı bir değişim süreci başlatmış olup; yabancı sermayenin ülkeye girişi ile birlikte tüketim kültürü topluma benimsetilir duruma gelmiştir.

Ülkeye giren bilinçli ve örgütlü uluslararası sermaye; bilinçsiz ve örgütsüz topluma sunduğu hızlı geçiş formları ile günceli yakalama endişesini tetiklemede ve toplumu birer tüketim nesnesi haline dönüştürmektedir. Ekonomideki bu çok yönlü değişimler; az gelişmiş ülkelerde görülen köyden kente göç, göçle gelen insanların kentte kayıt dışı ekonomide yer alması, çarpık kentleşme, üretimin gerilemesi, tüketimin körüklenmesi ve çeşitlenmesi toplumsal farklılaşma/ayrışma gibi unsurlar uluslararası sermaye için bir avantaja dönüşmektedir.

Güçlü ve baskın sermayenin ürettiği her şey; birer tüketim nesnesi olarak toplumun dokusunda yer almaya başlamıştır. “Sarsılan feodal ve kırsal değerlerin kalıntıları tasfiye edilmeden ve yerlerine endüstriyel değerler sistem olarak, bir bütünlük içinde getirilmeden, kapitalist değer sisteminin tek bir ilkesi “para en yüce değerdir” anlayışı ile içerden de topluma pompalanmış ve böylece, zengin ol da nasıl olursan ol” gibi ilkeler toplumda egemen olmuştur” (Kongar, 2007).

“Toplum çok çeşitli ticari ve ideolojik aygıtlar yolu ile hiçbir şeyin benimsenmemesi, hiçbir şeye sonsuz bağlanılmaması, hiçbir ihtiyacın sonsuz olmaması gibi bir anlayışın içine itilmiştir” (Tunalı, 2011). Toplumsal yapıdaki hiyerarşik yapılanmalar tüketim üzerinden biçimlenmekte ve sınıflar arasındaki sosyo-ekonomik – sosyo-kültürel yapıdaki değişim/farklılaşma genelde tüketim üzerinden şekillenmektedir.

Küresel ölçekte yayılan bu tüketici yaşam tarzı; büyük

şirketlerin politikaları uyarınca biçimlenmektedir. “Markalar, ürünler, modalar, şöhretler, eğlenceler –kültür üretimini çevreleyen göstereiler– artık kültürümüzün kendisi oldu. Manipüle ediliyoruz, hem de en sinsi biçimde. Duygularımız, kişiliklerimiz ve değer yargularımız son derece karmaşık medyatik ve kültürel güçlerin kuşatması altında. Marka sağanağı varoluşumuzun iliklerine işliyor” (Lasn, 2004).

Manipüle edilen toplum kapitalizm için boş vaktini tüketim odaklı etkinliklerle geçirmektedir. Dolayısı ile “Tüketim(ci) toplumunun arka planında güçlü bir kapitalist kültür bulunmakta; bu kültür, hayatın odağına tüketimci refleksleri, tüketime ilişkin marka ve sembollerini koymakta; bunun etrafında yaşam stili ve kimlik yapıları inşa etmektedir” (Ayraç, 2006). Üretmeden tüketme kültürünün egemen olduğu toplumsal yapıda imaj, göstergeler, sembolik temsiller gibi öğeler toplumsal ilişkiler üzerinde önemli bir güce sahip olmaktadır.

Gelişmiş kapitalizmin 20. yüzyılın sonunda kazandığı ivme; az gelişmiş toplumlarda insan yaşamlarında ve bu yaşamların mekânsal karşılığı olan kentlerin yapısında yeni yapılanmalar meydana getirmiştir.

Günümüzde kendi ürettiği kültürü sunacağı mekânlar yaratma ve kültür emperyalizmini topluma yerleştirme çeşitli marka tasarımlar üzerinden sağlanmaktadır. Tarihin her döneminde erk (iktidar) ile mekânsal yapılaşma arasında sıkı bir etkileşimin var olduğu bilinmektedir. “Mekân; insanın insanla, insanın nesne ile ve nesnenin nesneyle olan aralıklarının, uzaklıklarının ve ilişkilerinin, kısacası bizi saran boşunun üç boyutlu anlatımıdır” (Gür, 1996). “Dolayısı ile mekân, toplumsal üretim pratiği içinde üretilen ve tüketilen bir nesne olmanın yanı sıra, toplumsal göstergeler sisteminin ve tüketim kalıplarının bir parçasıdır” (Yırtıcı, 2002). Sistemli bir biçimde tasarlanmış, ziyaretçilerini salt tüketmeye yönlendiren mekânlar günümüzde kent merkezlerinde yerlerini almışlardır ve almaya devam etmektedirler.

## MEKÂNIN TÜKETİM MERKEZLİ TASARIMLANMASI

Çağımızda her şeyi içinde barındıran çok amaçlı alışveriş merkezleri özellikle kent kültürünün bir parçası haline gelmiştir. İki bin yıllık geçmişi olan alışveriş merkezleri; içinde toplumsal yaşamı ve etkileşimi barındıran, teknoloji- ekonomi- kültürel değişimlere paralel şekillenen yapılar konumundadırlar. “Kent tasarımına göre şekillenen ve aynı zamanda kent tasarımını şekillendiren alışveriş merkezleri, oyun parkları, havalimanları, outlet zinciri, fast-food restoranları, eğlence parkları, outlet mağazalar, depo mağazaları, süper ve hipermarketler, vb. unsurları aralarında sayabileceğimiz tüketim katedralleri, bu profesyonel” (Batı 2007) tükettirme zincirinin

parçalarıdır. Söz konusu olan bu tüketim merkezleri günümüzde eğlence, dinlenme, boş vakit geçirme, sosyalleşme gibi unsurları içinde barındırır da yeni tüketim araçlarının topluma manipüle edildiği alanlardır.

“Buradan hareketle, kentlerin günümüzde geçirdiği nitel değişime derinlemesine bakıldığında, kentlerin gündelik hayatın sıradan görünümünden kaçmayan bir rahatlık, tarihsel referanslarla bezenmiş, çoğulcu yapısını açıkça gözler önüne seren eklektik bir biçime dönüştüğünü görürüz” (Batı 2007).

Modern anlamdaki alışveriş merkezleri 1950’li yıllarda Amerika’da, II. Dünya Savaşı sonrasında da Avrupa’da inşa edilmiştir. Ülkemizde ise 1980’lerden itibaren izlenen liberal politikalar ve uluslararası sermayenin yeni pazar arayışları sonucunda büyük kentlerimizde (İstanbul-Ankara-İzmir) çok mağazalı, çok katlı alışveriş merkezleri boy göstermeye başlamıştır.

“İstanbul’da 1990’larda ilk alışveriş merkezleri, eski şehir merkezindeki çarşılardan ilham alarak Bakırköy, Altunizade, Etiler gibi alt merkezlerde (Galleria 1988, Capitol 1993, Akmerkez 1993) açılmaya başlamıştır. İlk dönemde inşa edilen alışveriş merkezleri önceden lüks malların topluma sunulduğu bir alan imajını sunarken, bugün bunların çoğu üst-orta kesimlere hitap eden yerler haline gelmişlerdir. Günümüzde ise daha lüks ve dışarıya tam kapalı, yarı kapalı gibi farklı konseptte projelerin yapıldığı görülmektedir. Kanyon (2006), İstinyepark (2007), Ümraniye Meydan (2007) gibi yatırımlar, günümüzün alışveriş merkezlerini simgelemektedir. Bunlar aynı zamanda işyeri, konut ve bunların yan hizmetlerini (spor merkezi, günlük bakım ve temizlik, otopark, vb. donatı ve hizmetler) içeren cazibe merkezleri haline gelmektedirler” (Tunalı, 2011).

Bugün kentlerimizde “alışveriş merkezleri düşünüldüğünde; 1960’larda olduğu gibi tanımlanmış, ürün gruplarını barındıran parlak raflar, ürün gruplarına göre ayarlanmış belli renklerdeki reyonlar artık kalmamış, bunun yerine havalı, kaotik, eklektik değişken olan alışveriş merkezlerinde alışverişler yapılmaktadır” (Batı, 2007).



Şekil 1. Alışveriş merkezleri İstanbul  
(<http://www.radikal.com.tr/eğlence/İstanbul>)

Çağdaş tüketim kalıpları da, kentler ve onun banliyölerinden oluşan metropollerde yaşamının bir sonucu olarak ortaya çıkmaktadır (Bocock, 1997). “Kent tasarımının tüketim biçimlerinin oluşumu üzerinde etkili olduğu kadar, çeşitli tüketim biçimleri de kent tasarımının nasıl şekillendiği konusunda etkili olduğu

söylenbilir” (Batı 2007). Özellikle 1990’lar sonrasında daha da belirginleşen kent kültürünün ve kent tasarımının tüketim kültürüne olan düşkünlüğü çeşitli mekânsal şekillenmelerde kendini göstermektedir. Gerek kentlere eklenen alışveriş merkezleri, gerek kentlerde yükselen alıveriş, iş merkezi, konut gibi eylemleri içinde barındıran gökdelenler şehir silüetlerinde yerlerini almaya devam etmektedirler. Bütün bu mekânlar kurgulanırken esas amaç; çeşitli imge ve sembollerle tüketim kültürünü doğrudan veya dolaylı olarak topluma kanıksatmaktır.



Şekil 2 İstanbul’da bazı alışveriş merkezleri (www.havadanemlak.com)

Alışveriş merkezlerinin mekânsal oluşumları tüketim ideolojisi olgusu temel alınarak tasarlanmaktadır. Mimari program yani tasarım programı, ticari programın belirlediği akılcılıkla, cazip mekânlar tasarlama üzerinden şekillenmektedir. Bu yapıların iç işleyişine bakıldığında; ziyaretçiyi maksimum seviyede ürünle ve alışveriş fırsatıyla karşılaştırmak için planlama yapılmaktadır. Mekânsal kurgulamada amaç; tüketimi denetim altına almak için tasarım mühendisliğinden maksimum seviyede yararlanmaktır. “İç mekânın tasarım biçiminin işlevselliği, mallar ne kadar maddileştirilerek görünür kılınca da aynı zamanda bu deneyimin almak ve vermektense daha öte bir şey olduğu konusunda potansiyel tüketiciyi motive etmekle de ilgilidir” (Batı 2007). Modernliğe özgü bir sorun olarak ortaya çıkan alışveriş merkezlerini, mimarlığın özünü oluşturan mekân öznesi üzerinden irdelemek yerine, karlılığın nitelikleri üzerinden irdelemek gerekmektedir. Alışveriş merkezlerinin mimari üslubu ne olursa olsun amaç tüketim motorunun dönmesi için gerekli olan kapitalist birikimdir.

## SONUÇ

Günümüz çok merkezli büyük kentlerinin, farklı bölgelerinde kurulan çok işlevli alışveriş merkezlerinin toplumsal yaşamı doğrudan etkilediği iddiası kaçınılmaz bir olgudur. Söz konusu bu mekânlar tüketimi kolaylaştıran, içinde özel tasarım unsurlarını barındıran yapısal oluşumlardır. Metropolleşme; sermayenin yeni yatırım alanları arayışı, yaşama alanlarını birer ticari merkez olarak kurgulamaya olanak sağlamaktadır.

Mekânsal süreklilik sermaye tarafından belirlenmekte ve kentsel örgütlenme sermayenin tüketim odaklı isteği üzerinden şekillenmektedir. Tüketim toplumunda artık birey; karmaşık ve medyatik kültürel güçlerin etkisindedir ve marka sağanağı altında sürekli tüketmektedir.

#### KAYNAKÇA

- AYRAÇ, Ö.; "Tüketimcilik ve Metalaşma Kısacasında Boş Zaman", KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ DERGİSİ, Sayı :11, s: 27-53, Kocaeli, 2006.
- BAL, G.; TÜRKİYE'DE DÜN – BUGÜN DÖNÜŞÜMLERİ, Kitap Yayınevi, İstanbul, 2008.
- BATI, U.; "TÜKETİM KATEDRALLERİ OLARAK ALIŞVERİŞ MERKEZLERİNİN TOPLUMSAL GÖSTERGEBİLİMİ: FORUM BORNOVA ALIŞVERİŞ MERKEZİ ÖRNEĞİ", Uluslararası İnsanbilimleri Dergisi, Cilt:4 Sayı :1, 2007,
- BOCOCK, R.; TÜKETİM, çev., İrem Kutluk, Ankara: Dost Kitabevi, 1997.
- GÜR, Ş. Ö; MEKÂN ORGANİZASYONU, Birsen Yayınevi, İstanbul 1996.
- KEYDER, Ç.; İSTANBUL KÜRESEL İLE YEREL ARASINDA, 1. basım İstanbul.
- KONGAR, E.; 12 EYLÜL KÜLTÜRÜ, Remzi Yayınevi, 5. basım, İstanbul, 2007.
- LASN, K.; KÜLTÜR BOZUMU, Türkçesi: Pekman Cem, Ilgaz Ahmet, Bağımsız Yayınevi, 1. basım, İstanbul, 2004.
- TUNALI, S.; "YİYECEĞE DAYALI SATIŞ ÇEVRELERİNDE SOSYO –KÜLTÜREL ETMENLERE BAĞLI DEĞİŞİMLERİN MEKÂNSAL YANSIMALARI:1980 SONRASI KADIKÖY ÇARŞI ÖRNEĞİ", Sanatta Yeterlik Tezi, İstanbul, 2011.
- YIRTICI H.; ÇAĞDAŞ KAPİTALİZMİN MEKÂNSAL ÖRGÜTLENMESİ, Bilgi Üniversitesi Yayınları 2. Baskı, İstanbul, Eylül 2009.
- <http://old.mo.org.tr/mimarlikdergisi> (11.06.2013)
- <http://tr.wikipedia.org/wiki/> (10.06.2013)

# DİYALOG OLARAK MİMARLIK

## ARCHITECTURE AS DIALOGUE

**Yrd. Doç. Dr. Aydanur YENEL**

Atılım Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi,  
ayenel@atilim.edu.tr

### Özet

Teknoloji, işlevsellik ve sanat gibi olguların içinde yer alan mimarlık alanı, çeşitli disiplinlere örnek olduğu gibi bu alanlardaki gelişmelerden de aynı şekilde etkilenmektedir. Mimarlık ve kültür arasındaki devamlılık, insanın ve çevresinin birliğinin de temelidir. Bulduğumuz çevrenin mimari aracılığıyla geleneksel kültürlerle göre şekillenmesinin felsefi temelleri disiplinler arası alana dayanmaktadır. Kültürel belleğin estetik olarak yansımaları, geleneksel kültürlerin çevreyle kurdukları ilişkiler sonucu çevre estetiği oluşmaktadır.

J. Erzen'e göre, yeni bir çevre kavramı yeni bir estetik tanımına ihtiyaç duymaktadır. Bu bağlamda estetik ise kültür ve çevre arasındaki genişletilmiş bir ilişkiler ağını tanımlamaktadır. Estetik, çevre ölçeğinde bir farkındalık olarak düşünüldüğünde özel bir algı düzeyini ifade etmekte ve kırsal-geleneksel mimari kalıplar olmak üzere her ortamla iç içedir.

Sanat bireyden başlayıp yaşadığı kültürü etkiler ve kültürleşme yoluyla evrensel boyuta ulaşarak tüm dünyaya yayılır. Kendi sanatçısına ve sanat ürünlerine yeterli derecede önem vermeyen ve sahip çıkamayan toplumların kültürleri daha çok yozlaşmaktadır.

Çalışmaların çoğu içinde, yaşadığımız sistemlerin iç ilişkileriyle ilgili felsefi düşünceleri tanımlar, zaman-mekân ilişkilerini irdeler, sistemlerin değişkenlerden nasıl etkilendiğini gösterir ve sanatın, bilimin, felsefenin örtüştüğü alanları inceler. Sanatçı, düşüncelerini, çağdaş, felsefi, toplumsal, siyasal, ekonomik ve kültürel konular üzerine yarattığı metaforlar aracılığıyla imgelerle betimler. Düşünceyi, yaşayan nesneye dönüştürerek, yaşayan nesne de yine başka bir nesneye dönüşmektedir.

Günümüz sanatı toplumdaki yabancılaşma ve kopma yerine bağlantı kurmaya, katılmaya ve toplumsal açıdan etkin olmaya açıktır. Suzi Gablik *The Reenchantment of Art* adlı kitabında bugün biz düşen en önemli görevin her türlü kültürü "yeniden canlandırmak" olduğunu vurgulamıştır. Bourriaud, diyalog içeren sanat yapıtı ile insanlar arasındaki etkileşim ve toplumsal bağlamı kuramsal temel olarak kullanan sanat olaylarını, "ilişkisel estetik" olarak niteliyor ve savunuyor.

En önemlisi de sanat yapıtının bir diyalog ve insan yaşamı için bir mekân yaratabilmesidir. Burada bu örneklerle dikkat çekmek, çevre ile toplumun gereksinimleri doğrultusunda sanatçının gereksinim ve yetenekleri arasındaki bağlantıları gündeme getirmektedir.

**Anahtar Kelimeler: Diyalog, Mimarlık, Estetik, Kültür, Sanat**

### Abstract

Architecture field that takes place in phenomenon like technology, functionality and art serves as a model for various disciplines and it is affected by developments in these fields. Continuity between architecture and culture is base of union of the people and their environment. Philosophical bases of structuring of the environment where we will depending on traditional cultures through architecture is based on interdisciplinary field. Environment aesthetics is formed as result of aesthetic reflection of cultural memory and relations established with environment by traditional cultures.

According to J. Erzen, a new environment concept needs an aesthetic definition. Within this context, aesthetic defines a new expanded relations network between the culture and environment. Aesthetic expresses a special perception level when considered as awareness at environment scale and it lives in all environments including rural-traditional architectural patterns.

Art starts from the individual and affects the culture in which it lives and expands to the whole world by reaching at a universal dimension through acculturation. Cultures of societies that do not attach adequate importance to its own artist and works of art and do not look after them become more corrupted.

Most of studies defines philosophical thoughts related to internal relations of systems in which we live, examines time-space relations, shows how systems are affected by variables and examines fields where art, science and philosophy coincides. The artist defines her/his thoughts with symbols through metaphors created on modern, philosophical, social, political, economic and cultural matters. It transforms thought into living object and living object is transformed into another object.

Art of today is open to establish connections instead of alienation and disconnecting from the society, to participate in and to be efficient in social terms. Suzi Gablik, emphasizes that the most important task of us is to "restore" all kind of culture in her book named *The Reenchantment of Art*. Bourriaud characterizes and supports art events which use interaction and social context between the work of art containing dialogue and people as theoretical base as "relational aesthetics".

The most important thing is creation of a dialogue and a space for human life by the work of art. Drawing attention to these examples here brings connections between requirements and abilities of the artist in direction of requirements of the environment and society.

**Keywords: Dialogue, Architecture, Aesthetics, Culture, Art**

İnsanoğlunun yaşamsal ihtiyaçlarını karşılama zorunluluğu; barınma ve dış atmosfer etkilerinden korunmak amacıyla mağaralara yerleşmesi ve yüzlerce bin yıl içinde aletlerin bulunarak tarımsal düzene geçilmesi sonucu barınak yapma süreci başladı. İlk önceleri basit olarak inşa edilen yapılar zamanla toplumsal yaşama göre gelişerek büyümeye başladı. Buna bağlı olarak yapılara duyulan gereksinim sonucu, gerek tasarım gerekse inşa aşamalarında uzmanların yer alması kentlerin ögesi olan yapı topluluğunu meydana getirdi. Sektörün gelişmesi ile paralel olarak, mesleki uzmanlıklar belirlemeye başladı. Mimarlığın ayrı bir meslek olarak ortaya çıkmasıyla, Antik dönemden günümüze barınma gereksinimine bağlı olarak aynı kalmıştır. Ancak, mimarlığın varoluşu tasarım eyleminin, genişlemesi, estetik endişeler süreci olmasına karşın, maddi ihtiyaçlarla iç içedir. Tasarım sürecinde, mimar, yapının işlevine uygun elemanların sınırlayıcılığı ile belirlenmiş tasarımını oluşturur (Resim. 1).



Resim.1: Filibe (Plovdiv) Bulgaristan (Aydanur Yenel)

Burada temel amaç insanın barınma gereksinimiyle ilgili olup maddi yaşam ile doğrudan ilişkilidir. İşleve bağlı kalmanın yanı sıra yapı elemanlarının statik durumu ile de üretim süreci söz konusudur. Ancak, bireyin zihinsel kurgu sürecini yönlendiren, şekillendiren farklı fenomenler (görüngü) dir. Mimari tasarım süreci, bir yapının tasarım süreci

dolayısıyla kullanıma ait öğelerin konumlanmasından bağımsız değildir. Tasarım, düşsel dünyadaki fikirlerin, düşüncenin oluşum aşamasında kurgusal eylemin yer almasıdır. Tasarımcının estetik düşünceleri bu sürecin başat (egemen) ögesidir. Dolayısıyla düşünceler toplumsal bağların yansıması olacaktır, ancak, tasarımcının hayal dünyasının elemanlarıyla estetik biçim kurallarının uygulanması zorunludur. Sanat eseri, direkt olarak entelektüel eylemin, toplumsal, politik, felsefi düşüncenin, biçimlerin iyi kullanılması, anlatılmasının bir ürünüdür. Dolayısıyla, maddi ihtiyaçları çözülmüş, bireyin tinsel, düşünsel ihtiyaçlarını karşılayan gereksinimin sonucudur. Kurgu, tasarım ve biçimlendirme sonucunda ortaya çıkan sanat ürününün diğer ürünlerden farklı olabilmesi için de yaşadığı coğrafyanın ekonomi, siyasi, entelektüel faaliyetinin gelişmesine paralel olarak biçimlenip var olmaktadır. Dolayısıyla, kentlerin yapılanmasında sanatçı duyarlılığının etkili olmaması, fiziksel dokunun meydana gelmesinde kuşkusuz yabancılaşmayı meydana getirmektedir. Tasarımcı mimarın direkt olarak gerçekleştireceği tasarım faaliyetinde; çevrenin hoş olmayan yapılandırılmasında rol alması sonucunda, insan kimyasını etkileyen, yabancılaştıran, yalnızlaştıran, baskıcı, tasarımlar ortaya çıkmaktadır. Mimarlığın sanat alanıyla bağlantısı diğer meslek gruplarına göre daha

iç içedir. Ancak, burada da göreceli olan bu durum, mimarı sanat alanının “özgür” lüğüne taşımaz (<http://www.elelebizbize.com/babur.pinar/detay.php?id=108>).

Güzelliğin felsefesi olarak ortaya çıkan estetik, insan tarafından yapılmış olan ya da doğada bulunan güzel şeylere yönelir. Sanat felsefesi ise, insanın meydana getirdiği eserleri ele alan, yalnızca sanata ve sanattaki güzelliğe yönelir. Sanat felsefesinde, “sanatçı”, “mimar”, “sanat eseri”, “sanat eserini ortaya koyma etkinliği” ve “beğeni” gibi kavramlar göz önünde bulundurulmuştur. Sanat eserini meydana getiren sanatçı, kendi alanına göre bazı yöntemler kullanır, biçim verir. Bu etkinlik sonucunda ortaya çıkan ürün, beğeni kazanıyorsa, sanat eseri olma özelliğini taşır. Kant’ a göre güzellik, nesnenin taşıdığı bir değerdir. İnsanlar hoşlarına giden ya da gitmeyen bir şeyi duygularına göre değerlendirirler. Estetik yargı beğeni duygusuna dayanır. Ona göre bu beğeni duygusu her insanda bulunan ortak beğeniyle açıklanmaktadır. Güzel beğenisi, çıkarsız bir hazdır. İnsanlar bir nesneye yöneldiğinde aynı güzelliği görecekler ([http://www.dersimiz.com/ders\\_notlari/Estetik-ve-Sanat-Felsefesi-oku-21675.html](http://www.dersimiz.com/ders_notlari/Estetik-ve-Sanat-Felsefesi-oku-21675.html)). Kant, temel bir estetik değer kavramı olan güzel’ i, hoş’ a, kavram’ a, iyi’ ye karşı sınırlar; beğeniyi, estetik yargıları bu bilgi dalının olanak ve koşullarına uygun olarak ele alıp temellendirir (Arat, 1987: 13), (Resim. 2).

“Kant’ a göre estetik us, kuramsal us’ la uygulayıcı us arasında bir köprüdür ve kuramın uygulama alanındaki denetçisidir. Estetik us, bir yargı gücüdür ve doğru düşüncenin iyi uygulandığını güzel yargısıyla yargılar. Kant’ a göre güzel olan, doğrunun iyilikte gerçekleştirilmesidir... estetik yargı, beğeni yargısıdır” (Hançerlioğlu, 1970: 155), (Resim. 3).



Resim.2, 3: Filibe (Plovdiv) Bulgaristan (Aydanur Yenel)

Tarihin erken çağlarından günümüze, insan etrafındaki çevreyi sanatla yorumlamaya çalışmakta ve sonuçta sanat felsefesi alanı ortaya çıkmaktadır. Ancak, çağdaş sanat dönemine gelindiğinde sanat edimi ve anlamlandırma arasındaki ilişki ile kaos başlamaktadır. Sanatın ne olması gerektiği sanat yapının kendisi tarafından da sorulan bir soru durumundadır. Sanat algılanır dünyanın bir temsili olmaktan çıkıp, insan algıların dışında bir gerçeklik olup olmadığı, bu gerçekliğin temsil edilebilirliği ve bu temsil ediminin üzerine düşünen bir alan durumuna gelerek bir anlamda felsefeye yaklaşmaktadır. Bu değişim süreci sonucunda; klasik sanat, izleyici tarafından anlaşılabilirken, modernist sanatın anlaşılması zorlaşmaktadır. Burada “anlamlandırma” kavramında mutlak ve tek bir anlamdan öte çoğul anlamlardan



bahsedilmektedir. Çünkü, anlam izleyicinin sanat yapıtı ile yaşadığı deneyimden ortaya çıkan bir şey olup Yapıt her izleyici ile yeni bir anlam kazanmaktadır. Hangi anlam “gerçek” olduğunu belirleyecek araç ve yöntemlere sahip değiliz. Çokanlamlılık da klasik sanat anlayışı ile yetişen bir izleyiciyi ister istemez zorlamaktadır. Yine Erzen’ e göre, farklı kültürlerin farklı sanat yapma şekillerini inceledikten sonra sanat felsefesinin kadim sorunu üzerinde duruyor: Temsiliyet. Doğu ve Batı gibi iki kültürün farklılıklarını ve bu farklı tutumların sebeplerini veya aynılaşan sanat anlayışlarını incelemektedir. Bu iki kültürel coğrafya arasındaki fark, ister istemez modernizm ve anlam sorununa götürmektedir. Yeni teknolojilerin ve yeni-kapitalist sistemlerin verileri, tüm dünyaya yayılabilme güçleri, kültürün ve sanatın da artık küresel yani tek ve ortak bir gerçeği olduğu kanısına neden olmaktadır. Yine Çoğul Estetik, farklı kültürlerin sanat pratikleri ve bunların felsefi açılımlarını da konu edinerek aktarmacı bir kimlikten sıyrılıp özgün bir yapıt olarak karşımıza çıkmaktadır. Oysa küresellik iddiası da genelde tecimsel(ticari)bir tekniğin doğurduğu, zorlama bir durum olmanın ötesine geçemiyor. Joseph Margolis’ in ifade ettiği gibi tek küresellik ya da evrensellik, ancak “ötekilerin” sanatlarını ve kültürlerini kabul etmek ve tanımaya çalışmakla edineceğimiz bir açıklık anlamında mümkün olacaktır(<http://www.haber7.com/kitap/haber/843676-jale-nejdet-erzenden-cogul-estetik>), (Resim. 4).



Resim. 4: Filibe(Plovdiv) Bulgaristan(Aydanur Yenel)

Turgut Cansever de, algılananın tersine, mimarlığın başlı başına bir sanat, hatta temel sanat dalı olduğunu vurgulamaktadır. Yaptığı işi bir “sanat” dalı, eserini de sanat eseri olarak görmektedir. 90 yıllık ömrünün sonuna kadar icra ettiği mimari ve fikri faaliyetler, kaybolan sanat ve estetik anlayışımızı diriltmeyi hedeflemiştir. Sanat ve dolayısıyla mimari anlayışında beslendiği ana damar Türk-İslam medeniyetidir. Ve bunların içinde Osmanlı medeniyetinin ayrı bir önemi ve etkisi söz konusudur. Eserlerinde: Mütevazı ve sade ancak olabildiğince vakur, temsilcisi olduğu medeniyetin yüceliğine yakışan fakat bu yücelik tabiatın ve insanın yüceliğini örtmeyen. Tüm bu düşünceleri ile şekillendirdiği mimari anlayışını taçlandırmış bir sanatkardı. Teknoloji fetizmi ile taçlanmış, şehirleri işgal eden “gökdelenlere” karşı doğa ile bütünleşmiş, üzerinde kurulduğu toprağı işgal eden değil o toprağın bir parçası olan, çevre ile barışık projelerle gündeme geldi. Geçmişten aldığı bugünün ihtiyaçları ile karıştırıp, yarınları “Türk mimarisi” adına bir şeyler bırakmanın mücadelesini yaptı. Kolaya kaçmadı, mimarlığını müteahhitlikle değil san’ aktarlıkla taçlandıran Dünyanın en saygın mimarlık

ödülü olan Ağa Han mimarlık ödülünü üç kez alan tek mimardı(<http://isahin.blogcu.com/once-sanatci-sonra-mimar-turgut-cansever/5001926>).

Kentlerin oluşumunu belirleyen siyasi ve ekonomi çıkarlar uğruna artistik, sanatsal ve insani kaygılar devre dışı bırakılmaktadır. Düşünsel kirlenme, kabul ettirilmiş değerlerden vazgeçilmesi durumunda mimarın, sanatsal alanla yakınlaşmasını sağlayacaktır. Dolayısıyla, mekân, fiziksel çevre, “tasarım yolu”, içkinleştirilen toplumsal, kültürel niteliği yansıtmaktadır(<http://www.elelebizbize.com/babur.pinar/detay.php?id=108>), (Resim. 5).



Resim. 5: Filibe(Plovdiv) Bulgaristan(Aydanur Yenel)

FSEK’ de geçen, bedii(estetik)vasıf, güzel sanat eseri ve estetik değer gibi kavramlar felsefe bilimince incelenmektedir. Bu açıdan, mimari eserlerin yine mimarlar tarafından estetik değeri olup olmadığı konusunda görüş bildirmeleri, felsefe bilgileri sorgulanarak cevaplandırılmalıdır. Estetik, mimarlığın değil, felsefenin

bir alt disiplindir. Mimar, eserdeki estetik niteliğin değil, mimarlık ilke, kuralların ve standartların eğitimini almıştır. Estetik yan, mimariden ayrı olarak, mimarlık çerçevesi dışında var olan nitelik olup iki niteliğin bir arada bulunması, birinci olarak mimarlık eserinin olması ve ayrıca bu eserde estetik değer bulunmasıdır. Sonuç olarak, FSEK kapsamında mimari eser-güzel sanat eseri ayırımında sübjektif değerlendirmelerde tutarsızlıklar nedeni ile objektif değerlendirmeye esas unsurlar olarak, mimari eserde estetik aranır. Bunun için düzenlilik ve simetri, yasaya uygunluk, harmoni ve son olarak değer farkı somut verilerdir. Bunların varlığı mimari eseri, güzel sanat eseri yapabilir([http://www.turkhukuk sitesi.com/makale\\_1337.htm](http://www.turkhukuk sitesi.com/makale_1337.htm)). Sanat eserinin en önemli özelliği tek olmasıdır. Başka bir eserin taklidi değildir. Kopyalama sanatsal değil teknik üretimdir. Bir ürünün sanat eseri olarak belirlenmesinde; özgün olması, estetik değer taşıması, biriciklik, yaratıcılık, duyusallık, kişisel, ölçülülük, kalıcılık, hayal gücüne dayanma, yerellik ve evrensellik...(<http://www.felsefesinifi.com/?Bid=0146727#>), (Resim. 6).



Resim. 6: Filibe(Plovdiv) Bulgaristan(Aydanur Yenel)

Modern sanat kavramı, Aydınlanma sonrası, Sanayileşen Kapitalizm ve Çağdaş Demokrasilerin güncel biçimlerini kazanmaya başladıkları bir dönemde elde edilen bireysel hak ve özgürlüklerle birlikte ortaya çıkmıştır. Petit Robert sözlüğünde sunulan modern bir tanıma göre

sanat: İnsanın estetik bir ideali yapıtları aracılığıyla dışa vurması; bu dışavurum biçimini amaçlayan yaratıcı etkinliklerinin tamamı. Estetik, Antik Yunan'dan Schopenhauer'e kadar giden bir yol izlemekle birlikte, Estetik' i, Güzelliği inceleyen bağımsız bir bilim olarak ileri süren ve adlandıran ilk kişi Alman düşünür Alexander Baumgarten'e göre bu duyusal bilginin bilimidir. Konusu duyusal yetkinlik, yapmaya çalıştığı şeyse güzel üstünde düşünme sanatıdır. Ancak, estetik İmmanuel Kant' la felsefesal bir anlam ve öneme sahip olmuştur. Felsefeden bağımsız bir estetik anlayış olmayacağına XX. yüzyılın son çeyreğine kadar inanılmıştır. Bu tarihten sonra Modern toplumlarda görülen felsefi düşünce alanındaki güç kaybı ya da zayıflamanın doğal olarak estetiği de etkilemiş olduğu söylenebilir. S.Hilav felsefe konusunda şöyle bir açıklama yapmaktadır:(Hançerlioğlu,1970:155)

“...felsefenin sürekli bir eleştirme ve arayış; doğruları akıllı yoluyla bulmaya çalışın, bilgeliği elde etmeye yönelen, hür bir çaba olduğunu tekrarlayacağız...felsefi düşünce deyince, bu özü, bu eleştirmeyi, bu arayışı ve bu yönelmeyi anlamamız gerekir. Felsefe ideal bir dünyanın, iyi ve güzel yaşamının nasıl olması gerektiğini açıklar ama bunu hayatın kendisinde somut olarak gerçekleştiremez, iyi, güzel ve adaletli hakkında bize ancak bilinç verir; bir özlem ve arayış gerçekleştirme ihtiyacı duyurur.”

Bu felsefe açıklaması son çözümlemede, insanın dünyayı dönüştürme sürecinin yasalarını saptamak şeklinde sunulan estetik kavramı ve nesnel gerçekliğin insan bilincinde estetiksel imgeler halinde yansıması olarak tanımlanan sanat kavramıyla bir araya getirildiği zaman, Türkiye' de XIX. yüzyılın ikinci yarısından bu yana bu felsefi yaklaşım, bu estetik ve sanat açıklamasına uyan çalışma, yapıt ya da ürün sayısının yok denilecek kadar az olduğu söylenebilir. Buna karşın, mimarlık alanında hangi felsefi ve estetik anlayışa uygun ürünler verilmiştir? Özgün bir sanat felsefesi üretebilmek için özgün bir sanat; özgün bir sanat üretebilmek içinse özgün bir felsefe üretimi kaçınılmaz gibidir. Jean Baudrillard, modern sanat diye bir şey yok demektedir. Modernleşme, gerçekliğin basit unsurlarına indirgenerek, önce empresyonizm sonra da deneysel açıdan her türlü algılama, duyarlık, nesne yapısı ve biçimsel parçalanmaya açık soyutlamanın ayrıntılı çözümlemelerinin yapıldığı, bir altın çağ olarak değerlendirilebilir. Nesneyi figüratif zorunluluklardan kurtarıp yalnızca bir biçim olmaya itmenin, analitik açıdan ters ve tuhaf denilebilecek bir biçimde hipergerçek bir evrene doğru gidilmesine yol açtığını ve sanatın genel bir estetikleşme adı altında bütün gerçekliğe el koymuş olduğunu söylemektedir. Baudrillard' göre, sıradanlaşmış bir sanatla dünyanın sıradanlığı birbirine karışmaktadır. Hazır malzeme (Duchamp) ise her türlü gerçeklik estetik alanın içine çekilerek estetik her alanda genel geçer bir boyuta dönüştürülmüştür...Kimi önerilerde ileri sürüldüğü üzere sanatın işlevi yaşamı sanattan daha ilginç bir duruma getirmekte, bu durumda bu yanılısamaya bir son vermek gerekmektedir. Çünkü, mevcut güncel

sanatın büyük bir bölümünün imge ve düşselin yanı sıra estetiği de geri getirmeye, kendisinin bir imge olduğunu kanıtlamaya çalıştığı ancak bu girişimlerin çoğu kez başarısızlıkla sonuçlandığı, bu durumun ise sanat dünyasında genel bir melankoliye yol açtığı ve bu dünyanın kendi tarihi ve kalıntılarının geri kazanımıyla hayatta kalmaya çalıştığı söylenebilir(Adanır, 2005),(<http://web.deu.edu.tr/oadanir/felsefesizestetik.htm>), (Resim. 7).

20. yüzyılın dünyadaki en önemli olgusu küreselleşmedir. Türk mimarisi ve mimarları da her şey de olduğu gibi insan hayatına hızla giren teknoloji “sanat” kavramının tanımını değiştirdiği gibi kültürler arası iletişimi artırarak “kültürel kimlik” sorununu gündeme getirmiştir(Resim. 8).



Resim. 7, 8: Filibe(Plovdiv)Bulgaristan(Aydanur Yenel)

Modernizm “ulusal” anlamlar içerirken, küreselleşme içinde “ulusal” kimlik yer bulamaz (İçli, 2001: 163). Berleant' a göre çevre, tarih boyunca değişik insan toplumlarının kültürel ve doğal dokuyu oluşturan ilişkiler ağına yaptıkları katkılardır(Berleant,1992: 20). Bu tanım insan toplumunu çevrenin ayrılmaz bir ögesi olarak gören yeni bir anlayışı temsil etmektedir, çünkü klasik “çevre” tanımlamalarının öngördüğü “ben” ve “beni çevreleyenler” gibi keskin bir ayrımı reddetmektedir(Erzen,2006: 126). Tabi ki böyle yeni bir çevre kavramı gene yeni bir estetik tanımına ihtiyaç duyacaktı. Bu kapsamda estetik ise kültür ve çevre arasındaki genişletilmiş bir ilişkiler ağını tanımlar(Erzen,2006: 128). Dolayısıyla çevreyle katılımcı bir birliktelik sağlayan ve yoğun bir çevre bilinciyle yoğrulmuş her beşeri faaliyet estetiğin konusuna girmiş olur(Berleant,1970: 93). Berleant' a göre estetik kalite beşeri faaliyet ile yoğun bir süreklilik arz edip çevresel etkenlerle iç içe geçmiştir(Berleant,1992: 156).

Bu tanımlamalarla çevre estetiği, tipoloji tarafından dikte edilen objeye odaklı teorik yaklaşımı reddeder. Aydınlanma' da ortaya çıkan mülhaza estetiği(aesthetics of contemplation) anlayışını terk ederek katılımcı estetik(aesthetics of engagement)anlayışını savunur(Berleant,1997: 36). Batı Aydınlanması' nın estetik anlayışı objeye odaklıdır ve bu objeyi çevresinden yalıtarak ancak zihinlerde kurgulanabilecek soyut bir ortamda analiz/ mülhaza(düşünce)eder. Berleant, bu klasik Batı anlayışına mülhaza estetiği demektedir. Mimarlık tarihindeki tipolojik analizler de mülhaza estetiğinden

kaynaklanmaktadır. Oysa gerçeklik zihinlerde mülhaza edilen soyutlamalardan çok daha karmaşık ve çok boyutludur. İşte objenin soyutlanmasını ve çevreden yalıtılmasını reddeden ve onu çevrenin bütünleşmiş bir ögesi olarak gören bu yeni anlayışa da katılımcı estetik denmiştir(Berleant,1992: 14). Kırsal kültürel bellek oluşumunda yöre insanının geleneksel mimarlığı inşa etme biçiminin estetik boyutu ancak katılımcı estetik kavramı ile açıklanabilir. Doğal çevre-insan katkısı bütünlüğü veya kültürel-mimari süreklilikler mimari gelenekte kodlanmıştır(Kavas, 2011: 257).

Mimarlığın, diğer sanat dallarından farklılaşan yönleri göz önüne alındığında sanat olup olmadığı tartışma konusudur. Bu nedenlerden biri, mimarlık ürününün var olabilmesi için gereken tekniğin mimarlık disiplininin ötesinde mühendislik disiplinine girmesi, ikinci nedeni ise mimarlık ürününün belli başlı yapılış amacının kullanım gereğinden kaynaklanmasıdır. Her yapı belli bir işlevi yerine getirmesi amacıyla yapılır., birincil varlık nedeni budur. Yalnızca bir kullanım gereğini yerine getirmek amacıyla yapılan bir ürünün sanat ürünü olup olmadığı tartışmalıdır. Aşağıda üzerinde durulacağı gibi, bazı mimarlar bu tür yapıları mimarlık tanımı içine almamaktadırlar. Bununla beraber, tarih boyunca mimarlığın değerlendirme kriterlerinin fiziksel işlevlerin karşılanmasıyla çok görsel etkilere dayandığı söylenebilir. Vitruvius' a göre yapı ustaları duvarı örer, sütunları diker, kirişleri yerleştirir. Mimar ise bu öğelerin yerini, boyutlarını saptar, trigliflere düşey yivler açılmasını ister ve onları renklendirir., yani yapının çirkin olmasını önler onu güzelleştirir (Vitruvius,1960), (Resim. 9).



Resim. 9: Filibe(Plovdiv) Bulgaristan(Aydanur Yenel)

Yirminci yüzyılda benzer düşüncüyü R.G. Collingwood savunmaktadır. Yalnızca işlevi yerine getirmek amacıyla inşa edilmiş nesne zanaat ürünüdür. Bir nesnenin sanat ürünü sayılabilmesi için işlevinden öte anlatacak bir şeyinin olması gerekir. Bu anlatılanın da ancak sanat aracılığıyla anlatılabilecek bir düşünce ya da duygu olması gerekir. Sanat

aracılığı olmadan veriyor ve onun dışında başka hiçbir düşünce aktarmıyorsa bu mimarlık sanat kapsamı içine girmez(Gollingwood, 1938).

Günümüzde estetik, gerçek olanla kurduğu doğrudan ilişki açısından etik değerlerle üst üste örtüşmektedir. Bu durumda tartışma konusu etik bağlamda da önem kazanmaktadır. Estetik değer sisteminin, gerçeklik alanı ile görünen üzerinden yoruma, eleştiriye ve diyaloga dayalı bir ilişkisi vardır. Mimarlıkta estetik ise biçim ve içeriği belirleyen bir değer sistemi olarak karşımıza çıkmaktadır. Estetik değer yargıları oluştururken belli

kriterler konmadığı zaman, bu yargıların subjektif olma tehlikesi vardır. Değer sisteminin bilimsel bir temele oturtulması gereği bu noktada açığa çıkmaktadır. Estetik kriterler, toplum tarafından benimsendiği zaman, ortak bir zevki, ortak bir sanat anlayışını oluştururlar. Toplumsal beğeni olarak tanımlanan bu kavram, aynı zamanda kültürel bir değer ifade eder. Estetik değer, kültürel değer oluşturmadaki önemi tartışılmazdır. Ancak, kültür gibi estetik değer yargıları da durağan değildir. Eşzamanlı ve Artzamanlı olarak farklılıklar gösterebilirler(Yıldırım, 2004).

Mimarlık evrimsel süreci içinde onu üreten toplumların yapısına ve çağına bağlı olarak büyük bir değişkenlik sergileyerek: Kurulan iç mekânı dış çevreden ayıran sınırın dışı, yüzeysel(yapının cepheleri) ve hacimsel(yapının kütlesi)olarak dış mekânın, kentsel mekânın kurgusunu oluşturur. Kentte yaşayan herkes, sahip olduğu, içinde oturduğu, kullandığı binasının iç mekânını, gönlünce düzenleme, donatma, bezeme özgürlüğüne sahiptir. Buna karşın sahibi bulunduğu arsa ve bina kentin bir alanını kapladığından ve kullandığından, onun mekânına ait olan ve bu mekânı oluşturan bir parçadır. Diğer bir deyişle kentsel kurgunun bir ögesidir. Yapının içi kullananların beğenilerini kazanmalıdır. Onlara mutluluk vermelidir. Dışı da kütlesi ve çevresi ile kentlilerin ortak beğeni, sevgi, övünme odağı ve kaynağı olmalıdır(İzgi, 1999: 36, 38), (Resim. 10).



Resim. 10: Filibe(Plovdiv) Bulgaristan(Aydanur Yenel)

Kavramsal olarak, Yunan ve Roma tapınaklarının kurgusal yapılarında izlenen uyum veya bezemeli, süslü mimarlık yapıtlarına tepki oluşturan, her türden süsü, bezemeyi dışlayan karşıt davranışlı Gropius, Mies ve Le Corbusier' nin yalın anlayışı da bir anlamda etkileme sonucu gerçekleşen evrimsel sürekliliktir(İzgi,

1999: 44). Sanatsal etkinliğin mimarlıkla ilişkisi veya mimarın sanatçılarla karşılıklı ilişkisi yapı eyleminin gelişmesini tamamlayarak mimarlık eylemine dönüşmesi ile söz konusu olmuş ve önem kazanmıştır. Diğer bir deyişle toplum katında önce mimar kimliği belirginleşmiş, mimarlık yapıtının sanatsal ağırlıklı bir ürün oluşu benimsenmiştir, sonra da süreç içindeki karşılıklı ilişkiler devreye girmiştir. Kendi kurgusal bütünlüğü ile sanatsal bir etkinlik olan mimarlık yapıtı, aynı zamanda resim ve heykel sanatının yer almasına ve tasarlanmasına olanak sağlayan bir ortak konumuna gelmiştir(İzgi, 1999: 215).

Minimal sanattan günümüze uzanan süreç içinde kavramlar, olaylar, birer sanat yapıtı olarak gerçek dünyayı yorumlamanın nesnelere durumuna gelmiştir. Bourriaud' ya göre, doksanlı yılların sanatçıları altmış ve

yetmişli yılların sanatçılarıyla benzer bir yol izlemesine karşın temel olarak “sanatın tanımı” sorunsalıyla uğraşmak yerine başka bir alanda hareket etmektedir. Çok çeşitli sorunlar bağlamında yapıt üreten bu sanatçılar için bağlayıcı bir tarz ya da bütünlük taşıyan bir ikonografi mevcut değildir. Temel olarak sanat yapıtı önermesinin yerini insan ilişkileri alıyor gibi görünmektedir (Bourriaud, 2005: 49.70.72).

Bu bildiri sınırları içerisinde, mimari gelenek bağlamında kültürel belleğin estetik yansımaları çevre estetiği açısından belirlenerek, mimarinin kültürel inşa ve kültür aktarımı aşamalarındaki etkinliğine değinilmiş olup süre ve içerik açısından mümkün olduğunca sınırlamaya çalıştım. Bu noktada, Bourriaud'nun önerdiği “ilişkisel estetik” konusu günümüzde tartışmaya açık ve geliştirilmesi gereken kavramsal bir öneri olarak önümüzde durmaktadır. Sanat tarihi anlatı ve idealleştirme kavramlarıyla açıklamaya çalıştığımız ve pek çok farklı kuramsal kaynaklardan beslenen, diğer disiplinlere örnek olduğu kadar, bu süreçte kendisi de onlardan etkilenen bir sanat tarihi yapısı karşımıza çıkmaktadır. Günümüzde, kaosun neredeyse yaşamın tüm alanlarında hüküm sürdüğü, sanat alanındaki kaostan da kaçabilmek ne mümkün... Ülkemizde de devam etmekte olan sanat tarihi çalışmaları da bu zenginlikten etkilenerek hareket alanını geliştirerek çağı için yeni bir bakış açısı ortaya koymaya çalışan, bilimsel bir disiplin olarak sanat üretimine yön vermelidir.

#### KAYNAKÇA

- Adanır, O., Felsefesiz Estetik, Sanatsız Toplum, Hacettepe Üniversitesi, Bilim-Düşün-Sanat Şenliği'nde sunulan bildiri, 6 Ekim 2005.
- Arat, N., Etik ve Estetik Değerler, Telos Yayıncılık, 1987.
- Berleant, A., The Aesthetic Field: A Phenomenology of Aesthetic Experience, Springfield, Illinois: Charles C. Thomas Publisher 1970.
- Berleant, A., The Aesthetics of Environment, Philadelphia: Temple University Press 1992.
- Berleant, A., Living in the Landscape: Toward an Aesthetics of Environment, Lawrence, Kansas: University Press of Kansas 1997.
- Bourriaud, N., Relational Aesthetics (İlişkisel Estetik), (Çev. Saadet Özen), İstanbul, 2005.
- Erzen, J., Çevre Estetiği, Ankara: ODTÜ Yayıncılık 2006.
- Erzen, J. N., Çoğul Estetik, Metis Yayınları, İstanbul, 2012.
- Gollingwood, R. G., The Principles of Art, Oxford Press, London, 1938.
- Hançerlioğlu, O., Felsefe Sözlüğü, 1970.
- İçli, G., “Küreselleşme ve Kültür”, C.Ü. Sos. Bilim. Der., C. 25, No:2, Aralık 2001.
- İzgi, U., Mimarlıkta Süreç – Kavramlar - İlişkiler, Yem Yayın, İstanbul 1999.
- Kavas, K. R., Akdeniz Dağlık-Kırsal Yerleşiminin Çevre Estetiği Açısından Değerlendirilmesi: Ürünli'nin Kültürel ve Mimari Geleneklerinin Sürekliliği, Kültürel Bellek ve Estetik Yansımalar, Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Sanat Tarihi Bölümü, Ankara 2011.
- Yıldırım, S.Ö., Mimarlık ve Estetik Betonun Estetiği, Beykent Üniversitesi, İstanbul, 2004.
- Vitruvius, M., The Ten Books on Architecture, çeviri Morgan, M.H., Dover Publication, New York, 1960.
- [http://www.dersimiz.com/ders\\_notlari/Estetik-ve-Sanat-Felsefesi-oku-21675.html](http://www.dersimiz.com/ders_notlari/Estetik-ve-Sanat-Felsefesi-oku-21675.html), 04.05.2013.
- <http://www.haber7.com/kitap/haber/843676-jale-nejdet-erzenden-cogul-estetik>, 04.05.2013.
- [http://isahin.blogcu.com/once-sanatci-sonra-mimar-turgut-](http://isahin.blogcu.com/once-sanatci-sonra-mimar-turgut)

- [cansever/5001926](http://www.elelebizize.com/babur.pinar/detay.php?id=108), 18.05.2013.
- <http://www.elelebizize.com/babur.pinar/detay.php?id=108>, 19.05.2013.
- [http://www.turkhukuksitesi.com/makale\\_1337.htm](http://www.turkhukuksitesi.com/makale_1337.htm), 08.06.2013.
- <http://www.felsefesinifi.com/?Bid=0146727#>, 08.06.2013.
- <http://web.deu.edu.tr/oadanir/felsefesizestetik.htm>, 03.07.2013.
- Resim.1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 (Kaynak: Filibe (Plovdiv) Bulgaristan, Aydanur Yenel)

# SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK KAVRAMININ İÇ MİMARİ TASARIM SÜRECİNE MANİPÜLATİF ETKİLERİ

## MANIPULATIVE EFFECTS OF THE CONCEPT OF SUSTAINABILITY ON INTERIOR ARCHITECTURAL DESIGN PROCESS

**Arş. Gör. Esra BAYIR**

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Mimarlık Fakültesi İç mimarlık Bölümü,  
bayiresra@gmail.com

### Özet

Temel hedefi doğal çevre üzerindeki olumsuz etkileri ortadan kaldırırken ya da en aza indirirken yapıli çevrenin kalitesini artırmaya çalışmak olan sürdürülebilirlik kavramı günümüzde neredeyse her alanda dikkatleri üzerine çeken bir imaj haline dönüşmüştür.

Binaların insan hayatındaki yeri ve önemi, yerküreye etkileri, kaynakların kullanımı, bunların insan ve çevre üzerindeki etkileri, sebep olacakları sorunlar ve felaketler düşünüldüğünde; sürdürülebilirlik mimarlık alanında, küresel ölçekte algılanması ve uygulanması gereken kaçınılmaz bir zorunluluktur. Tam anlamıyla sürdürülebilir bir bina tasarımı; yapı ve iç mekanların sürdürülebilir tasarım kriterlerine uygun olarak bir arada düşünülmesini ve tasarlanmasını gerektirmektedir.

İklim değışikliği, sağlık konuları, enerji korunumu ve sürdürülebilir malzeme kullanımına dikkat çeken sürdürülebilir mekan tasarım kriterleri; tasarım süreci, projeyi-mekanı-bina yapısını anlama, mekan organizasyonu, insan faktörü ve proje sunumu gibi aşamalardan oluşan geleneksel iç mimari tasarım sürecinin bir parçası olmaya başlayarak, bu süreci yönlendiren önemli bir etken haline gelmiştir. Fakat tasarım sürecini hem pozitif hem de negatif yönde etkileyen bu kavram kullanıcıların, tasarımcıların ve piyasanın bu süreçteki rollerini başkalaştırma eğilimindedir.

Bu çalışmada sürdürülebilirliğin iç mimari proje sürecine olan manipülatif etkilerinin; sürdürülebilir iç mekan tasarım kriterleri açısından ve piyasa koşullarının yönlendirici etkisi üzerinden tartışılması amaçlanarak, tasarım süreçleri ve ortaya çıkan ürünler örnekler üzerinden incelenecektir.

**Anahtar Kelimeler:** Sürdürülebilirlik, sürdürülebilir iç mimarlık, tasarım süreci, manipülatif etki

### Abstract

Sustainability, while eliminating or minimizing negative effects on natural environment, its essential aim is trying to improve quality of the built environment, has become an image of drew the attention of in almost every field today.

When considered buildings; the effects of the earth, the use of resources, their effects on humans and environment, the problems-disasters caused by, sustainable is an inevitable obligation to be perceived and implemented on a global scale in architecture. Fully sustainable building design require that building-interior design should be designed together accordig to sustainability.

It has become an important factor governing the process that sustainable design criterias remarking climate change, health issues, energy conservation, use of sustainable materials is a part of this process consisting of design process, understanding project-space-building structure, space organization, human factors, presentation. However, this concept, effects the design process both positive and negative, tends to metamorphose the roles of the market, users and designers on this process.

In this study; manipulative effects of sustainability on design process is aimed to be discussed in terms of sustainable interior design criterias on directing impact of market conditions, also the design process and the resulting products will be analyzed through examples.

**Keywords:** Sustainability, sustainable interior architecture, design process, manipulative influence

## SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK

Amerikalı yazar ve mimar Jason Mclenan' a göre doğal çevre üzerindeki olumsuz etkileri ortadan kaldırırken ya da en aza indirirken yapı çevrenin kalitesini arttırmaya çalışan bir felsefe olarak tanımladığı sürdürülebilir tasarım; hızla artan nüfus, hızlı yapılaşma, plansız kentleşme, bilinçsiz enerji tüketimi, hava ve su kirliliği, karbon emisyonlarındaki artış ve bunların insan sağlığına verdiği zararların ekolojik yapının bozulmasına ve enerji kaynaklarının tükenmeye başlamasına neden olmasıyla son dönemde dikkatleri çeken önemli bir konudur. (Yudelson, 2007:164)

## SÜRDÜRÜLEBİLİR İÇ MİMARLIK

Sürdürülebilirliğin önemini farkına varmaya başlayan iç mimarlar artık tasarımlarındaki sorunlara sürdürülebilir tasarım kriterlerini kullanarak çevresel çözümler üretmeye başladılar. Sürdürülebilirliği iç mimari proje sürecine dahil edebilmek için öncelikle sürdürülebilir tasarım kriterlerinin tam olarak anlaşılması ve temel iç mimari tasarım kriterlerine adapte edilmesi gerekmektedir. Sürdürülebilir iç mimarlık, proje sürecinde tüm sistemler, malzemeler ve tasarımın; bir binanın yaşam döngüsü boyunca çevresel, ekonomik ve sosyal sistemler üzerindeki olumlu etkilerini arttırma ve olumsuz etkilerini en aza indirme amacı esasına dayanan bir süreçtir. (Kang, Guerin, 2009:179) Fakat iç mimari proje ve tasarım sürecinin bu koşulları sağlayabilmesi için, öncelikle mimari proje ve tasarım sürecinin bu kavrama entegre edilmesi gerekmektedir.

Sürdürülebilir mimarlığın hedefi; insanın tüm ihtiyaçlarını doğal döngülerine zarar vermeden, doğal ve yenilebilir kaynaklar aracılığı ile ihtiyaç duyulan enerjinin en az mali harcama yapılarak kullanımı sağlamaktır. (Koçlar Oral 2007:114) USGBC (United Stated Green Building Council) tarafından geliştirilen LEED (Leadership in Energy and Environmental Design) ve BREEAM (Building Research Establishment Environmental Assessment Method) uluslararası sürdürülebilir bina sertifikası veren programlardır. (Sarımanoğlu, 2010:39) LEED™ -Yeşil Bina Değerlendirme Sistemi; sürdürülebilir arsa geliştirme, su tasarrufu, enerji verimliliği, malzeme seçimi ve iç mekan kalitesi olmak üzere beş konuyu kapsamaktadır. Minnesota Eyaleti Sürdürülebilir Bina Rehberinde sürdürülebilir tasarım; performans yönetimi, arsa, su, enerji, atmosfer ve iç mekan kalitesi, malzeme ve atık yönetimi konularını içermektedir. (Kang, Guerin, 2009:180)

Sev' e göre ise sürdürülebilir mimarlığın uygulanmasında, kaynak yönetimi, yaşam döngüsü tasarımı ve insan için tasarım hedefli üç temel ilke vardır. Kaynak yönetimi; yapıda girdileri oluşturan doğal kaynakların yeniden ve etkin kullanımı ile geri



Resim 1. LEED sertifikasına sahip bir otel örneği-Proximity Otel Lobi Alanı (<http://www.proximityhotel.com>)

dönüştürülmesi esasına dayanır. Enerjinin, suyun, malzemenin ve yapı alanlarının etkin kullanımı hakkında çözümler vermektedir. Etkin enerji için; enerjinin etkin kullanıldığı kentsel tasarımlar yapılmalı, yapıda pasif soğutma ve ısıtma sistemi kullanılmalı ve bunun için yapı arsaya uygun olarak yerleştirilmeli, alternatif enerji kaynakları kullanılmalı, gömülü enerjisi düşük malzeme seçilmeli, enerji tasarrufu sağlayacak detaylandırma ve malzeme seçilmeli, aydınlatmada gün ışığından yararlanılmalı ve enerji etkin ekipman kullanılmalıdır. İnsan arayüzü ise; doğa koşullarının korunması, kentsel tasarım ve arsa planlaması ve insan sağlığı konforu için tasarım konularını kapsamaktadır. (Sev, 2009:38-55)

Avrupa Birliği (AB) ülkelerinde, toplam enerji kullanımının %40' tan fazlası CO2 emisyonundan, %30' u sentetik atıklardan, %40' ı da bina sektöründen kaynaklanmaktadır. Ayrıca yeryüzünden çıkartılan malzemelerin yaklaşık %50' si de yapı sektörü tarafından kullanılmaktadır. Rakamlar incelendiğinde sürdürülebilirlik düzeyinin üzerinde bir tüketim olduğu ve dünyada ortalama üretilen enerjinin %50' sinin binalarda tüketilmekte olduğu görülmektedir. (Erengözgin, 2005:47) Binaların ekosisteme olan zararının azaltılması için doğal olanakların sınırları dahilinde benimsenen sürdürülebilir enerji kavramı, yapılaşmanın ekosisteme ve çevreye verdiği olumsuzlukları gidermede önemli bir adımdır. (Koçlar Oral 2007:114)

Sürdürülebilir binaların ekonomi, kültür ve sağlık açısından çevremizdeki kalite ve konforu arttırmak, fiziksel ve maddi refahımızı geliştirmek, işlenmemiş, geri dönüştürülebilir malzeme kullanmak, su, hava ve toprak kirliliğini azaltmak gibi önemli avantajları vardır. (Mittermuller, Mardon, Jaques, 2006:5)

Tüm bu veriler göz önüne alındığında bir yapının sürdürülebilir olabilmesi için genel olarak şu koşulları sağlaması gerektiği savunulmaktadır; Yüksek seviyede verimli kaynak kullanımı, Etkin enerjili yapı sistemleri, Yenilenebilir enerji kullanımı, Su tasarrufu ve atık suların yeniden kullanımı, Doğal ortamların korunması ve restorasyonu, Binanın ısıtma ve soğutma sistemleri için doğal enerji kullanımı, Yağmur suyu toplanması,

yeniden kullanımı ve geri dönüşümü, Doğal yağmur suyu yönetimi, Geri dönüştürülmüş, non-toksik yerel malzeme kullanımı, İnsanlar için sağlıklı ve üretken kapalı ortamlar, Dayanıklı yapı malzemeleri ve tasarımları, Zamanla değiştirilebilir esnek yapı tasarımı ve Alternatif taşıma yöntemleridir. (Yudelson, 2007:165) Sürdürülebilir iç mimarlık da sürdürülebilir bina tasarımı için geçerli olan temel tüm tasarım prensiplerini içermektedir. Fakat sürdürülebilir iç mimarlık; sürdürülebilir tasarım, iç mekan kalitesi ve sürdürülebilir malzeme seçimi olmak üzere üç temel konu üzerinde yoğunlaşmaktadır.

Pencere, kapı, donatı malzemeleri, zemin ve duvar kaplamaları ve mobilyalar gibi veriler iç mekanda tasarlanması gerekli olan temel birimlerdir. Bu birimlerin tamamında enerji tasarrufu sağlayarak hava kalitesini arttırmak ve geri dönüştürülebilir sağlıklı malzeme kullanmak sürdürülebilir bir tasarım yapabilmenin temel şartlarıdır. Örneğin sürdürülebilir bir ofis tasarımı ile çalışanların sağlıklarına zarar vermeden verimliliklerini arttırabilirken, iş verenler için de bu durum sayesinde maliyetin artmasını sağlayarak hem tasarım anlamında hem de ekonomik anlamda sürdürülebilirlik sağlanmış olacaktır.

İç mekan kalitesini geliştirmek için, iç mekandaki hava (iklimlendirme ve aydınlatma) kalitesi ile kullanıcı konforunu sağlamak temel koşuldur. (Kang, Guerin, 2009:180) İç mekan tasarımlarında maksimum gün ışığı kullanımı ve minimum enerji harcayan yapay aydınlatma kullanımı enerji tasarrufu açısından oldukça önemlidir. (Sarımanoğlu, 2010:24) Bu nedenle bir mekanda en uygun gün ışığı miktarını toplayabilmek için geniş pencere aralıkları, ışık ihtiyacına bağlı yansıtıcı ya da depolayıcı elemanlar kullanmak önemlidir. İtalya'nın Altomonte eyaletinde gün boyu enerji tasarrufu yapmak ve maksimum aydınlık kalitesi sağlayabilmek için gün ışığı miktarına göre ışığın şiddetini otomatik ayarlayan bir aydınlatma sistemi kullanımının elektrik kullanımını önemli ölçüde azalttığı saptanmıştır. Ayrıca tipik yapay aydınlatma kontrol sistemi olan dimmerların ve LED aydınlatmaların kullanımı da enerji tasarrufu için iyi bir yöntemdir. (Abdel, Aboulgheitb, 2012:567) (Kang, 2004:25)

Sürdürülebilir tasarımda su yönetimi konusu da önemli bir tasarım girdisidir. Bu anlamda su tasarrufu için düşük debili basınçlı armatürler, vakumlu ve biyokompoze tuvaletler kullanılmalı, yağmur suyu toplanarak dönüşümü sağlanmalı, doğal peyzaj uygulamaları yapılmalı, en az harcanan su miktarı kadar geri dönüşüm yapılmalı ve yeniden kullanımı sağlanmalıdır. (Sassi, 2006:258)

Sürdürülebilir (sıfır ya da minimumda zararlı gaz yayan) malzemelerin iç mekanda kullanımı, malzemenin kullanım ömrü boyunca çevreye verecekleri zararları en aza indirmesi ve yenilenemeyen kaynakların

kullanımını azaltması açısından önemlidir. (Kang, Guerin, 2009:180) Malzeme tasarrufu sağlayan tasarımlar ve yapılar düşünülmeli, yapı malzemeye uygun boyutlandırılmalı, mevcut sütrüktürlerin rehabilitasyonu sağlanmalı, geri dönüştürülmüş malzeme kullanılmalı, geleneksel olmayan, alternatif malzemeler kullanılmalıdır. (Sassi, 2006:259) Yapılarda kullanılan formaldehit içeren Uçucu organik bileşikler (VOC) gibi zararlı gazlar yayan bazı malzemeler (boya, vernik, boya sökücü, yapı malzemeleri, mobilya, tutkallar, yapıştırıcılar, üre-formaldehit köpük yalıtım (UFFI), preslenmiş ağaç ürünleri (parke, kontrplak, duvar kaplamaları, yonga ve preslenmiş ahşap ürünleri ile yapılan mobilya dahil olmak üzere sunta, vs) farkında olmadan kullanıcıların sağlığını, konforunu ve verimliliklerini olumsuz yönde etkileyebilir. Bu nedenle bu gazları içeren malzemelerden kaçınarak doğal ya da yerel malzeme kullanımına dikkat etmek iç mekan kalitesini arttıracaktır. Amerika'daki Astım ve Alerji Derneği zemin malzemesi olarak hali yerine vinil, masif ahşap, linolyum ya da slate zemin kaplamasını tavsiye etmektedir. Ahşap kullanımı da havadaki nemi emerek ya da bırakarak hava kalitesinin artmasını sağlamaktadır. (Abdel, Aboulgheitb, 2012:568)

Tasarımı uluslar arası bir firma tarafından yapılmış olan sürdürülebilir tasarım örneği California'daki Orchard Garden Otelinin yapımında ve iç mekanlarında kullanılan malzemelerin tamamı ekolojik malzemelerdir. Kömürün geri dönüştürülmesiyle elde edilen uçucu külden yapılan beton malzeme kullanımı sayesinde, the Forest Stewardship Konseyi tarafından sürdürülebilir malzeme sertifikası verilmiştir. İç mekanda kullanılan perdeler, döşemeler, battaniyeler, duş perdeleri gibi tekstil malzemeleri geri dönüştürülmüş polyesterden yapılan bu malzemelerin tamamı zararlı kimyasallara karşı tekstil makinelerinde arındırılmıştır. Otelin tüm alanlarından zararlı kimyasallardan arındırılmış, geri dönüştürülmüş malzemeler kullanılmış, odalardaki atıklarında geri dönüşüme aktarımı sağlanmış ve San Francisco'da ilk defa kullanılan kartlı enerji kontrol sistemi kullanılmıştır. (www.theorchardgardenhotel.com, 2013)



Resim 2. Orchard Garden Otel ve Lobisi  
(<http://www.theorchardgardenhotel.com>)

Türkiye'de BREEAM sertifikasına sahip olan ilk alışveriş merkezi olma özelliğini taşıyan Ankara'daki Gordion Alışveriş merkezi Redevco firması tarafından yapının tamamında sürdürülebilir yaklaşımlar kullanılarak yapılmıştır. Yapının kabuğunda ve iç

mekanlarında enerji etkinliğini sağlamak, sürdürülebilir malzeme kullanmak ve iç mekan kalitesinin artırılması tasarım süreci ve sonrası için hedef edinilmiştir. (Sarımanoğlu, 2010:50)

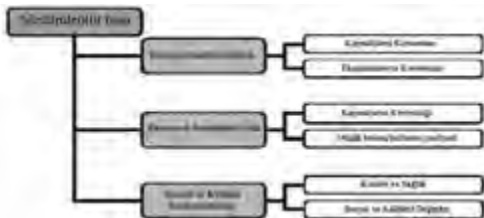


Resim 3. BREEAM Sertifikalı Ankara Gordion Alışveriş Merkezi (Sarımanoğlu, 2010:50)

### SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK KAVRAMININ İÇ MİMARİ TASARIM SÜRECİNE MANİPÜLATİF ETKİLERİ

Bir iç mimari tasarım süreci bir dizi aşamadan oluşmak zorundadır. Hem geleneksel iç mimari tasarım süreciyle hem de sürdürülebilir iç mimari tasarım süreci, her birine ayrı ayrı zaman harcanması gereken; tasarım aşaması, program kullanımı, tasarımın ilerleyişi, sözleşme belgeleri ve proje yönetimi gibi aşamaları kapsamaktadır.

Genelde iç mimari projelerde tasarımcılar; müşterilerin tercihlerine, ihtiyaçlarına, estetik anlayışlarına, mali durumlarına ve piyasa koşullarına göre şekillenen estetik ve fonksiyon odaklı çözümler üretirler. Ancak sürdürülebilir tasarımın odağı olan ekolojik konular geleneksel iç mimari proje kapsamının dışında kalmaktadır. Malzemelerin çevreye olan etkileri malzeme seçimi noktasında önemli bir kriter olarak alınmamaktadır. Proje sürecinde sürdürülebilirliğin yönlendirdiği yer seçimi, zaman, üretim, yapım, kullanım ve bakım, yıkım, yeniden kullanım, enerji-su yönetimi ve atık kontrolü gibi aşamalar bu anlamda değerlendirilmediği takdirde süreç boyunca bütün bu aşamalar konusunda zarar edilmesi kaçınılmazdır. (Kang, Guerin, 2009:179) (Koçlar Oral, 2007:114) Bunların yanında bölgesel ve kültürel farklılıklar da önemli proje girdileridir. Bir bina ya da mekan tasarlanırken, içinde bulunduğu kentin ya da bölgenin fiziksel dokusunun yanı sıra sosyoekonomik doku üzerindeki geçmişten kaynaklanan ve gelecekte karşılaşılabilecek zararlar da göz önünde bulundurulmalıdır. (Keleş, Yılmaz, 2004:76)

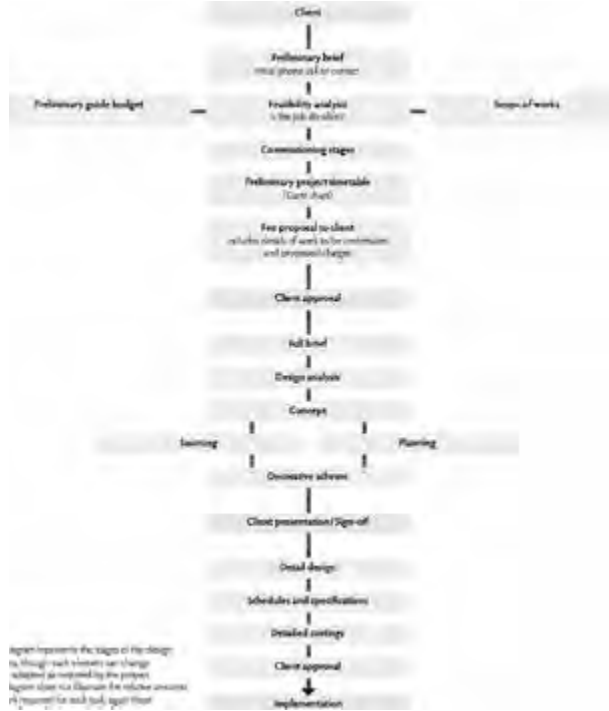


Resim 4. Ekolojik, Ekonomik, Sosyal ve kültürel verilerin Sürdürülebilirlik sürecine etkisi (Yılmaz, Keleş, 2004:76)

Günümüzde sürdürülebilirlik kavramı iç mimari tasarım sürecine dahil edilerek bu sürecin bir aşaması haline getirilmeye başlanmıştır. Dodsworth'a göre iç mimari bir proje; tasarım aşaması, projeyi anlama, mekanı anlama, bina yapısını anlama, mekan organizasyonu, insan arayüzü, sürdürülebilir tasarım ve iletişim tasarımı gibi ilkelere dayanmaktadır. Tasarım aşamasında analiz, tasarımın gelişimi, tasarımın uygulanabilirliği, bütçesi ve zamanı ile tasarımcının bu konudaki tecrübeleri tasarımın yönlendiren temel unsurlardır. Projeyi anlama aşamasını; müşteri profili, ilk talepler, bilgi toplama, verileri değerlendirme, bina ve arsa araştırması ile konsept belirleme süreci yönlendirir ve yeni fikirlerin ortaya atılarak senaryo oluşturulması ve eskizlerle projeye adaptasyonu amaçlanır.



Resim 5. Tasarım Sürecinde yapılan el çizimi şematik eskizler (Dodsworth, 2009:19)



Resim 6. Projeyi sürecini anlatan tablo (Dodsworth, 2009:37)

Mekânı anlamak için öncelikle üç boyutlu verileri iyi tespit edip ölçülendirmek, plan hazırlanması ve elenmesi, doğru modellere karar vermek, bu modelleri teknik çizime aktararak detaylandırmak gerekmektedir. Bina yapısını anlamak için taşıyıcı elemanlar ve cepheler ile bunların dışında mekana sonradan dahil edilmiş yapısal elemanların tespit edilmesi, malzeme seçimi, mekanik ve elektrik sistemi kararlarının verilmiş olması gerekmektedir. Mekan organizasyonunu skeçler, insan



ölçüleri ve alanı, oranlama sistemleri, sipariş sistemi, herşeyi kapsayan tasarım kararları şekillendirmektedir.

Resim 7'de verilen örnekte standart mutfak tasarımında her zaman genel oranlar söz konusu iken bu mutfak örneğinde, iki kişilik kullanılan küçük oturma elemanlarının masayı ön plana çıkartması sağlanarak, dolapların boyutları ve biçimleriyle birlikte mekanda bütünlük duygusu verilmek istenmiştir. (Dodsworth, 2009:91)



Resim 7. Ölçüler ve mekan duygusu ilişkisi (Dodsworth, 2009:91)

İnsan ölçüleri tasarımı şekillendiren en önemli alt yapılardan biridir. Malzemeler, estetik düzen, akustik, mobilya, renk ve aydınlatma tercihleri müşterinin kararı ve ihtiyaçları doğrultusunda tercih edilmektedir. Sürdürülebilir tasarım basamağına geldiğinde; iklim değişiklikleri, enerji korunumu ve yönetimi, sürdürülebilir malzeme kullanımı kriterleri baz alınarak daha önce ki proje aşamalarına adapte edilmesi sağlanmaktadır. İletişim tasarımı denen son aşamaya geldiğinde ise artık bitmiş olan projenin tüm hikayesinin aktarımı, çizimlerin sunumu, sunum paftalarının belirlenmesi ve bilgisayar ortamında sunuma hazırlanması ile iç mimari bir proje süreci tamamlanmış olmaktadır. (Dodsworth, 2009: 13-169)

İç mimari proje sürecini genelde müşterinin kültür seviyesi, ekonomik durumu, estetik anlayışı ile tasarımcının tasarım anlayışı ve tecrübeleri yönlendirmektedir. Son zamanlarda yapılan projelerde sürdürülebilir tasarım anlayışı da çevre faktörünün yerini bu sürece dahil edilerek, bu çerçevenin dışına çıkılması sağlanmıştır. Fakat piyasadaki çoğu firma bu durumu fırsat bilip ürünlerinin sürdürülebilir hale getirmeye başlayarak organik ürün etiketiyle yeni bir pazar oluşturmuşlardır. (Abdel, Aboulgheitb, 2012:564–577) Fakat bu malzemelere olan talebin ve üretimin artması her ne kadar sevindirici olsa da maliyetlerin yüksek oluşu ve tedarikinin uzun sürmesi bu malzemelerin ticari amaç için kullanılarak; sürdürülebilir, organik, ekolojik, doğal malzeme etiketi altında ticari bir pazara dönüşmesine neden olmaktadır.

Amerika Los Angeles' da tasarlanan ekolojik fast-food kafesi mekanı için duvarda, tavanda ve mobilyalarda özel olarak üretilmiş sürdürülebilir malzemeler kullanılmıştır. Zemindeki kullanım ve temizlik darbelerini ve özellikle temizlik sırasında harcanan su miktarını ve zararını azaltmak için geri dönüştürülebilir



Resim 8. California' da LEED Sertifikalı Sürdürülebilir bir konut örneği - Temple Hills Residence  
(<http://www.interiordesignphotos.co.uk/2012/02/28/sustainable-modern-home-conversion-in-california-temple-hills-residence>)

reçine malzeme kullanılmıştır. Enerji korunumu yapılarak mekanda kullanılan aydınlatma ve elektrikten tasarruf edilmektedir. (raw.abduzeedo.com, 2013)



Resim 9. Los Angeles' da Ekolojik bir restaurant - Rawz  
(<http://raw.abduzeedo.com/post/24560204889/it-me-ecological-restaurant-the-architects>)

Mimar Tom Steward tarafından Avusturya Sunshine Coast' da tasarlanan bu ev tamamen doğal ve yerel malzemeler kullanılarak inşa edilmiştir. Evin yakın çevresi yoğun olarak peyzaj unsurlarıyla kaplanmıştır. Metal, ahşap ve cam malzemeler herhangi zararlı bir işleme uğramadan hem yapıda hem de iç mekanda yoğun bir şekilde kullanılmıştır. Aydınlatma kontrolü ve düşük enerji sağlamak amacıyla gün ışığından maksimum yararlanmak için geniş pencere açıklıkları, çatı pencereleri, düşük enerji tüketimi yapan yapay aydınlatmalar, su ısıtma ve depolama sistemleri için güneş panelleri kullanılmıştır. Oluşturulan iç bahçe ve teras alanı sayesinde iç mekandaki hava kalitesinin de artması sağlanmıştır.



Resim 10. Avustralya Sunshine Coast' da Ekolojik ev örneği  
(<http://wohndeem.minimalisti.com/architektur/gesund-es-nachhaltig-es-modernes-haus.html>)

## SONUÇ

Sürdürülebilirlik kavramı ile artık iç mekan tasarımlarının çıkış noktası olan estetik ve fonksiyonel

yaratıcı çözümler bulma anlayışı başka bir boyut kazanmaya başlamıştır. Geleneksel iç mimari tasarımlarda ve proje aşamalarında bütün girdi ve çıktılar sadece müşteri, tasarımcı ve piyasa sınırları dahilinde gelişmekteydi, fakat bu konsept ile insan sağlığını yakından ilgilendiren çevresel sorunlar da bu sürece dahil edilmeye başlanmıştır. Çünkü tasarım ve proje aşamasında bütçe, zaman, enerji ve sağlık açısından hesaba katılmayan çok fazla kayıpların olduğu anlaşılmasına başlanmıştır. Bu nedenle mekanlarda yapım, kullanım ve yıkım aşamasının her birinde çevreye zarar vermeyen sürdürülebilir anlayışın benimsenmesi ile doğal kaynakların korunumu ve ileriki zamanlara aktarımı sağlanarak insan sağlığının koruma altına alınması sağlanmış olacaktır. Bu şartlar da ancak sürdürülebilir tasarım kriterlerinin iç mimari tasarım sürecine hem proje hem de tasarım aşamasında dahil edilmesiyle sağlanabilmektedir. Böylece mekanlarda artık çevreye daha saygılı, yeni teknoloji ve malzemeleri takip eden, daha az enerji kullanan, kirletme oranı daha az, dış cephede ve iç mekanlarda esnek çözümler getiren hafif, hareketli, doğaya uyumlu bir mimari üslup kullanılmaya başlanmıştır. Bu sürecin tam olarak desteklenebilmesi tabi ki piyasa şartlarının da bu kavrama adapte edilerek sürdürülebilir malzeme üretmeye yönelmeleriyle gerçekleşebilecektir. Fakat sürdürülebilirlik kavramı piyasada ticari kaygılar nedeniyle istismar edilmeye başlanan bir etiket haline dönüşmüştür. Bu durum da gerçek anlamıyla sürdürülebilir bir mekan tasarlamayı olanaksız hale getirmeye başlamıştır. Tüm bu veriler göz önüne alındığında sürdürülebilirlik kavramının sürdürülebilir iç mimari tasarım süreci üzerinde manipülatif etkilere sahip olduğu durumu ortaya çıkmaktadır.

#### KAYNAKLAR

- ABDEL-HADIA A., ABOULGHEITB, I., "Assessing Housing Interior Sustainability in a New Egyptian City", *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, vol 68, 2012
- DODSWORTH, S., "The Fundamentals of Interior Design" *The Academia the environment of learning*, 2009
- ERENGEZGIN, Ç., "Enerji Mimarlığı", Ege Üniversitesi Güneş Enerjisi Enstitüsü 4. Yenilenebilir Enerjiler Sempozyumu ve Sanayi Sergisi, 2005
- KANG, M., "The Analysis of Environmentally Sustainable Interior Design Practise", Faculty of the Graduate School of the University of Minnesota, Doktora Tezi, 2004
- KANG, M., GUERIN, D., "The State of Environmentally Sustainable Interior Design Practice", *American Journal of Environmental Sciences*, vol 5, issue 2, 2009
- KOÇLAR ORAL, G., "Sürdürülebilir Enerji ve Bina Tasarımı", *Tasarım Dergisi*, sayı:58, 2007
- MİTTERMULLER, P., MARDON, H., JAQUES, R., "EASY GUIDE TO ECO-BUILDING DESIGN, BUILD AND LIVE WITH THE ENVIRONMENT", Branz Press, New Zealand, 2006
- SARIMANOĞLU, U.C., "Relevance of Interior Architecture With Assessment Systems of Sustainable Design", Çankaya Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi, 2010
- SASSI, P., "STRATEGIES FOR SUSTAINABLE ARCHITECTURE", Taylor and Francis Group, USA, 2006
- SEV, A., "SÜRDÜRÜLEBİLİR MİMARLIK", Yem yayınevi, 2009
- YILMAZ, M., KELEŞ, R., "Sustainable Housing Design and Natural Environment", *Ekistics, (Architectural Publication Index) vol 13*, 2004
- YUDELSON, J., "GREEN BUILDING A TO Z", New Society

Publishers, Canada, 2007

[http://www.interiordesignphotos.co.uk/2012/02/28/sustainable-modern-home-conversion-in-california-temple-hills-residence\\_17.07.2013](http://www.interiordesignphotos.co.uk/2012/02/28/sustainable-modern-home-conversion-in-california-temple-hills-residence_17.07.2013)

[http://www.theorchardgardenhotel.com\\_17.07.2013](http://www.theorchardgardenhotel.com_17.07.2013)

[http://www.theorchardgardenhotel.com\\_17.07.2013](http://www.theorchardgardenhotel.com_17.07.2013)

<http://raw.abduzeedo.com/post/24560204889/it-me-ecological-restaurant-the-architects>

<http://wohndecken.minimalisti.com/architektur/gesund-es-nachhaltiges-modernes-haus.html>

# MAGNUM FOTOĞRAF AJANSI'NDA FOTO-MANİPÜLASYON: MARTİN PARR ÖRNEĞİ

*PHOTO-MANIPULATION IN MAGNUM PHOTOGRAPHY AGENCY:  
A STUDY ON MARTIN PARR*

**Arş. Gör. Burcu BÖCEKLER**

Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi Fotoğraf ve Video Anasanat Dalı,  
burcubocekler@gmail.com

## Özet

Fotoğraf Tarihinde foto-manipülasyon, Henry Fox Talbot'un fotojenik çizimler adını verdiği ve iki negatif üst üste koyarak elde ettiği baskılar ile birlikte 1830larda başlamış, 1850lerde kartvizit fotoğraf döneminde mozaik portreler ve stereoskoplar ile devam etmiş, 1870lerde ise kuru plaka (dry plate) yönteminin icat edilmesi ile yaygınlaşmıştır. O dönemde fotoğrafa yapılan müdahaleler genel tanımı ile 'rötuş' olarak adlandırılmaktadır. Yüksek Sanat Dönemi'nde (1850-1870) ise foto-manipülasyon çok sayıda farklı negatifin bir araya getirilip basılması yöntemi ile uygulanmıştır. 20.yüzyılın başına gelindiğinde ise Dada ve Sürrealizm'de solarizasyon, üst üste pozlama, fotomontaj gibi teknikler kullanılarak birçok sanat eseri üretilmiştir. 1947 yılında kurulan Magnum Fotoğraf Ajansı ise her ne kadar bir haber ajansı olma niteliği taşısa da bünyesinde farklı estetik yaklaşımlara sahip fotoğrafçıları barındırmaktadır. Magnum Fotoğraf Ajansı'nda foto-manipülasyon yöntemi ile kimi zaman sürrealist, kimi zaman soyut, kimi zaman ironik fotoğraflar elde edilmiştir. Herbert List'e ait 'Recollection (1930lar)', Werner Bischof'a ait 'Photomontage (1941)' adlı fotoğraflar manipülasyon içeren erken tarihli örneklerdir. 1954'de Philippe Halsmann 'Sürrealist Ressam Dali (1954)' adlı albümünde mizahi; Joseph Koudelka 'Çekoslovakya (1962)' albümünde soyut nitelikli fotoğraflar elde etmiştir. Sayısal tekniklerin hız kazandığı 1990larda ise sayısal teknikler ile hem foto-manipülasyon kolaylaşmış hem de estetik beğeni değişmiştir. Magnum Fotoğraf Ajansı'nın son dönem üyelerinden Martin Parr, foto-manipülasyon bağlamında, hem sayısal tekniklerin hem de kitsch estetiğin olanaklarını kullanarak fotoğraf üretmektedir. 'Otoportreler (1999)' adlı albümü foto-manipülasyon anlamında çok önemli bir örnektir. Buradan yola çıkılarak, bildiride öncelikle fotoğrafta manipülasyonun tarihi anlatılacaktır. Daha sonra, Magnum fotoğraf Ajansı'ndaki foto-manipülasyon örnekleri incelenecektir. Son olarak Magnum Fotoğraf Ajansı'nın son dönem üyelerinden biri olan Martin Parr'ın çalışmaları; sayısal teknikler, çağdaş fotoğraf sanatı, kitsch estetik ile foto-manipülasyon arasındaki ilişki bağlamında irdelenecektir.

**Anahtar Kelimeler:** Fotoğraf, manipülasyon, sayısal teknikler, kitsch estetik, çağdaş fotoğraf sanatı

## Abstract

Photo-manipulation in the History of Photography started in 1830's with prints, which were called photogenic drawings by Henry Fox Talbot, and which were created by double exposure of two negatives. Photo-manipulation continued in the 1850's during the carte-visite period with mosaic portraits, it became widespread in the 1870's with the invention of dry plate process. In these years, all kind of manipulations on photographs in general term were called 'retouching'. During the High Art Period (1850-1870) manipulations were implemented by bringing numerous different negatives and printing them together. At the beginning of the 20th Century, however, in Dada and Surrealism movements by using techniques like solarization, multiple exposure and photomontage several artworks were produced. Although it is a news agency, the Magnum Photography Agency, which was founded in 1947, is a place where photographers with different aesthetic approaches work together. Photographers from this agency have created some surrealist, abstract and ironic photographs by using photo-manipulation techniques. Herbert List's 'Recollection' (1930's) and Werner Bischof's 'Photomontage' (1941) photographs are early examples of manipulation by the Magnum photographers. Philippe Halsmann's monograph 'Surrealist Painter Dali' (1954) contains humorous, and Joseph Koudelka's monograph 'Czechoslovakia' (1962) contains abstract photographs. In 1990's, when digital techniques started to be used very widely, photo-manipulation was not a difficult task anymore, and digital techniques also influenced the aesthetics of photography. Martin Parr, one of the recent members of the Magnum Photography Agency, uses both digital techniques and kitsch aesthetics in his manipulated photographs. His monograph 'Autoportraits' (1999) is a significant example in the history of photo-manipulation. In this regard, in this paper, firstly, the history of manipulation in photography is shortly explained. Then, the examples of manipulation in the Magnum Photography Agency are examined. Finally, Martin Parr's works, one of the recent members of the Magnum Photography Agency, is analyzed within the context of the relationship between digital techniques, contemporary art photography, kitsch aesthetics and photo-manipulation.

**Keywords:** Photography, manipulation, digital techniques, kitsch aesthetics, contemporary art photography.

Foto-manipülasyon, fotoğraf üretiminin herhangi bir aşamasında gerçekleşen müdahalelere verilen addır. Fotoğraf üretimini genel olarak beş ayrı aşamaya ayırabiliriz: Çekim öncesi aşama, çekim aşaması, çekim sonrası aşama, baskı aşaması ve baskı sonrası aşama. Foto-manipülasyon, geleneksel anlamda bu beş aşamanın her birinde gerçekleşebilecek bir işlemdir. Günümüzde ise, sayısal fotoğraf tekniklerinin devreye girmesi ile fotoğraf üretimi farklı bir boyuta ulaşmıştır. Dolayısıyla, geleneksel fotoğraf üretimi sırasında birbirinden keskin çizgiler ile ayrılan bu aşamalar, sayısal teknolojilerin sağladığı teknik imkanlar ile birlikte birbiri içine geçmeye başlamış, aradaki sınırlar muğlaklaşmıştır. Örneğin günümüzde, sayısal bir fotoğrafı çekmeden önce dahi, geleneksel fotoğraf üretimi sırasında basılma aşamasında uygulanan bazı manipülasyonları uygulamak ve fotoğrafı böyle çekmek mümkündür.

Geleneksel fotoğraf üretiminin ilk aşamasında, diğer adıyla fotoğrafın çekilme aşamasında, fotoğraflar özel filmler kullanılarak, farklı objektifler kullanılarak, filtreler kullanılarak ve üst üste pozlama teknikleri kullanılarak manipüle edilmektedir. İkinci aşamada yapılan manipülasyonlar ise karanlık odada yapılan müdahalelerdir. Bunlar, filmin geliştirilme aşamasında, belirli kimyasalların sıcaklığını ve zamanını kontrol ederek yapılan müdahaleler olduğu gibi, film geliştirildikten sonra karanlık odada pozlandırılma sırasında yakma, açma, maskeleyme, solarizasyon ve üst üste pozlama gibi yöntemlerle yapılan manipülasyonlardır. Son aşamada ise fotoğrafın baskısı yapıldıktan sonra üzerine boyama yapmak, basılan fotoğrafları keserek yeni bir kolaj oluşturmak gibi manipülasyonlar yapılmaktadır (Headley, 2006: 1006). Foto-manipülasyon, kullanım amacına göre üç temel kategoride sınıflandırılabilir. Kimi fotoğrafçılar foto-manipülasyonu ticari amaçlarla, kimi fotoğrafçılar sanatsal amaçlarla, kimileri de politik amaçlarla kullanmışlardır. Foto-manipülasyonun ticari amaçlarla kullanımı fotoğrafın ilk dönemlerinde, özellikle stüdyo fotoğrafçıları tarafından gerçekleştirilmiştir. Fotoğrafın sanatsal kullanımı ise Yüksek Sanat (High Art) Dönemi'nde ve modernist akımların zamanında göze çarpmaktadır. Foto-manipülasyonun politik amaçlarla kullanımı ise en yoğun olarak 20. yüzyılın ilk yarısında, Nazi Almanyası karşıtı İngiltere'de ve Sovyet Rusya'da üretim yapan fotoğrafçılar tarafından gerçekleştirilmiştir.

Bu çalışmada ilk önce, foto-manipülasyonun fotoğraf tarihinde nasıl bir gelişim süreci izlediğine kısaca bakılacaktır. Daha sonra, Magnum Fotoğraf Ajansı'ndaki foto-manipülasyon örnekleri incelenecektir. Son olarak da, Magnum Fotoğraf Ajansı'nın çağdaş temsilcilerinden biri olan fotoğrafçı Martin Parr'ın foto-manipülasyonu nasıl kullandığı fotoğraf tarihinden örneklerle karşılaştırılarak irdelenecektir.

## 2. FOTO-MANİPÜLASYONUN KISA TARİHİ

Foto-manipülasyonun tarihi en az fotoğrafın kendisi kadar eskidir. Fotoğrafın mucitlerinden Henry Fox Talbot'un 1830'larda geliştirdiği ve fotojenik çizimler adını verdiği yöntemi ile yaptığı çalışmalar, fotoğraf tarihindeki en erken manipülasyon örnekleri olarak kabul edilebilir (Bkz. Fotoğraf 1). Buradaki manipülasyon iki negatifin üst üste konulmasıyla yapılan baskılarla gerçekleşmiştir (Newhall, 1982: 21). 19. yüzyılda foto-manipülasyon ticari ve sanatsal olmak üzere iki farklı yönde kullanılmıştır. Foto-manipülasyonun ticari amaçlarla kullanımı en başta Dagerotip stüdyolarında, Fransız fotoğrafçı André-Adolphe-Eugène Disdéri mozaik portrelerinde ve stereoskoplarda gerçekleşmiştir. Foto-manipülasyonun sanatsal bir eser yaratmak amacı ile kullanımı ise Yüksek Sanat Dönemi'nde yoğunlaşmıştır. Foto-manipülasyonun sanatsal amaçlarla kullanan bir diğer fotoğrafçı da Gustave Le Gray'dir. Le Gray manipülasyon tekniklerini romantik manzaralarını üretmek amacı ile kullanmıştır.

Foto-manipülasyon, fotoğrafın icat edildiği ilk yıllarda bir gereksinim olmuştur. Bakır levha üzerine pozitif olarak elde edilen dagerotip, portre alanında çok büyük kabul görmüş, tüm dünyada dagerotip yöntemi ile portre çeken stüdyolar açılmıştır. Ancak dagerotipin siyah beyaz olması manipülasyonu gündeme getirmiştir. Bu sorunu çözmek için stüdyo sahipleri bünyelerinde ressamı da çalıştırmaya başlamışlardır. Bu stüdyolarda çalışan ressamlar portreleri el ile renklendirerek gerçeğe daha çok benzemesini sağlamışlardır (Davenport, 1991:162). (Bkz. Fotoğraf 2 )

19. yüzyılda foto-manipülasyon romantik manzaralar yaratma aracı olarak da kullanılmıştır. Bu romantik yaklaşımın en önemli temsilcisi Gustave Le Gray'dir. Fotoğraf emülsiyonlarının 1850'lerde hem manzarayı hem de gökyüzünü yeterli seviyede pozlayarak tek bir fotoğraf karesinde mükemmel görüntü vermemesi sebebiyle, Le Gray manipülasyon yoluna gitmiştir. 1856-1859 yılları arasında deniz manzaraları üzerine çalışan Le Gray, bir negatifte denizi, diğerinde ise gökyüzünü pozlamış ve daha sonra iki negatifi tek bir kağıda basarak ilk fotomontajlarını oluşturmuştur (Bajac, 2004: 101; Scharf, 1986: 114) (Bkz. Fotoğraf 3).



Fotoğraf 1: Johann Carl Enslin, Face of Christ Superimposed Over Leaf, (1839) ([www.nationalmediamuseum.org.uk](http://www.nationalmediamuseum.org.uk))

Fotoğraf 2: Charles Evans, Girl with Flowered Hat Leaning On Table (<http://www.geh.org>)

Fotoğraf 3: Gustave Le Gray, The Great Wave (1857) (<http://www.geh.org>)

19. yüzyılda foto-manipülasyon yöntemlerinden biri de farklı negatifleri birleştirerek tek bir alegorik fotoğrafın oluşturulmasıdır. Yüksek Sanat Dönemi'nde (1850-1870) ayrı ayrı pozlamalar sonucu oluşturulan karelerin negatifleri karanlık odada birleştirilmiş ve tek bir fotoğraf oluşturulmuştur. Döneme damgasını vuran eser, otuz farklı negatifin birleştirilmesi ile oluşan ve Manchester Art Tresures Exhibition (1857)'de ilk kez bir fotoğrafın resim, çizim, heykel ve gravürler ile birlikte sergilenmesini sağlayan, Oscar Gustave Rejlander'e ait Two Ways of Life (1857) çalışmasıdır (Davenport, 1991: 164-166; Gernsheim, 1962 : 77) (Bkz. Fotoğraf 4).



Fotoğraf 4: Oscar Gustave Rejlander Two Ways of Life (1857)  
(<http://www.geh.org>)

19. yüzyılda foto-manipülasyonun önemli bir özelliği de eğlence sektörüne hizmet etmesidir. 1850'lerin başında icat edilen stereograf, üç boyutlu görünüm sunan bir eğlence aracıydı. Bu aygıt izleyicilere üst üste pozlama ve el ile renklendirme teknikleri ile elde edilen ruh fotoğrafları sunmaktaydı (Mulligan, Wooter, 1999 : 745).

Bu yıllarda foto-manipülasyonu uygulayan önemli fotoğrafçılardan biri de André-Adolphe-Eugène Disdéri'dir. Disdéri kısa bir süre içerisinde çok popüler olan katvizit (carte de visite) yönteminin mucididir. Fotoğrafın ticari anlamda gelişmesini ve çok daha geniş kitlelere ulaşmasını sağlayan bu yöntemde, portre fotoğrafı, toplumun her kesimi tarafından ulaşılabilir konuma gelmiştir. Burada Disdéri daha önce farklı amaçlarla çektiği portrelerden insan vücuduna ait parçalar kesmiş (örneğin, ayaklar, başlar, vb.) ve bunları yeni bir kolaj oluşturacak şekilde yan yana getirmiştir (Bkz. Fotoğraf 5). Disdéri'nin kartvizitleri genellikle değişik meslek gruplarına ait insanların bir araya getirilmesinden oluşmaktaydı. Sanatçılar, balerinler, devlet adamları ve benzeri meslek grupları ayrı ayrı kolajlarla tüketime sunulmuştur (Frizot, 1998: 112; Langford , 2005: 267).

19. yüzyılın sonunda foto-manipülasyonun bir diğer kullanım alanı Amerika Birleşik Devletleri'nde Alfred Stieglitz önderliğinde ortaya çıkan Pictorializm akımında görülmüştür. Bu akımda fotoğraf kağıdı fotoğrafçılar tarafından bir tuval gibi kullanılmıştır. Sanatçılar fotoğraf banyolarını ve baskı kağıtlarını manipülasyona izin verecek şekilde seçmişler ve

fotoğrafı parmakları, fırçaları ve gravür aletleri ile bir resim kağıdı gibi işlemişlerdir. (Bkz Fotoğraf 6) Gertrude Kasebier'in Road to Rome (1903), Edward Steichen'in The Flatiron (1904) adlı eserleri bu dönemin önemli örnekleridir (Mulligan & Wooter, 1999: 404).



Fotoğraf 5: André-Adolphe-Eugène Disdéri The Legs of the Opera (yaklaşık 1870) (<http://www.geh.org>)

Fotoğraf 6 : Gertrude Kasebier'in Road to Rome (1903) (<http://www.geh.org>)



Foto-manipülasyon, I. Dünya Savaşı öncesinden başlayarak soyut, politik, propagandacı, eleştirel ve psikolojik yönde de kullanılmaya başlanmıştır. 20. yüzyılın başında sanatın her alanına etki eden modernist düşünce ve bu düşüncenin yeni ifade biçimleri, fotoğraf alanında da etkisini göstermiştir. Fütürizm, Dada, Sürrealizm, Konstruktivizm ve Bauhaus gibi yeni eğilimler içinde fotoğrafın da çok yoğun olarak uygulama alanı bulduğu ve bu uygulamalar sırasında foto-manipülasyonun da önemli bir ifade aracı haline geldiği belirtilmelidir. Vortograf, fotomontaj, kolaj, fotogram, rayogram, schadograf ve distorsiyon 20. yüzyılın ilk yarısında uygulanan önemli foto-manipülasyon yöntemleridir (Çavuş, 2008: 86-92; Clarke, 1997:189-198).

20. yüzyılın ilk yarısında foto-manipülasyon birbirinden çok farklı nitelikler kazanmıştır. Bunlardan ilki foto-manipülasyonun soyut nitelik kazanmasıdır. Soyut nitelikli foto-manipülasyonların en önemli örnekleri Alvin Langdon Coburn tarafından gerçekleştirilmiştir. Coburn 1913 yılında, Fütürizm akımı içinde, fotografik perspektif algısını değiştiren vortografılar üretmiştir (Scharf, 1986: 274). Foto-manipülasyonun bir diğer önemli özelliği de başkaldırının bir aracı olarak kullanılmasıdır. Örneğin, 1916 yılında, İsviçre'nin Zürih kentinde başlayan Dada hareketinde, fotoğraf bir propaganda dili olarak kullanılmıştır. Burada en yaygın foto-manipülasyon örnekleri fotomontajlardır ve fotoğraf da tarihte ilk kez bu kadar etkili bir politik propaganda aracı olmuştur. Bu kullanım eş zamanlı olarak Fransa, Almanya, Rusya ve İsviçre gibi ülkelerde gerçekleşmiştir. Fotomontajın ilk ve ön önemli temsilcilerinden biri Hannah Höch'dür (Antmen, 2008: 126).

20. yüzyılın ilk yarısında foto-manipülasyonun bir diğer önemli özelliği de yeni bir görüş olarak kullanılmasıdır. İki Dünya Savaşı arasındaki Yeni Görüş'ün öncüsü ve Bauhaus Okulu'nun kurucusu olan László Moholy-Nagy (1895-1946) Fotografik Görmenin Sekiz Türü'nü ortaya koyarken soyut görme ve bozulmuş görme (optik şekalar) gibi manipülasyon içeren iki önemli görme fenomenini de açıklamıştır. Moholy-Nagy aynı zamanda yaptığı çok başarılı fotogram örnekleriyle de tanınmaktadır (Oral, 2011: 50).

Aynı dönem içerisinde foto-manipülasyonun kullanımının ulaştığı bir diğer nokta da rastlantısallıktır. Sanatın uyanık bir aklın ürünü olamayacağını savunan, Dada'nın devamı olarak ortaya çıkan ve otomatizm, halüsinasyon bilinçaltı gibi kaynaklardan beslenen Sürrealizm'de fotoğrafçılar gerçeklikten uzaklaşmak için fotomontaj, fotokolaj, fotogram, solarizasyon ve rayogram gibi manipülasyon tekniklerini kullanmışlardır. Man Ray'ın keşfettiği, Talbot'un fotojenik çizim mantığına dayanan ve rayogram adını verdiği fotogramları, Christian Schad'ın schadografları, Wande Wulz'un iki negatifi üst üste basarak oluşturduğu fotografları sürrealizmdeki manipülasyon anlayışını yansıtır. Andre Kertesz Distortion (1930'lar) adını verdiği serisinde ise, aynalar yardımı ile bozulmaya uğramış nü çalışmalar üretmiştir (Bouqueret, 2008: Giriş Bölümü).

Son olarak, 20. yüzyılın başında manipülasyonun fotoğraftaki bir diğer kullanım yeri de Konstrüktivizm akımı olmuştur. Burada manipülasyon yeni bir dünya inşa etme aracı olarak kullanılmıştır. Temel amacı yeni bir dünyanın konstrüksiyonu inşa etmek olan Konstrüktivizmin kurucularından Aleksandr Rodçenko, devrimci toplumun bakışını fotoğraflarında yansıtmayı amaçlamıştır. O güne kadarki fotografik perspektif algısını değiştirerek, kuş bakışı gibi açıları fotoğraf terminolojisine kazandırmıştır (Frizot, 1998: 449-455). 20. yüzyılın ikinci yarısında ise foto-manipülasyon eleştirel, sürrealist ve deneysel ruhunu devam ettirmiştir. Bu dönemde de, 19. yüzyıl sonuna ve 20. yüzyıl başında görülen fotomontaj, fotokolaj, fotogram, üst üste pozlama ve çoklu pozlama gibi teknikler uygulanmıştır. 1980'lerden günümüze kadar olan süreçte ise sayısal teknolojilerin başlaması ve gelişmesi ile birlikte foto-manipülasyon teknikleri kolaylaşmıştır. 2000'ler ise sayısal görüntü tekniklerinin yaygınlaşması ile birlikte çığ gibi büyüyen manipülasyon çalışmalarına sahne olmuştur. 1950'lerde Richard Hamilton'un tüketim toplumunu eleştiren Just What is it that makes today's homes so different, so appealing? adlı fotomontaj çalışması, Harry Callahan'ın üst üste pozlamaları; 1960larda Ekioh Hosoe'nin Ordeal by Roses fotomontaj serisi (1961); Jerry Uelsmann'ın Untitled adlı sürrealist nitelikli fotomontajları; 1980lerde Richard Prince'in medyadaki fotoğrafları kullanarak oluşturduğu Cowboys (1970ler-1980ler) adlı fotokolaj serisi; David Hockney'in polaroid fotoğraflardan meydana getirdiği Mother

(1982) ve Telephone Pole (1982); 1990larda fotogram tekniğini postmodern bakış açısı ile uygulayan Adam Füss'ün Love (1992) çalışmaları önemli örnekler arasındadır (Rosenblum, 2007: 580-587; Clarke, 1997: 202).

### 3. MAGNUM FOTOĞRAF AJANSI'NDA FOTO-MANİPÜLASYON ÖRNEKLERİ

Magnum Fotoğraf Ajansı İkinci Dünya Savaşı'nın (1939-1945) hemen ardından (1947 yılında), savaş sonrası ortaya çıkan haber ve görüntü açlığını doldurmak amacıyla farklı ülkelerden beş fotoğrafçı tarafından kurulmuştur (Miller, 1999: 19).

Magnum Ajansı'nda çalışan fotoğrafçıların en önemli özellikleri, yaratıcı olmaları, yaşadıkları zaman dilimindeki olayları kendi üslupları doğrultusunda fotoğraflamaları ve bunu yaparken hümanist özelliklerini yitirmemeleridir. Bu fotoğrafçılar bir taraftan toplumsal eleştiri yaparken, diğer taraftan da mükemmeliyetçi olmaya çabalamışlardır (Oral, 2011: 96-104). Bu fotoğrafçıların ortak yanları, Magnum gibi bir fotoğraf haber ajansında çalışmalarını yanı sıra, kendilerine has birer üsluba sahip olmaları, diğer bir ifade ile hem haberci hem de fotoğraf sanatçısı olmalarıdır.

Magnum Fotoğraf Ajansı'ndaki ilk foto-manipülasyon örnekleri, Magnum fotoğraf Ajansı kurulmadan önceki ve henüz bu fotoğrafçılar ajansa üye olmadan önceki zaman diliminde gerçekleştirilmiştir. Magnum Fotoğraf Ajansı fotoğrafçılarının henüz ajansa üye olmadan önce ürettikleri ilk çalışmalarında Sürrealizm gibi modernist fotoğraf akımlarının etkisi görülür. Herbert List'in 1930'lu yıllarda sürrealizmin etkisinde çektiği fotoğraflar erken tarihli manipülasyon örnekleri olarak Magnum Fotoğraf Ajansı'nın arşivinde yer almaktadır. 1951 yılında Magnum Fotoğraf Ajansı'na üye olan Herbert List, Magnum'a üye olmadan önce ve üye olduktan sonra çeşitli moda dergileri için çekimler yapmış, daha önceki modernist fotoğrafın ışığında oluşturduğu sürrealist ve formalist üslubunu devam ettirmiştir. Sürrealizm etkisinde oluşturduğu ilk çalışmalarından olan Recollection (1936) adlı fotoğraf Yunanistan adlı albümü içinde yer alır (Bkz. Fotoğraf 7).

1949 yılında Magnum Fotoğraf Ajansı'na üye olan Werner Bischof'un ise, İsviçre adlı albümünde Dada ve Sürrealizm'de önemli yer tutan fotomontaj ve fotogram teknikleri ile oluşturduğu çalışmaları yer almaktadır (Bkz. Fotoğraf 8-9).

1951 yılında Magnum Fotoğraf Ajansı'na üye olan Philippe Halsmann ise Sürrealist ressam Salvador Dalí'nin özel bir monografını hazırlamıştır. Sürrealist resmin temaları alınıp bunlar fotoğraf yoluyla yeniden yorumlanmıştır. Daha önce yapılmış çalışmaları kendine mal etme söz konusudur. Yeni bir şey yaratılmamış, var



Fotoğraf 7 (Sol): Herbert List, Recollection (1936)  
Fotoğraf 8 (Orta): Werner Bischof, Photomontage (1941)  
Fotoğraf 9 (Sağ): Werner Bischof, Photogram (1941)

olan resimlerden yola çıkılmıştır. Spanish Surrealist Painter (1954) adını verdiği bu seride kolaj, fotomontaj, solarizasyon gibi teknikleri kullanarak ressamı çok çeşitli durum ve mimikler içinde fotoğraflamıştır. Bu çalışmaya ironi hakimdir. Kimi fotoğrafta Dalı'nın ağzından dumanlar çıkar, kimisinde ise Dalı'nın yüzü yok olmuştur. Bir fotoğrafta ise Dali, en ünlü resimlerinden biri olan The Persistence of Memory (1931) adlı resmin içindedir, bir fotoğrafta ise Mona Lisa'dır. (Bkz. Fotoğraf 10-11-12).



Fotoğraf 10 (Sol): Spanish Painter Salvador Dali (1954)  
Fotoğraf 11 (Orta): Spanish Painter Salvador Dali (1954)  
Fotoğraf 12 (Sağ): Spanish Painter Salvador Dali (1952)

Sonuç olarak, Magnum Fotoğraf Ajansı'nda foto-manipülasyon genellikle Magnum fotoğrafçıların sanatları çalışmalarında ortaya çıkmıştır. Gerçeği olduğu gibi aktarma iddiası ile üretilen haber nitelikli Magnum fotoğraflarında manipülasyonun mevcut olmaması doğaldır. Burada görülebilecek manipülasyonlar fotoğrafın kadrajlanması ile sınırlıdır.

#### 4. MARTİN PARR VE FOTO-MANİPÜLASYON

Magnum Fotoğraf Ajansı'nın son dönem temsilcilerinden biri olan Martin Parr, bu ajansın yeni döneme kendini nasıl adapte ettiğinin göstergelerinden biridir. Yüksek Sanat ile Popüler Sanat'ın arasındaki sınırların muğlaklaştığı, kitle kültürünün insanlar arası ilişkilerin temel belirleyicisi haline geldiği ve görüntülerin inanılmaz bir hızla dolaşıma sokulduğu ve tüketildiği bir dönem ile karşı karşıyayız. (Jameson, 1994: 61; Strinati, 2004: 207). Martin Parr da 'postmodernizm' olarak da tarif edilen bu zaman diliminde, dönemin ruhunu iyi bir şekilde kavrayabilen ve eserlerine yansıtılabilen önemli bir fotoğrafçıdır.

Postmodern dönemin en önemli özelliklerinden biri, modernizm tarafından hor görülen ticari kitle

kültürünü tüm yüzeyselliği ile kabul etmiş olmasıdır. Bu hiyerarşileri ortadan kaldıran çok katlı ve çoğulcu yapı bir tek sanat eserinin konumu ile ilgili değil de, aynı zamanda sanatçı öznesinin konumu üzerine de yeni açılımlar getirmektedir (Best ve Kellner, 1998: 18). Martin Parr'ın çalışmalarının da tam da bu bağlam içerisinde okunduğunda anlam kazandıkları belirtilmelidir. Özellikle foto-manipülasyon tekniklerini başarıyla kullandığı Otoportreler (Autoportraits) (1996-1999) serisi onun çalışmalarındaki çok katmanlılığı gösteren iyi bir örnektir.

Martin Parr'ın Otoportreler (1996-1999) serisi, fotoğraf tarihinin başlangıcından bu yana değişik dönemlerde çekilen portrelere göndermede bulunmaktadır. Bu göndermeler erken dönem dagerotip portrelerden günümüzde çok yaygın olan ucuz stüdyo düzenlemelerine kadar büyük bir çeşitlilik göstermektedir. Fakat bu portrelerin en önemli özellikleri bunların aslında birer otoportre olmalarıdır. Diğer bir ifade ile bütün fotoğrafların yaratıcısı da öznesi de Martin Parr'ın kendisidir.

Parr bu çalışmada photoshop gibi sayısal manipülasyon yazılımları aracılığı ile kendi imgesini, 19. yüzyılın ortasından günümüze kadar değişik dönemlere ait fotoğraf geleneklerini taklit eden porte fotoğrafların içine yerleştirmiştir. Burada bir tek Parr'ın duruşu değil de, aynı zamanda da, örneğin dagerotip stüdyo fotoğrafında (Bkz. Fotoğraf 13) ya da dagerotip madalyonda (Bkz. Fotoğraf 14) olduğu gibi, dönemin fotoğraf geleneği en ince ayrıntılarıyla yansıtılmıştır. Geçmişteki uzun poz sürelerinden dolayı, modelin sabit durabilmesine yardımcı olan çiçekli sütundan, odaya bir mekan duygusu ve bir zenginlik katması beklenen perdeye ve madalyonun oval şekline ve fotoğrafların sepya tonuna kadar ince ayrıntılar uygulanmıştır.



Fotoğraf 13: Martin Parr, Autoportrait (1999)  
Fotoğraf 14: Martin Parr, Autoportrait (1999)

Kitle kültürü bağlamında çok katmanlı bir okumaya davet eden Parr'ın Otoportreler serisi, özellikle üç nedenden dolayı dikkat çekicidir. Birincisi, bu otoportrelerin geçmişe gönderme yaparken, herhangi bir yeni yaklaşım geliştirememeleri, diğer bir ifade ile iyi birer taklitten öteye gidememeleri önemlidir. Parr'ın buradaki yaklaşımı, postmodern sanat çalışmalarında sık sık görülen pastiş kavramına denk gelmektedir. Bir şeyi taklit ederken onun içinde bulunduğu yapısal bağlama eleştirel yaklaşan parodiden farklı olarak, pastiş taklit ettiği şeyin içinde bulunduğu bağlamla

ilgilenmeyip onu sadece taklit etmekle yetinmektedir. (Bkz Fotoğraf 15-16) Diğer bir ifade ile pastiş, parodinin altında yatan güdülerin hiçbirini barındırmadığı için parodinin parodisidir, yani boş parodidir (Jameson, 1994: 77-78).

Nitekim Parr da kendini değişik dönemlerde, kimi zaman bir aile albümü, kimi zaman da bir turistik hatıra olarak değişik bağlamlar içerisinde üretilmiş olan bu fotoğraflara kendini ekleyerek boş bir parodi yapmaktadır. Çünkü Parr içine yerleştiği fotoğrafların içinde bulunduğu dönemle ve bağlamla ilgili herhangi bir yorumda bulunmamaktadır. Burada önemli olan tek şey onun bir fotoğrafçı olarak bu eylemi yapmış olmasıdır, neden yaptığı önemli değildir. Bizler de, izleyiciler olarak Parr'ın bu yaptığına amacını bilmesek de tebessümle yaklaşırız ve onun bu oyunu hoşumuza gider, güleriz.

Bu seriyi önemli kılan ikinci şey, Parr'ın fotoğrafları fotoğraf tarihinin değişik dönemlerinden ve yaklaşımlarından seçerek yan yana getirmesi, dolayısıyla yeni bir zaman ve konu buluşması ortaya çıkarmasıdır. Yine postmodern anlayışın önemli bir özelliği burada görülmektedir. Postmodernizm modern anlayışta hiçbir zaman aynı sınıflandırma kategorisi altında düşünülmecek konuları ve zamanları yan yana getirerek ve modernizmin o katı sınıflandırıcı mantığını kırarak, mantık dışı da olsa yeni öneriler sunmaktadır (Zeka, 1994: 8-9; Strinati, 2004: 208) . Parr da kendi çalışmasında renkli ile siyah beyaz, eski ile yeni, stüdyo ile dış mekan ve romantikle kitsch gibi karşıtlıkları yan yana getirerek yepyeni bir seçki ortaya çıkartmıştır. Üçüncü önemli şey de, Parr'ın kendini fotoğrafların içine yerleştirirken ve kendi fotoğrafçı öznesinden vazgeçerek, sürekli farklı kimlikler içinde görünmesidir. Parr bu fotoğraflarda karşımıza bir evlilik albümündeki damat olarak, Amerikan bayrağı içine yerleştirilmiş olarak, bir astronot, bir Arap şeyhi ve Venedik kanallarında gondola binen bir turist ve ayrıca bir istiridye kabuğunun ortasındaki bir portre olarak da karşımıza çıkmaktadır. Bu bağlamda bir diğer önemli nokta da, Parr'ın bu projeye modern sanatta çok ön plana çıkan, postmodern dönemde ise sorgulanmaya başlanan sanatçı kültürüne de bir tür yorum getirmiş olmasıdır. Parr kılıktan kılığa girerek ve kendi imgesini çoğaltarak kitlesel bir tüketim aracı haline getirerek değersizleştirir, böylece sanatçı kültürüne de darbe vurmuş olur. (Bkz. Fotoğraf 17)

Sonuç olarak, Parr Magnum Fotoğraf Ajansı'nın bir fotoğrafçısı olmasına rağmen sayısal teknolojinin olanaklarıyla gerçekleştirdiği manipülasyonlarda, postmodern fotoğraf anlayışına uygun, yepyeni bir yaklaşım geliştirmiştir. Magnum Ajansı için de oldukça radikal bir çıkış olarak görülebilecek bu yaklaşımın en önemli özelliği ise günümüzün dinamiklerini yakalamış olmasıdır.



Fotoğraf 15 (Sol): Family in Front of Niagara Falls, (1905)  
(<http://www.metmuseum.org/>)

Fotoğraf 16 (Orta): Martin Parr, Autoportrait (1999)

Fotoğraf 17 (Sağ) : Martin Parr, Autoportrait (1999)

## 5. SONUÇ

Fotoğrafın tarihi kadar eski olan foto-manipülasyon, 1839 yılından günümüze kadar çok çeşitli şekillerde karşımıza çıkmıştır. Henry Fox Talbot'un fotojenik çizimlerinden Martin Parr'ın photoshop gibi sayısal manipülasyon yazılımları ile oluşturduğu foto-manipülasyonlara kadar birçok eser yaratılmıştır. 19.yüzyılın ilk yarısında daha çok gereksinim için oluşturulan manipülasyonlar 19. yüzyılın ikinci yarısından itibaren Yüksek Sanat ile birlikte sanatsal amaçlar doğrultusunda daha çok kullanılmıştır. Yüzyıl sonundaki pictorializm ve fotoğrafı bir sanat eseri statüsüne yükseltme isteği ile yapılan çalışmalar hem fotoğrafın daha saygın bir hal almasını sağlamış hem de çok sayıda sanat eserinin ortaya çıkmasına sebep olmuştur.

20.yüzyıl başı ise modernizm ile birlikte fotoğrafta deneysel ruhun ağırlık kazandığı ve bu yönde çalışmaların olduğu bir zaman dilimidir. I.Dünya Savaşı ve II. Dünya Savaşı fotoğrafın daha politik ve propagandacı bir yol almasına neden olmuş, bu savaşların kaotik ruh halleri sanatçıları farklı foto-manipülasyon çalışmaları yapmaya, fotoğrafın daha politik bir hal almasına sebep olmuştur. 20.yüzyılın ikinci yarısında ise postmodernizm ve kavramsal sanat ile birlikte, buna teknik gelişmelerin de eklenmesi ile foto-manipülasyon alanında birçok çalışma yapılmıştır. Magnum Fotoğraf Ajansı içinde manipülasyona bakıldığında ise, ajansın arşivinde yer alan ve bu fotoğrafçıların henüz ajansa üye olmadan ürettikleri çalışmaların sürrealist nitelikler taşıdığı görülmektedir. Ancak foto-manipülasyon konusundaki çalışmalara Martin Parr'ın Otoportreler (1996-1999) serisi damgasını vurmuştur. Hem son dönem sayısal manipülasyon tekniklerini, hem çağdaş fotoğraf sanatını, hem Magnum Fotoğraf Ajansı'nın fotoğraf sanatı ile olan bağlantısını anlamamız açısından çok önemli örneklerdir.

Foto-manipülasyonun bundan sonraki geleceği ise merak konusudur, çünkü her geçen gün cep telefonlarına eklenen manipule aplikasyonları ile bile deneysel fotoğraflar üretmek mümkündür. Bütün bu teknolojik gelişmeler manipülasyon çalışmalarının sayısının artmasına sebep olacaktır.



**KAYNAKÇA**

- ANTMEN, A.; SANATÇILARDAN YAZILAR VE AÇIKLAMALARLA 20.YÜZYIL BATI SANATINDA AKIMLAR, Sel Yayıncılık, İstanbul, 2008
- BAJAC, Q.; KARANLIK ODANIN SIRLARI FOTOĞRAFIN İCADI, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 2004
- BEST, S. ve KELLNER D, POSTMODERN TEORİ: ELEŞTİREL SORUŞTURMALAR, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 1998
- BOUQUERET, C.; SURREALIST PHOTOGRAPHY, Thames&Hudson Publishing, London, 2008
- CLARKE, G., THE PHOTOGRAPH, Oxford University Press, Newyork, 1997
- ÇAVUŞ, M.; "Orta Avrupa'da Modernite ve Fotoğraf 1918-1945", ARREDAMENTO MİMARLIK, İstanbul, 2008
- DAVENPORT, A.; THE HISTORY OF PHOTOGRAPHY, Focal Press, 1991
- FRIZOT, Michel; A NEW HISTORY OF PHOTOGRAPHY, Könemann Publishing, Köln, 1998,
- GERNSHEIM, H. ; CREATIVE PHOTOGRAPHY: AESTHETIC TRENDS (1839-1960), Courier Dover Publications, New York, 1962
- HEADLEY J. , "Manipulation", ENCYCLOPEDIA OF TWENTIETH CENTURY PHOTOGRAPHY: A-I ; INDEX, Cilt 1, s. 1006-1007, New-York-ABD, 2006
- JAMESON, F. "Postmodernizm ya da Geç Kapitalizmin Kültürel Mantığı" POSTMODERNİZM, s. 59-116, Derleyen: Necmi Zeka, Kıyı Yayınları, İstanbul, 1994
- LANGFORD, M. ; IMAGE AND IMAGINATION, McGill-Queen's Press, 2005
- MILLER, R.; MAGNUM: FIFTY YEARS AT THE FRONT LINE OF HISTORY, Grove Press, New York, 1999
- MODIANO, A.; FOTOĞRAF TARİHİNE GİRİŞ, Art Studio Yayıncılık, İstanbul, 2007
- MULLIGAN T; WOOTER, D.; A HISTORY OF PHOTOGRAPHY, FROM 1839 TO THE PRESENT, Taschen Publishing, Köln, 1999
- NEWHALL, Beaumont; HISTORY OF PHOTOGRAPHY, Secker and Warburg, London, 1982
- ORAL, M.; WEİMAR CUMHURİYETİ'NDEN GÜNÜMÜZE FOTOĞRAF AJANSLARININ FOTOJURNALİZME KATKISI, Espas Yayınları, İstanbul, 2011
- ROSENBLUM, N.; A WORLD HISTORY OF PHOTOGRAPHY, Abbeville Press, New York, 2007
- SCHARF, A; ART AND PHOTOGRAPHY, Penguin Books, ABD, 1986
- STRINATI, D.; AN INTRODUCTION TO THEORIES OF POPULAR CULTURE, Routledge Publishing, New York ve Londra, 2004
- ZEKA, N., "Yolları Çatallanan Bahçe, Aynalı Gökdenler, Dil Oyunları ve Robespierre", POSTMODERNİZM, s.7-30, Kıyı Yayınları, İstanbul, 1994

**INTERNET KAYNAKLARI**

Magnum Fotoğraf Ajansı'nın web sayfasından alınarak kullanılan fotoğrafların referans numaraları :

- Fotoğraf 7 : <http://www.magnumphotos.com> PAR183617
- Fotoğraf 8 : <http://www.magnumphotos.com> PAR198223
- Fotoğraf 9 : <http://www.magnumphotos.com> PAR198211
- Fotoğraf 10 : <http://www.magnumphotos.com> PAR38617
- Fotoğraf 11 : <http://www.magnumphotos.com> PAR38614
- Fotoğraf 12 : <http://www.magnumphotos.com> PAR38622
- Fotoğraf 13 : <http://www.magnumphotos.com> LON28826
- Fotoğraf 14: <http://www.magnumphotos.com> LON102813
- Fotoğraf 16: <http://www.magnumphotos.com> LON115150
- Fotoğraf 17: <http://www.magnumphotos.com> LON18572
- Fotoğraf 18: <http://www.magnumphotos.com> LON114009



# FOTOĞRAFIN DÜŞÜNÜMSELLİĞİ VE GERÇEKLiĞİN DÖNÜŞÜMÜ

## REFLEXIVITY OF PHOTOGRAPHY AND TRANSFORMATION OF REALITY

**Yrd. Doç. Dr. Gülbin ÖZDAMAR AKARÇAY**  
Osmangazi Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi,  
gulbinakarcay@gmail.com

### Özet

Günümüzde fotoğraf, gerçekliği aktardığı ve anın bir kanıtı olduğu inancından ziyade, birer görsel günlük olarak tanımlanmaktadır. Görsel kayıt, “nesnel gerçekliğin” kaydedilmesidir. Görsel bir günlük yaratmak ise fotografik aracın kendisinin alternatif bir kavramsallaştırılması üzerine inşa edilen farklı yan anlamlar taşımaktadır. Fotoğrafçının araştırdığı ya da belgelediği konu üzerindeki kavrayış düzeyiyle birlikte, fotoğrafa neleri dahil edip, neleri göz ardı edeceği ve objektifin önünde olup bitenleri ne biçimde değerlendireceği farklılaşmaktadır. Görsel günlük olarak fotoğraflar, fotoğrafçıyı ve aracının (fotoğraf makinesi) niteliklerini sürece yeniden sokmaktadır. Başka bir deyişle günlük, fotoğrafçının sahaya girişinin, katılımının ve sahadan ayrılışının özdüşünümsel (self-reflexivity) bir tarihsel kayıttır. Bu yaklaşım içinde çekilen görüntüler, zaman ve mekân içinde belli bir anda, belli bir araç kullanan bir fotoğrafçının, belli bir toplulukla karşılıklı etkileşiminin biricik neticesi olarak görülmektedir. Burada sorulması gereken temel soru ise gerçekliğin uğradığı dönüşümdür. Postmodern dönemde kullanılan dilin keyfiliği ve sanatçının farklı kullanımlarına açık olması, fotoğraflarda aktarılan gerçekliğin herkes için geçerli bir gerçeklik olduğu düşüncesini imkânsız hale getirmektedir. Bu da fotoğrafın evrensel olma mitini ortadan kaldırmakta, fotoğrafın yerelliği konusunu ortaya çıkarmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Fotoğraf, düşünümsellik, gerçeklik, global fotoğraf, vernakular fotoğraf

### Abstract

At the present time photography is defined as visual diaries rather than transferring reality and the beliefs that it is the proof of a moment. Visual record is the recording of “objective reality”. Creating a visual diary carries an alternative conceptualization of a photographic tool’s alternative constructed different connotation(s). With the photographer’s level of comprehension of a researching or documenting subject, it differs for a photographer whether to include, exclude in a photograph, to evaluate what is happening in front of his objective. Photographs as visual dailies, re-enter in the process of qualifications of a photographer and the tool (camera). In other words, dailies are historical documentation (recordings) of self-reflexivity of a photographer’s entering into the field, participating in the field and leaving the field. In this approach, photographer’s captured images using a camera, are seen as unique outcome of an interaction with a particular community in a certain moment in time and space. The fundamental question to be asked is the transformation of reality. The arbitrariness of language used in postmodern era and its receptiveness of diverse utilization by an artist, renders the idea of valid reality for all that is transferred through photographs. In this manner, it eliminates the myth of universal photography, furthermore it reveals the idea of local photography.

**Keywords:** Photography, reflexivity, reality, glocal photography, vernacular photography

Fotoğraf, mekanik bir araç yardımıyla -yani insan aklının ürünü olan bir araçla üretilen- iki boyutlu bir yüzeye resmetme tekniği olarak tanımlanmıştır. Fotoğraf, bilimde pozitivistin belirleyici bir düşünce olduğu dönemde ortaya çıkmıştır. 1800'li yıllar, Sanayi Devrimi'ni yaratan bilimsel gelişmelerle birlikte pozitivism olarak adlandırılan, insan aklını belirleyici olarak kabul eden pozitivist düşüncenin ortaya çıkardığı yeni fikirlerin tartışıldığı bir dönemdir. Dünyada akıl ve bilimin rehberliğinde her türlü sorunun üstesinden gelinebileceğine inanmak, pozitivist/modernist bir insanlık haliydi. Bu dönemde İngiltere'de yaşanan ekonomik dönüşümler, iklim koşulları, coğrafya, nüfus artışları, doğal kaynakların dağılımı, bu sürece paralel olarak gelişen kapitalist düzen, deniz aşırı ülkelere yolculuklar, bilimin gelişmesi ve teknolojik olanaklar Sanayi Devrimi'nin itici güçleri olmuştur (Kılıç, 2010: 15-21). Toplumda ortaya çıkan değişim, Modern Liberalizm (John Stuart Mill), Bilimsel Sosyalizm (Karl Marx) ve Demokrasi (Alexis de Tocqueville) düşüncelerini beraberinde getirmiştir.

Positivizm, ilk olarak Auguste Comte'un (1798-1857) tanımladığı bir kavram olarak tarihte yerini almıştır. Comte'un açıkladığı pozitivism, aslında fotoğraf makinesini ve onun ürettiği iki boyutlu yüzeyi de bilimin bir sonucu olarak gören bir anlayıştır. Çünkü işin içinde "insan aklı" vardır. Bundan önceki resmetme tekniklerinde insan duyguları, dünyayı hissediş ve el becerisi varken, fotoğraf insan aklının bir ürünüdür. Fotoğraf tarihi okumalarında görüldüğü gibi fotoğrafın bulunuşunda rolü olan bütün bilim adamları, kendi deneylerinden elde ettikleri verilerden bir başkası için soru oluşturarak, yeni deneyler yaparak ve sonucunda akıllarını ve edinilmiş bilgilerini kullanarak fotoğrafı hep bir adım ileri götürmüşlerdir -ki bütün bilim dallarında var olan süreç böyle işler.

Bu nedendir ki Howard S. Becker sosyolojinin doğum tarihini, Comte'un sosyolojiye adını veren çalışmasını yayınladığı yıl, fotoğrafını ise Daguer'e'nin Fransız Bilim Akademisi'nde görüntüyü metal levha üzerine kaydettiğini duyurduğu 1839 yılı olarak belirtmektedir ve dolayısıyla ona göre fotoğraf ve sosyoloji aynı tarihlerde ortaya çıkmıştır. Başlangıcından bu yana her ikisinin de hizmet ettiği projelerin en önemlisi, toplumun araştırılması ve keşfidir (Becker, 2006: 45). Berger de Becker gibi, fotoğraf bulunduğu sıralarda, Comte'un, Pozitif Felsefe Dersleri'ni (1830-1842) yazdığını ve pozitivism, fotoğraf ve sosyolojinin bir arada büyüyüp geliştiğini ifade etmektedir. Ona göre, "onların üçünün de uygulamada dayanıklılığını sağlayan, bilimciler ve uzmanların kaydettiği gözlemlenebilir, niteliği ölçülebilir olguların bir gün insanlığa doğa ve toplum hakkında -ve onları bir düzen içinde tutacak şekilde- eksiksiz bilgi sunacağı inancı"dır (Berger ve Mohr, 2007: 90). Örneğin fotoğraf makinesinin sanat aracı olduğunu reddeden Emerson da dönemin pozitivism felsefesinden etkilenmiş bir

fotoğrafçıdır. Ona göre fotoğrafçılar bilimin konusu olan şeylere odaklanmalıdırlar. Emerson, İngiliz kırsal yaşamını pastoral bir yapı içerisinde değerlendirmekte, çalışmaları için teoriler oluşturmakta ve dönemin diğer önemli düşünürleri gibi çalışmalarında pozitivism yöntemlerini uygulamaktadır. Bu yöntemler ise kanıt ve nesnel kayda dayanmaktadır (Berger ve Mohr, 2007: 90).

Fotoğraftan önce insanların gerçeklik algısı sadece duyu organlarıyla algıladıkları kadarıyla mümkün olabilmektedir. Fotoğraf ile birlikte insanlar kendi mekânlarının dışındaki gerçekliklerle karşı karşıya gelmişlerdir. Gözün görebildiğinin dışında farklı açıda lenslerle üretilen fotoğraflar sayesinde uzak yakın olmuş, kendi algıladıkları çevrenin ve sınırların dışında farklı ortamların gerçeği ile karşılaşmışlardır. İlk defa dış dünyanın bir görüntüsü, insanın yaratıcılığı işe karışmaksızın yeniden meydana gelmektedir. İnsan, çıplak gözle görmek yerine optikle bakmayı öğrenmiştir. Fotoğraf insanın kol gücünün yerine makinelerin geçtiği dönemin resmetme tekniği olarak kendine özgü bazı temel özelliklere sahiptir. Fotoğrafın bu belirleyici özellikleri şu başlıklar altında toplanabilir:

- Gerçeği "yüzey üzerine" ve "aygıt marifetiyle" resmetme
- Optik Bakış
- "Şimdiyi" Resmetme
- El Becerisine Gerek Olmadan Resmetme
- Çoğaltılabilir Olması
- Gerçeği Temsil Etme
- Belge Niteliği
- Olaylara Kanıt Oluşturması
- Bilgi Aktarması
- Görsel Hafıza Oluşturması
- Farklı Alanlarda Kullanılabilir Olması
- Demokratik Olması

Fotoğraf, bulunuşundan günümüze kadar olan gelişiminde öncelikle bir belge aracı olması ve "o anda" yaşanan gerçekliği saptaması açısından önemli bir tanık olmuştur. Andre Bazin'in de belirttiği gibi "fotoğrafın resme göre yeniliği temel nesnellindedir." (Bazin, 2007: 42). İnsan gözünün yerini alan, fotoğrafın gözünü meydana getiren mercekler sistemi de işte bu yüzden "objektif" adını almaktadır. Fotoğrafçının kişiliği işe ancak olayın seçimi, sınırlandırılması ile karışmaktadır. Bu kişilik son yapıtta ne kadar göze çarpar olursa olsun, ressamın kişiliğiyle aynı nitelikte değildir. Bu nedenle fotoğraf gerçekliğin sadece bir kopyasıdır. Gerçekliğe ve öznesinin kesinliğine inanmak için yalnızca fotoğrafa bakmak yeterlidir. Fotoğraf kendi içinde tartışma götürmez bir delildir; sorgulanamayacak olan bir temel veridir. Belge niteliği ve bilgi aktarması nedeniyle bölgelerden gelen haberlere kanıt oluşturan bu fotoğraflar sayesinde ise toplumlar kendi bölgelerinin dışında olup bitenler hakkında bilgi sahibi olabilmektedirler.

Postmodernizm ile birlikte fotoğrafa yüklenen bu nesnellik ve gerçeği aktarma yetisi sekteye uğramış ve fotoğraf diğer alanlarda olduğu gibi sorgulanmaya başlamıştır. Postmodernizmin, modernizmden bir kopma olduğunu savunanlar olduğu gibi modernizmin kendi içindeki bir eleştiri olduğunu iddia edenler de vardır. Örneğin Habermas, postmodernistlerin savunduklarının aksine, modernliğin tamamlanmamış bir proje olduğunu ve postmodernizm içinde yer alan unsurların zaten modernizmin içinde bulunduğunu vurgulamıştır (Huysen, 2000: 108). Postmodernizmin bilinen toplumbilim ya da kuram yaklaşımlarını kökten yadsıdığı ileri sürülmektedir. Birçok düşünür postmodernizmi birbirlerinden farklı biçimde tanımlayıp yorumlamıştır ancak üzerinde anlaşılabilir bir postmodernizm tanımı yoktur (Şaylan, 2000: 28). Jean-François Lyotard, postmoderni “modernin bir parçasıdır kuşkusuz” diyerek tanımlamış, Bauman, “kendisini dikkatli ve vakur bir bakışla uzun uzun süzen modern zihin”, “rüşünü ispatlayan modernlik” ve “kendi kendini gözetleyen modernlik” olarak tanımlamıştır” (Smart, 2000: 319)

Toplumda, kültürde ve entelektüel alanda gerçekleşen değişimler, diğer alanlardan bağımsız olamazlar. Bu nedenle, İkinci Dünya Savaşı sonrasında gelişen ve öncelikle mimaride sonra sanatın birçok alanında kendini gösteren postmodernist düşünceyle birlikte, fotoğrafın modernizmin bir simgesi olarak tanımlanmasına yönelik birtakım eleştiriler geliştirilmiştir. Özellikle Soğuk Savaş sonrasında fotoğrafa olan inancın azalmaya başlaması ile birlikte değişen fotografik belgeleme anlayışı ve gerçeklik sorgulamaları nedeniyle kavramlar değişmeye başlamıştır.

Postmodern dönemde fotoğrafın belirleyici özellikleri şu başlıklar altında toplanabilir:

- Gerçek resmedilemez. Modelin kopyasıdır. Ancak yeniden üretilebilir.
- Her şeyden şüphe etmelisin, fotoğraftan bile...
- Her fotoğraf –miş gibidir.
- Çektığımız her görüntü, kafamızda daha önce belirlenmiş görüntünün tutsağıdır.
- Belge niteliği ve tarihe tanıklık manipüle edilmiştir.
- Fotoğrafı kendi koşullarından kopararak başka bir anlam edineceği farklı bir çevreye aktarmak (Kendine mal etme)
- Fotoğraf makinesi dijitalize olmuştur. Sadece optik bakış yoktur artık, bilgisayar programlarını bilen yetkindir.

Postmodern dönemde kullanılan dilin keyfiliği ve sanatçının farklı kullanımlarına açık olması, fotoğraflarda aktarılan gerçekliğin herkes için geçerli bir gerçeklik olduğu düşüncesini imkânsız hale getirmektedir. 1960’lı yılların sonunda Derrida ile başlayan postyapısalcılık fotoğrafta farklı düşünce

tarzlarının gelişmesine neden olmuştur. Derrida, anlam ve anlamlandırma terimlerinin yıkımıyla sonuçlanan süreç için yapıbozumu terimini kullanmış, bu süreci “öznenin ölümü” olarak isimlendirmiştir. Yapıbozumunda mesajın anlamı, nakledilirken değişebilmekte ya da kaybolabilmekte, metni (fotoğrafı) üretenin ve okuyanın anlatımı farklılıklar doğurabilmektedir. Hiçbir şey tek ve değişmez bir anlama sahip değildir. Anlam, kendi içinde gizlidir. Fotoğraf her okuma pratiğinde yeniden yazılmakta, postmodernizmin metin okuma için önerdiği yapıbozum yöntemi, yerinden ederek ters çevirdiği fotoğrafı yeniden inşa etmeyi reddetmektedir. Postmodern düşünce, modernizmin biriciklik ve özgün olma mitini tamamen reddederek, simülasyon, -miş gibi yapma, pastiş ve parodi gibi kavramlarla gerçekliği yeniden üretmektedir (Özel, 2010: <http://www.fotografya.gen.tr/cnd/index.php?id=303,0,0,1,0,0>). Buna en iyi örnek, 90’ların başında Nancy Burson’un “Human Race Machine” adını verdiği bilgisayar teknolojisi ile gerçekleştirdiği “The New Face Of America” adlı çalışmasıdır.

Sosyal bilimlerde fotoğraf ise düşünümSELLİĞİN tartışılmaya başlamasıyla bir görsel günlük olarak anılmaya başlamıştır. Modernizmin temsili olan fotoğrafın nesnel kaydına olan inanç, düşünümSELLİK tartışmaları ile birlikte ortadan kalkmıştır. DüşünümSELLİK, kültürel gerçekliğin “nesnel” bir biçimde resmedileceğine duyulan kuşkuğun bir ürünüdür. Elde edilen verilerin birçoğu, araştırmacının kendi izlenimleri ve kuramsal yönelimindeki önyargılar aracılığıyla süzgeçlenir. DüşünümSELLİK, toplumsal ve kültürel dünyayı araştırmacının ben’i olmadan incelemenin mümkün olmayacağını savunmaktadır (Pala, 2004: 137). Böylelikle fotoğraf günümüzde, gerçekliği aktardığı ve anın bir kanıtı olduğu inancından ziyade, birer görsel günlük olarak tanımlanmaktadır. Görsel kayıt, “nesnel gerçekliğin” kaydedilmesidir. Görsel bir günlük yaratmak ise fotografik aracın kendisinin alternatif bir kavramsallaştırılması üzerine inşa edilen farklı yan anlamlar taşımaktadır. Araştırmacının ya da fotoğrafçının araştırma boyunca, araştırdığı ya da belgelediği konu üzerindeki kavrayış düzeyiyle birlikte, araştırmaya neleri dahil edip, neleri göz ardı edeceği ve objektifin önünde olup bitenleri ne biçimde değerlendireceği farklılaşmaktadır. Görsel günlük olarak fotoğraflar, araştırma sürecine, araştırmacıyı ve aracının (fotoğraf makinesi) niteliklerini yeniden sokmaktadır. Başka bir deyişle günlük, araştırmacının sahaya girişinin, katılımının ve sahadan ayrılışının özdüşünümSEL (self-reflexivity) bir tarihsel kayıdır. Bu yaklaşım içinde çekilen görüntüler, zaman ve mekân içinde belli bir anda, belli bir araç kullanan bir araştırmacının belli bir toplulukla karşılıklı etkileşiminin biricik neticesi olarak görülmektedir. Araştırmacılar ya da fotoğrafçıların kimlikleri, araştırma konusuna yaklaşımlarını, ne tür fotoğraflar çekeceklerini etkileyecektir.

Fotoğrafın nesnel gerçekliği değil, öznel gerçekliği aktardığı düşüncesinin yerleşmesi, fotoğrafın bu nedenle düşünümsel olduğu, fotoğrafçısını bizzatı çekim anına tekrar dahil ettiği görüşlerinden hareket ederek fotoğrafta evrensellikten bahsedilebilir mi sorusunu sormak gerekmektedir. Barthes fotoğrafta iki türlü anlam yapısının olduğunu seneler önce önermiştir: Düz anlam ve yan anlam. Buna Stadium ve Punctum'u da ekleyebiliriz. Fotoğrafta düz anlam tanımlamasıyla Barthes, "aynı fotoğrafı dünyada kime göstersek aynı şeyi görür," der. İnsanlar fotoğrafta ne gördüklerini tanımlarlar. Örneğin, "Burada bir adam var, arkasını dönmüş, yüzü görünmüyor. Karşından bir at geliyor," gibi. Bu nedenle düz anlam, fotoğraftaki temel öğeleri anlatan, herkesin benzer figürlerde örtüştüğü anlamdır. İşte bu örtüşme fotoğrafın evrensel olduğunu vurgulayan ancak yüzeysel olan, bizi izleyici olarak kandıran tarafıdır. Bize fotoğrafın evrensel bir dili olduğuna inandıran kısmıdır. "Söz olmadan da bir fotoğrafa baktığımızda anlayabiliriz," klişesine neden olan şeydir. Barthes tam da buna karşıt bir şey önermiştir: "yan anlam". Yan anlam ise kültürel bir olgudur. Yan anlam, Amerikalı ile Afrikalıyı, Meksikalı ile İngilizli, Türk ile Brezilyalıyı birbirinden ayıran kültürel farklılıkları vurgulayan bir anlamdır. Düzenlamanın altını oyan, onu parçalayan, yok eden, arkasından alay eden ama aynı zamanda anlamı çoğaltan bir anlamdır. Punctum da öyle değil midir? Kişiden kişiye değişir ve kişinin fotoğrafta gördüğü, insanın gönlüne dokunur. Herkes gönlüne dokunanı kendi seçer. İlla ki acıma, üzüntü, keder değildir bu. Etkidir, duygulandırma, harekete geçirmedir. Barthes'in da dediği gibi delip geçmedir. O zaman fotoğrafın dilini herkes konuşmak zorunda diye "İngilizceye" benzetmek doğru değildir. Fotoğrafın dili evrensel değildir, yerelleşerek anlam kazanır. August Sander'in takım elbiseli, bastonlu köylülerini Türkiye'deki köylüler zengin asiller zanneder, Batı'dan bakan için Türkiye'nin herhangi bir bölgesindeki köylü fotoğrafı, zavallı fakir Doğululardır.

Yerelleşerek anlamı daraltsak da, işte o zaman kendi fotoğrafımıza bir dil kazandırırız. Türkiye Fotoğraf Tarihi, Batılının dilini eklemeyerek gelişmeyecektir. Latin Amerika tarzı farklıdır, İskandinav fotoğrafı da vardır. Alman anlayışı ve tabii ki Amerikalı fotoğrafı da bellidir. Fotoğrafçısı değildir öne geçen fotoğrafta, kimliktir onu var eden ve kimlik nerede doğduğunuzla yakından ilişkilidir. Fikret Otyam teknik olarak eleştirilse de Anadoluludur. Türkiye fotoğraf tarihinde ilk sıralarda olması gerekenlerdendir. Ozan Sağdıç da öyledir. Şahin Kaygün da.

Fotoğrafın icadı Avrupa'da gerçekleşmiş, zamanla bizim gibi ülkelere de gelmiştir. Türkiye'nin kendine mal edebileceği bir fotoğraf makinesi, filmi ya da bilgisayar programı yoktur belki ancak kendine ait bir dil geliştirme zamanı gelmiştir. Bunun için sosyolojiden ödünç aldığım glokalleşmeyi öneriyorum. Kültürün glokalleşmesi sürecindeki en çarpıcı çelişki,

glokalleşmeyle birlikte "yerel" in de önem kazanmış olmasıdır. Bu, öyle hızlı bir biçimde gerçekleşmiştir ki, "glokalleşme=yerelleşme" biçiminde genel bir kabul oluşmuştur. Robertson, "globalin yerelleşmesi" ve "yerelin glokalleşmesi" biçiminde tanımladığı bu iç içe girmişliği, glocal (küyerel) olarak adlandırmaktadır (Keyman ve Sanbay, 1997: 1-2). Robertson'un tanımladığı küreselleşme ve yerelleşmeyi birleştiren şey: global+lokal=glocal'dir. Ona göre glocal, global ve lokal küçültme yoluyla elde edilmekte, küreselleşme kavramı da küresel ve yerel olanın etkileşimini temsil etmektedir (Robertson, 1999: 119-123). Fotoğrafta glokalleşme de sosyoloji ve diğer disiplinlerde olduğu gibidir. Jan Baetens, History Of Photography dergisine yazdığı yazıda glocal fotoğraftan bahsetmiştir. Ona göre, fotoğraf ve ulusal kimlik, ulus inşası, ulusal miras ve arşivleme yıllar boyunca birlikte yol almışlardır. Bu nedenle sadece bir tane değil farklı toplumlarda farklı fotoğraf tarihleri yazılmıştır. Değişik ve farklı yerel geleneklere, görüşlere ve eğilimlere sahip olan fotoğraf tarihi, bu farklılaşma ile birlikte anılmalıdır. Baetens bunun en dikkat çekici örneğini fotoğrafın ilk keşfediliş zamanlarından vermekte, Amerikalı şipşak fotoğraf ile Fransız dauerreotype ya da İngiliz calotype'inin ideolojik, teknik ve kültürel olarak farklı olduğunu savunmuştur. Başlangıcından bu yana fotoğrafın ulusları temsil eden bir araç olduğu ve aynı zamanda ulusal ve dilsel olarak ait olduğu toplumun kültürel çizgileri doğrultusunda belirli pratiklerinin ise değişime uğradığı bilinmektedir. Fotoğrafın evrensel bir dil olduğu rüyasının aksine bu tür farklılıkların arkasında yatan şeyin fotoğraftaki anlamı hatta çekim aşaması ve fotoğraf okuma üzerinde yürütülen farklı fikirler olduğunu ileri süren Baetens, ulusal modelin parçalara ayrılmaya başlamasının, bir araç olarak fotoğrafın artık mekân (place) ile ilişkisinin olmadığı yani yerelin küresel tarafından yutulduğu anlamına gelmeyeceğini vurgulamaktadır (2011: 95).

Öte yandan mekân, ancak ulusal çizgiler ile birlikte tekrar öncelikli konuma yükselmiştir. Küreselleşme (globalisation) ve yerelleşmenin (localisation) bileşiminden oluşan glocalizasyon, yerel düşünceler ile küreselleşme fikrini birleştiren bir araç olarak görülmektedir. Bu nedenle, küreselleşmeye karşı büyüyen eğilim, yerel ortamın önemli olduğunun bilincinin giderek artması ile tartışılmaktadır. Bu durum, kültürel değişimin ütöpik yaklaşımı içinde gerçeğin dönüşümüne neden olmaktadır. Glocalin önemi fotoğrafta dramatiktir. Çünkü bir yandan fotoğraftaki ulusal geleneklerin katı yaklaşımı ile artan huzursuzluk, bir yandan kültürel çalışmalara fotoğrafın eklenmesi, diğer yandan da kültürel ve siyasal olarak fotoğrafın yeni vizyonlarına yer açma ihtiyacı fotoğrafı yerelle, küreselin birleşimine, glokale götürmektedir (Baetens, 2011: 95-96). Lokal çalışmaların global çalışmalardan ayrılması, daha doğrusu global hedeflerden ayrılması söz konusu değildir. Glocal çalışmaların temelinde de bu anlayış yer almaktadır.

Glokalizasyonla temel olarak kastedilen; verilmek istenen mesajın sadece global olmaması, her ülkenin kendine özgü kural ve yapılarıyla şekillenmesidir. Çağdaş fotoğraf tarihinde global fotoğrafa verilebilecek en dikkat çekici örnek vernakular fotoğrafıdır. Vernakular fotoğraflar yerelde üretilerek, bir kavramsal çerçeve içinde küresel olarak sergilenmektedirler. Değişen dünyada bu yeni durum vernakular fotoğrafın önemini gittikçe arttırmaktadır.

Yirminci yüzyılın bitiminde vernakular fotoğraf, yaygın ve gündelik bir görsel retorik olarak, “fotoğrafların günlük konuşması” olarak tanımlanmıştır. Fotoğraflar, sıradan insanlar, yani profesyoneller yerine amatörler tarafından üretilmektedir. Bu kategoriye giren fotoğrafların neler olduğu konusunda farklı yaklaşımlar bulunmaktadır. Örneğin sanat tarihi terimi olarak vernakular fotoğraflar, sanat fotoğrafının karşıtı olarak konumlandırılmakta ve sanat niteliği taşımadığı vurgulanmaktadır. Ancak farklı ülkelerden vernakular fotoğraf örnekleri müzelerde ve galerilerde sergilenmektedir (Warren, 2006: 1610).

Batchen, “fotoğrafın eklentisi (parergon)\*” diye tanımladığı vernakular fotoğrafın yenilenmiş bir estetik değil, nesneden dönüştürülen, tanınmayacak bir sanat işi olduğunu vurgulamaktadır (Batchen, 2000: 58). Batchen’in vurguladığı “nesneden dönüştürülen” fotoğraf tanımı, vernakular fotoğrafların, görüntü olarak değil, bir nesne olarak algılanmalarından kaynaklanmaktadır. Bunun en büyük göstergesi bize ait olan fotoğrafların albümlerde, ayakkabı kutularında saklanmalarınıdır. Onu, sanatsal değeri olan bir fotoğraf gibi değil, anılarımızı saklar gibi saklarız.

Vernakular fotoğrafın önemli temsilcilerinden biri de aile albümleridir. Son dönemlerde yapılan çalışmalarda aile albümlerinin, görsel veri açısından son derece iddialı oldukları vurgulanmaktadır. Eski bir aile albümü açıldığında, izleyici, fotoğrafın çekildiği mekâna ve zamana yolculuk yapmakta ve hatırlatıldığı şeyleri belleğinde canlandırmaktadır. Bu, hem albüm içeriklerine bir yakınlık hem de zihinsel inşayı kolaylaştırmaktadır. Çeşitli grupların aile fotoğrafları, birtakım etnik, dinsel, yöresel kimliklerin tanımlanmasında, özel hayata ve gündelik yaşama ait pratiklerin ortaya çıkarılmasında kullanılmaktadır. Richard Chalfen’in yaptığı “Resimsel İletişim Olarak Aile Fotoğraflarının Yorumlanması” başlıklı çalışmada, aile fotoğraflarının insanlık durumunun belirli bir tasvirinin temsili olarak nasıl hizmet verdiği ve aile fotoğraflarının neyi temsil ettikleri tanımlanmaya çalışılmıştır. Aile fotoğraflarının sosyal etkinlik gibi anlaşılmasının neyi içerdığı tartışılmıştır (Chalfen, 2004: 214).

Aile albümlerinin yanında adı bilinmeyen fotoğrafçıların ya da yerel fotoğraf stüdyolarının ürettiği fotoğraflardan oluşan arşivler ve fotoğrafların basılı olduğu kartpostallar da vernakular fotoğrafın

diğer temsilcileridir. Mohini Chandra’nın Fotoğraf Tarihi dergisinde yayınlanan “Pasifik Albüm: Fiji Hint Diasporası’nın Anonim Fotoğrafı” adlı çalışmasında, 1950 ve 1960 yılları arasında bir fotoğraf stüdyosunda çekilmiş fotoğraflar incelemiştir. Chandra, Fiji Hint Diasporası’nın anonim fotoğrafları, Avrupa kültürü ve tekniğinin fotoğrafların biçimine ve kişilerin görünüşlerine yansıdığını belirterek, sömürgecilik senaryosunu bir bağlam içerisine yerleştirildiği fotoğraflarda görsel kinayeyi içeren anlamlar bulunduğunu ifade etmiştir.

Belli bir döneme tanıklık ettiği, toplumu simgeleyen aile kurumu ile ilgili, dönemin tarihsel, kültürel, teknolojik betimlemesini bireyler üzerinden yaptığı ve belirli bir bölgeyi detaylı bir biçimde tanımladığı için vernakular fotoğraflar sosyal bilimlerin farklı disiplinleri için önemli ve zengin verilerdir. Bu fotoğraflar etnografik bir bakışla okunabildiği gibi, sanat tarihi gibi farklı bağlamlarda da okunabilmektedir.

## SONUÇ

Düşünümsellik ve gerçekliğin dönüşümü, sosyal bilimler ve sanatın farklı alanlarında güncelliğini koruyan ve tartışılan konulardır. Gerçeklik söz konusu olduğunda tartışılacak temel mecra fotoğrafıdır. Çünkü fotoğrafın temel argümanı “gerçekliği aktarmasıdır.” İlan edildiğinde bu yetisi üstüne basa basa vurgulanmıştır. Camera obscura’ları ressamın kullanmasının nedeni de gözün gördüğü gerçeği olduğu gibi aktarmasıdır. Fotoğraf teknolojisinin yaptığı yenilik bu görüntüyü iki boyutlu bir yüzey üzerine kaydetmek olmuştur. Ancak sanat ve sosyal bilimler alanlarında yaşanan değişim, fotoğrafın gerçekliği aktardığı inancını sarsmıştır. Modernizm bir temsilcisi olarak fotoğraf görsel kayıt olmaktan çıkmış, düşünümsel bir görsel günlüğe dönüşmüştür. Nesnel gerçekliğin aktarılamayacağı görüşü her alanda kabul görmüştür. Modernizmden dönüştürülen postmodernizm ile birlikte gerçeklik alaşağı olmuştur. Fotoğraf bu haliyle öznel bir kayda dönüşmüştür. Fotoğrafın özneliği anlamların parçalanmasına neden olmuştur. Herkesin fotoğrafta gördüğü şey değildir anlam. Anlam yan anlamlar ile çoğalırken, fotoğrafın evrensel olması klişesini de parçalamıştır. Bu haliyle fotoğraf, kültürel bir olgu olarak evrensel değildir. Fotoğrafta görülenler herkes tarafından tarif edilebilir ancak iş okumaya geldiğinde kültürel farklılıklar anlamı değiştirecektir. Bu nedenle fotoğrafın evrenselliği klişesine karşı global fotoğrafı öneriyorum. Global fotoğraf sosyolojiden ödünç aldığı glokalleşme kavramından türemiştir. Global-küyerel kavramı son dönem küreselleşme çalışmalarında Robertson’un üzerinde durduğu bir kavram olmuştur. Global fotoğraf, fotoğrafın yerel ile sınırlı kalması değil, yerelde üretilen fotoğrafın küresel dünyada yer bulmasıdır. Bu yaklaşıma verilecek en önemli örnek vernakular fotoğrafıdır. Aile albümleri, fotoğrafçıları belli olmayan anonim fotoğraflar gerek sanatçılara ilham kaynağı olmakta

gerekse sosyal bilimcilerin arařtırmalarında temel veri toplama aracı olarak kullanılmaktadır. Fotoğrafin sadece sanat alanlarında deęil, kültürel alıřmalara da eklenmesi ilgin sonuçlar doğurmaktadır. Fotoğraf okuma sürecinde anlamā vurgu yapılması ve okuma sürecinin üçlü bir yapıya (fotoğrafi eken-fotoğraf-izleyici) dönüřtürülmesi, eksik kalan fotoğraf eleřtirisi alanına da farklı bir bakış açısı kazandırmaktadır.

#### Dipnot

\* Ana tema ile bu ana temanın yanı başında duran doğa parçası arasındaki ilişki ergon/parergon kavramlarıyla açıklanıyor. Ergon ana gövdeye gönderme yaparken, parergon, bu ana gövdenin aksesuarı, eklentisi, süsü gibi anlamlar taşıyor. Bu anlamda resmedilen doğa parçası, yani peyzaj bir parergon oluşturuyor. Parergon, ana temanın (ergon), asıl yapının yanı başında duran, bu ana gövdenin etkisini oęaltan bir şey olarak tanımlanıyor ve her ikisi birden bir ikilięi yansıtıyor (Öğdül, 2011). Parergon, Derrida'nın üzerinde durduęu kavramlardan biridir. Derrida, parergon'un marjinalliğine dair geleneksel tanımları 1930'da sorgulamış, bu terimin tanımının içinde yer alan, dışarı-sı-ıçerisi, merkez-evre karřıtlıklarına karřı çıkmıştır: "Parergon, ergon'un, yani ana gövdenin karřısında, yanı başında, eklenti olarak durur durmasına ama bir kenara da ekilmez, ona dokunur ve belirli bir mesafeden aynı işlemin içinde birlikte alıřırlar." Derrida ergon ile parergon arasındaki engelin gözenekli, geirgen olduęunu, ikisi arasındaki bir alışverişin gerekleřtięini anlatmaktadır. Batchen, vernakular fotoğrafların, fotoğrafın parergon'u olduęunu vurgularken de Derrida'ya gönderme yaparak, fotoğraf ana yapısına eklenen, onu tamamlayan, anlam örgüsünü birlikte kurdukları bir tanımlama yapmaktadır (Batchen, 2000: 58).

#### KAYNAKA

- Baetens, J; Glocal Photography, History Of Photography, 35 (2).95-97, Routledge, London, 2011.
- Batchen, G; Kültür Kavramları: Antropoloji ve Fotoğraf, Oryantalizm, Hegemonya ve Kültürel Fark, İletişim Yayınları, İstanbul, 1996.
- Batchen, G; Each Wilde Idea, The MIT Press, Cambridge, 2000.
- Barthes, R; Camera Lucida, Fotoğraf Üzerine Düşünceler, Altıkkırkbeş Yayınları, İstanbul, 2008.
- Bazin, A; Fotoğraf Neyi Anlatır?, "Fotoğraf Görüntüsünün Varlıkbilimi", Hayalbaz Kitaplığı, İstanbul, 2007.
- Becker, H. S; Fotoğraf ve Sosyoloji, Toplum Bilim Fotoğraf Özel Sayısı, Sayı: 19, 45-69, Bağlam Yayınları, İstanbul, Mart 2006.
- Berger, J ve Mohr, J; Anlatmanın Başka Bir Biimi, Agora Kitaplığı, İstanbul, 2007.
- Chalfen, R; Interpreting Family Photography as Pictorial Communication, Image-based Research, Routledge, NewYork, 2004.
- Freund, G, Fotoğraf ve Toplum, Sel Yayınları, İstanbul, 2006.
- Huyssen, A; "Postmodernin Haritasını Yapmak". Modernite Versus Postmodernite, (Der.) Mehmet Küçük, Vadi Yayınları, Ankara, 2000.
- Keyman, E. ve Sanbay, A; Küreselleşme, Sivil Toplum ve İslam, Vadi Yayınları, Ankara, 1997.
- Kılı, L; Fotoğraf ve Sinema'nın Toplumsal Tarihi, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara, 2010.
- Lyotard, J.F; Postmodern Durum, (ev.) A.iğdem, Vadi Yayınları, Ankara, 2000.
- Oral, M; Fotoğraf ve Toplumsal Deęişme, Toplum Bilim Fotoğraf Özel Sayısı, Sayı: 19, 17-25-, Bağlam Yayınları, İstanbul, Mart 2006.
- Oral, M; Toplumsal Belgesel Fotoğraf ve Fikret Otyam Örneęi, Espas Yayınevi, İstanbul, 2011.
- Öğdül, R; [http://www.birgun.net/culture\\_index.php?news\\_code=1256818647&year=2009&month=10&day=29](http://www.birgun.net/culture_index.php?news_code=1256818647&year=2009&month=10&day=29), 08.12.2011).
- Özdemir, Beyhan, Fotoğraf Estetięinin Oluşum Süreci 2, <http://www.ifod.org/ifod/content/view/36/11/>, 20.02.2011.
- Özel, Z; "Postmodern Dönem Fotoğraf Sanatında Kendine Mal Etme, Sayı: 20 <http://www.fotografya.gen.tr/cnd/index.php?id=303,0,0,1,0,0>
- Pala, Ş; Antropoloji ve Onun Alameti Farikası: Katılarak Gözlem,

- Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi, Cilt:21, Sayı: 1, 123-141.
- Robertson, R; Glokalleşme: Zaman-Mekan ve Homojenlik-Heterojenlik, Postmodernizm ve İslam, Küreselleşme ve Oryantalizm, Vadi Yayınları, Ankara, 1999.
- Smart, B; Postmodern Toplum Teorisi, Modernite Versus Postmodernite, (Der.) Mehmet Küçük, Vadi Yayınları, Ankara, 2000.
- Sontag, S; Fotoğraf Üzerine, Altıkkırkbeş Yayınları, İstanbul,1999.
- Şaylan, G; Postmodernizm, İmge Kitabevi, Ankara, 2009.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H.; Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri, Seçkin Yayıncılık, İstanbul, 2004.
- Warren, L; Vernacular Photography, Encyclopedia of Twentieth-century Photography, Routledge, London, 2005.



# JOHN HEARTFIELD'S PHOTOMONTAGE HUMOUR AND REGIME OF ADOLF HITLER

**Assist. Prof. Dr. Dogan ARSLAN**

Istanbul Medeniyet University, Art and Design Faculty,  
doganaslan@yahoo.com

## **Abstract**

Art and Politics often face each other at different times and in different countries. Dada Art excluded traditional painting and adopted photomontage, which can be described as 'anti-art'. The Berlin Dada artists, including John Heartfield, intensively used photomontage and considered it to be an important tool for expressing their political and cultural views. Heartfield was a pioneer and one of the most important Berlin Dada artists to use the photomontage technique against Hitler's oppressive regime. It was his personal political arsenal. He understood the power of photography and manipulated it using this technique (incorporating humour) to create powerful political propaganda.

Heartfield's satirical photographic portrait in political criticism became strong statement against the Hitler's regime. His pioneering artwork and relentless energy has inspired many artists and designers.

**Keywords: Dada, John Heartfield, Humour,  
Photomontage, Hitler Regime**

Hans Richter, a member of the Zurich Dada group, attributes the beginning of the Dada movement to Hugo Ball and his Cabaret Voltaire in 1916 in Zurich.<sup>1</sup> It is possible to say Dada art was closely related to the social life of the period, which is why it appeared in Zurich and in other important cities such as New York, Paris and Berlin. Kenneth Smith confirms this by commenting, "Dada was not essentially a historical period, but was, indeed still is, an emotional, social, and political condition, a point of view."<sup>2</sup> Herbert Read considers World War I as an important cause of the Dada movement and states that the authors, poets, artists and musicians from different countries had "refugee" status in Zurich.<sup>3</sup> John D. Erickson supports this case: "With the outbreak of World War I Zurich found itself overrun with refugees and human bric-a-brac set adrift by war."<sup>4</sup>

Dada artists were actively creating art works to exhibit in different cities. The first years of Dada exhibitions were found to be "frightful."<sup>5</sup> I understand that Dada's "frightful" exhibitions came, as Amy Dempsey claims, from their commitment to "destroy" the bourgeois and attack capitalism. Dempsey states that "the primitive and irrational" would replace this "destruction."<sup>6</sup> What was the aim of Dada in these first exhibitions? One answer can be found in an entry (dated May 5, 1917) in the diary of Hugo Ball leader of the Zurich Dada movement. "Art is for us an occasion for social criticism, and for real understanding of the age we live in."<sup>7</sup> The movement's "social criticism" is seen clearly when considering its elements of violence and Anti-Art. Consequently, John A Walker, in a more general definition, claims that Dada was "anarchistic" and "subversive."<sup>8</sup>

Janis and Blesh cite war as the reason for the Dada movement's aggressive and destructive features. "... the Dadas were anti-society, violently opposed to a materialist culture that could unleash the bloodiest and most destructive war in man's history."<sup>9</sup>

What sort of methods did the Dada artists use in order to express their feelings and ideas? Ball replied, "We 'painted' with scissors, adhesive, plaster, sacking, papers and other new tools and materials; we made collages and montages."<sup>10</sup> While the "tools and materials" referred to by Ball have been a part of the style of the Dada movement in general, Dawn Ades especially stresses the significance of photography for Dada. "... Photography became dominant in Dada pictures."<sup>11</sup> Ades explains how photography, intensively used globally in Dada movements, and photomontage, the reformation of photographs, were the main mediums of the Dada movement. Referring to photomontage, Ades states, "Its use was part of the Dadaist's reaction against oil painting, which is essentially unrepeatable, private and exclusive."<sup>12</sup> Also, photomontage contains the potential "to make specific social and political points, as Dada artists used recognizable faces and placed them into selected context."<sup>13</sup> It was "the bourgeoisie whom

they [Dadaists] held responsible for the war"<sup>14</sup>, and photomontage was their artistic means of expressing this belief "within the scope of a macabre imagination"<sup>15</sup>. Therefore, some Dada artists like John Heartfield, used this medium to express their political thoughts.

Richter points out that the Berlin Dada Group used photography in "a new dimension." He also added, "Berlin [Dada] added a new dimension: the 'alienation' of photography, which is after all basically a means of representing visible objects. They created new combinations of forms and tone."<sup>16</sup>

The provocative discourse of the Berlin Dada movement has been closely related to the political views. What consequences made this group of artists have an aggressive and anarchistic style? Ades points to World War I and its results: "Towards the end of the war Berlin was a half-starved nightmare city, and there was increasing social and political chaos", causing this situation<sup>17</sup> Berlin Dada artists such as Heartfield and Grosz joined the German Communist Party (KPD) in December of 1918 as a consequence of this negativity.<sup>18</sup> At that time, the 1917 Soviet Revolution was considered to be an alternative system to poverty and famine. Some Dada artists trusted in this so-called system and supported its activities.

In his research, Sherwin Simmon researches the relationship between the artists of the Berlin Dada movement and the world of advertising, stating that Heartfield studied in the Royal Bavarian School of Applied Arts and later studied graphic art in Munich.<sup>19</sup> Evans also writes that Heartfield had worked as a commercial artist after graduating from school.<sup>20</sup> Evans mentions that Heartfield later settled in Berlin and was producing creative works at the studio of Ernst Neumann, the prominent advertiser of the period. In 1916 and 1917, Heartfield, his brother Herzfelde and their close friend George Grosz, together published a satirical magazine called *Neue Jugend* (New Youth) in which they made political criticisms.<sup>21</sup> Evans also added that the magazine served as a vehicle for their antiwar and pacifist views.

Heartfield's use of photomontage as visual language in his works was not coincidental in this period. Designers and artists found that by the late 1920s photomontage "was widely used in the mass media and had become a sign of the most modern style in graphics."<sup>22</sup> Richter states that Heartfield's works were more effective because his use of text and image in his collages was superior to that of the other Dadaists.

Dada's popularity can be attributed to its comical representation and comical appearance. Caricaturisation (creating humorous portraits and absurd situations) was used to great effect. Art historian Werner Hofmann, studied John Heartfield's photomontages and Dadaist

humour, describes caricature in the following terms; "Caricature means skepticism... The caricaturist sees below the surface of the world and behind the scenes of its drama the confusing scenery of a 'topsy-turvy' world."<sup>23</sup>

Hofmann also mentions some important features shared by caricatures and the Dada movement, "In the process, caricature emerges as a critical manifestation of an artistic personality."<sup>24</sup> He points out important features of caricature such as "distortion" and "playful transformation." Ralph E. Shikes and Steven Heller, in their book, *The Art of Satire*, frame the core elements of caricature as being, "enlarging the head, exaggerating salient characteristics of the face, and frequently shrinking or tapering the body."<sup>25</sup> Arguably Heller and Shike's observations are evident in Dada to a similar degree as in the artwork of Heartfield. Hofmann also mentions, "in Dadaism, these productive forces of caricature caused a tremendous upheaval in Modern Art"<sup>26</sup>

Hans Richter points out the importance of mirth in the Dada movement: "We laughed at everything... We took our laughter seriously; laughter was the only guarantee of the seriousness with which, on our voyage of self-discovery, we practiced anti-art."<sup>27</sup> Richter also claims "Humour, anti-seriousness, was the basic Dada attitude."<sup>28</sup>

David Evans, comments on Heartfield's photomontage and its relationship to traditional cartoon, "The content of Heartfield's art cannot be divorced from his technique: a combination of traditional caricature and photography. This inherently comic hybrid form, suggesting both editorial cartoon and photojournalism, drew on, but also undermined photography's claims to represent the truth."<sup>29</sup> Pachnicke also mentions the importance of satire for Heartfield in this line "...satire held many artistic possibilities for him [Heartfield] with which he could find a powerful outlet for his characteristic trait to feel morally assaulted by each and every humiliation."<sup>30</sup>

Pachnicke's research uncovered an interesting argument presented by Hans Hess regarding Heartfield's humour. Hess comments, "In Heartfield's art there is an element that serious artists have always avoided like the plague. It is the comic element in all its forms-jokes, fun, satire, irony, and sarcasm. In western art, the comic artist was never highly respected, because art was used to idealize."<sup>31</sup>

Later on, Punchnicke indicates that the essence of caricature, which exposes false idealization to ridicule, was particularly important for Heartfield's artistic bent. He also implies that caricature's critiques fitted Heartfield's rebellious personality.<sup>32</sup> Another of caricature's features is the use of text, which is often seen

within a cartoon in a speech balloon. The text helps to explain the image, which, circularly, also represents the text in the cartoon. Heartfield also used text quoted directly from political speeches for the purpose of his own slogan/motto. Pachnicke says that Heartfield's superior photomontages were blended with strong text,

"Thus, in his classic photomontages, Heartfield expressed himself mainly by means of portrait caricatures and created pictorial satires using text and image quotations and comparing people with animals employing symbolic forms (large and small, light and dark, etc.). Furthermore, his best montages like all clever satires, depend entirely on the wealth of pictorial and text comparisons, the maze of concepts and illustrations, the aptness of parallels, ambiguity and surefire wit."<sup>33</sup>

When Heartfield creates photo collages he employs this artistic technique, as Peter Selz says, "rationally and purposefully".<sup>34</sup> Hitler and the Nazi regime were perfect targets for Heartfield's photomontage in 1930s. Smitt describes Heartfield's Nazi period photomontage works as "political weapons".<sup>35</sup> Heartfield relayed the political significance of this technique in his visit to Moscow, where he stated that photomontage should be used as a "weapon" in the schools, factories and state institutes.<sup>36</sup> This suggests that this method became "a weapon in the hand of Heartfield" against Nazis, Fascists and even Social Democrats.<sup>37</sup> Heiner Muller defines Heartfield's position as an "Openierende Künstler" (activist-artist) for reflecting his political views to the large masses by means of his photomontage works.<sup>38</sup> Arguably, therefore, Heartfield could be considered an "activist" for choosing to express (in a dynamic way) his attitude toward political decisions to which he was opposed through his artwork.

To illustrate Heartfield's satirical photo collages, I would like to analyze some of Heartfield's works that published in AIZ, *Arbeiter-illustrierte-zeitung* (Workers' Illustrated Paper). Heartfield's photomontage, *Hurrah, The Butter is Finished* (1935), (See image 1), is a strong example of blending irony, ambiguity, strangeness and humour into a thoughtful, legible visual statement. Indeed, political criticism is found at the center of all.



Image 1: John Heartfield, *Hurrah, The Butter Is Finished*, 1935.

This photo collage also demonstrates a solid example of combining text with image. In the image, the text at the bottom of the picture is from the German politician, Goering, who once said in a speech 'Iron always makes a nation strong, butter and lard only make people fat'. A stereotypical German family is eating some metal pieces and at the same time Hitler's image can be seen as decorative wallpaper in the background of the image. I understand that this German family supports Hitler and his party. The big text at the bottom, "Hurrah, the butter is finished!" is the slogan of the image. The image suggests to us that if the butter is finished, Germans will begin to eat metal and iron. This photomontage exposes a nasty truth of the Nazi political approach. In doing so, Heartfield poked fun at the politician's speech. At first sight there is a sense of ambiguity and strangeness, and then as the image is studied and analyzed, the observer is hit by the humour and meaning of the image and text. Without the text within the collage, the image would maintain its ambiguity and bizarre reality, but some strangeness and duality remains, even after we have the explanation. The poster evokes curiosity that draws the observer into understanding and discovering meaning within the strange images of the collage.

In addition to Heartfield criticizing Goering's speech and Hitler's political agenda, the poster also indirectly warns the German public that supporting Hitler would only lead to poverty and hunger. Placing Hitler's portrait on the wall leaves no doubt who is the cause of this poverty. In order to make this strong and powerful, Heartfield also inserts two important figures; a dog and a baby. The baby is eating a swastika branded metal axe while the dog is trying to bite a cold metal screw. By placing these two vulnerable figures in the foreground of the poster, a strong visual statement against Hitler's politics is effectively created. Heartfield visually manipulated Goering's speech and depicts an unreal, absurdly humorous yet tragic situation. Panchnicke explains the result of Heartfield's photo collage work

"He not only parodied, ridiculed, vexed, and put the subject at a distance, but also made a travesty of the subject as well as the form of illusion, thereby evoking in the reader that sense of irritation and surprise that is for him not only a mental challenge but produces that perceptive enjoyment with its reward of laughter and a vicarious feeling of superiority."<sup>39</sup>

Heartfield's distorted and juxtaposed photomontage creates intellectual humour, which requires political knowledge, social awareness, criticism, visual talent and a sense of humour.

Heartfield turned from the use of drawing to photomontage in order to communicate his political arguments. He kept the text as explanation. Distortion is the primary visual joke in caricature. Drawing allows artists to distort human figures, objects and the environment. In photography, distorting figures or objects is less easy. Dadaists like Heartfield had to

juxtapose photographs instead of distorting them. Although artists could distort figures with the technique of photographic collage, it did not achieve the same level of distortion that caricaturists managed. Today's technological advancements create a wealth of options for the creation of humorous figures. Photography can, of course, now be so easily distorted through the use of various computer software packages.

Different variations of visual humour can be found in Heartfield's collages. Some of his creations were thoroughly distorted while others were not. His work, *The Peaceful Fish of Prey* (1937), (See image 2), is a good example of metamorphosed photomontage. In this work, Heartfield criticized Hermann Goering, the head of Hitler's army.



Image 2: John Heartfield, *The Peaceful Fish of Prey*, 1937.

He replaced Goering's speech at the bottom of the pictures. It says, 'I abhor collective security! I invite the little fishes to conclude individual bilateral pacts with me.' Heartfield also added "The Peaceful Fish of Prey" at the top of collage. In the image, there is a uniformed Nazi figure. Instead of a human head, a demonized fish head has been inserted. Around this, half-human/half-fish, there are other small actual fishes. Heartfield metamorphosed the human figure with a fish. He juxtaposed two figures to achieve his aim. Although the fish-headed human looks repulsive, the collage's meaning with the supportive text carries surreal sarcastic humor. Panchnicke agrees that Heartfield's photomontage is sometimes complex and surreal,

"Thus his photomontages are not just products made up of single photographs and text with a single—merely agitatorial [sic,] level of meaning. They are complex, polysemantic [sic,] pictorial structures, which give the impression of a surreal event with the intriguing interplay of parody and baffling pictures and texts."<sup>40</sup>

Figure 2 shows the result of more than one combined photograph demonstrating new meanings, which is the essence of photomontage. I think that humour comes not from just the fish image or human figure with army cloth, but from juxtaposing these two different

elements. Juxtaposing animal and human photographs creates a nonsensical image. This ridiculous surreal picture has the potential to make fun and entertain. Although Heartfield's metamorphosed image is visually uncomfortable, when we understand the meaning of the collage, we find another humorous reality. The repulsive image draws attention and creates wonder. Sarcasm is also strongly evident in this work. This half-human and half-fish reference to the German official is clearly meant as a detrimental statement. The explanatory text clarifies the picture.

Heartfield's *A Dangerous Stew* (1934), (See image 3) work is another good example of political humor.



Image 3: John Heartfield, *A Dangerous Stew*, 1934.

By placing the soldier's helmet in the center, the people are reduced to the size of the helmet hiding their heads inside it. While symbolically illustrating fire under the soldier's helmet, Heartfield depicts it as a cauldron boiling with people. Heartfield's satire is at the expense of the Nazi party supporters.

In these works, Heartfield used photomontage with symbolic explanations. He deforms figures and objects (creating dramatic contrast between the large and the small images) in order to emphasize his ultimate meaning. Heartfield's meaningful and satirical collages also explored "a new, magical territory"<sup>41</sup> that viewers enjoyed seeing. Regi T. Enerstvedt explains this collage in next lines "The eating of stews (one pot dishes) was one way Germans were supposed to economize, so that the money saved on food could be "contributed" to Nazi "charities."<sup>42</sup>

Heartfield's another Hitler critic photomontage called *Adolf The Superman* (1932), (See image 4).

In this piece, we see Hitler's portrait with an x-ray of a human body. Through this x-ray that there is a vertebral column made of gold coins and a swastika placed over Hitler's heart. Heartfield's depicts Hitler as greedy and ruthless in his pursuit for power. Sid Grissman explains this work in here;

The X-rayed torso is used as a metaphor to expose Hitler's hidden interest in financial power. This was seen by the



Image 4: John Heartfield, *Adolf The Superman*, 1932.

communists as being contradictory to his pro-working-class speeches. This image appeared in a 1932 issue of *AIZ* entitled, "Prince and worker in one party?" It is one of several famous images in which Heartfield targets the alliance of capitalism and fascism as an evil force<sup>43</sup>

The exposing x-ray of Hitler's body deliberately reveals the reality that the rich industrialists were 'feeding' Hitler. The addition of the caption "Prince and the worker in one party" effectively suggests the contradictory nature of Hitler's position. Heartfield uses this humorous collage to show what he believed to be Hitler's true motivations. Hitler's political party (The National Socialist German Worker's Party) was, of course, supposed to represent workers' rights, but this particular image suggests that the party (and Hitler) was funded by powerful industrialists. The photo collage tells us jokingly that Hitler was not in fact anti-capitalist; on the contrary his policies aided the wealthy capitalists. The collage shows us that he swallows wealthy industrialists' gold, but does not disclose this information via his 'tin mouth'.

Heartfield cleverly and creatively criticized Hitler in his "Adolf The Superman" collage. Ades reiterates that Heartfield's works are "a combination of traditional caricature and photography"<sup>44</sup> Heartfield used the idea of caricature (deformation and manipulation of known figures) through his photographic combinations.

Heartfield's another Hitler related photomontage, *Don't Be Frightened He's A Vegetarian*, (1936). (See image 5).



Image 5: John Heartfield, *Don't Be Frightened He's A Vegetarian*, (1936).

Here Hitler's head is attached to a butcher's body about to cut a rooster. Heartfield has, however, added a French hat on the head of the helpless bird. This cartoon/photomontage makes a direct reference to invasion of France (the rooster being a national symbol of that country just in case the hat wasn't self-evident enough!). The reason for connecting Hitler with vegetarianism is that Hitler was a well-known vegetarian. Therefore, Heartfield took this reality and criticized Hitler through his photomontage work. France Should fear the vegetarian as he is ironically depicted as a ruthless butcher. The serious attitude that Hitler portrayed in public is challenged by this comical imagery.

Heartfield's photo collages are wonderful examples of successful political criticism. He is not only directly aiming brutal attacks at key political contemporary figures, but he is entertaining his viewers with his original, witty creations. Heartfield's cleverness and skillful images in his collage work develop from his earlier career where Evans said that Heartfield worked as a commercial artist.<sup>45</sup>

Another of Heartfield's photomontages called "And Yet It Moves" (1943) is shown below. (See image 6).



Image 6: John Heartfield, "And Yet It Moves" (1943).

When Heartfield made this collage, Hitler's power was diminishing in occupied Europe. Western allies were reclaiming many of the cities and towns. Heartfield wanted to capture this historic event with his *And Yet It Moves*, work. Hitler's head here is replaced with that of an Orangutan. There is also a horn on the top of the Helmet and a sword to the right hand of the orangutan. This distorted Hitler figure with the sword sits on the globe. We see that the globe is rotating around by itself. This work once again evokes humour through the use of irrational and absurd imagery. Heartfield's image fits Richer's statement "Humour, anti-seriousness, was the basic Dada attitude".<sup>46</sup> Heartfield's focus clearly seems to be on combining a playful representation with political satire in a very potent way. Heartfield could have created these collages using the medium of drawing but instead chose to use real photographic juxtaposed images to graphically and boldly illustrate his political criticism in a more direct and dramatic way. Ades supports this,

stating that "The essential difference from caricature is that the artist has cut out and assembled real objects and events".<sup>47</sup> Photography arguably captures 'a reality' to a certain extent while the line drawing of etches in caricature are a complete representation of reality. Dada's realistic and modern medium (of photography) used to create the images herein discussed resulted in challenging and provocative, yet humorous, political satire, presented in a novel and dramatic fashion.

Perhaps Heartfield required the very specific historical and political context in which he lived in order to create such daring and thought-provoking works. It is however indisputable that he became a master of the bold new photomontage technique and subsequently inspired many fellow artists.

- 1 Hans Richter. *Dada. Art and Anti-Art*. Thames and Hudson, London, England, 1965, p. 13.
- 2 Kenneth C. Smith. *Dada*. Studio Vista/Dutton. London, England, 1970, p. 18.
- 3 Herbert Read. *A Concise History of Modern Painting*. London, England. Thames and Hudson, 1995, p. 114.
- 4 John D Erickson. *Dada: Performance, Poetry, and Art*. Twayne Publishers. Boston, USA, 1984, p. 2.
- 5 Richter. *Op. cit.*, p. 39.
- 6 Amy Dempsey. *Styles, Schools and Movements*. Thames and Hudson, London, England, 2002, p. 115.
- 7 Richter, *op. cit.*, p. 48.
- 8 Walker, John A. *Art in the Age of Mass Media*. Pluto Press, London, England, 1994, p. 1000.
- 9 Harriet Janis and Rudi Blesh. *Collage: Personalities, Concepts, and Techniques*. Ambassador Books LDT, New Jersey, USA, 1967, p. 46.
- 10 Richter, *op. cit.*, p. 49. Richter quotes that collage and montage works were dominant in the first years of Dada movement.
- 11 Dawn Ades. *Photomontage*. Thames and Hudson, London, England, 1976, p. 14.
- 12 *Ibid.* p. 13.
- 13 Ilena B. Leavens. From "291" to Zurich the Birth of Dada. Umi Research Press, Michigan, USA, 1983, p. 32.
- 14 Read., *op. cit.*, p. 120.
- 15 *Ibid.* p. 120.
- 16 Richter, *op. cit.*, p. 116. Richter points out that although the Berlin Dada Group used photographs as a medium in general, their actual interest lay with the photo-collage technique achieved through photographic manipulations.
- 17 Ades, *op. cit.*, p. 26.
- 18 *Ibid.* p. 26.
- 19 Sherwin Simmon. Advertising Seizes Control of Life: Berlin Dada in power of Advertising. *Oxford Art Journal*, England, 1999, p. 126.
- 20 David Evans. *John Heartfield*. NY, Kent Gallery Publication, England, 1992, p. 10.
- 21 *Ibid.* p. 10.
- 22 Maun Lavin. "Photomontage, Mass Culture and Modernity" in *Montage and Modern Life 1919-1942*. Edited by Mathew Teildbaum, MIT Press, London, England, 1992, p. 40.
- 23 Peter Pachnicke "Morally Rigorous, Visually Voracious" in *John Heartfield*, by Peter Pachnicke, and Hannef Klaus. Abraham Publication, NY, USA, 1992, p. 38.
- 24 *Ibid.* p. 38.
- 25 Ralph E. Shikes and Steven Heller. *The Art of Satire: Painters as Caricaturists and Cartoonists from Delacroix to Picasso.*, Pratt Graphic Centre, New York, USA 1984, p. 10.
- 26 Pachnicke, *op. cit.*, p. 38.
- 27 Richter. *op. cit.*, p. 65.
- 28 *Ibid.* p. 183.
- 29 David Evans. *John Heartfield*. Kent Gallery, NY, USA, 1992, p. 20.
- 30 Pachnicke, *op. cit.*, p. 38.
- 31 Pachnicke, *op. cit.*, p. 38.
- 32 *Ibid.*, p. 38.

- 33 Ibid, p. 38.  
 34 Peter Selz. "John Heartfield's Photomontages." in *Photomontages of the Nazi Period* by John Heartfield., Universe Books, New York, USA, 1977, p. 11.  
 35 Smitt, op. cit., p. 31.  
 36 Evans, op. cit., p. 35.  
 37 Peter Pachnicke and Klaus Hannef. *John Heartfield*. Abraham Publications, New York, NY, 1992, p. 11.  
 38 Heiner Muller. "On Heartfield" in *John Heartfield* by Peter Pachnicke and Klaus Hannef., Abraham Publications, New York, 1992, p. 8.  
 39 Ibid, p. 39.  
 40 Ibid, p. 45.  
 41 Kevin Robins. "Past-Photography: The Highest Stage of Photography" in *Communication Design* by Teal Triggs, (Ed.). BT Batsford Ltd, London, England 1995, p. 63.  
 42 Regi T. Enerstvedt. <http://folk.uio.no/regie/>. 2013.  
 43 Sid Grossman. <http://www.gallery.ca/en/see/collections/artwork.php?mkey=22573.2013>  
 44 Ades.p. op. cit., p. 20  
 45 Evans, op. cit., p. 10.  
 46 Richer, op.cit., p. 183.  
 47 Ibid. p. 24.

#### BIBLIOGRAPHY

- RICHTER, H. *Dada, Art and Anti-Art*, Thames and Hudson, London, England, 1965.  
 SMITH, K. C. *Dada*, Studio Vista/Dutton, London, England, 1970.  
 READ, H. *A Concise History of Modern Painting*, Thames and Hudson, London, England, 1995.  
 ERICSON D. J. *Dada: Performance, Poetry, and Art*, Twayne Publishers, Boston, USA, 1984.  
 DEMSEY, A. *Styles, Schools and Movements*, Thames and Hudson, London, England, 2002.  
 WALKER, J. A. *Art in the Age of Mass Media*, Pluto Press, London, England, 1994.  
 JANIS, H. and BLESCH, R. *Collage: Personalities, Concepts, and Techniques*. Ambassador Books LDT, New Jersey, USA, 1967.  
 ADES, D. *Photomontage*, Thames and Hudson, London, England, 1976.  
 LEAVENS, I. B. *From "291" to Zurich the Birth of Dada*. Umi Research Press, Michigan, USA.  
 SIMMON, S. "Advertising Seizes Control of Life: Berlin Dada in power of Advertising", *Oxford Art Journal*, Vol. 22, No. 1, p. 119, Oxford Publishing, England, 1999.  
 EVANS, D. J. *Heartfield*, Kent Gallery Publication, NY, USA, 1992.  
 LAVIN, M. *Montage and Modern Life 1919-1942*. Edited by Mathew Teildbaum, MIT Press, London, England, 1992.  
 PACHNICKE, P. and HANNEF K. *John Heartfield*. Abraham Publication, NY, USA, 1992.  
 SHIKES, R. E. and HELLER, S. *The Art of Satire: Painters as Caricaturists and Cartoonists from Delacroix to Picasso*, Pratt Graphic Centre, New York, USA, 1984.  
 SELZ, P. *Photomontages of the Nazi Period* (by John Heartfield), Universe Books, New York, USA, 1977.  
 ROBINS, K. "Past-Photography: The Highest Stage of Photography" in *Communication Design*, Edited by Teal Triggs, BT Batsford Ltd, London, England, 1995.





# SANAT VE TASARIM İLİŞKİSİ İÇİNDE TİPOGRAFİNİN MEKÂN İLE KULLANIMI

*TYPOGRAPHY AS A FORM OF THOUGHT IN RELATION TO SPACE WITH THE USAGE OF ART AND DESIGN*

**Yrd. Doç. Mehtap UYGUNGÖZ**

Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi,  
muyungoz@anadolu.edu.tr

**Öğr. Gör. Bilge KINAM**

Osmangazi Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi,  
bkinam@ogu.edu.tr

## Özet

Endüstri Devrimi sonrası başlayan sanat hareketleri, tasarım ve sanat sürecine yeni bir soluk getirmiş, sanatçı ve tasarımcılar daha önce benzeri görülmemiş formlara farklı algı biçimlerine yönelmişlerdir. Modern sanat ve tasarım hareketleriyle biçimlenmeye başlayan bu yaklaşım, postmodernizmle birlikte daha sorgulayıcı bireysel bir üsluba dönüşmüştür. Tasarımcılar, problemlere sezgisel ve duygusal olarak yaklaşmışlar, kendi bireysel ve deneysel yaklaşımları doğrultusunda kavramsal çalışmalar üretmeye başlamışlardır. Grafik tasarımda kullanılagelen tipografi anlayışı, çağın teknolojisinde farklı malzeme ve tekniklerle yeniden biçimlendirilerek, algı düzeyini geliştirmiştir. 21.yy'da 'düşünce' temelli tasarımın ve sanatın birlikteliği, hiç kuşkusuz, teknoloji ile şekillenmeye başlamıştır. Kamusal alanlardaki sosyo-kültürel içerikli tipografik yerleştirmeler, kente değer katarak, grafik tasarımı kapitalizmin gölgesinden biraz olsun kurtararak çağdaş sanat olgusuna dönüştürmeye çalışmıştır. Bu doğrultuda yapılan üç boyutlu yerleştirmeler, insanı sosyo-kültürel alanlarda bilinçlendirmekte, kenti ve insanı geleceğe taşımaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Sanat ve grafik tasarım, enstalasyon, tipografi, üç boyutlu biçimlendirme, kamusal alanda yerleştirme.

## Abstract

Art movements began after the industrial revolution, has brought a new dimension and lead artists and designers unprecedented forms and new different perceptions. This approach which was shaped though to art and design movement turned to an individual interrogation style with postmodernism. Designers approached the problem with an intuitive way, emotionally closer, and created conceptual works thought an experimental and individual approach. Typography conventionally used in graphic design which reshaped with the usage of different techniques has developed a level of perception in art and design. In the 21st century 'thought' based on the association of art and design, without any doubt has began to shape with technology. Socio-cultural typographic installations in public spaces added value to the city and get a bit of peeling off the shadow of graphic design capitalism has transformed the phenomenon of contemporary art. Accordingly to three-dimensional installations has created consciousness in socio-cultural and carries the city and the people to the future.

**Keywords:** Art and graphic design, installation, typography, three dimensional shaping, installation in public space

19. yüzyıl sonunda buluşların artması, baskı tekniklerinin gelişmesi ve Endüstri Devrimi ile başlayan sanat hareketlerinde, tasarım ve sanat alanında yeni bir bakış açısı gelmiştir. Bu süreçte düşünce daha önce benzeri görülmemiş formlara dönüşerek, galeri ortamından çıkartılmış, kamusal alanlarda deneyimlenmeye başlamıştır. 20. yüzyıl sonrası sanayileşme, çarpık kentleşme, küresel ısınma, sosyo-politik ve çevresel sorunlar, duyarlı tasarımcı ve sanatçıları, mekân içinde sorgulayan çalışmalara yöneltmiştir. Tasarım ve sanat kültürünün köklerinin atıldığı coğrafyalarda yaşayan tasarımcılar, geçmiş kültürlerden beslenerek, postmodernizmin öznel yaklaşım tarzı, dijital devrimin olanakları ve gelişen malzeme seçenekleri ile yaratıcı ve özgün çalışmalar üretmeye başlamışlardır. Bu tasarımlar, sosyo-kültürel ve politik anlamda bazen müşterinin istekleri doğrultusunda bazen de tasarımcının sosyal sorumluluk bilinciyle oluşan bağımsız çözüm önerileridir.

21. yy'ın sanatçı, tasarımcı ve tasarım grupları arasında; bina cephelerine interaktif tipografik yansıtmaları ile öncülük yapan İstanbul merkezli disiplinlerarası görsel tasarım grubu Nota Bene-Visual, Hollandalı tasarım grubu Lust; Fransız tasarım grubu Superscript<sup>2</sup>; tipografiyi disiplinlerarası bir yaklaşımla hareketli grafik ya da stop motion filmlerde kullanan Kanadalı Görsel Tasarımcı Julieen Valeé ve Amerikalı Tasarımcı David Carson; tipografiyi iç mekânlarda ve dış cephelerinde yönlendirme ve konsept amaçlı oluşturan; Hırvatistan ve Almanya merkezli Bruketa & Zinic + Brigada; Typotecture, Danimarkalı tasarım grubu E-Types; sosyo-kültürel kaygı doğrultusunda tipografiyi üç boyutlu biçimlendiren; İngiliz tasarımcı Anna Gorfort, İngiliz tasarım grubu Why Not Associates'ın çalışmaları örnek olarak gösterilebilir (Klanten, 2009).

Tipografik tasarımları, bina cephelerinde ve iç mekânlarda, disiplinlerarası bir yaklaşımla kullanarak uluslararası firmalara görsel sunumlar hazırlayan Türk tasarım grubu Note Bene Visual'un 'In Order to Control' (Kontrol Etmek İçin) adlı interaktif tipografik yerleştirme, teknolojinin yükselen ivmesiyle oluşturulmuş sosyo-kültürel içerikli bir tasarım çalışmasıdır. Hollanda'da Freemote'11 & Fiber Festivali için hazırlanan dijital tipografik yerleştirme, zemine yansıtılan uzun bir metnin içine dahil olan insanların, duvara yansıyan formlarından oluşmaktadır. Metnin üzerine gelip okuma isteği duyan insanlar, kendilerini duvarda metnin içinde bulduklarında yerleştirmenin bir parçası olmaktadır. (Resim 1)



Resim 1: Note Bene Visual, 'In Order to Control' (Kontrol Etmek İçin), interaktif tipografik yerleştirme, Freemote'11 & Fiber Festivali, Hollanda (Kaynak: <http://notabenevisual.com/interactive-typographic-installation>, 07.05.2013)

Bu proje, yönetimini Burak Gölge'nin, sanat yönetmenliğini Ayşegül Kantarcı'nın yaptığı, interaktif tipografik bir yerleştirmedir. "Yasal olan her şeyin adil olmadığını, adil olan her şeyin de yasal olmadığını" vurgulayarak, etik kurallarını ve ahlak kavramlarını sorgulamaktadır. Metinde, insanoğlunun her çağda hem kurban hem de katil olduğunu, dinamiklerin değiştiğini, içinde bulunulan dönemde şiddet, tekillik ve sanallık unsurlarının 'kontrol' amacıyla oluştuğundan bahsetmektedir. İronik ve felsefe tabanlı metinler, oluşturulan interaktif alana giren insanların duvarda formlarını alırken, öncelikle sorunların temelinde insanların kendilerini sorgulamaları gerektiğini vurgulaması bakımından son derece yaratıcı ve çarpıcı bir mühendislik çalışması olarak değerlendirilebilir (Note Bene Visual, 2013).

Tipografiyi, benzer yaklaşımla dijital bir platformda biçimlendiren çalışmalar üreten bir başka tasarım grubu da Lust'dur. Tipografiyi teknolojinin duyarlı kullanımıyla bütünleştiren Lust, fikirlerini çok katmanlı, dokunulabilir, keşfe açık bir yapıda tasarlamaktadır. Lust, Avrupa'nın birçok kentindeki kamusal alanlarda, insanları dokunmaya, bakmaya ve katılmaya iten, kışkırtıcı interaktif yerleştirmelerini imge, ışık ve metin ilişkisi içinde kullanarak 'Projector Spectre' adlı interaktif enstalasyon çalışmasını, Grafik Tasarım Festivali Breda için tasarlamıştır. (Resim 2)



Resim 2: Lust, 'Projector Spectre', (Kaynak: <http://www.graphicdesignfestival.nl/en/programma/projector-spectre-iv-lust>, 12.05.2013)

Hollandalı tasarım grubunun 'Projector Spectre' isimli çalışması, insanların, renk seçimi ve yazıların akış yönüne müdahale edebileceği bir panelden oluşmaktadır. Renkli formlardaki yazılar binanın dış cephesinde akarken aynı zamanda grafik tasarımla mimari yapıyı, yaşama duyarlı bir tavırla buluşturduğu söylenebilir.

Disiplinlerarası bir yaklaşımla tipografiyi bina cephelerinde kullanan diğer bir çağdaş tasarım grubu da Superscript<sup>2</sup>'dir. Fransa'nın Lyon kentinde 2006 yılında Pierre Delmas Bouly & Patrick Lallemand tarafından kurulan Superscript<sup>2</sup>, masaüstü yayıncılıktan tipografiye dijital medyaya kadar uzanan tasarım çalışmaları ile geniş müşteri kitlesine, içeriğin formla bütünleştiği pratik çözümler üretmektedir.



Resim 3: Light Invaders, Nuits Sonores festivali, Lyon, 2010, (Kaynak: <http://www.super-script.com/v2/fr/super/page/projets/multimedia/light-invaders>, 25.05.2013)

Superscript<sup>2</sup>, 2010 yılında Lyon'da Nuit Sonores Festivali için Martial Geoffre-Rouland'ın yönetiminde 'Light Invaders' (Işık İstilacı) adlı bir interaktif tasarım çalışması hazırlamıştır. İlk dönem bilgisayar oyunlarındaki pixel imgeleri andıran, bu ışık panelleri, müziğin ritmiyle renkten renge değişerek biçimlenen tipografik öğelerden meydana gelir. (Resim 3)

Tipografi, bina cephelerine ve iç mekânlara, dijital yansıtılmasının dışında sosyo-kültürel bir yaklaşımla kurumsal kimliğin güçlenmesinde de kültürel bir yaklaşımla kullanılmaktadır. Bu düşünce ile sanat ve tasarımın değiştirme gücüne inanan Hırvatistan ve Almanya merkezli Bruketa & Zinic + Brigada: Typotecture adlı tasarım grubu, müşterilerine etkili görsel çözümler sunmaktadır. Hırvat tasarım grubu, Typography ve Architecture'un (mimarlık ve tipografinin) birleşiminden doğan "typotecture" alanında uzmanlaşmıştır; bu tasarım grubunun, duvarları yüksek sesli ve anlaşılır bir şekilde konuşturduğu ileri sürülebilir. Tasarım grubuna göre, bina cephesine yapılan büyük boyutlu tipografik düzenlemeler, binanın bulunduğu kuruma ve çevresine oldukça büyük değer katmaktadır çünkü bina cephesine yerleştirilen tipografiler, insanlarla iletişim kurmaktadır.

Bu konudaki en çarpıcı örneklerden biri Hırvatistan'ın başkenti Zagreb'teki Zavrtnica İş Merkezi'ndeki tipografik cephe yerleştirmesidir. Bida tasarım grubunun mimarları iç mimarları ve ürün tasarımcıları bir araya gelerek, binanın mimari yapısına sadık kalmak şartıyla dört bloğun cephesine devasa bir tipografik yerleştirme yapmışlardır. Farklı mimari yapılarıdaki blokların görsel bir bütünlük oluşturması için, binalar siyah ve beyaz renge boyanmıştır. (Resim 4)



Resim 4: Bruketa & Zinic + Brigada: Typotecture, Zagreb İş Merkezi, 2010 (Kaynak: <http://www.designboom.com/design/bruketazinic-brigada-typotecture/>, 20.05.2013)

Zagreb'in girişinde ve merkez tren istasyonunun yakınında bulunmasından dolayı, sadece iş merkezine girenlerin değil, daha uzak mesafeden algılanabilmesi, kentin aynı zamanda simgesi durumundadır. Mimarı Damjan Geber, ürün tasarımcısı Srdana Alac, grafik

tasarımcısı Branimir Sablic ve mühendisleri ile kolektif bir çalışmanın ortak projesidir (Typotecture, 2013).

Bruketa & Zinic + Brigada'nın bir başka çalışması da Hırvat piyngosudur. Hırvat piyngosunun 7/39 ve 6/45 ve Bingo gibi şans oyunlarını tanımlamak amacıyla iç mekân tasarımı yapılmıştır. Toplantı alanındaki ana duvarda ilk göze çarpan, logo ve numaralar bulunmaktadır. Hacimsel bir yanılısma yaratmak amacıyla piyango topları ışık gölge ilişkisi içinde biçimlendirilmiştir. İç mekâna görsel bir estetik kazandıran duvarlardaki tipografik uygulamalar, yer yer çalışma dolapları üzerinde de devam etmiştir. Hırvat tasarım grubu, binanın dış cephesine ve iç mekânlarına yaptıkları tipografik uygulamalarla çevreyi de bu değişime teşvik etmektedir. Bina iç ve dış cephe tipografik düzenlemelerde, yazıların rahat algılanabilmesi için tırnaksız temel bir font biçimi ile tek ya da iki farklı renk kullanmıştır. (Resim 5)



Resim 5: Bruketa & Zinic + Brigada: Typotecture, Hırvat Piyango Binası (Kaynak: [http://www.typotecture.net/croatian\\_lottery.html](http://www.typotecture.net/croatian_lottery.html), 20.05.2013)

Bu grup ayrıca Zagreb'in merkezinde pek çok önemli binanın da dış cephesinde, tipografik öğeler kullanarak marka kimliğini vurgulamıştır. Bruketa & Zinic + Brigada binanın tasarımı için önce binanın mimarisini ölçülendirilmiş, daha sonra binanın dış cephesinde yer alacak tipografik öğeleri kontur biçiminde bina üstüne çizerek bir iskelet oluşturulmuştur ve daha sonra da formları renklendirmiştir. (Resim 6)



Resim 6: Bruketa & Zinic + Brigada, Zagreb kent merkezi bina cephesi tipografik düzenlemeleri (Kaynak: <http://www.typotecture.net/>, 20.05.2013)

Tasarım grubunun iç mekân çalışmasına bir başka örnek ise Pokobar adlı ayrı üç kardeş şirketin bulunduğu 180m<sup>2</sup>'den oluşan bir apartman dairesindeki tipografik düzenlemesidir. Odalarda kardeş şirketlerin işlevine uygun sözcükler seçilmiş, duvardan-tavana kadar çarpıcı açılarda tipografiler yerleştirilmiştir. Böylelikle aynı dairede bulunan üç farklı şirket, duvardaki tipografik yerleştirmelerle biçimsel olarak birbirinden ayrıştırılmıştır. (Resim 7)



Resim 7: Bruketa & Zinic + Brigada, Pokobar (Kaynak: [www.typtecture.net/pokobar.html](http://www.typtecture.net/pokobar.html), 20.05.2013)

Tipografiyi iç mekânlarda benzer bir yaklaşımla ele alan bir başka tasarım grubu da Danimarkalı E-Types'dır. Geniş bir tasarım portföyü olan E-Types'ın belki en ilgi çekici çalışmalarından birisi Volkswagen'in yeni mikro arabasının tanıtımını yaptığı, Fox Otel'in iki odasındaki tipografik düzenlerdir. Müşteri, tasarım grubunun kısıtlanmadan yaratıcı ve özgür çalışabilmesi için Volkswagen grubunun toplantısı hakkında bilgilendirme yapmamıştır. Bunun üzerine E-Types, birbirinden bağımsız iki farklı konsept geliştirerek kendi tasarladıkları yazı karakterini duvardan zemine ve odanın içinde yer alan nesnelere kadar bütünsel bir ilişki içinde kullanmıştır. Otelin 304 no.lu odası, tipografinin hayatın içindeki önemini vurgularken, 414 no.lu oda ise otellerde kalma deneyimi konseptinde tasarlanmıştır. (Resim 8)



Resim 8: E-Types, Kopenhag Fox Otel, 304 ve 414 no.lu oda (Kaynak: <http://www.e-types.com/36749.9000/>, 20.05.2013)

Kendine olan güvenin yazı karakterinin içinde olması gerekliliğini vurgulayan E-Types, tipografinin özel bir durum için seçilen gysi kadar önemli olduğunu vurgulamıştır (Reyes, 2007). E-Types'in diğer bir tipografik düzenlemesi de, ulaşım araçlarına çevreci elektrik sağlayan merkez ofisi Danimarka'da olan Better Place adlı şirkete yaptığı iç mekân çalışmalarıdır. Better Place'in otomobillerde sürdürülebilir elektrik üretimine ilişkin felsefesini şirketin ofis odalarının camlarında ve duvarlarında üç ayrı tema ile tipografik düzenlemelerle yansıtmıştır. (Resim 9)



Resim 9: E-Types Better Place iç mekân düzenleme (Kaynak: <http://www.e-types.com/46756.2000/>, 27.05.2013)

Ofis odalarında, konuşan tipografik düzenlemeler, sıradan bir dekor olmaktan çıkmış, teknolojinin

insanla arasındaki yakın ilişkiyi, bireysel ve organik bir biçimde yorumlamayı amaçlamıştır. Nat King Cole, Jim Morrison, Tracy Chapman gibi ünlü sanatçıların şarkılarında otomobile ilişkin yer alan sözlere, Easy Rider, Rain Man ve Sideways gibi filmlerde otomobil kullanmanın mutluluğuna yer vermiştir; otomobilin hayatla bağının yansıtıldığı özlü sözler şirketin konferans salonunun cam cephelerinde yeniden tasarlanan fontlarla oluşturularak kullanılmıştır. Tasarım grubu, ikinci olarak kurumun kimliğine yakın bir perspektiften bakarak, kurum çalışanlarına Better Place'in onlar için ne anlam ifade ettiğini sormuş, alınan cevaplara göre bazen soyut formlarla bazen de metin ve fotoğraflarla gayri resmi görsellerle biçimlendirmeye gitmiştir.

İç ve dış mekân tasarımlarında yer alan tipografinin, farklı bir bakış açısıyla kullanım alanı da hareketli grafiklerdir. Teknolojik gelişmelerle birlikte tipografi üç boyutlu animasyonların ayrılmaz bir parçası haline dönüşmüştür.

#### DİSİPLİNLERARASI BİR YAKLAŞIMLA, HAREKETLİ GRAFİK YA DA STOP MOTİON FİMLERDE TİPOGRAFİNİN KULLANIMI

Görsel iletişimde tipografinin belki de en çok kullanılan alanlarından birisi de hareketli grafik çalışmalarıdır. Mesajın en çarpıcı ve en hızlı yoldan izleyiciye aktarılmasında hareketli tipografinin önemli yeri bulunmaktadır. Modernizmin tekdüze, kuralcı anlatımını yıkarak, metnin ifade ettiği duygu üzerine deneysel bir yaklaşımla işler üreten Amerikalı tasarımcı David Carson'ın deneysel tipografik filmleri gösterilebilir. "Carson, metni, harfi, imgeyi parçalayarak, birbirinin üstüne geçen, uzun ve kısa satırlar ile çok katmanlı hareketli grafikler yaratmıştır" (Kınam, 2010).

'Baskının Sonu' adı altında bir seri kısa tipografik film ve reklam filmi üreten Carson, tasarım problemine sezgisel ve duygusal açıdan yaklaşmıştır. Farklı ağırlık ve boyutta yazı tiplerini bir arada kullanan, üst üste baskılar, kasıtlı hatalar, bulanık fotoğraflar, karmaşıklık kucaklayan kompozisyonları ile Carson, okuma yöntemlerine de yeni bir soluk getirmiştir (Blackwell, 1996).



Resim 10: David Carson, '2ndSight1, 2ndSight2, 2ndSight3' (Kaynak: <http://www.youtube.com/watch?v=m-epoN-uGUA>, 08.07.2009)

Carson'un deneysel bir yaklaşımla ele aldığı, 'end of print1, end of print2, 2nd sight1, 2nd sight2, 2nd sight3' adlı hareketli grafik video çalışmalarında, birbiri içine giren harf ve imgeler, parçalanmış kelimeler, kompozisyon etrafında dağılan lekeler, farklı ağırlık ve tonlarda, müzikle birlikte senkronize bir şekilde

tasarlanmıştır. Carson'ın yapıbozumcu yaklaşımı birçok tasarımcıya da ilham kaynağı olmuştur.

Grafik tasarım öğelerini, hazır nesnelere ve tipografiyi kullanarak mekân içinde üç boyutlu yerleştirme çalışmaları yapan ve daha sonra bu formları hareketlendiren çağdaş tasarımcılardan bir diğeri de Kanadalı grafik tasarımcı Julieen Valeé'dir. Çalışmalarında renkli kâğıtları kullanan Valeé, onları bir origami gibi katlayarak, hacim kazandırırken, serbest layout düzleminde oluşturduğu tipografik kompozisyonlarında dinamik bir şekilde hareketlendirir. Hacimli, derinlikli, eğlenceli ve dinamik bir sanat nesnesine dönüştürdüğü kâğıt heykeller, Kübizm ve Pop Art'ın izlerini taşımaktadır. Pop Art'ın zıt renklerini, Kübizm'in geometrik kompozisyonu parçalayıcı tarzını postmodern bir üslup ile birleştirmekte ve yorumlamaktadır. Valeé'nin üç boyutlu çalışması ve çizimleri daha sonra bilgisayar teknolojisi aracılığı ile hareket kazandırılarak sanal bir üç boyut yaratılmıştır (Valeé, t.y). (Resim 11)



Resim 11: Julieen Valeé, The New York Times Magazin, 2008 (Kaynak: [http://www.jvallee.com/index\\_jvallee.html](http://www.jvallee.com/index_jvallee.html), 14.05.2013)

2008 yılında, New York Times magazin kurumsal markasını anlatırken tipografik kısa film tekniğini kullanan Valeé, kesme yapıştırma (cut out) ve stop motion yöntemi ile New York Times magazin yazı karakterini hareketlendirmiştir. Elle biçimlendirilen her hareket, tek tek fotoğraflanarak daha sonra kurgu programında birleştirilmiş, kısa film haline getirilmiştir. Kanadalı tasarımcı aynı yaklaşım biçimini, zengin hayal gücü ve yaratıcılığı ile harmanlayarak deneysel filmler üretmektedir (Valeé, t.y).

### SOSYO KÜLTÜREL KAYGI DOĞRULTUSUNDA ÜÇ BOYUTLU TİPOGRAFİK BİÇİMLENDİRMELER

1980 sonrası dünyadaki nüfus artışı, çarpık kentleşme, küresel ısınma ve tüketimin artmasıyla birlikte, çevresel kirlenme, ozon tabakasının delinmesi, birçok canlı neslin tükenmesi ile karşı karşıya gelen tasarımcı ve sanatçıları harekete geçirmiştir. Bu endişeyi hisseden ve üretimler yapan tasarımcılar arasında Anna Garfort ve Eleanor Stevens (El&Abe), kamusal alanlardaki tipografik yerleştirmeleri ile dikkat çekmektedir. Bu tasarımcılar, çalışmalarını sergileyecekleri kamusal alanı ve malzeme seçimini çalışmanın içeriğine bağlı olarak seçmektedirler. 'Rethink' (tekrar düşün), 'used' (kullanılmış), 'change' (değişim) anlamına gelen ifadeleri, çevreye duyarlı malzeme seçimi ve mekânı sorgulamak amacıyla yerleştirmişlerdir. Kentin farklı bölgelerine yerleştirilen tipografik biçimlendirmeler deneysel bir yaklaşımla organik malzemelerle

oluşturulmuştur. 'Rethink' (tekrar düşün) isimli çalışma, bağımlı olduğumuz gaz ve su kaynakları arasına yerleştirilerek doğal kaynakların tüketimini 'yeniden düşünmeye' davet etmektedir. El&Abe tasarımcılarının diğeri bir çalışması da, Londra İletişim Koleji ikinci sınıf grafik tasarım öğrencileri ile uyguladıkları 'Trash type' (çöp yazı karakteri) adlı üç boyutlu bir tipografik yerleştirmedir. Atık malzeme kullanımına dikkat çeken 'used' (kullanılmış) kelimesi öğrenciler tarafından toplanan kullanılmış malzemelerle oluşturulmuştur. (Resim 12)



Resim 12: Anna Garforth, Eleanor Stevens, 'Rethink' (Tekrar düşün), 'Used' (Kullanılmış) (Kaynak: <http://www.designboom.com/design/anna-garforth/>, 18.05.2009)

Okulun iç mekânında, çelik bir yapının üzerine yerleştirilen 'used' kelimesi, farklı plastik yüzeylerden oluşan silindirik formlarda kıvrılmış malzemeler, dikey bir harf formunu yaratacak biçimde bir araya getirilmiş, aynı zamanda kurguya hacimsel bir derinlik kazandırılmıştır. Öğrencilerle yapılan bu üç boyutlu yerleştirme çalışması, genç tasarımcıları geri dönüşüm konusunda bilinçlendirmekte ve tüketim alışkanlıklarında daha duyarlı olmağa çağırılmaktadır (Garford, 2010).

Farklı malzeme kullanımları ile kamusal alanda yaptığı üç boyutlu tipografik biçimlendirme çalışmaları ile dikkat çeken bir başka tasarım grubu da Why Not Associates'dir. 1987 yılında Andrew Altmann, David Ellis ve Howard Greenhalgh tarafından kurulan tasarım grubu, tipografinin sınırsız deneyimlerini, çok yönlü, deneysel ve teknoloji dostu yaklaşımlarıyla beklenmedik çözümler üretmektedir (Akgül, 2008).

2009'da, İngiltere'nin güney doğu bölgesinde Batı Sussex ilçe kurulu için yapılan 'Crawley kütüphanesi, tipografik ağaçlar' için kütüphanenin iç mekânına yerden tavana meşe kolonları yerleştirilerek, tipografik bir orman yaratılmıştır. Ağaç sütunlar, oyularak kelimeler ve metinlere dönüşmüştür. On dört meşe kolonundan her biri, gotikten romantiğe kadar farklı konuları yansıtmış ve kütüphane içinde kitaplarla ilişkili alanlara yerleştirilmiştir. Gordon'un malzeme seçimi, çalışmalarının içeriği ile örtüşmektedir. Böylece mekânda temsil ettikleri düşüncenin ortaya çıkmasında hem bir araç hem de bir amaç olmuştur (Why Not Associates, ty). (Resim 13)



Resim 13: Why not Associates, Gordon Young, 'Crawley Library' (Crawley kütüphanesi), 2009, (Kaynak: <http://www.whynotassociates.com/environmental-3/crawley-library-2>, 10.05.2009)

## Sonuç

Görülen şudur ki, çağın ilerlemesi ve teknolojilerin artması yaşadığımız dünyada bazı canlıların kaybolmasına ve hatta nesillerin tükenmesine sebep olmaktadır. Bireysel sorumluluk duyan herkes bu konuda duyarlılık göstermeye gayret etmektedir. Tasarım dünyası da bu doğrultuda üzerine düşen görevi yerine getirmekte ve ekolojik tasarımlara yönelmektedir. O yüzden tasarımcı ve sanatçı sadece ham malzemeleri tüketerek üreten bireyler değil, aynı zamanda geri dönüşümlere de can veren ve onları hayata yeniden kazandıran bireyler olarak öncülük etmelidir. Aynı zamanda bu bilinç geliştirilmeli ve yayılmalıdır.

Sanat ve tasarım ilişkisi içinde bir düşünce biçimi olarak tipografi, geçmişten günümüze bir iletişim aracı olarak farklı biçimlerde mekânla ilişkilendirilerek kullanılmıştır. Tipografik biçimlendirmenin içeriği mekânın tarihi geçmişi ile coğrafi konumu ile ilişkilendirilerek sorgulanmıştır. Bazen müşterinin talepleri doğrultusunda ya da tasarımcının sosyal sorumluluk kaygısıyla yola çıkılarak oluşturulan üç boyutlu tipografik çalışmaların içeriği, seçilen malzemeyle doğru orantılı olarak biçimlenmektedir. Anna Garforth, Eleanor Stevens'in (Resim 12) mekân ve malzeme odaklı üç boyutlu tipografik yerleştirmeleri, insanoğlunun aşırı tüketim alışkanlıkları üzerine bilinçlendirme yaratmaktadır. Bu nedenle sanat ve tasarım ilişkisi içinde bir iletişim aracı olan tipografinin sosyolojik çevresel bir konu hakkında farkındalık yaratıcı etkisi olduğu söylenebilmektedir.

Tipografinin mekân ile ilişkisi içinde incelenen bina cephelerindeki tipografik kompozisyonlar, markaların kurumsal kimliğinin güçlenmesine, toplumsal bellekte iz bırakmalarına katkı sağlar. Böylelikle, markalar binalar üzerinde tipografi sayesinde kendi kendilerinin reklamlarını da yapmaktadır. Bu nedenle Bruketa & Zinic + Brigada (Resim 4, 5, 6, 7) E-Types (Resim 8, 9) Why Not Associate'in (Resim 13) tipografik düzenlemeleri kentin sosyo-kültürel yapısının zenginleşmesinde önemli bir rol üstlendiği söylenebilir.

Buna benzer bir yaklaşım da kurumun iç mekânlarında, duvar, cam ve nesnelerin yüzeylerinde yapılan tipografik düzenlemelerdir. Kuruma, çağdaş estetik bir görünümle, düşünen –sorgulayan– ufku olan bir vizyon kazandırdığı söylenebilir. Pokobar'da kullanılan (Resim 7) tipografi büyük bir apartman dairesinde dört farklı şirketin mekânını tanımlayan önemli bir görsel unsur olmuştur.

Çünkü tipografi, gelişen teknolojiyle yeni bir soluk kazanmıştır. Note Bene Visual'nin 'Kontrol Etmek İçin' isimli (Resim 1) hayatın içinde insanın konumunu sorgulayan dijital tipografik yerleştirmesi, teknolojinin sanat ve tasarımla buluştuğu yeni bir algı biçimidir. Elektronik verinin taşınması ve mekân içinde uygulanmasının etkili olması ve mesajın geniş kitlelere kolayca ulaşabilmesi bakımından, tipografinin dijital platformda kullanılması gittikçe yaygınlaşmaktadır. Dolayısıyla sanat ve tasarım eğitimlerine, yeni yetişen nesilleri bilinçlendirmek ve teknolojiyi yerinde kullanması bakımından büyük görevler düşmektedir. İlk çağlardan günümüze uzanan süre içinde önemli bir iletişim aracı olan tipografi, dünya var olduğu süre içinde farklı biçimlendirme teknikleri ile zaman-mekân kavramlarıyla değişmeye, gelişmeye ve aynı zamanda yeni formlara dönüşmeye ve kitleleri yönlendirirken etkilemeye de devam edecektir.

## Kaynakça

- AKGÜL, Rahşan Fatma; "1980'lerden Günümüze Grafik tasarımda Yapıbozumculuk Deonstruktivizm", Sanatta Yeterlilik Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Grafik Ana Sanat Dalı, İzmir, 2008.
- KINAM, B; "1980 Sonrası Grafik Tasarımda Enstalasyonun Yeri ve Önemi", Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Grafik Ana Sanat Dalı, İzmir, 2010.
- KLANTEN R., HELLIGE H; Playful Type: Ephemeral Lettering and Illustrative Fonts, Gestalten Verlag, 2009.
- REYES, F; Typo: The Beautiful World of Fonts, Monsa, Barcelona, 2007.
- BLACKWELL, L; The Grafik Design of After the end of David Carson: 2nd sight, St.Martins Press, New York, 1996.
- Nota Bene <http://www.faihistorment.com/2012/06/in-order-to-control-interactive.html>
- Garforth, Anna, <http://www.annagarforth.co.uk/>
- <http://hifruuctose.com/2012/07/09/the-playful-and-experimental-installation-work-of-anna-garforth/>
- Bruketa & Zinic + Brigada: Typotecture <http://www.designboom.com/design/bruketazinic-brigada-typotecture/>
- <http://bruketa-zinic.com/2011/09/02/zavrtnica%E2%80%99s-new-clothes/>
- <http://www.typotecture.net/pokobar.html>
- <http://www.typotecture.net/mission.html>
- E-Types, <http://www.e-types.com/36749.9000/>
- <http://www.e-types.com/45519.30/>
- VALEÉ, Julieen, [http://www.jvallee.com/index\\_jvallee.html](http://www.jvallee.com/index_jvallee.html)
- Why Not Associates & Gordon Young, [http://gordonyoung.net/blackpool\\_towers.html](http://gordonyoung.net/blackpool_towers.html)
- <http://www.whynotassociates.com/en/crawley/01.php>
- Superscript<sup>2</sup>, <http://www.super-script.com/v2/fr/super/page/prsempojets/multimedia/light-invader>

# SANAT VE SİYASET BAĞLAMINDA SEMPOZYUM UYGULAMALARI

## THE POLITICAL DIMENSIONS OF ART WORKSHOPS

**Prof. İsmet Çavuşoğlu**

Yalova Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi,  
cavusogluismet@yahoo.com

### Özet

Sanat her zaman siyaset ile paralel olarak gelişme göstermiş olup, direkt politik mesajlar veya dolaylı/indirect politik mesajlar vererek yoluna devam etmiştir. Başka bir deyişle insanlık tarihinin derinliklerine baktığımızda sanatın her zaman daha az veya daha fazla siyasetin hizmetinde olduğu görülmektedir. Devletin ve devlet kuruluşlarının sanatı desteklemeleri neticesinde kalıcı sanat eserleri ortaya çıkmış ve korunmuş olup günümüze ulaşmışlardır. Bir ülkenin kültürü, sanata verdiği önem ile ölçülür. Tarihi süreçte ideolojiler değişmiş olup sanata bakış da değişmiş ve dönem dönem farklı gelişmelerle sanat yoluna devam etmiştir.

Bu bildiri ile ülkemizde ve dünyanın bazı ülkelerinde sanat sempozyumları/plenerler (uygulamalı sempozyumlar) siyasetle bağlantılı olarak ele alınacaktır. Ayrıca belediyeler, devlet kurum ve kuruluşları ile özel teşebbüslerin Türkiye’de gerçekleştirdikleri bazı sempozyum organizasyonları farklı yönleriyle analiz edilecektir. Ülkemizin değişik bölgelerinde heykel, resim, seramik sempozyumları düzenlenmektedir, bunlardan bazıları geleneksel hale gelmiş olup periyodik olarak yeni katılımcı sanatçılar ile devam etmektedir. Genelde sempozyumlar, uluslararası düzeydedir ve çalışmalar halka açık mekânlarda yapılmaktadır. Sanat sempozyumlarına farklı ülkelerden ünlü sanatçıların katılımı sağlanmaktadır.

Bu sempozyumların politik amaçları, estetik amaçları, sanatçıların seçimi, sanatçıların yöre ile ilgili bilgilendirilmeleri, eserler üretmeleri, sempozyum sergisinin açılışı, sanatçıların politikacılar ve halkla buluşması, çalışmaların ve serginin basın yayında yer alması, mali boyutu, ortaya çıkan eserlerin kalıcı olarak dış ve iç mekânlara yerleştirilmesi vb. problemler gözden geçirilecektir. Ayrıca sempozyumda üretilmiş olan eserlerin o yörede varsa veya daha sonra açılması düşünülen sanat müzelerinde de yer alabilmeleri açısından, sempozyumların periyodik olarak devam etmesi halinde yapıtların miktar olarak birikeceği ve iyi bir kaynak/fona dönüşebileceği hakkında dünyadaki uygulamalar ile örnekler verilecektir.

Bütün bunların analizi Avrupa’nın diğer ülkelerinde yapılan sanat sempozyumları ile karşılaştırmalı olarak yapılacaktır. Böylece sanat ve tasarım çalışması olarak sempozyum uygulamalarının toplumsal alanın kültürel dönüşümünde çok önemli katkıları olabileceği vurgulanacaktır.

**Anahtar Kelimeler:** Sempozyum, sanat, sanatçı

### Abstract

Fine Art has always evolved in parallel with politics, and inevitably is influenced by and reflects upon political situations. In a broader sense, when scrutinizing the history of the civilizations, we see that art has always been the servant of the current political framework. This is mainly the result of the direct financial support for permanent artworks, and how they are preserved. It is also a result of the recognition that the legacy of countries is reflected in the permanent artworks. This is also reflected in the changes of political ideologies, where artist’s visions are the target of drastic transformations and adaptations.

As the main thesis of this announcement, I will survey art workshops (art plenary) from this political prism. Furthermore I will catalogue the types of workshop events organized by the local governmental organizations and sponsored by private institutions and companies. There are numerous workshops in different art disciplines, such as painting, sculpture, ceramics and so on, that are organized on various platforms across the country. Some of them are periodic events and others are random occurrences. In principal, the workshops are international and take place in events open to the general public. Frequently well known artists take part and contribute positively in the workshops.

According to my observations as both an organizer and as a participant in these workshop events, I would like to collate the recurring problems, and show how they diverge from pure artistic merit. Notable examples are, political agenda and gains, the artists selection processes, the insufficient information relayed to the artists with regard to local politics and geographies, the organization of the final exhibition, the interaction of the artists with the general public and the governing bodies, the way the events are communicated to the press, the financial dimensions, the permanent installation of the works within the public domains and so on. Moreover there is a need for the artworks produced during the workshops to be collected, preserved and exhibited in local museums and various other platforms.

I will make this analysis in comparison with similar art workshops taking place across Europe and further afield. In this respect I will show how these art workshops have a greater impact and contribute to the cultural development of the region and establish a public awareness of various art forms and their significance.

**Keywords:**Plenary, Art, Artist

Sanat her zaman siyaset ile paralel olarak gelişme göstermiş olup, direkt politik mesajlar veya dolaylı/indirekt politik mesajlar vererek yoluna devam etmiştir. Başka bir deyişle insanlık tarihinin derinliklerine baktığımızda sanatın tüm zamanlarda daha az veya daha fazla siyasetin ve siyasetçinin hizmetinde olduğu görülmektedir. M.Ö. Mısır sanatı firavunun emrindeydi, daha sonra krallıklarda, kent devletlerinde, imparatorluklarda, cumhuriyetlerde hep böyle olmuştur. Devleti yöneten/yönetenler sanat ve kültürü de bir nevi yönetmişlerdir. Osmanlı döneminde minyatür sanatı gelişme göstermiş olup padişahların yaşamını, törenlerini, savaşlarını vb. olayları konu olarak işleyen nakkaşlar belgeleyici nitelikte minyatürler üretmişlerdir. Bu minyatürlerde de siyaset olduğu söylenebilir. Osmanlı'nın son dönemlerinde özgün sanat eserleri de görmekteyiz. Genelde padişahın da yer aldığı savaş sahneleri, portreler, epik eserler, saray hayatından sahneler vb. konular karşımıza çıkmaktadır.

Devletin ve devlet kurumlarının sanatı desteklemeleri neticesinde kalıcı sanat eserleri ortaya çıkmış ve korunmuş olup günümüze ulaşmışlardır. İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra Amerika Birleşik Devletleri'nde politikacılar/hükümet tarafından uygulanan büyük bir devlet projesi olan Monumental Sanat Uygulamaları kapsamında, onlarca büyük sanatçı bu projede yer almış ve kalıcı eserler üretmiştir. Konular ve içerik olarak epik, estetik, politik, tarihsel ve Amerikan vatanseverliği öyküleri öne çıkarken, coşkulu eserler ülkenin her tarafında yer almıştır. Politikacılar bu görselleri politik amaçlar için kullanmışlar ve hâlâ bu eserler ABD'nin büyük şehirlerinde varlıklarını sürdürmektedirler. Bu proje için çok büyük paralar harcanmıştır. Ayrıca bu devlet projesi, günümüzde düzenlenen uygulamalı resim sempozyumları formatına uygundur, onun bir benzeridir ve siyasetin merkezindedir.

Bir ülkenin kültürü, sanata verdiği önem ile ölçülür. Türkiye Cumhuriyeti tarihsel açıdan çok önemli bir coğrafyada yer almaktadır. Bu topraklarda bizden önce farklı uygarlıklar yaşamış, sanat eserleri üretilmiş ve kendi kültür/sanat miraslarını bırakmışlardır. Osmanlı İmparatorluğu zamanında bu kültürel/sanatsal mirasın korunması için özen gösterilmiş olup daha sonra Cumhuriyet döneminden günümüze dek bu muhafaza anlayışı devam etmektedir. Bu tarihsel değerlerin de katkıları sayesinde ülkemiz, dünyanın en önemli yirmi turistik ülkenin içerisinde yer almaktadır, hatta on ikinci sırada olduğu bilinir. Örneğin Bizans sanatının en önemli eserleri ülkemizdedir. Bunların arasında İstanbul'daki "Ayasofya", "Kariye", "sarnıçlar" vs. yer almaktadır. Antik Yunan, Antik Roma dönemlerinden kalan eserler arasında Hasankeyf, Zeugma mozaikleri, Efesos, Bergama, Truva, Halikarnas, Bodrum, Antalya civarı, Mersin, Konya Mevlana Külliyesi, İstanbul Süleymaniye ve Sultan Ahmet külliyesi, Edirne Selimiye'si ve daha birçok sanat eseri örnek olarak gösterilebilir.

Tarihi süreçte ideolojiler değişmiş olup sanata bakış da değişmiştir ve dönem dönem farklı gelişmelerle sanat yoluna devam etmiştir. Günümüzde Türkiye'de dünya sanatı paralelinde güçlü bir sanat tasarımı ve üretimi mevcuttur. İstanbul Bienali bunun en iyi kanıtıdır. Ayrıca sanat galerilerinin ve sanat müzelerinin sayısı ve kalitesi de artış göstermektedir. Dünya sanatında önemli yer alan isimlerin/sanatçılara ait eserlerin ülkemizde ziyaretçilere sunulması, uluslararası sempozyumların düzenlenmesi, çağdaş sanata verilen önemin bir parçasıdır diye düşünmekteyiz.

Siyasetle bağlantılı olarak ülkemizde ve dünyanın bazı ülkelerinde sanat sempozyumları/plenerleri (uygulamalı sempozyumlar) ele almak ve ayrıca belediyeler, devlet kurum ve kuruluşları ile özel teşebbüslerin Türkiye'de gerçekleştirdikleri bazı sempozyum organizasyonlarını farklı yönleriyle analiz etmek gerekmektedir.

Ülkemizin değişik bölgelerinde resim, heykel, seramik sempozyumları düzenlenmektedir. Bunlardan bazıları geleneksel hale gelmiş olup periyodik olarak yeni katılımcı sanatçılar ile devam etmektedir.

Genelde sempozyumlar uluslararası düzeyde olup çalışmalar halka açık mekânlarda yapılmaktadır. Sanat sempozyumlarına farklı ülkelere ve Türkiye'den ünlü sanatçıların katılımı sağlanmaktadır. Bu sempozyumların politik amaçları, estetik ve sanatsal amaçları, sanatçıların seçimi, sanatçıların yöre ile ilgili bilgilendirilmeleri, eserler üretmeleri, sempozyum sergisinin açılışı, sanatçıların politikacılar ve halkla buluşması, çalışmaların ve serginin basın yayında yer alması, mali boyutu, ortaya çıkan eserlerin kalıcı olarak dış ve iç mekânlara yerleştirilmesi vb. problemler, popüler sanat kültürüne işaret etmektedir. Ayrıca sempozyumda üretilmiş olan eserlerin o yörede varsa veya daha sonra açılması düşünülen sanat müzelerinde de yer alabilmeleri açısından, sempozyumların periyodik olarak devam etmesi halinde yapıtların miktar olarak birikeceği ve iyi bir kaynak/fona dönüşebileceği de bir gerçektir. Birçok belediye yöneticisinin bu şekilde düşündüğü ve projeler geliştirdiği bilinmektedir.

Örnek olarak 2012 yılının Temmuz ayında gerçekleştirilen I. Uluslararası Karamürsel Resim Sempozyumu'nu ele almak istiyorum. Bu sempozyumun organizasyonu, Karamürsel Belediyesi ve Karamürsel Çevre ve Doğayı Koruma Derneği tarafından yapılmıştır. Yurtdışından beş ve yurtiçinden de beş sanatçı sempozyum çalışmalarında yer almıştır. Çalışmalar belediye binasının önündeki kültür-sanat bahçesi ve mekânlarında, halka açık olarak yapılmıştır. Bu mekânlar sempozyum (uygulamalı çalışmalar) için mükemmel yerlerdi. Belediye Başkanı daha ilk günü sanatçılar ile bir araya gelerek açılış konuşması yapmış, sanatçılara daha başlangıçta bölge ve şehir tüm yönleriyle tanıtılmış ve geziler düzenlenmiştir. Konunun serbest olmasına rağmen ortaya çıkan yağlıboya eserler



ekseriyetle Karamürsel ile Karamürsel bölgesinin doğası ve insanıyla ilgiliydi. Bu özellik, halkın sanatçıya ve sanata karşı sevgisini arttırmış ve güçlendirmiştir. Karamürsel'de halk, ilk defa uluslararası düzeyde resim sanatçıları ile buluşmuş, onların sanat eseri ortaya koyma süreçlerini ve neticeleri izlemiştir. Çalışmaları gazeteciler de takip etmiş, konuyla ilgili yerel ve ulusal basında çeşitli yazılar ve fotoğraflar yayınlanmıştır.

Sempozyum süresinin sonunda şehir merkezindeki "Belediye Sanat Galerisi'nde" açılan sergide sanatçılar, belediye yönetimi ile yerli halk sergiye çok büyük ilgi göstermiştir. Basın-yayın kuruluşları da bu sergiye gerekli önemi vermişlerdir. Ayrıca sanatçıların her biri üç adet eserini tüm hakları ile belediyeye bağışlamış, böylelikle bu ilk sempozyumdan otuz kadar eser, belediye mekânlarına kazandırılmıştır. Daha sonraki yıllarda benzer organizasyonlara on kadar sanatçının katılımı ile devam edilmesine karar verilmiş olup birkaç yıl içerisinde de Karamürsel'de bu eserler ile bir çağdaş resim heykel müzesi açılması planlanmıştır. Sempozyum çalışmalarının ve serginin bir katalog ile belgelenmesi, etkinliğin değerlendirilmesi açısından çok önemlidir. Bir başka husus ise çalışmalar esnasında halka verilen tanıtıcı bilgilerin yanı sıra, çeşitli düzeyde genel sanat hakkında da aydınlatıcı bilgiler verilmiş ve ilginç diyaloglar yaşanmıştır.

Mali açıdan olaya baktığımızda sempozyuma katılan sanatçılara belediye tarafından telif hakkı olarak 1.000 TL ücret verilmiş, ayrıca yağlıboya, tuval ve gerekli diğer malzemeler de temin edilmiştir. Belediye, şehirdeki restoranlarda sanatçıları ağırlamış ve merkezde bir hotelde konaklamayı da sağlamıştır. Böylece sempozyumun toplam maliyeti, 15.000 TL'yi aşmamıştır.

Bir başka açıdan Bulgaristan'ın Tırgovişte şehrinde düzenlenen Uluslararası Nikola Marinov Akvarel Sempozyumu'nu ele alarak zamanla biriken sempozyum eserlerinin müzeye dönüştürülmesinden bahsetmek istiyorum. Bu sempozyum 1974 yılından günümüze dek istikrarlı bir biçimde, geleneksel olarak özel şartlar içerisinde yapılmaktadır. Bulgar ve yabancı ülke sanatçıları bu sempozyumda sadece suluboya eserler üretmektedir. Bu sempozyum, dünyada sadece suluboya sempozyumu olarak yerini almış durumdadır. Akvarel sempozyumuna şu ana kadar Türklerden Halil Akdeniz, Fikret İslamoğlu, Reşat Başar, İsmet Çavuşoğlu, Dilara Özgül vb. sanatçılar katılmışlardır. Her seferinde 10-15 kişilik sanatçı grubu bu sempozyumda çalışmış olup şu ana kadar bu sempozyuma dünyanın her yerinden yüzlerce sanatçı katılmıştır. Sempozyumun organizasyonu Tırgovişe Belediyesi, Valiliği ve Nikola Marinov Sanat Müzesi tarafından yapılmaktadır.

Günümüzde Nikola Marinov Müzesi'nin fonunda 3300 kadar suluboya (akvarel) eser birikmiştir. Bu eserleri sergilemek amacıyla açılan müze, 3.000 metrekarelik bir alana sahiptir. Şehrin nüfusu 50.000'in üzerinde

olup, buranın sakinleri sanatsal/kültürel etkinliklere büyük önem vermekte ve davetli sanatçılara dikkate değer misafirperverlik gösterilmektedir. Zamanla siyasal bağlamda Akvarel Sempozyumu, Tırgovişte şehrinin markası/symbolü haline gelmiştir. Akvarel Sempozyumu neden Nikola Marinov'un adına düzenlenmekte ve neden açılan müze, onun adını taşımaktadır..?

Bir zamanlar Sofya Akademisi'nde profesör olarak çalışmış olan Nikola Marinov, 1950'lerde, İtalya'nın Torino Akademisi'nde eğitim görmüş, Bulgaristan'ın gelmiş geçmiş en ünlü suluboya ustalarından biridir. Tırgovişte'de doğmuş ve orada yaşamış olan sanatçı, ayrıca kendi evini de sanat müzesi olarak düzenlemiş ve ziyaretçilere açmıştır.

Almanya'nın geleneksel olarak düzenlediği Energie Plenair Cotbus sempozyumunda da yağlıboya eserler üretilmekte, burada biriken eserler Cotbus şehrindeki "Carl Blechen Sanat Müzesi" fonuna dahil edilmektedir. Bu müzenin fonunun oluşmasında da sempozyumların katkısı büyüktür. Sempozyumun düzenlendiği Dresden, Bauhaus ve Potsdam şehirleri yakınındaki Cotbus şehrinin Almanya için politik önemi büyüktür. Bu bölge büyük bir enerji üretim ve hammadde merkezidir.

Bulgaristan'ın sanayisi ile tanınmış Gabrovo şehri, Uluslararası Bojentsi Yağlıboya Resim Sempozyumu ile de anılır. Geleneksel olarak her yıl düzenlenen bu sempozyuma, günümüze kadar yüzlerce katılımcı, eserleri ile katkıda bulunmuş olup eserlerin sergilendiği Gabrova Müzesi, bu yönüyle oldukça zengindir. Bojentsi sempozyumuna geçen yıllarda birlikte onlarca Türk sanatçısı da katılmıştır. Bu şehirde yer alan Hiciv ve Mizah İçeren Eserler Müzesi de dünyaca bilinen ve Balkanlar'da tek örnek olan zengin bir müzedir. Burada geleneksel olarak bienaller düzenlenmekte, sadece bu yıl organize edilen 21. bienale dünyanın 78 ülkesinden 700 sanatçı eserleriyle katılmıştır, ayrıca onlarca Türk sanatçısı da bienalde eserleri ile yer almaktadır. Bu yıl bienalin en büyük ödülünü, Türkiye'den Cemalettin Yıldız adlı bir sanatçımız kazanmıştır.

Değirmendere Heykel Sempozyumu'nun gelenekselliği de politik ve kültürel açıdan çok önemlidir. Hereke Heykel Sempozyumu da iki defa gerçekleştirilmiştir. 2011 yılında Körfez Belediyesi tarafından Uluslararası Hereke Resim Sempozyumu düzenlemiş olup bu sempozyumun ardından belediye binasında 20 sanat eseri değerlendirilmiştir.

Maltepe Belediyesi tarafından düzenlenen Uluslararası Resim-Heykel Sempozyumu birkaç yıl devam ettirilmiş fakat sonradan kesintiye uğratılmıştır. Sempozyum eserleri, Maltepe parklarında hâlâ güzelliklerini sergilemektedir.

En son Haziran ayında ikincisi düzenlenen Uluslararası Lüleburgaz Resim Sempozyumu da

katılım ve üretilen çağdaş eserler açısından popülarite kazanmıştır. Öneri olarak bu tür sempozyumlar küratörlü olmalı ve katılacak sanatçılar objektif kriterlere göre seçilmelidir. Sempozyumlara belediye yönetimlerinin müdahalesi doğru değildir. Her seferinde değişik sanatçıların katılımı sağlanmalı, böylelikle daha zengin koleksiyonlar oluşmalıdır.

Sempozyumlar, nerede yapılırsa yapılsın siyasi açıdan çok ses getiren mükemmel organizasyonlardır. Bazen resmi kuruluşlar, sponsorlar kullanarak da sempozyum düzenleyebilirler. Sponsorluk yapan kuruluşların isimlerinin de afişlerde, davetiyelerde geçmesi, basında yer alması, onların yararına önemli girişimlerdir.

Böylece sanat ve tasarım çalışması olarak sempozyum uygulamalarının toplumsal alanın kültürel dönüşümüne önemli katkılarda bulunabileceğini, sanat ve siyaset bağlamında da sempozyum uygulamalarının inanılmaz bir güce sahip olduğunu vurgulamak isterim.

# SANATTA İMGE, SÜREÇ VE KİMLİK PROBLEMATİKLERİ

*IMAGE, PROCESS AND IDENTITY  
PROBLEMATICS IN ART*

**Doç. Dr. Alpaslan UÇAR**

Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi  
Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı,  
thealpucarshoe@gmail.com

## Özet

Sanatın en temel işlevlerinden biri de iletişim kurmaktır. Sanat; sunduğu zengin konu ve seçeneklerle; bireylerin kendilerini duyuşsal ve düşünsel platformda ifade etmelerine olanak sağlamıştır. Tarihte kaçınılmaz olarak değişim gösteren sosyolojik, psikolojik, kültürel, felsefi, bilimsel ve teknolojik gelişmeler, resim sanatında da süreç, imge ve kimlik kavramlarının temsiliyle ilintili yeni olanaklar sunmuştur.

Çağdaş sanatta, temsil etme ve zamanla ilintili belleğin biçimlendirilmesi, anlatımcı ya da geleneksel sanat yaklaşımından farklı gelişmiştir. Bu perspektifle, çağdaş sanatta süreç ve kimlik kavramları özellikle görsel imgeler hafızanın yeni duyuş ve düşünüş biçimleriyle harmanlanırken, toplumsal ve kültürel değerlerle değişkenlik gösteren saklama ve koruma yaklaşımı çağdaş sanatta nesnelerin aktarımında farklılık gösterir. Kimlik, süreç ve imge kavramlarını algılayış biçimimiz, Modernizmden sonra bu kavramlar yeniden sorgulanırken özellikle postmodernist sanatçılar yeni anlatım biçimleriyle çağdaş sanatı meşgul eden bu problematiklere çözüm bulmaya çalışmışlardır.

Yaratılan sanat nesnesi bu yaklaşımla toplumsal belleğin oluşması ve kimlik tetikleyici rolüyle temsil kavramını da beraberinde getirmiştir. Müzik, fotoğraf ve resimde çağdaş sanatçılar sıklıkla doküman niteliğinde çağdaş eserleriyle adeta süreç, kimlik ve imgeleri belli noktada durdurarak, yarattıkları nesnelere canlı bir organizmaya dönüştürmeyi başarmışlardır.

**Anahtar Kelimeler:** İmge, süreç, kimlik, kavram, temsil

## Abstract

One of the basic functions of art is to communicate. By offering various options, art provides a platform so that artists express themselves both emotionally and intellectually. Through the history, sociological, psychological, cultural, philosophical, scientific and technological developments have inevitably changed. In contemporary art, representation and time-related memory formation were developed differently from the narrative and traditional art. Hence, process, and identification concepts in particular the visual images of memory were combined with the new forms of feeling and thinking.

Accordingly that approach suggests changing social and cultural values as well as a new storage and protection aspect which differ from representing the art objects in the contemporary art. The way we perceive the identity and process in particular after Modernism era these were questioned again. Moreover, Post-modernist artist offered new forms of expression in order to find solutions for the issues occupying the contemporary art today.

Created images in this approach provide the formation of social memory and identity. Contemporary artists accordingly used these concepts in various disciplines in a documentary approach. They sometimes decide to stop these concepts through their art works at some point just to manage and transform these into a living organism

**Keywords:** Image, process, identity, representation

Çok yalın bir ifadeyle sanat; yeniyi arayan, farklı kültür ve değerlerin plastik ve düşünsel platformda sentezlenmesine olanak sağlayan, sanatçıların kendilerini ifade etmesinde etkin rol oynayan evrensel bir olgu ve disiplindir. Bu yaklaşımla, öznel ve yerel değerlerin evrensel potada eritildiği, aktarıldığı, özenle muhafaza edildiği, kimliklerin koruma altına alındığı, ayrıca entelektüel ve estetik bir diyalektiğin gerçekleştiği bir platform oluşturur. Özellikle son iki yüz yıldır hızla değişen teknolojik gelişmeler, sosyal oluşumlar, sanatçıları yeni bir duyuş, temsil, stil ve anlayışa yöneltmiştir.

Modernizm yaygın olarak gelişim gösterdiği yıllarda, sanatçıların misyon edindikleri en önemli sorunsal, geleneksel değerlere tepki gösterebilmek ve geçmişle bağları tamamıyla koparmaktır. Bu bağlamda, yeni bir tasarı ve üslup oluşturulmuştur. 1990'lü yıllardan başlayarak etkin olarak göze çarpan belleği metaforik ve öznel değerler ışığında sanat nesnesine dönüştürme çabası, bugün güncel sanatın problematiklerinden birini oluşturur ve çağdaş sanatçıların sorunsallarıyla birebir örtüşür.

Sanatçılar çağın kilit kavramları olan kimlik, aidiyet, çok kültürlülük, imge, cinsiyet, feminizm, tarih, mit, süreç ve bellek gibi kavramları irdeleyerek yeni sorgu biçimleri ve tariflerle alışılmadık argümanlar oluştururlar. Çağdaş sanatta, sanatçıların uzun süreli belleklere hitap eden kalıcı işler üretmesi, devinim içerisinde olan enformasyon ve teknolojiyle de gelişim göstermiştir. Postmodern dönemde, sanatçıların endişelerinin salt tasarı oluşturma kaygısından öte, geleceğe olan inançlarını kaybetmeleri ve sorgulamalarıdır.

Bu yaklaşım kısaca tasarı ve geçmişten kopuş anlamına gelirken, ideal mutlak şimdikiyi oluşturan en temel özelliği oluşturur. Postmodernist sanatçılar bu perspektifle, zaman ve mekan algısını konsantre ve dar bir alanda temsil ederken, kaçınılmaz olarak çelişkiler de beraberinde gelir. Bu çelişkiler zincirinde sanatçılar, tarih ve öznel köklerden koparlar hatta bu değerleri tamamıyla yadsıyarak eserlerini oluştururlar. Ancak bir taraftan da tarih duygusunu vermeye meyillidirler ve sıklıkla tarihi referans almaktan kaçınmazlar. Entelektüel sanat izleyicisi postmodern eserlerde kimi zaman bu yitik tarihsellik ve beraberinde gelişen süreci belleklerinde yeniden kazanma kaygısını deneyimlerler.

Bu çok katmanlı eklektik oluşum bize tıpkı Kübizmde ilk kez tanık olduğumuz kolaj işlerin aşama sürecini anımsatır. Kolaj mantığıyla oluşturulmuş postmodern eserlerde paralel olarak sanatçılar çoğulcu imgeler kullanarak benzer bir tavır sergiler. Ancak postmodern dönemde bahsedilen kolaj mantığı ardışık simgelerden oluşmuş, sayısız, üst üste yığılmış imgeler ve kültürden oluşan eklektik ve eleştirel bir panoramadır. Bu süreçte gerek bireysel/öznel gerekse kolektif kimlik arayışı,

pastiş, simülasyon, çok kültürlülük, biçem çeşitliliği var olmanın ötesinde bireyin kendisini ve şimdiki anı ispat etme çabası içerisindedir adeta.

Sanatçılar eserlerini üretirken sıklıkla bağımsız imgeleri kullanırlar ve tarihten referans alırlar. İmgeyi oluştururken yalnızca nesnenin referans olarak alınması ya da bireyi temsil eden yegane şey olarak adlandırılması saflıkla bağdaştırılabilir. Duyumun ve düşüncenin izdüşümü olan imgeler postmodern anlamda eklektiktir. Bergson'a göre imge kavramı, madde ve ruh arasında belleğin de etkin olarak rol aldığı, karşılıklı gerçekleşen bir alışverişi oluşturur.

"Madde, ruhun içinde, madde olarak ya da mecburen gerçekçi bir imge olarak değil, duyumun izi olarak yer alır; içsel olandaki dışsalı (Hegel'deki mekanın hafızası olarak zaman) ve dışsal olandaki içseli (Kant'taki deneyimin kurucu zamansallığı formları olarak şemalar) getiren, zamansal ve anikonik olandır" (Ferraris, 2008, 19).

Kimlik genel anlamda bireyin kartvizitini temsil etmesine karşın postmodern kültürde karmaşaya yol açar. Çünkü kimlik, aidiyet, cinsiyet gibi kavramlar çağdaş sanatın ve sanatçının çözümlemeye çalıştığı en önemli problematiklerden bazılarıdır.

Stuart Hall, kimliği geçmişle bağdaştırır ve geçmişteki deneyimlerin bir araya gelerek yapılandırıldığını ve tarzların oluşturulduğunu ifade eder. Postmodern sanatçının tanımladığı kimlik ise imge, deneyim, tarihler, bellek, süreç ve mekânın yeni çoğulcu bir yaklaşımla oluşturulduğu net olmayan transparan bir kimliktir.

Sanat eserini oluşturmada bellek tam bu süreçte, koruyucu bir görev üstlenmiştir. Çünkü bellek kimliğin muhafaza edildiği, bilginin depolandığı, saklandığı ve geri çağrıldığı, dinamik bir mekanizmayı oluşturur. Ünlü Fransız Sosyolog Maurice Halbwachs (Assmann, 1997) geçmişin sosyal yapısını oluşturan unsurları kısaca şöyle özetler: bireysel ve toplumsal bellek, hatırlama figürleri ve tarihe karşı oluşan bellek.

Toplumsal, psikolojik ve tarihsel etkilerle gelişim gösteren belleği oluşturan anlar uzun, kısa veya unutmaya yönelik anlar olarak sınıflandırılır. Oysa belleğin bilgi felsefesi olarak tanımlandığı Antik Çağ'daki hatırlama teknikleriyle bugünün hatırlama teknikleri; hatırlama edimleri, hatırlanan şeylerin elimine edilmesi ki bugün çağdaş sanatçıların sıklıkla referans aldığı seçeneklerden yalnızca biridir ve farklılık gösterir.

Umberto Eco, belleğin işlevselliğinin özellikle toplumsal, kültürel açıdan hafızaya alma ya da zihinde belirginleşmesi yerine, elemenin ya da süzme parametresinin ürünü olarak ortaya çıkan seçiciliğin öneminden bahseder. Bellekle ilintili özellikle 1990'larda sanatçılar bu seçicilikle, arşiv, belge, doküman tadında adeta küçük müze görünümünde işler sunarlar.

Bilgi ve öznenin birlikteliği, belleğin kültürel, sosyal ve psikolojik bir süreçten geçmesine olanak sağlar, bu an belleğin kullanımıyla eş orantılıdır. Hafıza bu yüzden sanatçının sıklıkla referans aldığı süreç ana kaynaklardan biridir. Çağdaş sanatçılar zaman ve mekâna bağlılıklarını, öznel deneyimlerini güncelleştirme ve korumada zaman zaman içgüdüsel zaman zaman da bilinçli bir tavır sergileyerek bellek seçimlerini yansıtır.

Postmodernist eserlerde dil, anlatı ve görsel imgelerde oluşturulan temsiller, belleğin depoladığı ve çoğulcu imgelerin aktarıldığı verileri oluşturur. Çağdaş sanatta yeni elektronik medya seçeneğiyle sanatçının belleği kullanmada tercih ettiği kültürel hatırlama biçimleri daha girift ve düşünsel bir özellik taşır.

“Bellek gibi imgelem de duyusalıktan düşünsele, physis'ten onun tüm karşıtlarına (logos, techne, nomos vb.) geçişi onaylamaktansa, kendisinin mümkün kıldığı doğal ve kültürel olanda özelleşir. Yaratımın azamisi asgarisiyle örtüşür; duygusal ve düşünsel olanı karşılıklı olasılıkları içinde kuran, akılda tutma ediminin kat yeridir” (Ferraris, 2008, 24).

Çağdaş sanatın problematikleri ile ilintili Andres Huyssen yapıtlarında, kültür, aidiyet, gerçek ve gelenek gibi geçmişin çoğul izlerinden söz ederek aslında bugün güncel sanatın çözümlenmeye çalıştığı sorunsallara değinmiştir. Belleğin ve kimliğin konumunu tartışan Henri Bergson, Walter Benjamin ve Michel Foucault gibi düşünürler de aynı sorunsallara işaret ederek yaşadığımız anı kuşatan zaman ve bellek arasında bağlantı kurarlar. Bu süreç, zamanın uzamsallaştırılması olarak tanımlanmıştır; öyle ki, özne/birey artık şimdiki zaman kavramını kökünden siler. Bu Foucault'ya göre arşivleme ilişkisi ve haritalandırma sürecinin filizlenmesidir.

Çağdaş sanatta sinema, edebiyat, resim, video, kavramsal sanat, süreç sanatı, heykel, fotoğraf, enstalasyon gibi çoğulcu disiplinlerde de problematikler yeni söylemlerle hayat bulur. Tercih edilen imgeler, argümanlar yeni bir anlatı, kullanım, analiz, güncelleme ve stillerle kendisini gösterir. Özellikle fotoğraf sanatında arşivleme, sınırlama ve aktarım, görüntü çerçevesi kapsamında gelişim göstermektedir. Fotoğrafta an kavramı hem geçmişini hem de geleceği şekillendirir.

“Nasil olursa olsun her fotoğraf görüntüsünün belli sınırları vardır. Fotoğraf görüntüsü, ‘seçilerek’ oluşturulmuş bir görüntüdür. Fotoğrafi çeken kimsenin gerçekleştirdiği en önemli seçim, görüntü çerçevesi içinde nelerin dahil edildiğidir. Fotoğraf çerçevesi içine nelerin yerleştirildiği doğrudan görüntünün anlamını etkileyen unsurlardır. Eşdeyişle, görüntü içindeki unsurların değişmesi anlamı da değiştirmektedir” (Derman, 2009, 76).

Kavramsal sanatın en önemli temsilcilerinden biri olan İngiliz sanatçı John Hilliard'a ait, 1974 yılında gerçekleştirdiği “Ölüm Nedeni” (Cause of Death) adlı fotoğrafta, benzer bir yaklaşımla hafızaları tetikleyen süreç, bellek ve mekân sorunsalı, plastik bir yaklaşımla

gözler önüne serilmiştir. Siyah beyaz fotoğrafta, dört farklı görünümdeki imgeler yatay ve dikey olarak ayrıca birbirini takip edecek sarmal bir kompozisyon kurgusuyla sunulmuştur. Eserde birbirinden farklı sergilenen aynı ve tek figürün ortak noktası ölüm temasıdır. Yapıtta trajik olayın sebep ve sonuçları irdelenirken entelektüel izleyici eser karşısında süreç, bellek, kimlik ve aidiyet gibi sorunsallara tanıklık etmeye davet edilmiştir.

Dört ayrı fotoğrafta yer alan her bir figürün görüntüsü ve kurgusu farklı tasarlanmıştır. Söz gelimi fotoğrafın birinde görülen cesette deniz ve ceset görüntüleri bir çerçeve içerisine dahil edilmiş, trajik olarak teşhir edilen bu görüntüyle, figürünün-cesedin yaşadığı süreçle ilintili ipuçları sunularak, hafızalarımızda cesedin (ana motifin) boğularak öldüğü fikri verilmeye çalışılmıştır. Benzer diyalektik dikey olarak sunulan bir diğer fotoğrafta da göze çarpmaktadır. Aynı ceset bu kez, bir köprüünün altında yer almış, izleyici doğal olarak köprü bacasının hemen yanında yer alan figür karşısında, cesedin düşerek öldüğü varsayımına kapılmıştır. Üçüncü örnekte ise aynı ceset bu kez sağında bir ateşin yanında kurgulanmış, görüntüde köprü ve deniz imgeleri tamamıyla bilinçli olarak elimine edilmiştir. Bu yaklaşım, izleyicinin bu kez ana motifin ölüm nedeniyle ilintili yanarak öldüğüne dair varsayımda bulunmasına olanak sağlar. Son imgede ise cesedin bu kez kaza sonucu öldüğü izlenimi yaratmıştır.

Özünde bu yapıtın asıl amacı; izleyiciye ölüm çeşitlerini aktarmanın aksine, sabit öge olan cesetle ilintili ölüm nedenlerine ilişkin sebep-sonuç ilişkilerini ortaya çıkaran zihinsel bir sürece dikkat çekmektedir. Hilliard'ın “Ölüm Nedeni” adlı yapıtını sorgulama sürecinde zihnin; belleğin aktif kılındığı, en etkin faktör olan çerçeveleme yöntemiyle oluşturulan bir süreçte, belleğin farklı açılardan uyarılmasını tetiklemiş, doğal olarak zihni yeni bir algısal alışverişe sürüklemiştir. Hillard bunu referans aldığı imgesel parçaların oluşturduğu bağımsız görünen bütün ve gerçek fenomeninin hafızalarımızda oluşturduğu ardışık, düşünsel evreleri kullanarak, kimlik, an, bellek, aidiyet, gerçek gibi kavramlara yeni bir aktarım sağlamıştır.

“Hegel ‘bütün’ gerçektir demiştir. Adorno ise, ‘bütün gerçek olmayandır’ der. Bugün bütünün kesinliği dayanılmaz hale gelmiştir. Bütünün yerini parçalar ve bağlantılar almıştır; ilişkiler, anlık bölümler (snap), parçalar (fragments), yıkıntı (ruin), yalnızca kök (rhizome), rastlantı, kolaj. Fotoğraf söz konusu olduğunda bir şeyden alınan parça da (kesit) önem kazanır, içinde yaşadığımız dünya, içyüzünü görmemizin zor olduğu bir bütündür. Bütün ve parça sırasıyla algılamamızdan geçerek yok olurlar. Nerede başlarlar, nerede biterler? Bir bankanın girişinin fotoğrafı, o bankada ne iş yapıldığına ilişkin bir ipucu vermez.

‘Bütün’ ister gerçek kabul edilsin, ister edilmesin, fotoğraf onun bir parçası, bir ‘kesme’, bir ayrıntıdır. Belki de, bu milyarlarca ayrıntıyı kaydedecek ve bu ayrıntılardan gerçeği/bütünü oluşturacak mega bilgisayarlar ihtiyaç vardır. Ama daha sonra bu bilgileri anlamlı bir ilişki içine kim koyabilecek? Bu olanaksızdır.

Bütün bir kurgudur (fiction). Günümüzde bütünün yerini 'parça' almıştır. Parça, bir başka Eşdeyişle ayrıntı, algılarımız içine daha kolay dahil olabilir. Ayrıntıya bağlı kalarak, sözlük kullanır gibi, öne ve arkaya, daha sonrakilere doğru sayfaları çevirebilir, arayabilir, bakabiliriz. Fakat bunun da bütün gibi bir kurgu olmadığını kim söyleyebilir." (Derman, 2009, 83-84).

Günümüz Postmodern çağının en önemli temsilcilerinden biri olan 1931 doğumlu Amerikalı kavramsal sanatçı John Baldessari, 1970'li yıllarda yarattığı işlerinde de çoğunlukla algı, anlam ve imgeleri ironik bir yaklaşımla yorumlayan videolar üretmiş, tamamıyla kural dışı, kendisinin belirlediği sınırlar dahilinde absürt ironik işler yaratmıştır. Baldessari'de sözüne edilen bu aykırılık; onun tercih ettiği sembolik imgeler ve bu imgelerin her bir parçasından oluşan bir bütün görüntüsüyle sunulan, görülenle anlaşılanlar arasında var olan boşluğu belirginleştirme çabasıdır.

Kimi zaman dil üzerine temellendirilmiş işlerinde, modernist pratikleri kendi üslubuyla eleştirerek sanatçı tavrını cesurca sergilemekten asla çekinmez. Sözelimi 1971'de Kanada'da Nova Scotia College of Art and Design'ın mekânına yönelik bir proje yapması istendiğinde, projeye enerji yoksunluğu ve yorgunluk sebebiyle katılamaz ancak öğrencilerini dahil eder. Baldessari onlara mekânda kendisine ayrılan duvar üzerine istedikleri gibi "I will not make anymore boring art" (Artık sıkıcı sanat yapmayacağım) adlı yazıyı yazmalarını söyler. Hemen ardından aynı text, bu kez video portaline taşınarak tekrara dayalı metodik bir yaklaşımla oluşturulur. Özünde Baldessari, ironik ama bir o kadar da aykırı bir farklılıkla sıkıcı sanat eseri üretmenin nasıl deneyimlendiğine dair düşünsel bir süreci paylaşımına sunarak, çağdaş sanatçının problematiklerini kısaca özetler.

Bu yaklaşımla aslında Baldessari; yazı, kullandığı baskın ve plastik dille, birbiriyle bağlantısız görülen görsel imgelerin bütünü ve anlatım biçimiyle, sanatçı kimliğini, sentezlediği çok katmanlı imgeleri, algıyı, süreci ve hafızayı yeni seçeneklerle, çağrışımsal problematikleri sorgular. Baldessari, text, çoğul imgelerin etkin ve ironik kullanıldığı bu işlerde kimi zaman sanat eğitimi geleneğini sorgularken, kimi zaman da kolaj tadında oluşturulan imgelerin dilini demokratikleştirmeyi, izleyiciyle iletişim kurmayı hedefler.

Bunu etrafımızda hafızlarımızı tetikleyen sayısız görüntünün bir araya getirildiği bir bütün oluşturarak kimi zaman da sanat kılavuzlarından aldığı notlara yeni yorumlar katarak gerçekleştirir. Aslında izleyiciye tavsiye edilen tanıdık geçmiş vaatler, alışılmış öngörüler ya da argüman yaratan kavramlar, transformasyona uğrayarak bizzat işin kendisini oluştur. Sözelimi, sanat eseri üretmek için uyulması ya da yapılması gereken notlar, resim nedir sorusuna ilişkin tanımlar ya da eserlerini satmak isteyen sanatçılara yönelik verilen tavsiyelerin yer aldığı liste ve/veya notlar; Baldessari'nin söyleminde

başka bir boyut ve ironik kimliğe bürünür.

Benzer konsept Baldessari'nin son eserlerinde süregelirken, özellikle başlangıcından bu yana ürettiği işleri kapsayan 2011 yılında, New York Metropolitan Sanat Müzesi'nde gerçekleşen; "John Baldessari; Saf Güzellik" adlı retrospektifindeki eserlerde kronolojik olarak sergilenmiştir. Son dönem işlerinde fotoğraf, yazı ve birbirinden bağımsız imleri bir araya getirerek hem geçmişle bağ kurar hem de geleceğe dair referansları parodi tadında tartışmaya sunar. Baldessari bu perspektife; tarih, iktidar, arşiv, müdahale, kimlik, an, bellek gibi zamansal algıları sorgulamanın yanı sıra güncel kavramları da yeniden hatırlatır. Stillerin nostaljik izdüşümlerini andıran bu süreç ve önermelerde sanatçılar şimdinin var olduğu zaman algısında bellek alanlarını oluştururlar.

Paralel yaklaşımla; Sherrie Levine, Rachel Whiteread, Tracey Emin, Marina Abramovic, Ulay (Frank Uwe Laysiepen), Cindy Sherman, David Salle, Julian Schnabel ve Micheal Landy'in işlerinde benzer problematikler ve söylemler tartışmaya sunulurken, yeni biçimsel öğeler ve sorunsalların arşivlenerek taze tutulması hedeflenmiştir.

## SONUÇ

1960'lı yılların sonlarında şekillenmiş sanat objesini saf dışı bırakma eğilimi ve kavramın bir fenomen olarak start almasıyla; politik, estetik, teatral, yapısalcı ve felsefik söylemlerle eserler üretilmeye başlanmıştır.

Sanatın kesinlik ve otonomluktan uzaklaştığı bu dönemde, çoğulcu imge, bellek, kimlik, süreç, imge, feminizm, çok kültürlülük, aidiyet, politik müzekareler, öteki gibi kilit kavramlar güncel sanatın ve çağdaş sanatçıların çözümleme çalıştığı problematiklerdir. Hızlı değişim ve gelişim gösteren postmodernist toplumda tüm kurallar altüst edilmiş, sorgulanmış, marjinal çıkış ve söylemlerle eklektik bir yapı sergilenmiştir. Tekil kavram olarak ele alınan tarih, çağdaş sanatta ve postmodernist söylemlerde 'tarihler' kısaca çoğulcu, melez, çok kültürlü politik bir yaklaşımla ele alınmıştır. Bu özünde geçmiş dönemin yeniden stilize edilerek yeni bir argüman yaratma çabasıdır.

Tüm bu ölçütler, biçim çeşitliliği ve çoğulcu önermelerle sanatçılar; gerek dolaylı gerek dolaysız, zaman, an, belirsizlik, pastiş, simülasyon ve parodiyi baz alarak gerçekleştirdikleri işlerinde, kimi zaman uzun ya da kısa vadeli belleği referans alıp kimi zaman da belleği tamamıyla unutmaya yönelik bir tercihle önermelerinde tarihi geri alma çabası içerisinde değiller midir?

## KAYNAKÇA

- ASSMANN, J; Kültürel Bellek, Eski Yüksek Kültürlerde Yazı; Hatırlama Ve Politik Kimlik, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 1997.  
BARNARD, M; Sanat, Tasarım Ve Görsel Kültür, Ütopya Yayınevi,

- Ankara, 2002.
- BAUDRILLARD, J; Simülakrlar Ve Simülasyon, Çev. Adanır, O, Doğu Batı Yayınları, Ankara, 2003.
- BAYNES, K; Toplumda Sanat, Yapı Kredi Yayınları. İstanbul, 2002.
- CARRIERE, J. C; DELUMEAU, J; ECO, U; GOULD, S.J; Zamanların Sonu, Çev. Sevil, N. K, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 2000.
- CONNOR, S; Postmodernist Kültür, Çağdaş Olanın Kuramlarına Bir Giriş, Çev. Şahiner D, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 2001.
- DELEUZE, G; GUATTARİ, F; Felsefe Nedir, Çev. Ilgaz, T, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 2001.
- DERMAN, İ; Fotoğraf Ve Gerçeklik, Hayalbaz Kitap, İstanbul, 2009.
- ERİÇ, M; Kültür Ve Yaratıcılık, Düşünce, Bilim Ve Sanatta Ortak Payda, Kazancı Yayınları, İstanbul, 1998.
- ERİNÇ, M. S; Sanatın Boyutları, Ütopya Yayınevi, Ankara, 2004.
- FERRARIS, M; İmgelem, Çev. Genç, F, Dost Kitabevi, Ankara, 2008.
- HABERMAS, J; Öteki Olmak, Ötekiyle Yaşamak, Çev. Aka, İ, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 2002.
- Karakuş, M; Oraliş, M; Bellek, Mekan, İmge, Multilingual, İstanbul, 2006.
- LHOTE, A; Sanatta Değişmeyen Plastik Değerler, İmge Kitabevi. İstanbul, 2000.
- STANGOS, N; Cocepts Of Modern Art, From Fauvism To Postmodernism, Thames And Hudson, London, 1994.
- VELİOĞLU, S; İnsan Ve Yaratma Edimi, Türkiye İş Bankası Yayınları, İstanbul, 2000.





# HANDS-ON SERGİLER VE SANAT NESNESİNİN MANİPÜLASYONU

*HANDS ON EXHIBITIONS AND MANIPULATION OF  
ART OBJECT*

**Arş. Gör. Saliha Nesli GÜL**

Yıldız Teknik Üniversitesi,

nsl.gl@hotmail.com

## Özet

Günümüzde sergilemeler, pasif izleyici anlayışından sergi ziyaretçisinin dâhil olabileceği aktif bir yapıya dönüşmeye başlamıştır. Sergilerdeki dönüşüm, ziyaretçinin sanat eseri üzerinde daha çok düşünmesine ve sergi mekânında daha fazla zaman geçirmesine yoğunlaşmakta sanatın algılanmasına da eğitsel bir katkı sağlamaktadır. Özellikle ziyaretçi merkezli çağdaş müzecilik anlayışında ilgili yönelimlerle karşılaşmaktayız. Bu çalışmanın amacı, çağdaş müzecilik anlayışında hands-on sergiler bağlamında sergilerin ve sanat nesnelerinin taklidinin manipüleyle açık hale gelmesini değerlendirmektir. Çalışmada hands-on sergi tanımı üzerinde durulmuş, tarihsel gelişimine dair genel bir bilgi verilmiştir. Devamında hands-on sergilerde sanat nesnesinin manipülasyonu ve ziyaretçi ile iletişimi örneklerle açıklanmıştır. Son olarak da, hands-on sergiler ve sanat nesnesinin manipülasyonu değerlendirilmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Hands-on sergiler, çağdaş müzecilik, sanat eğitimi, iletişim, etkileşim

## Abstract

Today exhibitions, evolving with the changing needs of society and technological developments, began to evolve into interactive structures. As well as providing an educational contribution to the perception of art, this transformation also increases the amount of time visitors spend in exhibitions and the amount of time they spend reflecting on them. We find in particular a shift in the understanding of the modern museum. This study discusses how exhibitions and replica art objects have become open to manipulation in the context of hands-on exhibitions in contemporary museums. Replica art objects and hands-on exhibitions are evaluated in terms of education.

**Keywords:** Hands-on exhibitions, contemporary museology, art education, communication, interactivity.

Günümüzde sergilemeler, pasif izleyici anlayışından sergi ziyaretçisinin dâhil olabileceği aktif bir yapıya dönüşmeye başlamıştır. İzleyiciyle olan etkileşim değişmiştir. Bunun en önemli nedenlerinden biri müzecilik anlayışının değişmesidir. İzleyici-toplum merkezli müzeciliğin getirdiği halkla bütünleşme çabası ve iletişimin önem kazanmasıyla, müzelerde ziyaretçilerin aktif katılımına olanak tanıyan düzenlemelere daha fazla yer verilmeye başlanmıştır (Greenhill, 1992). Müze koleksiyonunun bir seçkisinden ya da koleksiyondan bağımsız bir seçkiden oluşan sanat eserlerinin sunulduğu sergi mekânları, ziyaretçilerin sanat eserleriyle ilişki kurmaları için fırsatlar sağlar. Sergi mekânının düzenlenme şeklini belirleyen sergileme anlayışına göre de ziyaretçi aktif ya da pasif olarak sergiyi deneyimler. Özellikle etkileşimli sergilere ağırlık verilmeye başlanmıştır. 1950 öncesinde öncelikli görevi nesnelere korumak ve sergilemek olan müze, günümüzde toplumun eğitimine, eğlenmesine ve toplum için nesne ve koleksiyonları yorumlama anlayışına yönelmiştir. Bu değişimler, müzelerdeki sergileri doğrudan etkilemiştir. Özellikle, 20. yüzyılda eğitimin önem kazanması, 21. yüzyılda iletişimin ön plana çıkması ve ziyaretçi ile sanat eseri arasında doğrudan iletişimin sağlanmasına yönelik girişimlerle müze etkinlikleri farklılaşmıştır.

Sergileme bir iletişim biçimidir. Fiziksel, sosyal ve bireysel bağlamının düşünülmesi eğitimsel yönü olan sergilerde etkili iletişimin kurulması için gerekmektedir. Son yıllarda müze etkinlikleri; kalıcı ve süreli sergilerin yanı sıra eğitim atölyeleri, sempozyumlar, konserler, sinema günleri vb. etkinlikler olmak üzere ziyaretçiyi müze mekânına davet etmektedir. Bu süreçte, geleneksel sergileme teknikleri de farklılaşarak, ziyaretçiye aktif olarak katılabileceği, deneyim ve gelişimine katkıda bulunabileceği ve keyif alabileceği alanlar sağlamaktadır.

Teknoloji de sergilerde ziyaretçiyle kurulan iletişimi etkilemiştir. Endüstrinin gelişmesiyle teknolojiden yararlanılmaya başlanılmış dolayısıyla sergilemede yeni teknikler uygulanır hale gelmiştir. Video gösterimler, kiosklar vb. teknikler bunlar arasında sayılmaktadır. Bu gelişmeler, ziyaretçinin sanat nesnesiyle kuracağı iletişim için aktif yöntemler kazandırmıştır. Hands-on sergiler de aktif katılımı olanak tanıyan yönleriyle ziyaretçilere hem eğitsel hem de eğlenceli vakit geçirme olanağı tanımaktadır. Bu yüzden müzeler tarafından özellikle bilim ve çocuk müzelerinde kullanılmaya başlanmıştır. Özellikle müzelerin sergi ve eğitim bölümüyle ilişkili olan hands-on sergilerin belki de en tartışmaya açık yönü her türlü nesneyi manipülasyona açık hale getirmesidir. İster sanat nesnenin temsili yer alsın ister o nesnenin manipüle edilmiş hali yer alsın yine de ziyaretçi tarafından tekrar bir manipülasyona olanak tanımaktadır.

## HANDS-ON SERGİ TANIMI

Ziyaretçinin fiziksel olarak sergi nesnesiyle etkileşime geçmesi, ister butonlara basarak ister bir bilgisayar klavyesini kullanarak ya da daha karmaşık bir aktiviteyi

yerine getirerek gerçekleştirilsin buna hands-on denir (Caulton, 1998: 2). Ziyaretçi ve sergi arasındaki fiziksel etkileşimin bir çeşidini ifade etmektedir (Kennedy, 1994: 2). Zaman zaman etkileşim ve hands-on tanımları birbirinin yerine kullanılabilir. İki terimde, sergi nesnesinin, izleyicinin bireysel bilgisine bağlı olarak fiziksel etkileşimi ve çoklu geri dönüşümleri barındırdığını tanımlamaya uygundur. Hands-on sergide tepkisel (reaktif) bir eylem bulunabilir ve bu bir etkileşim değildir. Bir butona basmak hands-on olarak algılsa da etkileşimli olduğu düşünülebilmektedir (Bitgood, 1991). Ancak etkileşimli sergilerin hands-on'dan temel farkı etki-tepki ilişkisidir ve geri bildirim olması gerekmektedir. Hands-on, bir şeye tırmanmak ya da dokunmaktan ibarettir. Algısal ve duyuşsal öğrenme önemlidir.

Müzelerde aktif (işleyen cihazlar) ve pasif (vitrinde gösterim) olmak üzere iki sergileme mevcuttur. Bunların ikisi de hands-off olarak adlandırılmaktadır (Caulton, 1998: 1). Hands-on sergiler dokunma duyusuna hitap ederek, fiziksel temasa önem vermektedir. Hands-on sergiler, bireyleri ve grupları bir araya getirerek beraber çalışmalarına teşvik etmektedir. Amaç gerçek objeleri keşfetmeye yönlendirmektir.

Hands-on sergilerde, orijinal nesnenin dönüştürülmüş hali bazen orijinal nesneyle bazen de ondan bağımsız bir şekilde sergi alanında yer almaktadır.

## HANDS-ON SERGİLERİN TARİHSEL GELİŞİMİ

Birleşik Krallık, Amerika ve Avrupa'daki değişimlerle müzeler, daha fazla ziyaretçiyi müze mekânına davet etme çabasına girmişlerdir. Hükümetin azalan bütçeleri karşısında, müzeler seçici bir toplumun ihtiyaçlarını belirlemek ve karşılamak durumunda kalmış ve halkın zamanını ve parasını elde etmek için ticari parklardan perakende alışveriş ve evde düzenlenen eğlencelere kadar eğlence endüstrisiyle rekabet içine girmiştir (Caulton, 1998: 1). Bu koşullarda hands-on sergiler, Birleşik Krallık'ta bilim merkezlerinde başlamış akabinde müzelerde (bilim, sanat, tarih, çocuk vs.) uygulanmaya devam etmiştir. Ardından geleneksel ve kırsal kesimlerdeki bilgilendirme merkezlerine taşınmıştır (Caulton, 1998: 2). Birleşmiş Milletlerde 19. yy'ın sonunda çocuk müzelerinde gelişmeye başlayan hands-on sergiler, Avrupa ve Kuzey Amerika'da 20. yy'ın başında bilim müzelerinde gelişme göstermiştir.

Toplumun türlü kesimlerinin dikkatini çekmek için eğitimsel faaliyetlere ağırlık vermeye başlayan müzeler; çocuklar, aileler ve yetişkinler için programlar hazırlamıştır. Hands-on sergiler de eğitim felsefesi üzerine oturtulmuş, deneyime olanak tanıyan ve bireysel öğrenmeye açık tasarlanmış sergiler olarak müzelerde yerlerini almıştır. Hands-on sergiler, eğitici olmalarının yanı sıra izleyiciyi müzeye çekme peşindedir ve bunu düşünerek, geleneksel yöntemlerle sergilemelerden uzaklaşmaktadırlar. "Deneyim, nesne ile iletişime geçen insan üzerine yoğunlaşır ve müze artık onun eğitimsel yönüne cevap vermekle yükümlüdür" (Hein, 2000).

Hands-on sergiler ziyaretçiyi keşfetmeye doğrudan yönlendirmektedir. Bu tür sergilerde müze koleksiyonundan bir nesnenin manipülasyonu ya da taklidi yer alabilmektedir. Aynı zamanda bazı sergilerde orijinal nesneyle birlikte taklidi de bulunmaktadır. Sanat müzelerinde hands-on sergi mekânları mevcuttur. Bu alanlar doğrudan çocuk ve aileler için hazırlanmış alanlardır. Örneğin, Tel Aviv Sanat Müzesi'nde aileler için tasarlanmış sergiler etkileşimli eğitim üzerine temellendirilmiştir. Hands-on deneyim üzerinden, bireysel öğrenmeye vurgu yapmaktadır.

### HANDS-ON SERGİLERDE SANAT NESNESİNİN MANİPÜLASYONU

Hands-on sergiler, çocuklara sanatın dilini anlama, sanat eserini algılayabilme ve inceleme becerisini geliştirme, sanat eserine merak ve ilgi uyandırma, çocuğun iç dünyasını zenginleştirme, aktivitelerle eleştiri ve takdir duygusunu yüceltme işlevleri sağlamaktadır.

İsrail Tel Aviv Sanat Müzesi, aileler için etkileşimli hands-on sergi tasarlamıştır. Müzede eğitim programları adı altında yapılan "Herhangi Bir Şekilde Sanat: Tekerliği Keşfetmek" isimli sergi hem günlük hayatla ilişkili olarak hem de sanat eğitimi sağlamak üzere hazırlanmıştır. İsrail'de bisiklet günlük hayatın vazgeçilmez bir parçasıdır. Tarih boyunca tekerlek, sanatçılar yoluyla rölyeflerde, resimde ve yazılı metinlerde ifade edilmiştir. Bu bağlamda sergi, tarihte özellikle 21. yy başından itibaren akımlarla ilişkili bir şekilde sanatçıların bisikletle ilgili çalışmalarını ele almaktadır. Marcel Duchamp'ın hazır nesnelere yapılmış tabure üzerindeki "bisiklet tekerliği" sergide tekrardan eğitim amaçlı yorumlanmıştır.



Resim 1: Marcel Duchamp, hazır nesne: Bisiklet tekerliği, orijinali kayıp, 64.8x60.2 cm, 1913, Özel Koleksiyon. (<http://www.marcel Duchamp.net/>)

Sergi günlük hayat ve tekerlek ilişkisinin yanı sıra tekerlek ve sanat üretimi arasındaki çeşitli bağlantılara işaret etmektedir. Çeşitli aktivitelere yer verilmektedir. Bu aktivitelerde, tekerlek formu ve fonksiyonu incelenirken, bazı tekerlekler taşıt tekerleğiyle ilişkilidir. Aktivitelerde, tekerlek türleri de keşfedilmektedir.



Resim 2: Tel Aviv Sanat Müzesi (<http://www.tamuseum.com/interactive-exhibition>)



Resim 3: Tel Aviv Sanat Müzesi (<http://www.tamuseum.com/interactive-exhibition>)



Resim 4: Tel Aviv Sanat Müzesi (<http://www.tamuseum.com/interactive-exhibition>)

Victoria ve Albert Müzesi'nde, aileler ve çocuklar için pek çok hands-on sergi mevcuttur. Nesnelere dokunulabilmekte ya da replika giysiler denenebilmektedir. Hands-on sergi galerilerinde, Victoria devri replika giysileri denenebilmekte, Kristal Palas replikası inşa edilebilmekte, bir zırh eldiveni denenerek ağırlığı hissedilebilmekte ve benzeri aktiviteler gerçekleştirilebilmektedir.



Resim 5: Victoria ve Albert Müzesi, Kristal Palas İnşası, (<http://www.vam.ac.uk/content/articles/h/hands-on-exhibits-in-galleries/>)



Resim 6: Victoria ve Albert Müzesi, Zırh Eldiveni (<http://www.vam.ac.uk/content/articles/h/hands-on-exhibits-in-galleries/>)

Hands-on sergilerde, sanat nesnesinin genellikle replikalarının yapıldığı gözlemlenmektedir. Bu replikaları ziyaretçiler deneyerek, sanat nesnesiyle iletişim kurmaktadır. Sanat nesnesinin

taklidi üzerinden sosyal hayat hakkında bilgi sağlanmaktadır (tekerlek örneği). Çocuklar bu sergi alanlarında eğlendiklerinde tekrar müzeye gitmeyi isteyebilmektedirler ve sanat nesnelere yüzleşmeleri onlara kullandıkları araçları hatırlatarak tekrar deneme isteği uyandırmaktadır. Sergiler özellikle genç insanlar için tasarlandığı gözlemlenmektedir. Çocukları, aileleri ve ebeveynleri tasarımlarıyla ve uyandırdıkları merakla etkilemektedir. Aileler sanat nesnesini o nesnenin ilişkili olduğu hands-on deneyimle öğrenmektedir. Müze içinde hands-on aktiviteler çoklu duyuşsal öğrenme deneyimi sağlamaktadır. Bu sergiler aynı zamanda eğitmen ve hocalar için, sanat eğitiminde okulda uygulayabilecekleri metodlar ve programlar sağlamaktadır.

Duyuşsal ya da bilişsel öğrenme sağlayıp sağlamadığıyla ilgili tartışmalar yapılmaktadır. Sosyal, bireysel ve fiziksel bağlamda hands-on sergilerin öğrenmeye etkisi bulunmaktadır. Hands-on sergilerde öğrenme deneyimi; bireyin bağımsız bir şekilde eylemde bulunmasına, grup içinde ekip olarak hareket etmesine ve çevresel faktörlerle tasarımının ziyaretçiyi nasıl etkilediğine bağlı olarak değişiklik göstermektedir (Caulton, 1998: 18).

## SONUÇ-DEĞERLENDİRME

Müzelerin eğitimsel faaliyetleri kapsamında düzenlenen hands-on sergilerde, ailelerin ve çocukların merak etmesi, keşfetmesi ve paylaşması için informal eğitimin sağlandığı gözlemlenmiştir. Sanat nesnesinin taklitleriyle ziyaretçiler doğrudan iletişime geçerek sanat nesnesinin taklitlerini ve deneyime olanak tanıyan düzenekleri manipüle etmişlerdir. Müzelerde öğrenme, genel boş vakte sahip ziyaretçiye hitap etmektedir ancak bunun özellikle aile gruplarına, yetişkin gruplara veya okul gruplarına yoğunlaştığı görülmüştür.

Ziyaretçiler tarafından hands-on sergiler, geleneksel müzelerdeki statik sergilere göre daha eğlenceli ve sürükleyici olarak örneklerde görülmektedir.

Jean Piaget'a (bilişsel gelişim psikologu) göre, öğrenme çevreyle doğrudan bir etkileşimin sonucu olarak meydana gelmektedir. Çocukların öğrenme süreci, bir eylem sonucunda oluşur ve pasif durmalarıyla gerçekleşmez. Hands-on sergilerde bu noktada, sanat nesnesinin taklidi ve manipülasyonu üzerinden ziyaretçilere, fiziksel iletişim kurabilecekleri bir alan sağlayarak, informal öğrenmeye katkı sağlamaktadır. Sanat nesnesinin bazen taklidi yer almakta, bazen de o nesneyi oluşturan parçalardan başka öyküler oluşturulmakta ve sosyal hayatla ilişkilendirilerek sunulmaktadır. Manipülasyona açık olan nesne, orijinal sanat eserinden yola çıkarak sanatı algılanabilir kılmaktadır. Fiziksel bağlamda, samimi, rahat, dinamik ve heyecan verici bir ortamın sağlanması hands-on serginin ziyaretçiyle olan etkileşimini artırmaktadır. Hands-on sergiler, sosyal bağlamda ailelere olan etkisi kültüre göre değişmekle beraber genel olarak

aile bağlarını güçlendirici etkide bulunmaktadır aynı zamanda tartışma ortamı sağlanarak sergiyle ilgili daha kalıcı bilgiler edinilmektedir. Sonuç olarak, hands-on sergilerdeki sanat nesnesinin eğitimsel yönünün başarılı etkisi, bireysel, sosyal ve fiziksel bağlamın dengeli kurulmasıyla sağlanmaktadır.

## KAYNAKÇA

- Belcher, M.; EXHIBITIONS IN MUSEUMS, Leicester University Press, Leicester.
- Bitgood, S.; "Suggested Guidelines For Designing Interactive Exhibits". VISITOR BEHAVIOR, Vol. 6, No: 4, pp. 4-11, 1991.
- Caulton, T.; HANDS-ON EXHIBITIONS, Managing Interactive Museums and Science Centres, Routledge, New York, 1998.
- Caulton, T.; KÜRATÖRÜN YUMURTASI, İSMV, İstanbul, 2004.
- Hein, H. S.; THE MUSEUM IN TRANSITION A PHILOSOPHICAL PERSPECTIVE, Smithsonian Institution, 2000.
- Greenhill, Eilean Hooper; MUSEUMS AND THE SHAPING OF KNOWLEDGE, Routledge, 1992.
- Kennedy, J.; USER FRIENDLY: HANDS-ON EXHIBITS THAT WORK, ASTC, Washington, DC, 1994.
- <http://www.marcelduchamp.net/> (20.06.2013)
- <http://www.tamuseum.com/interactive-exhibition> (20.06.2013)
- <http://www.vam.ac.uk/content/articles/h/hands-on-exhibits-in-galleries/> (01.07.2013)

## 20. YÜZYILDA KADIN KİMLİĞİ VE CINDY SHERMAN ÇALIŞMALARININ GÖSTERGEBİLİMSEL ÇÖZÜMLEMELERİ

*WOMEN'S IDENTITY IN 20th CENTURY AND SEMIOLOGICAL ANALYSIS OF CINDY SHERMAN ARTWORKS*

**Arş. Gör. Elif ÇAKIROĞLU,**

Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi,  
ecakiroglu@pau.edu.tr

**Öğr. Gör. Dr. Bekir İNCE,**

Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi,  
bince@pau.edu.tr

### Özet

20. yy'da modernizmin getirdiği toplumsal ve kültürel dönüşüm, kadın kimliğini sorgulamış ve yeniden açıklama gereği duymuştur. Örneğin; Modern Batının kadın hakları konusundaki hassasiyeti 20. yy'ın ilk çeyreğinde görülmeye başlar. Sosyo-kültürel değişimler, dönemin sanatçıları da etkilemiştir. Kadın merkezli sanatlar ve feminist sanat hareketleri 20. yy'ın ikinci yarısından itibaren modern sanatın yoğun olarak gündeminde kalmıştır. Kadın yeni yüzyılda da sanatın vazgeçilmez fenomenidir. Cindy Sherman çalışmaları buna iyi birer örnektir. Fotoğraf çalışmaları ile öne çıkan Sherman kendini sanat nesnesi gibi kullanarak sinema ve görsel medyada yer alan erkek gözüyle kadın imgelerini görselleştirmektedir.

Bu bildiride modernizme ait imgeleri kullanan Sherman'ın çalışmaları göstergebilimsel yöntemle analiz edilmiştir. Güncel sanat eleştirisi ve göstergebilimsel çözümleme öğretimine katkısı düşünülmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Cindy Sherman, Kadın, Kadın kimliği, Göstergebilim, Fotoğraf

### Abstract

Social and cultural transformation brought about by modernism in the 20th century questioned the identity of women and needed to re-explain it. For instance; sensitivity towards women rights in the Modern West appeared in the first quarter of the 20th century. Such socio-cultural transformations also affected the artists of the time. Arts centered on women and feminist arts movements have remained heavily in the agenda of the modern art since the second half of the 20th century. Woman is still an indispensable phenomenon of the art in the new century. Artworks of Cindy Sherman make a good example to this. Taking over an understanding of conceptual art and being prominent with her photography works, Cindy Sherman, using herself as an art object, visualizes women images from the eye of men taking place in cinema and visual media.

In this paper, artworks of Sherman, who uses images of modernism, have been investigated through semiological analysis. This is believed to support current art criticism and semiological analysis.

**Keywords:** Cindy Sherman, Women, Women Identity, Semiology, Photography

20. yüzyıl her şeyin biraz toz duman yaşandığı; siyasi kutuplaşmaların zirve yaptığı, iki dünya savaşı, onlarca çatışma ve iç ayaklanmalar görmüş “isyankar” bir yüzyıl olmuştur. Modern hayat tarzı, uzaya çıkma yarışı, fotoğrafın ve sinemanın yaygın kullanımı, görsel medyanın yükselişi, bilgisayarın icadı ve gelişmesi bu yüzyılda gerçekleşmiştir. Sanat, bu çalkantılı süreçlerden beslenirken, özgür, yenilikçi ve muhalif olma konusunda çok yaratıcı örnekler sunabilmiştir. Önemli bir kısmı dışavurumculuk ekseninde kabul edilebilecek çok sayıda sanat hareketi, birbiri peşi sıra veya eş zamanlı olarak ortaya çıkmıştır. II. Dünya Savaşında yıpranan Avrupa, yaralarını sarmaya koyulduğunda kültürel, sanatsal alanlardaki boşluğu dolduran Amerika'nın yükselişi dikkat çeker. Özellikle “Kavramsal Sanat” ve onun ekseninde gelişen sanatsal ifade biçimleri ve/veya bağımsız olarak gelişen “Feminist Sanat” gibi oluşumlar yakın geçmişe damgasını vurmuş Amerikan orijinli sanat yorumları olarak değerlendirilebilir.

## FEMİNİST SANAT VE CINDY SHERMAN

Feminist sanatın bağımsız bir sanat hareketi olarak etkili olmasının birçok sebebi bulunmaktadır. Özellikle 1960'lı yıllarda Amerika'daki sanat çevrelerinde kadın sanatçılara yeterince yer verilmemesinden yola çıkarak her türlü cinsiyet ayrımcılığına, ötekileştirmeye ve hatta ırkçılığa karşı mücadeleyi bir tavırta ortaya konması ile başlamıştır (Antmen, 2008). Bu düşünceyi ortaya çıkması ve yaygınlaşması 1971 yılında Amerikalı sanat tarihçisi Linda Nochlin'in yayımladığı “Neden Hiç Büyük Kadın Sanatçı Yok?” isimli makalesinin payı büyüktür. Nochlin (2008) makalesinde;

“Sanat üretiminin zaman içinde tanımlanmış belirli uzlaşımara, şemalara ya da kod sistemlerine az çok dayanan ya da bunlardan bağımsız olan kendi içinde tutarlı bir biçim dilini gerektirdiğini” söyler ve bunların uzun süreli çiraklık, eğitim ya da bireysel çabalarla öğrenilebileceğini ekler. Hiç büyük kadın sanatçı olmamasının nedeni olarak tarih boyunca oluşturulmuş kurumları ve bunların başında da eğitim kurumunu gösterir (Akt: Özüdoğru:112).”

Nochlin (2008), fırsat eşitsizliğinin öncelikle eğitim alanında kendini gösterdiğini, kadının erkeklerle eşit eğitim haklarına sahip olmadığından bireysel potansiyellerini de değerlendirme fırsatından yoksun bırakıldığını, bunun sonucunda da kadının edilgen kılındığını ve yaşamın kısıyında kalıp kendisine çizilen çerçevede yaşamaya zorunlu tutulduğuna dikkat çeker. Böylece sorunun kökenine ve nedenlerine işaret ederek bizi sorgulamaya davet eder.

Dünyanın birçok yerinde eğitimin sağladığı düşünme ve sorgulama olanaklarından, bunların sonucu olarak kendini tanıma ve sınırlarını bilme gibi kazanımlardan, mahrum kalan kadınların (farkındalıklarının) benlik algılarının gelişmediği görülür. Doğaldır ki, sanat gibi yaratıcı-anlatımcı yetkinlikler gerektiren alanlarda kadınlar varlık gösterememektedir. Başarılar ise erkeklerin egemen olduğu bir dünya içinde onların izin verdiği ölçüde var olabiliyorlardı. Bu tür düşüncelerin

su yüzüne çıktığı ve özgürlük hareketlerinin önemli yer tuttuğu bir zaman diliminde feminist sanat yaklaşımı; başta kadın sanatçılar olmak üzere mevcut uygulamalardan rahatsız olan kişilerin de sesi olmuştur.

İlk kuşak feminist sanatçılar; birbirinden farklı yöntemler kullanarak kadınlığın ayırıcı-belirleyici yönlerini ortaya çıkarmaya çalışırlar (Antmen, 2008:242) Biyolojik faktörlerden, algısal tercihlere kadar geniş bir yelpazede sanatsal ürünler verirler. Önceleri kadınla özdeşleşen elişî süslemeler ve dekoratif öğeleri kullandıkları görülür. Bu tür çalışmalarıyla tanınan ilk kuşak sanatçılardan Miriam Schapiro, dantel, kumaş parçaları, düğme gibi dekoratif sanatlarda kullanılan malzemeleri birleştirerek yaptığı çalışmalarında doğrudan bu görüşe saldırmış, gündelik kullanım eşyaları olarak üretilen eserleri sanat yapmanın aracına dönüştürmüştür (Özüdoğru, 2010: 122). Kolaj tekniğini kullanarak gerçekleştirdiği çalışmalarına ‘feminist kolaj’ anlamını yüklediği ‘fama’ adını vermiştir. Bu tekniği kullanarak pek çok çalışmayı hayata geçirmiştir. Yine ilk kuşak feminist sanatçılar arasında yer alan Judy Chicago'nun Yemek Daveti (dinner party) adlı çalışması kült olmuş ve sanat tarihi içinde yerini almıştır.

“YemekDaveti” adlı çalışmasında üçgen masanın üzerinde tarih ve mitolojik kadınlara gönderme yapan, 33 temsili yer hazırlanmıştır. Sanatçı bu oturma yerlerinde kadını geleneksel el sanatları aracılığıyla temsil etmek istemektedir. Masa üçgen olarak tasarlanarak vajinaya ve Hristiyanlıktaki teslis inancına gönderme yapmaktadır. Çalışmada kullanılan tabaklarda 999 kadının imzası bulunur. Üçgenin ilk kanadı prehistorik çağlardan Roma'ya kadar uzanan süreci, ikinci kanadı ise Hristiyanlıktan Rönesans'a kadar olan süreci simgeler. Üçüncü kanat ise Devrim çağını simgelemektedir (Söylemez, 2011: 10).

Böylelikle sanatçı toplum tarafından kadının bir görevi gibi algılanan yemek ve yemek masası hazırlama eylemini bir tür metafor olarak sanatsal ifade aracına dönüştürmüştür.

İkinci kuşak feminist sanatçılar kadın bedeninden çok kadın bedenini kuşatan kültürel kodların eleştirisine yönelmişlerdir. Cindy Sherman, Sherrie Levine, Barbara Kruger gibi sanatçılar bu kategoride değerlendirilir (Antmen,2008). ‘Walker Evans’ adlı kırsalda yaşayan insanları fotoğrafladığı ve oğlunun Grek torslarının formunda poz verdiği “After Edward Weston” adı altında yayımlanan çalışmaları ile Sherrie Levine, Barbara Kruger ve Cindy Sherman, ikinci kuşak feminist sanatçılar kategorisinde yer alır (Kozlu, 2009: 9).

“Kendisini feminist olarak tanımlamayan Sherman'ın “çalışmaları sanat otoriteleri tarafından “feminist sanat” kategorisi içinde değerlendirilmektedir. Sherman, çalışmalarını açıklarken insanların kitap bile okumaksızın anlayabileceği şeyler yapmak istediğini söylemekte, kuramdan özellikle uzak durduğunu ve izleyiciyle doğrudan ilişki kurabilecek, popüler kültüre göndermeler içeren işler ürettiğini belirtmektedir (Özüdoğru, 2010: 122).



Resim-1. Cindy Sherman - İsimli Film Kareleri-96

Cindy Sherman, çalışmalarında postmodernizmin getirdiği bir unsur olarak “kendine mal etme” eylemini kullanır. Özel (2008)’e göre kendine mal etme eylemi, görüntüyü ait olduğu bir çevreden ve içinde bulunduğu koşullardan kopararak başka bir anlam kazanacağı farklı bir çevreye taşımaktır. Sherman da bu açıklamada olduğu gibi B sınıfı Hollywood filmlerinin herhangi bir karesinden seçilen ev kadını, hayat kadını gibi tedirgin ve endişeli ruh halini yansıtan kadın tiplerini ve moda dünyasının medyada lanse ettiği manken modelleri gibi klişeleşmiş kadın rollerini canlandırır. Sanatçı çalışmanın her karesinde kostüm, makyaj ve aksesuarlar kullanarak başka bir karaktere bürünmekte ve popüler kültürün yarattığı kadın stereotiplerini karikatürize ederek eleştirmektedir. Bu çalışmalarda Sherman, doğrudan sanat eseri üretmek yerine daha önce de görsel medyaya ve B sınıfı prodüksiyonlara gönderme yapar, var olan klişeleşmiş görüntüler üzerine yorum yaparak yeni bir görsel elde eder ve bu görsel aracıyla popüler kültürün verdiği ürünlerde yer alan, erkeğin bakış açısıyla yansıtılan kadın imgelerini eleştirir. Model olarak da kendi bedenini kullanır. Eğlence kültürü ve şov dünyasında yaratılan ve topluma sunulan görsel malzemenin gerçekliğini ve ciddiyetini sorgulamaktadır. Sherman, aynı zamanda kadının, özgür bir biçimde kendi kimliğini kurgulayamadığına dikkat çeker.

Kadın imgesi, erkeklere özgü düşünce dünyasında yer alan unsurlarla yüklenerek, popüler kültür için gerçekleştirilen prodüksiyonlarda erkeği yönelik üretimlerdeki yapay karakterlere dönüşmekte ve öteki kadınlara rol model olarak gösterilmektedir. Ancak, yine de kadın olgusunun kimlikten öte sürekli inşa edilen ve yıkılan bir yapı-bozum olduğunu, Sherman’ın çalışmalarından okumak olasıdır.

## GÖSTERGEBİLİM VE ÇÖZÜMLEME ÖRNEKLERİ

Son yıllarda, görsel kültür olgusunun giderek öne çıkmasıyla iletişim medyası ve sanatın çeşitli alanlarında göstergebilim araştırmalarına ilginin arttığı görülmektedir. Edebiyat, sinema, reklam, görsel sanatlar gibi birbirinden farklı alanlarda, farklı kuramcılarının yaklaşımlarından ötürü okuma çeşitliliği gösterse de göstergebilim, temel olarak betimsel bir analiz yöntemidir.

Göstergebilimsel çözümleme, duyarlı ve sistematik bir okuma çabasıdır. Bir metin, görüntü ya da ses formu, hangi anlamsal katmanlardan oluşuyorsa, bunu bir

üstünlü aracılığıyla dizgeleştirerek izleyiciye (okuyucuya) sunmak göstergebilimin temel amacıdır. Belirgin anlamları değil, arkasındaki anlamların eklemlenmiş biçimini çözümlemeye yönelir. Bu nedenle, içeriğin biçimine yönelik içkin ve yapısal bir anlamlandırma kuramıdır (Rıfat, 1982: 16).

Göstergebilimin temel olarak üç aşamalı bir çözümleme önerisi vardır:

1. Söylem Çözümlemesi
2. Anlatı Çözümlemesi
3. Temel Yapı (Mantıksal-anlamsal Yapı) Çözümlemesi

Ayrıca yapıyı oluşturan bileşenler arasında, hem yatay (dizimsel), hem de dikey (düzeyler arası) eklemlenmiş ilişkiler bulunmaktadır (Rıfat, 1996:27).

Göstergebilimde anlamlandırma konusunda, Barthes’in yaklaşımına bakacak olursak, düzanlam ve yananlam olmak üzere iki düzey ile karşılaşırız. Düzanlam, nesnel dünyanın algılanması ile zihnimizde oluşan yansımalarıdır. Kısaca, göstergenin, bilinen ve uzlaşmış görüntüleriyle ilgilidir, evrensel olabileceği gibi, kültürlerin belirleyici rolü de olabilmektedir. Yananlam ise göstergenin izleyicinin duygu, heyecan ve kültürel değerleriyle buluştuğunda meydana gelen etkileşimi betimlemektedir. Biçim-içerik açısından bakıldığında, öznel ve farklıdır. Farklılığı yaratan kültürel belirleyiciliklerdir. Yananlam göstergeleri çok anlamlıdır da denilebilir (İnce, 2007: 67).

Göstergebilimle ilgili bu temel bilgilerden hareketle, Batu (2011)’un doktora tezinde geliştirdiği ve uyguladığı çözümleme dizgesi sadeleştirilerek “Görsel Göstergebilimsel Analiz Tablosu” adıyla özgün, kolay anlaşılır, eğitsel bir form oluşturulmuştur.

Aşağıda, Sherman’ın çalışmaları, ilk olarak tablo üzerinde sistematik çözümlemeye tabi tutulmuş sonra betimsel analizine ve yoruma yer verilmiştir.

## ÇÖZÜMLEME 1



Resim-2. Cindy Sherman - İsimli Film Kareleri-42

GÖRSEL GÖSTERGEBİLİMSEL ANALİZ TABLOSU				
Künye	Eser Adı: İsimsiz Film Kareleri-42	Sanatçı: Cindy Sherman	Tarih: 1979	
1. Süylen Çözümlemesi	a. Kullanılan Malzeme ve Teknik:	Siyah-Beyaz Fotoğraf		
	b. Görsel Göstergeler	Gösterge	Düz Anlam	Yan Anlam
		Kilise	İbadet yeri, kutsal mekan, Hıristiyanlık	Tanrının evi, yücelik, sosyal grup (cemaat), mahalle
		Kadın	İnsan, dişi	Öteki
		Hay	Dinsel semge, Hıristiyanlık	Hız İsa, Çarmık, Dinsel Semge (Kadın)
		Sokak Lambası	Aydınlatma Aracı	Aydınlatma, Er nesne
		Büyük Kapı	Giriş - çıkış	Başlangıç, son
		Gökyüzü	Boşluk	Semavi
		Sokak	Kıymal alan	Ortak yaşam, paylaşım
	Kol saati	Zaman göstergesi	Akı, limiti	
2. Anlatı Çözümlemesi	c. Görsel Göstergeler Arası İlişkiler ve Kompozisyon (Tasarım) Özellikleri:	Arka planda, beyaz Latin tipi, simetrik iznamlı formda bir kilise yer almakta, merkezinde alıngın büyük bir giriş kapısı bulunmaktadır. Önemli iki adet sokak lambası ve daha ön planda ise koyu elbisele bir kadın ayakta durmakta. Açık fen, koyu leke ilişkisi belirgin.		
	d. Tema/İzlekler:	Kadın-olun, sıradan, başada yaşam		
	e. Yapım Süreciyle İlgili İlişkiler (Varsa):	Fotoğraftaki kadın sanatçının kendisidir. Burada sanatçı hem özne, hem de nesne konumundadır.		
	f. Göstergeler arası ilişkilerden türeyen anlam örüntüleri ve İlişkiler (mesajlar):	Kilisenin (dolayısıyla Tanrının) büyüklüğü ve kadının (insanın) küçüklüğü boyut olarak karşılaştırılmıştır. Beyaz kilisenin saf ve temizliği, siyah giymiş kadının gımbaklığına, İnanç, teslimiyet, çaresizlik.		
3. Temel Yapı Çözümlemesi	g. Yeni ve Farklı Anlam Katmanları	Sergi		
	h. Sunum Biçimi:	Fotoğraftaki kadın kiliseye arkasını dönmüş, kilise açık renk beyaz, kadın koyu renk siyah tasvir edilmiştir.		
	i. Yapıtaki temel üsluplar, çıkartım ve anlam karşıtıları:	Kilise ve Hıristiyanlığa ait bir sembol olan haçtan üç tane yer almış (teslis inancı ile ilişki).		
	j. Toplumsal kültür ve ideolojik kodlar, (insana ilişkin varoluşsal sorunları)			
	k. Yapıtaki temel ilişkiler			
	l. Toplumsal kültür ve ideolojik kodlar, (insana ilişkin varoluşsal sorunları)			

## Analiz - Yorum

Güneşli bir günde çekilmiş kontrastı yüksek siyah-beyaz bir fotoğrafa bakmaktayız. Dikey çizgilerde bükülme etkisinin olmaması normal odak uzaklığına sahip (42-50 mm) bir objektifle biraz uzaktan çekildiğini gösteriyor. Bunun anlamı gözün gördüğü gibi göstermek ve anlatımı etkileyebilecek her tür optik etkilerden uzak durmak şeklinde açıklanabilir. Arka fonda üç kattan oluşan ve neredeyse fotoğrafın tümünü kaplayan beyaz badanalı Latin tarzında bir kilise bulunuyor. Bu tarz mimarinin Orta ve Güney Amerika'da veya Akdeniz kıyılarında görüldüğünü söyleyebiliriz. Kilisenin sağ ve solunda iki adet çan kulesi ve merkezinde büyüğe bir giriş kapısı yer alıyor. Haçları taşıyan kubbeli kulelerle, basamaklı alınlığın grafiksel etkisi dikkat çekici görünüyor. Dikey çizgilerin çok olmasından dolayı dinamik bir etkiden söz edilebilir fakat anlatım açısından statik; yaşam ve zaman durdurulmuş gibi. Kiliseye girişin sağında ve solunda uzunca direkleri olan siyah boyalı 2 adet sokak lambası dikkat çekiyor, bu direkler orta plan vurgusunu güçlendirmiş. Biraz daha önde yol üzerinde (bakana göre) sol köşeye iştirilmiş gibi duran siyah elbisele bir kadın yer almakta. Kadınlı fotoğrafının arasında sadece boşluk var, başka bir nesne yer almıyor. Dolayısıyla görsel olarak soldan okumaya başladığımızda, kadın başlangıç noktasında, hemen arkasındaki lamba direği ve kiliseyle birlikte hiyerarşi tamamlanıyor.

Öncelikle kilisenin büyüklüğü ile insanın küçüklüğü arasındaki tezatlık dikkat çekici. Burası bir taşra kasabası. Kilise, dini yaşamın, geleneklerin ve tipik cemaat kültürünün göstergesi. Kadın ise yalnız, çekingen ürkek, kiliseye sırtını dönmüş. Kollarını çapraz bağlamış, ellerini gizlemiş, beden dilinde bu durum iletişime kapalılık anlamına geliyor. Diğer taraftan kadının başını eğmesi inançlı birisi olarak tanrının büyüklüğüne karşı bir saygı işareti olarak okunabilir. Hıristiyanlık öğretilerinde baba-oğul kutsal ruh üçlemesinin olması ve eril söylemler içermesi, kurumsal anlamda kilisedeki erkek kimliğini ve otoritesini güçlendiriyor. Kadının kolundaki saat zaman göstergesi olarak yaşamın limitli olduğunu hatırlatıyor. Bunu kilisenin göstergeleri ile birlikte yorumlarsak fotoğraftaki bu iki sembol, biten bir yaşamın sonunda mükâfat ve ceza olacağına dair göndermeler içeriyor.

## ÇÖZÜMLEME 2



Resim-3. Cindy Sherman – İsimsiz Film Kareleri-84

GÖRSEL GÖSTERGEBİLİMSEL ANALİZ TABLOSU					
Künye	Eser Adı: İsimsiz Film Kareleri-84	Sanatçı: Cindy Sherman	Tarih: 1978		
1. Süylen Çözümlemesi	a. Kullanılan Malzeme ve Teknik:	Siyah-beyaz fotoğraf			
	b. Görsel Göstergeler	Gösterge	Düz Anlam	Yan Anlam	
		Kadın	İnsan, dişi	Çalışan kadın, modern kadın, ev kadını	
		Mutfak	Ev'in yemek yapılan bir bölümü, yemek	Yaşam, diyalog, iletişimin farklı türleri	
		Yurtak alışveriş paketi	Akıyervis	Yaşamın ihtiyaçları	
		Ambalajlı yiyecekler	Hızlı gıda	Fabrikasyon, üretilen	
		Mutfak Gereçleri	Araç malzeme	Gereksinim Kullanılabilmek	
		Örgü ve künem mutfak bezleri	Araç, dekorasyon	El işi	
		2. Anlatı Çözümlemesi	c. Görsel Göstergeler Arası İlişkiler ve Kompozisyon (Tasarım) Özellikleri:	Mekân olarak eve ait bir bölüm olan (mutfak) kullanılmış. Arka planda mutfak gereçleri, ocak, buzdolabı gibi araçlar bulunmaktadır. Kadın fotoğrafın sol tarafında yer alıyor.	
	d. Tema/İzlekler:		Kadın-ev hayatı		
e. Yapım Süreciyle İlgili İlişkiler (Varsa):	Sanatçı fotoğrafı model olarak kendisini kullanmıştır.				
f. Göstergeler arası ilişkilerden türeyen anlam örüntüleri ve İlişkiler (mesajlar):	Kadın eve ait sorumlulukların yerine getirmeye çalışırken yaşadığı zorlukları göstermiştir.				
3. Temel Yapı Çözümlemesi	g. Yeni ve Farklı Anlam Katmanları	Şehit kadının ev hayatı ve sorumlulukları			
	h. Sunum Biçimi:	Sergi			
	i. Yapıtaki temel üsluplar, çıkartım ve anlam karşıtıları:	Ev'in içi ve dışı			
	j. Toplumsal kültür ve ideolojik kodlar, (insana ilişkin varoluşsal sorunları)	Tanrının ev yaşam kadının sorumluluğunda olduğunu düşüncesini gibi genel bir yargı, Mutfaktan kadına ait bir yer olarak görülmüş.			
	k. Yapıtaki temel ilişkiler	Daha önce çekilmiş bir filmde aynıysa bir sahnenin tekniği kullanılmamıştır.			
	l. Toplumsal kültür ve ideolojik kodlar, (insana ilişkin varoluşsal sorunları)				



## Analiz ve Yorum

Siyah-beyaz fotoğrafın kurgulandığı mekân, 1960'lı yıllara ait beyaz eşyalarla donatılmış sıradan, bugünden bakıldığında retro tarzı diyebileceğimiz türden bir mutfaktır. Modern yaşam imgeleriyle doludur. Solda buzdolabı, ortada ocak, hemen üzerinde duvarda çok sayıda tencere ve tavadan oluşan kalabalık bir dairesel leke grubu dikkat çekmektedir. Solda buzdolabının hemen önünde yarı eğik vaziyette koyu mantosu üzerinden düştü düşecek gibi duran bir kadın yer almaktadır. Öylesine anlık bir duruş sergilemektedir ki, olay henüz olmuş gibidir. Yerde yırtılmış alışveriş poşetinden yere savrulmuş hazır gıda paketleri anlık etkiyi güçlendirmektedir. Kısaca, fotoğraf diliyle söylersek bir "o an" fotoğrafıdır.

Fotoğraftaki kadın figürü kaygılı bir yüz ifadesiyle bir yere ya da bir kişiye sesleniyor gibidir. İzleyiciyle doğrudan göz teması kurmamaktadır. Üzerinde eğreti duran kabanı ve ayaağında çizmeleriyle alışverişten yeni dönmüş gibi durmaktadır. Alışveriş poşeti yırtılmış muhtemelen evde olan birisinden yardım istemektedir. Bu fotoğraf modern kadının sorumluluklarına gönderme yapmaktadır. Kadın, geleneksel dönemde sadece ev işlerinden ve ailenin bakımından sorumluyken, modern dünyada çalışma şartları ve sosyal yaşama ilişkin sorumluluklar ve beklentiler, ek yük getirmiştir. Paketin yırtılması işlerin her zaman yolunda gitmediğinin, modernizmle birlikte yaşam paylaşımlarında değişimlerin yaşanması gerektiğini hatırlatmaktadır. Kadının arka tarafında mutfak gereçlerinin bulunduğu bir tezgâh var, yine arkada bulunan buzdolabına asılı örgü ve süsleme gibi kadının geleneksel dönemdeki uğraşları ifade eden objeler yer almakta. Yere savrulan ambalajlı besin maddeleri sanayileşmiş modern hayatın göstergeleridir. Geleneksel yaşamla modern yaşam arasında kalan kadın, kaygılı bir yüz ifadesiyle yardım ve ilgi beklemektedir.



Resim-4. Cindy Sherman – Untitled-Film-Still-33

## Analiz ve Yorum

Cindy Sherman'ın 1970'li yıllarda oluşturduğu "İsimsiz Film Kareleri" serisinden bir fotoğraftır. Mekan, dar, küçük, duvarları bakımsız bir yatak odasıdır. Siperliği olmayan bir komodinin lambasıyla aydınlatılmış bu odada çift kişilik bir yatakta tek başına oturan bir kadın görüntülenmiştir. Yatağın köşe noktasında izleyiciye

GÖRSEL GÖSTERGEBİLİMSEL ANALİZ TABLOSU				
Künye	Eser Adı: İsimsiz Film Kareleri-33	Sanatçı: Cindy Sherman	Tarih: 1975	
1. Süyüm Çözümlemesi	a. Kullanılan Malzeme ve Teknik:	Siyah-beyaz fotoğraf		
	b. Göstergeler (Göstergeler)	Gösterge	Düz Anlam	Van Anlam
		Kadın	İnsan, dişi	Eğ, sevgili
		Yatak odası	Ev'in bir bölümü, dinlenme yeri	Mahremiyet, özel hayat
		Mektup	İletişim aracı, habersizlik	Mesafe, ayrılık
		Fotoğraf	Görsel nesne, belge	Yaşamışlık, doğru, hatırlama
		Zarf	Mektup, iletişim adresi, posta, Yel, Pul	Kapalılık, mesafe, gizlilik
Kağıt	Seffiloz, Beyaz	Boş, yarı, açırık, ilade, font,		
Giyece Lambası	Aydınlatma aracı, ışık	Aydınlatma, ışık, romantizm, duygusallık		
2. Anlatı Çözümlemesi	e. Görsel Göstergeler: Anlatı ilişkiler ve Kompozisyon (Tasarım) Özellikleri:	Yatağın başucuna oturan kadın, sağ taraftaki fotoğraf ve ön plandaki mektup arasında dinamik üçgen kompozisyon oluşturulmuş.		
	d. Tema/İzlekler:	Kadın ve yalnızlık		
3. Temel Yapı Çözümlemesi	e. Yapının Sanatçıyla olan ilişkisi (varsas)	Sanatçı fotoğrafı model olarak kendisini kullanmıştır.		
	f. Göstergeler arası ilişkilerden türeyen anlam ilişkileri ve ilişkiler (mesajlar)	Fotoğrafın kadın ile kişilik yatak odasında tek başına oturuyor. Yatağın üstünde okunmuş bir mektup var. Kadın sepsiz ve umursuz gözlerle izleyiciyle göz teması kuruyor.		
	g. Yeni ve Farklı Anlam Katmanları	Ayrılık, mesafe, kabulleniş		
	h. Sorun İçerisi	Sergi		
	i. Yapıtaki temel düşünce, çıkarım ve anlam ilişkileri	Kadın - erkek, uzak-yakın, beraberlik-yalnızlık		
	j. Toplumsal kültür ve ideolojik kodlar, (insana ilişkin varoluşsal sorunlar)	İnsana varoluşsal yalnızlığı karşı cinsle paylaşma		
k. Yapıtaki mesajlar arası ilişkiler	Daha önce çekilmiş bir filmdeki alımsız bir sahnenin tekrar kurgulanması			

en yakın yerde bir mektup ve zarf bulunmaktadır. Mektup kağıdı düzgünce açılmış, okunmuş ve yatağın üstüne konmuş izlenimi vermektedir. Kadının duruşu ve bakışları mektupla arasındaki temasın henüz kesilmediğini göstermektedir. Kadın yatağın kenarına iliştirilmiş anlık eğreti bir duruş sergilemektedir. Yatağın diğer ucunda komodinin üzerinde çerçeveli bir erkek fotoğrafı bulunmaktadır. Bu fotoğraf, evde sürekli yaşandığının göstergesidir. Kadın sakin, duyu ifadesinden yoksun ama beklediği bir durumla karşı karşıya kalmış olmanın anlık sıkıntısını yaşamaktadır. Çift kaçıslı yatak perspektifindeki dinamik etki ve kadın-fotoğraf-mektup üçlemesinin oluşturduğu üçgen yapı, yatak kenarı, karyola başlığı gibi çizgisel formlarla birleşerek fotoğrafın anlatımını güçlendiren görsel unsurlar olarak dikkat çekmektedir. Zaman dilimi anlaşılmasın bir terk edilme öyküsü üretmek olasıdır.

## SONUÇ

İncelediğimiz üç fotoğrafın her birinde üçlemeler ve derinlik bakımından arka, orta, yakın plan kurgusu dikkat çekicidir. Bu seride, birbiriyle uyumlu ve tamamlayan fotoğrafik bir dil geliştirdiğini söyleyebiliriz. Sherman iletisini, Kadın-inanç, kadın-ilişki, kadın-gündelik hayat, şeklinde özetlenebilecek dualist izlekler üzerinden göndermektedir.

Sherman'ın isimsiz film kareleri adını verdiği çalışmaları, anlatım olarak hala geçerliliğini korumakla

birlikte hayata geçirildiği dönemin özelliklerini ve günümüze kadar süregelen sosyokültürel yaşamın değişen algısını ve sanatçının kişisel gelişimini yansıtmaktadır. Sanatçı çevresinde gözlemlediği ya da birebir yaşadığı sorunları ve çelişkileri en iyi bildiği kendi cinsi üzerinden anlatmayı tercih etmiştir. Bir yönüyle toplumun kadın algısını sorgulamaktadır. Sinema ve film dünyasında üretilen yapay karakterlerle insanların şartlandırılması ve modern dünyanın kadın dergilerinde ve görsel medyada kadına dayatılan prototipe göndermeler yapmaktadır. Görünenin yapay algısıyla ete kemiğe bürünen gerçek yaşam pratikleri arasındaki aldatmacayı sorgulayarak insanları düşünmeye davet eden Sherman, kendi bedenini kullanarak karakterleri yeniden inşa ederken kadınların, erkeğin isteklerinin doğrultusunda şekillendirilmesini eleştirmekte ve sosyal şartların kadın hayatı üzerinde belirleyici olduğu gerçeğini vurgulamaktadır. Ancak, Sherman çalışmalarının salt görsel göstergeler üzerinden okunması, Güçhan(2006:29)'nın da belirttiği üzere tartışmaya oldukça açık bir konudur. Evet, bir sosyal eleştiri söz konusudur fakat eleştirdiğini düşündüğümüz kadına ait soysal rolleri yeniden üretimle aslında pekiştirdiğini ifade eden yazarlar bulunmaktadır.

İmgenin yeniden üretimi bağlamında ele alındığında ise imge ile gerçek arasında farkı ortadan kaldıran, geçmiş, şimdi ve gelecek kurgusunun bir arada sunulabildiği veya iç içe geçtiği post-modern söylem üzerinden okumalar yapılabilmektedir. Aslında ortada bir gerçek de yoktur ama imgesi tüketilmeye devam etmektedir. Sherman'ın erken dönem "İsimsiz Film Kareleri" serinin Post-modern okumalara açık yönü bu çalışmanın kapsamı dışında tutulmuştur.

#### KAYNAKÇA

- Antmen, A; 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar, Sel Yayıncılık, İstanbul, 2008.
- Batu, B; Sanat Eğitimi Alanında Yapıt İncelemelerinde Bir Yöntem Olarak Görsel Gösterge Çözümlemesi, Ankara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Ankara, 2011
- Chaperon, S; İsyankar Yüzyıl Yirminci Yüzyılın Başkaldırı Sözlüğü, (Çev. İsmail Yerguz), Sel Yayıncılık, İstanbul, 2004
- Güçhan, A; Çağdaş Fotoğrafik Performans ve Cindy Sherman, Sanat Tarihi Yıllığı, İstanbul Üniversitesi, İstanbul, 2006
- İnce, B; Türkiye'de Sanat (Resim) Eğitimcisi Yetiştirme Sürecinde Sanat Eleştirisi Dersine İlişkin Öğrenci Tutumları - Öğretim Etkinlikleri ve Sanat Etkinliklerini İzleme Edimi İlişkileri, Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmamış Doktora Tezi, İzmir, 2007
- Kozlu, D; Modernizm Sonrası Postmodern Hareket İçinde Kadını Yeri" Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Elektronik Dergi (ART-E 2009-03), Isparta, 2009
- Moran, B. Edebiyat Kuramları ve Eleştiri, İletişim Yayınları, İstanbul, 2003
- Özel, Z. "Postmodern Fotoğraf Sanatında Kendine Mal Etme: Sherman, Morimura, Ungun" Fotografya E-Dergi (2008), <http://www.fotografya.gen.tr/cnd/index.php?id=303,0,0,1,0,0> (Erişim Tarihi; 08.07.2013)
- Özüdoğru, Ş. "Feminist Sanata İki Farklı Yaklaşım: Gerilla Kızlar ve

- Cindy Sherman", Gazi Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, Sayı 6, 111-133 Ankara, 2010.
- Rıfat, M; Genel Göstergebilim Sorunları Kuram ve Uygulama, Alaz Yayınları, İstanbul, 1982
- Söylemez, M; "Feminist Sanat ve Yapısöküm Kadın İmgeleri" Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Sayı: 8,1-10, Denizli, 2011.
- Yılmaz, M; Modernizmden Postmodernizme Sanat. Ütopya Yayıncılık, Ankara 2006.

#### Görsel Alıntılar

- 1 - <http://www.moma.org/visit/calendar/exhibitions/1170>
- 2 - <http://www.theartstory.org/artist-sherman-cindy.html>

# SANAT, ZANAAT VE TASARIMIN BELİRSİZLEŞEN SINIRLARI

*BOUNDARIES BETWEEN ART, CRAFT AND  
DESIGN GETTING CONFUSED*

**Öğr. Gör. Benal DİKMEN**

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Heykel Bölümü,  
benaldikmen@gmail.com

## Özet

Sanat, zanaat ve tasarım kavramları çağlara, kültürlere göre değişen çok geniş anlam alanlarına sahiptirler. Bu üç kavramın, yerine ve zamanına göre birbirlerini içerdikleri de, dışladıkları da olmuştur. "Sanat" kavramı geleneksel anlamıyla ele alındığında, ilkçağda Batı kültüründe ve Batı dışı pek çok kültürde olduğu gibi insan eliyle gerçekleştirilen beceri ve ustalığı işaret etmede kullanılmıştır. Sanat-zanaat ayrımının yapılmadığı bu kültürlerde bir ürünün tasarımına ve üretimine ait bilgi ve becerilerin ve bunlara özgü araçların tek sahibi sanatçı-zanaatçıdır. Rönesans anlayışının uygulamalı değil, ussal bir kavram olarak ortaya attığı "tasarım" kavramının ise sanat ile zanaatı ayırıştırıp karşılaştırma süreçlerinde yer aldığı öne sürülebilir. On sekizinci yüzyıl hem modern endüstrinin, hem de modern sanatın ortaya çıktığı zamandır. Tasarım da modern anlamını ve işlevini, o zamana kadar biri diğerini içeren sanat ve endüstrinin giderek birbirlerini dışlaması sürecinde kazanır. On dokuzuncu yüzyılda Batı'da ortaya çıkan bazı tasarım hareketleri endüstrileşmenin etkilerine direnme amacıyla zanaatçı canlandırma girişimleridir, ama sonuçta endüstrinin sanatı zapt etmesinde rol oynamışlardır. Modernite sanatı bilim ve etikten ayırt ederken, onu endüstrileşmenin neden olduğu olumsuz etkilere karşı donatmıştır. Bu anlamıyla, sanat özerktir, ayrıca her sanat yapıtı biriciktir ve kurduğu kendine özgü dil gündelik dile çevrilemez. Günümüzde ise, sanatın özerkliği yok olmuş, bu bağlamda sanat ve zanaat arasındaki, sanat yapıtları ve kültür endüstrisi yapıtları arasındaki sınırlar belirsizleşmeye başlamış, sanat dalları ve türleri çeşitlenmiş ve genişlemiştir (özellikle medya, kültür ve sanal gerçeklik bağlamında). Tasarım ise, sanattan devraldığı farklı anlamdaki bir estetik anlayışıyla artık endüstri sonrası teknolojileriyle barışık, tüketim toplumlarının gereksinimlerine cevap vermek üzere hemen her alana yayılmış bir kavram olarak görülmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Sanat, zanaat, tasarım, endüstri

## Abstract

Historically, there were periods in which the concepts of art, craft and design became condensed, and other ones in which they remained distinctly apart from each other. Traditionally, art has meant in many ancient cultures, some skill and mastership realized by human beings. In those early times, without boundary between art and craft, the only creator of an object was the artist-craftsman. As for the design, this rather rational way conceived by Renaissance seems to have played a role in the separating and comparing processes of art and craft. The eighteenth century is the epoch where appeared the modern industry as well as the modern art. The design acquired its real meaning and task when art and industry parted. Nineteenth century's some design trends were only attempts to give craft its past prestige; but in fact they served the industry to invade art's world. Modernity, while separating art from science and ethics, equipped it against the harmful effects of the industrialization. Art is autonomous, each artwork is unique, and artistic language isn't transferable into plain language. However, this autonomy is disappearing; boundaries between art and craft are no more as distinct as in the past. Nor are those between artworks and products of culture industry. Artistic genres are multiplying and getting ampler, especially when mass media, culture and cyber reality is concerned. As for the design, with a new aesthetics conception borrowed from art, reconciled with the post industrial technologies, it is considered as a concept expanded to almost every area, and ready to respond to the consumer society's needs.

**Keywords:** Art, craft, design, industry

Sanat tarihi boyunca sanatın nasıl tanımlanması gerektiği konusunda çeşitli düşünceler ortaya atılmış, yapılan bu tanımlara zaman içinde bazı değişiklikler getirilip yeni tanımlar yaratılmıştır. Ortak olan nokta ise, sanatın insanlığın evrensel bir değeri olduğu ve farklı biçimlerde bile olsa her kültürde görüldüğüdür.

Günümüzde sanat kavramı genel olarak görsel sanatlar için kullanılmakla birlikte, daha geniş bir açıdan bakıldığında, ilkçağda Batı kültüründe, Batı dışındaki pek çok kültürde olduğu gibi insanın bütün diğer uğraşlarından doğan yaratıcı gücü için kullanılmıştır. Sanat, bu geniş anlamından Rönesans döneminde sıyrılmaya başlamış, yine bu dönemde ortaya atılan tasarım kavramıyla giderek belirginleşen sanat, zanaat ve tasarım ayrımı, modern çağda Endüstri Devrimi'yle uç noktasına ulaşmıştır.

Tasarımın bileşenleri sanat, zanaat ve sanayidir. Ancak bu üç bilgi ve üretim türünün sınırları oldukça belirsizdir. Yerine ve zamanına göre birbirlerini tamamıyla içerdikleri de olmuştur, dışladıkları da.

Çekoslovakya doğumlu, düşünür, yazar ve gazeteci Vilém Flusser (1920-1991), "Tasarım Sözcüğü Üzerine" başlıklı makalesinde, techne ile sanat, zanaat, sanayi ve giderek tasarıma ilişkin sözcüklerin anlamları arasında var olan kökenbilimsel bağlara dikkat çekmektedir: design (tasarım) Latince signum sözcüğünden türemekte ve bir gösterge (sign) çizmek, işaretlendirmek anlamına gelmektedir. Ancak farklı kullanımlarıyla techne, ars, sanat, zanaat, teknik ve mekanik gibi sözcüklerle de uyuşmakta ve "düzen kurmak", "hesap-kitap yapmak", "şeklini çıkarmak", "taklit etmek" anlamlarında da kullanılmaktadır. Design kelimesi ayrıca anlambilimsel açıdan, techne sözcüğündeki gibi, her ikisi de doğayı dönüştürmekle, ona hile yapmakla uğraşan sanatı ve sanayiye, onlarla ilişkili diğer pek çok kavramı da bir biçimde içermektedir. Ancak, anlambilimin alanından çıkıp kültürel ve toplumsal tarih bağlamına dönüldüğü zaman, eşanlamlı gibi görünen bütün bu kavramların gösterdikleri kuramların ve pratiklerin büyük bir gerilim içinde oldukları ve sürekli birbirleriyle çatışarak devindikleri izlenmektedir.

Bu çalışma, Batıda geçmişin sanat, zanaat ve tasarım ayrımlarını içermeyen sisteminden, modern güzel sanatlar sistemine geçiş sürecinde yaşanmış olan çeşitli aşamaları ele alarak sonuçta modern çağda Endüstri Devrimi'yle birlikte modern anlamını ve işlevini kazanan tasarım kavramının, disiplinler arası sınırların belirsizleştiği günümüzün tüketim kültürlerinde, endüstri ile işbirliği içinde, sanatı da boyunduruk altına alarak, baskın olması olgusunu irdelemeyi amaçlamaktadır.

## 1. BÖLÜM: SANAT, ZANAAT VE TASARIM AYRIMININ ÖNCESİ

İngilizcedeki "art" sözcüğü, her türlü insani beceriyi ifade etmek için kullanılan Latince ars ve Yunanca

techne sözcüklerinden türetilmiştir. Ancak, techne kelimesi, tıpkı Romalıların arsa gibi, günümüzde "zanaat" olarak adlandırılan etkinlikleri de içine almaktaydı. Gerçekten de techne ve ars, bir nesnelere sınıftan çok, insanlardaki yapma ve üretme yeteneğine işaret etmekteydi. Batı'nın geçmişte kalan kültürlerinde de sanat, Batı dışındaki pek çok kültürde olduğu gibi, çoğu kez kutsal, yararlı, güzel ve işlevsel olarak görülmekteydi. Bundan dolayı, Batı'nın eski kültürlerinin sanat yapıtları yorumlanırken karşılaşılan sorunların benzerleriyle, Batılı olmayan kültürlerin yapıtları yorumlanırken de karşılaşılmaktadır.



Resim 1: Mausolos ve Artemisia heykelleri, M.Ö. 350 dolayları, British Museum.

Eski dünyadaki "sanatçı" kavramının, "sanatçı"nın modern çağdaki yaratıcılık, özerklik ve özgünlük ideallerinden çok günümüzün zanaatçı kavramına daha yakın olduğu görülmektedir. Marangozluk ya da denizcilikte olduğu gibi resim ve heykelde de Yunanlı ya da Romalı bir zanaatçı/sanatçının ilkelerle ilgili entelektüel bir kavrayışı pratik anlayış, beceri ve güzellikle birleştirmesi gerekiyordu. On sekizinci yüzyıldan önce "sanatçı" ve "zanaatçı" kavramları aynı anlama gelmekteydi. Sözcüğün modern anlamıyla ne sanatçılar vardı ne de zanaatçılar; yalnızca, bir techne'ye ya da arsa göre, bir sanat/zanaata göre şiir ya da resimler, çeşitli işlevsel nesnelere üreten ya da etkinlikler yapan zanaatçı/sanatçılar vardı. Ancak, on sekizinci yüzyılın sonuna gelindiğinde "sanatçı"yla "zanaatçı" birbirinin karşıtı haline gelmişti; artık "sanatçı" güzel sanat eserlerinin yaratıcısıyken, "zanaatçı" sadece yararlı ya da eğlenceli ürünler veya etkinlikler yapan birisiydi.

## 2. BÖLÜM: BÖLÜNME

Sanat kavramı, Batı kültüründe beceri ve güzellikle yapılan her türlü insan etkinliğini iki bin yılı aşkın bir süredir ifade etmesinin ardından, on sekizinci yüzyılda ikiye bölündü: Bir yanda yeni güzel sanatlar kategorisi (şiir, resim, heykeltirlik, mimarlık, müzik), bunun karşısında ise zanaatlar ve popüler sanatlar (ayakkabıcılık, nakışçılık, hikâye anlatıcılığı, popüler şarkılar, vesaire). Artık, güzel sanatlar olarak adlandırılan kavram, esin ve deha ile ilgili bir sorundu, bunlar incelenmiş zevkler yaratarak kendi kendilerini amaç olarak sunmaktaydılar. Oysa zanaatların ve popüler sanatların yapılması için becerinin ve kuralların varlığı yeterliydi ve amaçları yalnızca kullanım değeri sunma ya da eğlendirmekten ibaretti. On sekizinci yüzyılın sonuna gelindiğinde, Avrupada güzel sanatlara özgü ayrı bir piyasa ve kamuoyu ile sanatçı

ve estetik kavramlarına koşturarak, daha birçok kültür kurumunun yükselişi baş göstermişti. İşte bu toplumsal, kurumsal ve entelektüel değişimlerin bir araya gelmesiyle modern güzel sanatlar sistemi ortaya çıkmaktaydı.

Modern sanatlar sisteminin oluşması çeşitli aşamalarla gerçekleşti: Ortaçağın sonlarından başlayarak modern sanat sisteminin birçok ögesi parça parça da olsa ortaya çıkmıştı ve bunlar arasında yoğun bir bütünleşme başlamaktaydı. Rönesans dönemine gelindiğinde, gerçi modern güzel sanatlar kategorisi henüz ortaya çıkmamıştı ama bu doğrultuda bazı önemli adımlar atılıyordu. Bu dönem, aynı zamanda ussal bir kavram olarak tasarım kavramının da ortaya atıldığı dönemdir. Tasarım kavramının, sanatla zanaatın ayrılma ve karşıtlaşma süreçlerinde rol oynadığı öne sürülmektedir. Burada, tasarıma ait özellikler, sanatı; ona ait olmayan özellikler de zanaatı temsil eder. Giderek güzel sanatlar zanaattan, sanatçı zanaatçıdan ve estetik de öteki deneyim biçimlerinden kesin olarak ayrıldı, “sanat” terimi bağımsız bir tinsel alanı göstermeye başladı, meslek olarak sanatçılık kutsandı ve estetik kavramı da beğenin yerini almaya başladı.

1563'te Medici hanedanından I. Cosimo'nun gözetiminde ve Michelangelo ile Vasari'nin yönetiminde Floransa'da kurulan Tasarım Akademisi [Accademia del Disegno] adlı ilk sanat akademisinin kuruluşu, sanatın zanaattan ve zanaatın örgütlendiği loncalardan kopmasını haber vermekle, sanatla zanaatın bölünme sürecinde önemli bir eşik sayılmaktadır. Artık bir üretimi tasarlamaya ve gerçekleştirmeye ait süreçler birbirinden ayrılmaya başlar. Zanaatkâr ile ürünü arasında, tasarım ve tasarıma ait gösterge sistemleri, temsiller, resimler girer. Oysa geçmişte, zanaatın egemen olduğu yerde, bir ürünün tasarımına ve üretimine ait bilgi ve becerilerin de, bunlara özgü araçların da bir tek sahibi işinin hem uygulayıcısı, hem de yöneticisi olan zanaatkârdır.



Resim: 2 École des Beaux-Arts, canlı modelden çalışma, 1800'lerin sonu

On sekizinci yüzyıl hem modern endüstrinin hem de modern sanatın ortaya çıktığı zamandır. Tasarım da modern anlamını ve işlevini, o zamana kadar biri diğerini içeren sanat ve endüstrinin giderek birbirlerini dışlaması sürecinde kazanır. Rönesans'la birlikte baş gösteren zanaatların düşünceye ve uygulamaya dayalı öğeleri arasındaki parçalanma, Endüstri Devrimiyle birlikte tamamlanır. Geçmişte, bir zanaatkârin donanımının bileşenleri olan ve atölyede öğrenilen bilim ve sanat, zanaat üretiminden koparak, daha

çok mühendislik ve işletme gibi üretimin tasarımı ve yönetilmesiyle ilgili mesleklerin bünyesinde uzmanlaşır. Üretimin bu yeniden yapılanmasına, mühendislik biliminin üretime uygulanması amacıyla örgütlenirken, tasarım da sanatın üretime uygulanması amacıyla kurumlaşmaya başlar. Yani, zanaatın kavramsal, zihinsel öğelerini oluşturan bilim ve sanatla ilgili bilgi ve beceriler üretimden yalıtılarak, üretime uygulanan farklı disiplinler içinde yeniden örgütlenir.

### 3. BÖLÜM: KARŞI ÇIKIŞLAR

Modern çağda, Batı'da gerçekleşen, geçmişin sanat ve zanaat, sanat ve yaşam ayrımlarını içermeyen sisteminden modern güzel sanatlar sistemine geçişle birlikte ortaya çıkan çeşitli bölünmelere ve karşıtlıklara pek çok çevreden karşı çıkışlar görülmekteydi. Bu çevrelerdeki kişi ve gruplar arasında Dada ve Rus konstrüktivizmi gibi “karşı sanat” hareketleri ya da Marcel Duchamp ya da John Cage gibi sanat karşıtı tavırlı sanatçılar saldırdıkları sanat kurumları ve sanat kategorisi karşısında çoğunlukla ikircikli kalmışlar, bu kurumlar ise sanat karşıtı yapıtları ve eylemleri çabucak bünyelerine alarak eritmişlerdir.

Bazı kişilerse, bu yeni özerk estetik düşüncesine seçenek geliştirmekteydiler. William Hogarth, Jean-Jacques Rousseau ve Mary Wollstonecraft gibi üç yazara, başlangıçta yeni gelişen incelmış ve düşünsel beğeni ideali ilgi çekici gelmişti, ancak sonuçta, üçü de bu idealin karşısında tensel hazı ve toplumsal faydayı yeğledi. Hogarth'ın “hazcı estetik”i, görsel sanatlar açısından, Rousseau'nun “festival estetiği” öncelikle müzik ve tiyatro açısından, Wollstonecraft'ın “toplumsal adalet estetiği” ise pitoresk eleştiri açısından soruna yaklaşmaktaydılar.



Resim 3: Bauhaus logo. Resim 4: Wassily sandalyeleri, Marcel Breuer, 1925-1926 Bauhaus, Dessau

On sekizinci yüzyılın ikinci yarısında, Emerson'un “Sanat” başlıklı denemesi sadece faydalı sanatlarla sıradan hazların gözden düşmesine meydan okumakla kalmıyor aynı zamanda da “sanatın ayrık ve çelişik varoluşu”nu aşma çağrısı yapıyordu. Giderek, Kierkegaard, Marx ve Tolstoy gibi birbirlerinden çok farklı görünen kişiler de güzel sanatlar sisteminin kategorilerini hedef alan eleştirel çevrelerin yanında yer aldılar. Ama güzel sanat ve zanaat bölünmesi karşısındaki meydan okumaların on otuzuncu yüzyılın sonlarında da Amerika'ya yayılmış olan “Sanat ve Zanaat” [“Arts and Crafts”] akımıyla kurumsal bir yapı oluşturan Ruskin ile Morris'in düşünceleriydi.

“Sanat ve Zanaat” akımı, güzel sanatlarla zanaatı yeniden birleştirmek ve zanaatçının saygınlığını geri kazandırmak üzerinde yoğunlaşıyordu. İngiliz yazar, şair, sanat ve toplum eleştirmeni olan John Ruskin, Erken Victoria Dönemi’ndeki birçok isim gibi tutkulu bir Gotik taraftarı haline geldi; bu kişiler için Gotik, Sanatın zanaattan ya da sanatçının zanaatçıdan ayrı olmadığı ideal bir ortaçağ yaşam biçiminin simgesiydi.

William Morris ise yalnızca bir şair ve ressam değildi, kendisini zanaatın saygınlığını yeniden kazandırmaya adanmıştı. Kendi kendine dokumacılık, boyamacılık, vitray yapımı, duvar kağıdı ve tekstil tasarımı, seramik sırlama ve ciltçilik öğrenmişti ve bütün bunların hepsini de büyük bir güç ve başarıyla yaptığı için, “Sanat ve Zanaat” akımının baş kişisi olduğu onaylanmıştı. Tıpkı Ruskin gibi Morris de güzel sanatın zanaattan ve sanatçının da zanaatçıdan ayrılmasına karşı hücumda geçmekte, bu tarihsel ayırımın her iki taraf için de zararlı olduğunu ve sanatçılarda küçümseyici tavırlara, zanaatçılarda ise kayıtsızlığa sebebiyet verdiğini öne sürmekteydi.

Bir karşı sanat hareketi olmamasına rağmen “Bauhaus” mimarlık, sanat ve zanaat okulu da, sanatla zanaatı yeniden birleştirmeye ve sanatın toplumsal amacını yeniden kurmaya çalışarak, yerleşik güzel sanatlar sistemine karşı direnmekteydi. Bauhaus, 1919 yılında, Weimar Güzel Sanatlar Okulu’yla Sanat ve Zanaat Okulu’nu birleştiren Walter Gropius tarafından kurulmuş ve adını da ortaçağdaki taş ustaları loncası Bauhütte’den almıştı.

On dokuzuncu yüzyılda ortaya çıkan “Arts and Crafts”, “Art Nouveau” ve daha sonraki “Bauhaus” gibi tasarım hareketleri, endüstrileşmenin yol açtığı yıkım karşısında zanaatı yeniden canlandırmak ve ona eski saygınlığını kazandırmak, işlevsel nesnelere güzel yapmak, tasarımın işleve uygun olması gibi ilkeler üzerinde çalışmışlar, ve geleceğe yön veren tasarım atılımları geliştirmişler, ancak sonuçta, endüstrinin sanatı zapt etmesinde rol oynamışlardır.

#### 4. BÖLÜM: SINIRLARIN BELİRSİZLEŞMESİ

Modern çağın karşıtlıklar şemasının belirlediği –yüksek kültür/aşağı kültür, modernist sanat/kitlesele sanat, arasındaki ayrımların günümüzde artık geçerliliğini yitirdiği ve disiplinlerarası sınırların belirsizleşmeye başladığı gözlemlenmektedir. Oysa modernite, sanatın özerkliğini sağlarken, onu endüstrileşmenin ve makineleşmenin neden olduğu olumsuz etkilere karşı donatmıştır. Modern çağdaki tanımıyla sanat bir gereksinimi karşılamaz, bir yarar ve çıkar sağlamaz; amacı ve işlevi yoktur. Sanat, akıl karşısında hayal gücünü, gerçeklik karşısında düşü, bilincin karşısında bilinçaltını, tasarım karşısında yaratıyı temsil eder. Ayrıca, her sanat eseri biriciktir ve kendine özgü bir dil kurar ve bu da gündelik dile çevrilemez. Kısacası modern anlamıyla sanat tasarlanamaz ve yönetilemez. Oysa günümüzde, giderek sanatı da baskısı altına alan tasarımın, hemen hemen her alanı kaplamış olduğu gözlenmektedir.



Resim 5: Abu Dabi Gösteri Sanatları Merkezi, Zaha Hadid, 2007.

Araştırmacılar, toplu tasarım çağının yeni bir durum olmayıp, estetik nesne ile kullanım nesnesinin ticarete iç içe geçmesinin tarihinin, en azından Bauhaus’un tasarım programına kadar gittiğini öne sürmektedirler. Birinci Endüstri Devrimi, Jean Baudrillard’ın uzun süre önce ileri sürdüğü gibi, politik ekonominin, maddi üretimle ilgili ussal bir kuramın önünü açıtıysa, Bauhaus’un biçim kazandırdığı İkinci Endüstri Devrimi de tasarım adı altında, bu değişim değeri sistemini bütün göstergeleri, biçimleri, nesnelere içine alacak şekilde genişletmiştir. Ancak, günümüzün tasarımcısı, endüstrinin olumsuz etkilerine karşı direnmeye çalışan on dokuzuncu yüzyıl tasarım akımlarının üyelerinin aksine, endüstri sonrası teknolojileriyle işbirliği içinde, sanatın özerkliğini, tasarımın manipülasyonlarına feda etmeye hazırdır.

#### SONUÇ

Sanat tarihi boyunca ortaya çıkan pek çok kuram sanatın bazı yönlerinin anlaşılmasına yardım etmiş olabilir, ama bugüne kadar hiçbir kuram sanatla sanat olmayan arasındaki ayrım çizgisini açık, inandırıcı biçimde belirlememiştir. Bu olgu, yüzyılımızın sanatının özelliği olan belirsizlik ve karışıklığın bir göstergesi olabileceği gibi, aynı zamanda uzun geçmişleri boyunca Batı kültüründe görülen sanat, zanaat ve tasarım arasındaki çelişkili ilişkinin de bir ifadesi olabilir.

Sınırların belirsizleşmesi çağımızın, içinde yaşadığımız kültürün bir özelliğidir. Bu belirsizlik, modern çağda ortaya konulmuş olan ilkelerin geçerliliğini yitirmesi; yani sanatın alanına girmeye uygun olan ya da olmayan veya yüksek türlerle düşük türleri ayıran konular, türler ve anlatım biçimleri arasındaki sıradüzenin yıkılması demektir. Sanat alanının sınırsız açıklığına işaret etmekle, bu olgu sonuçta sanat ile sanat olmayan, sanatsal yaratım ile gündelik yaşam kültürü arasındaki sınırın silinmesi anlamına gelmektedir.

Öte yandan estetik kavramı, günümüzde artık sanat yapıtlarının, özerk olarak bilginin ya da arzusunun nesnelere uygun duyusal bağlantılardan bağımsız –Kantçı anlamda- özgül bir deneyim alanında kavranmaları olarak anlaşılmamaktadır. Sözü edilen estetik kavramı, açık olmayan simge ve ilişkilerden türetilmiş bir estetik kavramı olmayıp, daha çok, sezgisel ve duyusal, deneyim ve edimlerle daha bağlantılı bilgi biçimlerini iletmenin bir yolu olan güzellik, kültür ve duygu gibi boyutlarla ilişkili bir estetikdir. Örneğin “gündelik yaşamın estetiği”

kavramıyla yalnızca nesnelerin iyi tasarlanmış biçimleri anlaşılır. Bu kavram, nesnenin anlamı hakkında kültürün söylemini, tasarımını ve onun ileride ortaya çıkabilecek yeniliklerini, dönüşümünü, tüketici tarafından benimsenmesini ve kullanımını da içerir ve bunları yaşamın sahne sanatına çevrilmesine benzer bakış açısıyla verir. Estetik, böyle istenen etkiyi veren uygulama niteliğini kazanınca da, yüksek ve aşağı kültürler arasında ayrım yapmayan toplumsal davranışların bir biçimi olur. Seçkin bir sanatsal edimden çok, edimin estetik boyutuna göre nitelenen yaygın bir uygulama biçimine dönüşür. Bir edimsel toplum içinde yaygın bu estetik, 'sanat mekanizması' tarafından işletilen eleştirel müdahalelerin bir çeşit demokratikleştirilmesidir.

#### KAYNAKÇA

- ARTUN, A., ÇAĞDAŞ SANATIN ÖRGÜTLENMESİ, İletişim Yayıncılık, İstanbul- Türkiye, 2011.
- ARTUN, A., ALIÇAVUŞOĞLU, E; BAUHAUS: MODERNLEŞMENİN TASARIMI, İletişim Yayıncılık, İstanbul- Türkiye, 2009.
- FOSTER, H., TASARIM VE SUÇ, İletişim Yayıncılık, İstanbul- Türkiye, 2004.
- SARTWELL, C., YAŞAMA SANATI, Ayrıntı Yayınları, İstanbul- Türkiye, 2000.
- SHINER, L., SANATIN İCADI, Ayrıntı Yayınları, İstanbul- Türkiye, 2004.
- www.flusserestudios.cl 02.07.2013

#### RESİM LİSTESİ

- Resim 1: Mausolos ve Artemisia heykelleri, M.Ö. 350 dolayları, British Museum.
- Resim 2: École des Beaux-Arts, canlı modelden çalışma, 1800'lerin sonu.
- Resim 3: Bauhaus logo.
- Resim 4: Wassily sandalyeleri, Marcel Breuer, 1925-1926 Bauhaus, Dessau.
- Resim 5: Abu Dabi Gösteri Sanatları Merkezi, Zaha Hadid, 2007.





# GELENEK VE MODERNİTE ARASINDA GELENEKSEL TÜRK SANATLARI

**Öğr. Gör. Mustafa GENÇ**

Sakarya Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi  
Geleneksel Türk Sanatları Bölümü,  
genc@sakarya.edu.tr

## Özet

Günümüzde sanat gelenekle olan bağı koparmış durumdadır. Bu süreç ise eseri “kült” değerinden uzaklaştırıp sergileme değerine geçirmiştir. Yani orijinalliyi kaybetmiştir. Geleneksel sanat olarak bilinen alanlarda da durum farklı değildir. Geçmişte belgeleme, ihtiyaç için üretmenin yerini tıpkıbasım sayesinde seri üretim almıştır. Bu amaçsız ve geleneksiz üretim sonucunda eser gerçekliğini, orijinalliyi, biricikliğini ve aura’sını kaybetmiştir. Yönetim anlayışı vasıtası ile de belli dönemlerde bu hadise görmezden gelinmiş, belli dönemlerde de el üstünde tutulmuştur. Günümüzde akademinin yanı sıra yerel yönetimlerin ve usta-çırak usulünde çalışan sanatçılarla tam bir karmaşa oluşmuştur.

Bildiride geçmişten günümüze yaşanan bu süreç saray çevresinde himaye ile gelişen “kitap sanatları” ve ihtiyaçlar için üretilen geleneksel sanatlar paralelinde değerlendirilecektir.

**Anahtar Kelimeler:** Türk, modernite, gelenek, aura, kitap sanatları

## Abstract

Today, the art has severed ties with tradition. In this process, the work “cult” to showcase the value of the value spent away from. So authenticity is lost. The situation is no different from the known areas of traditional art. In the past, documentation, thanks for the need of producing facsimile of mass production has been replaced. As a result of this work has been purposely and nontraditional production reality, authenticity, uniqueness and aura’sını lost. Incident management approach that ignored through the different periods, were on hand at certain times. Today, local governments, and academia, as well as artists working in a master-apprentice procedure consists of a complete mess.

Around the palace in the past to the present paper, the process developed by patronage “book arts” and needs to be assessed in line with the traditional arts produced.

**Keywords:** Turkey, Modernity, Tradition, Aura, Book Arts

Sanatın varlık nedeni tahayyül... Çünkü insan hayal edebildiği için sanat vardır. İlginç olansa, akledemediği için olmamasıdır. Tıpkı gerçeklik gibi, aklın da sınırları vardır. Bilimin de... Oysa tahayyülün sınırları yoktur. İster istemez sanatın da...

Sınırlarının olmaması elbette sorumsuzluğundan, keyfiliğinden, naifliğinden değil, bilakis ciddiyetinden, adanmışlığından, göklere doğru düşünmek suretiyle değil hissetmek suretiyle kanatlanmasındandır. Descartes'ın düşlerini aktarırken, "Muhayyile, bilgeliğin tohumlarına çiçek açtırır" der peder Baillet. Ne kadar haklı! Hep uçmak, gönlünce havalanmak ister muhayyile. Yaklaşabileceği bütün sınırları aşmak ve daha yukarıya, daha yukarıya yükselmek ister.

Tahayyül, bir başka deyişle abartı, sanatın en temel ilkesidir. Bireysel özgürlüğün teminatıdır. İnsan olmanın sınırlarını genişleten yegâne güçtür. Dünyaya düşene, yani kendisini, belirlenmiş olanın, doğal ve toplumsal yasaların, bitmez tükenmez sınırların ve dahi gerçeğin tam da ortasında bulunan, kısaca insana nefes alma olanağı başlatılan biricik vasıta.

## GELENEK VE MODERNİTE

Kutsal olan her şey geleneğe dayanır. Modernite Rönesans'tan bugüne, içinden çıktığı geleneği yıkan ve kendi içinde tanımlayıcı bir gelenek biçimi tutmayan akışa sahiptir (Giddens, 1998: 25-28). Anlamli rutinlerden oluşan gelenek, anlamını da bu rutinlerden alır (Giddens, 1998: 99-108). Gelenek geçmiş ve geleceği düzenleyen, şimdiki belirleyen ve ilişkilendiren kaynak olarak "tekrar" a dayanır. Tekrara dayalı devamlılık ve gelenekle hakikat arasındaki bağlantıyı kuran muhafızları onun güvenilirlik niteliğini yaratır. Gelenek kural koyucu ve ahlaki içeriğe sahiptir (Giddens, 1997: 62-65).

Hakikat bilgisinin arayışında olan öznenin bu bilginin nesnesi ile karşılaştığı ve etkileşime girdiği vasatı, 'gelenek' oluşturmaktadır. Köken olarak Latince tradere kökünden türetilmiş olan gelenek (tradition) sözcüğü, bir öğretinin başkalarına iletilmesi ya da bir bilginin kuşaklar arası aktarımı gibi anlamlar içermektedir (Raymond,-Williams, 1976: 268). Gelenek sadece geçmişle değil, bugün ve gelecekle ilgilidir (Glassie, 2002: 8-9). Geleneksel olarak adlandırılan tüm pratikler aslında modern olarak düşünülen uygulamalarla iç içedir. Gelenek belli bir yerde ortaya çıkan, değişmeyen bir olgu ve durum değildir. Gelenekler sürekli olarak yeniden yaratılırlar (Hobsbawm, 2006: 1-3).

Aydınlanma düşüncesi ve devrimlerle, Avrupa toplumlarında meydana gelen büyük değişimler sonucunda, nesnel bilim, ilerleme, nesnellik, evrensellik ve evrensel bir ahlak geliştirme amacı taşıyan çalışmaların bütünü olarak tanımlanan modernitenin (Sarup, 1995: 172), temeli geleneksel dünya görüşünden kopuşla tanımlanabilir. Modernite projesi (Habermas, 1983- Harvey, 1997: 25), Aydınlanma düşünürleri

tarafından kendi iç mantıkları temelinde nesnel bir bilim, evrensel bir ahlak ve hukuk ile "kendi ayakları üzerinde duran" bir sanatın geliştirilmesi konusundaki düşünsel çabalardan oluşmaktadır.

Modernitenin başlangıcını 1436 yılıyla, Gutenberg'in oynar matbaayı icadıyla, bazıları 1520 yılıyla ve Luther'in kilise otoritelerine isyanıyla, başkaları 1648 yılı ve Otuz Yıl Savaşları'nın sona ermesiyle; bazıları 1776 Amerikan ya da 1789 Fransız Devrimi'yle tarihler (Toulmin, 2002: 13). Ancak modernliğin temelinde Aydınlanma hareketinin olduğu genel olarak kabul edilen bir görüştür.

Modernitenin gelişimiyle gelenekler giderek kültürel ortamdaki tahliye edilirler. Yer ve yerelin anlamındaki dönüşüme paralel olarak değişen anlamlarıyla gelenekler, başka bir biçimde var olmaya devam ederler. Bu değişmiş biçimi Giddens "kalıntı" ya da "alışkanlık" olarak adlandırır.

Modernliğin genelde Rönesans'la ortaya çıktığı savunulur ve bu kavram genellikle antikiteyle ilişkili olarak tanımlanmıştır. Modernlik "geleneksel düzenle karşıtlık" şeklinde bir anlam içeriğine sahiptir.

Modern tasavvurların yaşam tarzı olarak nitelendirilebileceğimiz modernite, modernliğin, zamanın süreksizliği, gelenekten kopma duygusu ve şimdinin geçici ve anlamsız doğasının kabulüne işaret eder (Featherstone, 1996: 21). Modernite modernleşme sürecinin getirdiği bir yaşam biçimi olarak kendini görünür kılar. Tıpkı Caraco'nun yakınmalarında olduğu gibi:

"Çocuklarımız gelenekten kalan güzelliğin bir "anı"dan başka bir şey olmadığı talan edilmiş bir dünyayı miras devralacaklar. Bu marazi durumu onarmak yüzyıllarca sürebilir. Oysa gelenek bizi aldatmamıştı; çünkü o insaniydi ve insana göreydi" (Caraco, 2008:21, 26).

Modernizmi ortaya çıkaran kavrayış, Adorno'nun ifadesiyle araçsal aklın eseridir. Burada "araçsal akıl" rasyonalizmin, verili modern kapitalist sanayi toplumunu rasyonalize etmesini anlatır. Adorno ve Horkheimer'in da ifade ettikleri gibi, aydınlanma felsefesi "bilgi"yi "mit"ten ayırmaya çalışırken tarihsel süreç sonunda araçsallaşan akıl nedeniyle aklın (ratio) kendisi mite dönüştü (Adorno, Horkheimer, 2010: 37).

Kendisini geleneğin karşısına yerleştirerek "yeni" ile tanımlayan modernleşme süreci her şeyden önce Rönesans'la başlatılabilecek bir zihniyet dönüşümüdür. Moderniteden önce zaman ve yaşamı belirleyen ilahi iktidarın biçimleri Rönesans'la yavaş yavaş yeryüzüne inmeye ancak yine bir iktidar biçimi olarak dünyevileşmeye başlar.

Modern süreçlerin ortaya çıkmasını zihinsel katkı sağlayan araçsal aklın yanında bir de geleneksel toplumlara yön veren amaçsal bir akıl vardır. Amaçsal akıl toplumun idealini, amacını, hedeflerini

ve tasavvurlarını araçsal akılda olduğu gibi “yapar” üzerinden değil, “değer” üzerinden tanımlar. Araçsal akıl, aklın kapitalist teknolojik gelişmelere araç olması için kullanımını temel alırken, aslında Aristo'nun iki bin yıl önce ileri sürdüğü “teknik akıl”dan başka bir anlam içeriğine sahip değildir. Oysa geleneksel tasavvurda insanın özgür gelişimi, amaçsal/nesnel aklın, yani toplumun aklının gelişimine bağlıdır. Geleneksel tasavvur aklın araçsallaşmasına izin vermeyen, aksine toplumun değere dayalı yaşamını ve ideallerini yansıtan bir akıl (Adorno, Horkheimer, 2010: 43) olarak işlev görür.

Kierkegaard tutku eksikliğinin oluşturacağı “şimdiki çağ” böyle görmüştür. Nietzsche'nin “son insanlar”ı da bu çöküşün vardığı son noktadadırlar; acınacak rahatlıkları dışında yaşamdan hiçbir beklentileri kalmamıştır onların (Taylor, 1995: 11). Gelenekten bahsetmek, süreklilikten bahsetmektir. Bu süreklilikte bizzat gelenekte olduğu gibi bir mutlaklık söz konusudur. Geleneğin karakterini kavramak için nüfuz edilmez ya da test edilemez ölçütler aramaya gerek yoktur. Geleneğin aslı unsurlarını ve sabitelerini analiz etmek yeterlidir.

Kadim dönemlerden beri geleneksel halkların tüm varlığına iki yönetici fikir hâkimdir. Bunlar, “merkez fikri” ve “köken” fikridir (Schoun, 1995: 17). Gelenek dendiği zaman anlaşılması gereken onun özüdür, yani modernliğin maddî, dünyevî ve parçalanmış zihni yapısına karşın, aşkın bölünmez ve kalıcı kavrayışıdır. Gelenek tarihsel rolü itibarıyla binlerce yıllık tecrübeyle oluşmuş yaşam tasavvurlarının iletimini ve bir dinin yaşanılırlığını destekler. Geleneğin hikmet dolu irfani dünyasının zengin kavrayışı da buradadır (Danner, 1995: 35).

“Bir ayağı bir teknenin kenarında, bir ayağı da başka bir teknenin kenarında olan bir adam gibi duruyorum. Teknelerden biri dümdüz ileri gidiyor, öbürü de sağa dönüyor. Yavaş yavaş suya düşmekte olduğumu anlıyorum. İnsanlık şimdi tam bu durumda... Uyumadan önce bir tarafını çizdiği için kan kaybından ölen bir hemofili hastası gibi öylece ortadan kaybolup gidemez” (Tarkovski, 2009: 216).

Tarkovski modernizmi böyle tanımlamıştır.

Modernitenin, en temel sorunlarından birisi gelenektir. Bir anlamda modernitenin gelecekle girişilmiş bir çatışma olduğu bile söylenebilir. Bununla birlikte modernin geleneği tümünden yok saydığı düşünmek yanlıştır. Tam tersine modern, geleneğin belli bir biçimde aşılması irade ve sürecidir. Bu bağlamda modern, geleneksel olana sırtını dönmemiş, onunla derin ve kapsamlı bir ilişkiye girmiştir.

Geleneksellik ve modernlik birbirini karşılıklı olarak dışlayan sistemler değildir. Gelenek ve modernlik çatışma içinde olmaktan çok, çoğu kez birbirini güçlendiren, birbirlerinin varoluşuna önemli katkılar sunan yapılardır. Kısacası, geleneksel ve modern arasında, klasik modernleşme kuramının iddia ettiği gibi

ikircikli bir yapı değil, birbirinin içine geçen ve birbirini destekleyen bir ilişki biçiminin varlığından söz edilebilir. Ayrıca Gusfield, geleneksel - modern tezinde öne sürülen iddiaların birçoğunun doğruluk payı olmadığını ve bunların safсата olduğunu belirtir (Gustfield, 2005: 58-65).

Modernizm, kadim kültürlerin ortadan kalktığı; her şeyin değiştiği, ilerlediği ve bir hesaba bağlandığı bir dönem olarak ortaya çıkmıştır. Bu dönemde geleneksel hayatı yaşama, kültürel varlıkları muhafaza etme, günceli, sanatı ve estetiği yaşama, bireye odaklı kahramanlıklar sergileme anlayışları yerini akılcı tutumlara, rekabete kendini ve başkalarını yönetme endişelerine bırakmıştır. Bu nedenle modernizm hem bilim ve ilerlemenin dönemi olmuştur hem de egemen aklını mensuplarına dayatmak suretiyle, topluma, doğaya ve gelecek tasarımlarına akılcı esaslarla yaklaşma mantığını geliştirmiştir.

Modernitenin en sorunlu kavramı olan gelenek bu durumda yeni bir anlam üstleniyor: gelenek artık gitgide egemen olan odaksızlık politikasının ilginç bir dönemeci. Çünkü gelenek-süreklilik çizgisinin en önemli somutlaşma noktası dildir. Ne yaparsak yapalım dilin meydana getirdiği sürekliliği de geleneği de aşmak, kırmak, koparmak olanaksızdır.

Eğer geleneğin her durumda bir sınırlama meydana getirdiğini düşünüyorsak bu sorunun ardından gitmek gerekir. Ama geleneğin bir sıçrama olanağı meydana getirdiğini de unutmamalıdır.

Gelenek, bugünkü dünyanın ister süreklilik ister kopuş yönünde olsun bir kez daha temel gerçeğidir. Aradaki fark, gelenek kavramının yorumlanmasındadır. Artık sadece geçmişe kayıtlı bir gelenek değildir ele alınan. Bugün de geleneğin bir parçasıdır. Çok kısa bir süre önce ortaya çıkmış sanatçıların derhal klasik olarak değerlendirilmesi bu nedendir.

Guenon'a göre toplumu oluşturan unsurlardan biri olarak gelenek karşımıza çıkmaktadır. Burada şunu da açık bir şekilde ifade etmek gerekir ki, Doğu medeniyeti ile Batı kültürünün gelenek kavramından anladıkları anlamlar ve buna bağlı olarak yaptıkları yorumlar da değişik tarzda karşımıza çıkmaktadır. Sözelimi Batı'nın gelenekçi olarak vurguladığı unsurlar Doğu için kastedilen şeylerin aynısı değildir. Doğu zaviyesinden bakıldığında gelenekçi kavramını Doğu için kullanan bir Batılı, Doğu kriterlerine göre bu sözcüğün daha anlamını dahi bilmemektedir.

Geleneksellik ve çağdaşlık kavramlarını incelediğimizde, geleneksellik; toplumun üyelerini birbirine bağlayan geçmişten gelen köklü alışkanlıklar olarak tanımlanabilir. Çağdaşlık ise, çağa uygun olma, aynı zaman diliminde olma ya da çağın ilerisinde olma anlamında ve bunların her biri, diğerinin bir kısmını ifade edecek biçimde kullanılmaktadır. Turgut Cansever, çağdaşlığı insanın geçmişi ile geleceği arasında, geleceği kurmaya yönelik yapacağı her şey olarak tanımlar (Kuban vd, 1993: 12-189).

Çağdaşlık ve geleneksellik kavramı zaman boyutunda ele alındığında, bugünün gerisinde kalan her şeyi geleneksellik kapsamında incelemek gerekir. Bu durumda, her sanat yapıtı döneminde çağdaştır. Ancak, kendi gerisinde kalan donmuş kalıpları sürdürmekteyse ve geleceğe yönelik bir kaygı taşımıyorsa, o yapıtı çağdaş olarak nitelendirebilmek de mümkün değildir.

Aslında gelenek, bir toplumun kendisine ve kendisiyle özdeşleştiği, onun kültürel karakteristiği olan sistematığe dışından değil, kendi içinden bakma çabasıdır.

## SONUÇ

Sanat yapıtı, her zaman yeniden üretilebilir olagelmıştır. İnsanların yapmış oldukları, her zaman yine insanlarca yeniden yapılabilmektedir (Benjamin, 2012: 45-76). Bir toplumun ve çağın tüm sanat yapıtlarında ortak olan biçimlendirme, tasarım, ilke ve anlayışları bütünü olarak tanımlanan "stil"de (üslup) ortak bir karara varma söz konusudur. Bu karar, doğadaki biçimlerin şematikleştirilip, yalınlaştırılması (üsluplaştırma) ile kazanılan ifade biçimleri için de geçerlidir.

"Doğa biçimlerinin kendi başlarına özerk bir kimlik taşımadığı Doğu-İslam dünyasında ise, simgesel yaklaşımların uzun süre ustadan çırağa aktarılan gelenekler halinde varlığını sürdürdüğü gözlemlenebilmektedir. Çünkü Doğu-İslam Dünyası, doğayı ve nesnelere, Tanrısal büyüklüğün ve yaratıcılığın bir yansıması olarak görüyordu. Orada her şey, Tanrısal düşüncenin izini taşımaktaydı" (Özsezgin, 1994: 36).

Sanat ve düşünce birliği kavramında Platon ve Aristo, yalnız başına düşünenin (öz), biçimde (form'da) kendisini gösterdiğini belirtirler. Platon'un idea'ları hem öz, hem de biçim olarak nesnelere varlık verir.

Şemaların oluşturulmasında gerekli olan geometrikleşme, sembolleşmeyi de beraber getirir. Şematik-çizgisel desen paralelinde gelişen bu semboller, tek tek kullanım alanı bulurlarken aynı zamanda da dekoratif özellikler kazanır ve bezeme motifleri olarak gelişim gösterirler. Sanatta her öz (içerik) biçimlerle açıklanır. Yapıtın simgeselliği, tek tek biçimlerin yapıtın derinliklerinde yer alan ana fikirle olan bağlantılarının çözümlenmesi ile saptanabilir. Vassily Kandinsky, bu çözümlenmede, her kültür döneminde kendine özgü ve tekrarlanamaz bir sanatın yaratılmış olduğunu göz önüne alınması gerektiğini belirtir. O dönem için geçerli olan düşünce kalıplarının ve mantığının değişen zaman ve mekân boyutları içerisinde değerlendirilmesi yapılmalıdır (Özsezgin, 1994: 36).

Günümüzde Türk sanatında geleneksellik kavramından anlaşılan genellikle halk kültüründen olan motiflerin eserlerde kullanılması şeklindedir.

"Geleneksel kültür sadece sanatı değil, saray sanatını egemen çevreler sanatını da yaratmış. Biz halkın duyarlılığı dediğimiz zaman halk sanatının kök verdiği psikolojik ortamı belirlemek istiyoruz gerçi egemen çevrelerin sanatı da değişik ölçüde de olsa aynı kaynaktan beslendi. Fakat türküyü halkın

malı olarak kabul ediyoruz da, Dede Efendi'nin bestelerini kabul etmiyoruz; Emrah'ı kabul ediyoruz Nedim'i kabul etmiyoruz. Bugünkü kullanılışa bakacak olursak halkla ilgili her tanımlama bu tarihten gelen ikilemin üzerine kurulmuş. Halka dönüş halk dışında kurulmuş bir üst kültürün yadsıdığı ana kaynağa dönüşü amaçlıyor" (Kuban, 1974: 2).

Bugün yapılan tasarımlar geçmiş dönemlerin, ekollerin, üslupların tekrarı veya onların birleştirilmesinden oluşmaktadır. Geleneksel sanatın herhangi bir alanında yeni yapılan örnekler incelendiğinde geleneğin dejenere edilmesi korkusu ya da yanlış yorumlanması endişesi ile tekrarları aşamadığı görülür. Bugün geleneksel üretim sürecinde farklı yaklaşımlar mevcuttur. İlki geleneksel motif ve kalıpların hiç değiştirilmeden aynen kullanılmasıdır. Bir diğer yaklaşım ise geleneksel anlayışın tamamen reddedilip bugüne özgü sanat anlayışı ile yapılmasıdır. Yapılması gereken geçmişin birikiminin iyi araştırılıp günümüzde değerlendirilmesi ve geleceğe taşınması olmalıdır.

Geleneksel sanat biçimlerinin yoğun bir pratiğin hedefi haline getirilmesi, geçmişin duyarlılık kıyaslanamayan bir zanaat çalışmasını karşımıza koymaktan öteye gitmez.

Sanatçılar çoğunlukla geçmişteki teknikler ve biçimleri değil, çağdaş ve güncel alanda oluşmaları kullanmak eylemindedirler. Eskilerde kalan tarihi bazı teknikleri, güncel biçim dinamiklerinin hizmetinde vermeye çalışan bazı istisnalardan söz edilebilirse de, bu türden sanatçılar geçmişin hatıralarını çağdaş bir tat yakalama uğruna kullanırlar. Üstelik bu tavır, geleneksel verilerden birini karşımıza getirir. Yani böyle bir kategoride hesaplama süreci tam anlamıyla gerçekleşmemiştir. Sanatçıların eski teknikler ve biçimlerden uzaklaşarak yenilerine yönelmeleri yalnız günümüzün sanatçıları için değil, sıkı bir atölye usta-çırak disiplini içinde çalışan Osmanlı nakkaşları için de doğrudur. Sanatı taze, yeni ve güncel kılabilmeyen getirdiği bir zorunluluktur bu. 16. yüzyılda nakkaş Osman atölyesinin üslubu ve tekniği ile 18. yüzyıl Levni atölyesinin üslubu ve tekniği arasında çarpıcı bir farklılığın bulunması bu yaklaşımı doğrular (Tansuğ, 1997: 35).

Osmanlı devri halıları yöresel halıları incelendiğinde bunu görebiliriz. Her yüzyılın kompozisyon düzenlemeleri, motifleri, kullanılan malzemeleri kendi içerisinde bir gelişim gösterir. Yörenin kimliğini oluşturan temel yapı korunarak dönemin sanat anlayışı ile yeni tasarımlar yapılmıştır.

Osmanlı klasik dönemine ait tezyinat üslubunun çiçek motiflerini şematik birer klişe haline getirilmesine rağmen, 19. yüzyılın bitkisel tezyinatı alabildiğine natüralist, yani tabiata, doğaya sıkı sıkıya bağlıdır ve böylece çiçek ressamlığı özel bir uzmanlık alanı bile oluşturmuştur. Gül resmi yapan resim sanatçıların, çiçeğin yumuşak, ipeksi, taze dokusunu tasvirde şaşılacak bir hüner göstermeleri, geçmişin şematik örnekleri göz önüne alındığı zaman güncel bir ihtiyaç ve talebe azami uyum sağlanmış olmanın yanı sıra,

geleneksel duyarlılığa ne denli bağlı kılınmış olduğu da açıkça ortaya çıkar. Gülün eski motif şeması unutulmasaydı, yenisi bu denli güzel olamazdı diyebiliriz. Geleneğe sıkıca bağlılığın, geleneği unutmak ya da inkâr etmek anlamına gelmesi bir ayrıklı düşünceye, bir paradoksa benziyor, ama bu yaklaşımı pek de yabana atmaya gelmez (Tansuğ, 1997: 36).

“Geçmiş kültürümüz” dediğimiz kültürle ilişkilerimiz maalesef çok problemlidir. Hatta problemin ötesinde bir durumla karşı karşıyayız. “Bizim” dediğimiz, aslında artık bizim olmayan, dışına ve uzağına düştüğümüz bir kültürdür. Bu kültüre sahiplenilenlerin bile ona ne kadar sahip oldukları ve anladıkları tartışılabilir. Kendi kültürümüzü yabancılar gibi öğrenmek zorundayız. Bu öğrenme sürecinde kullandığımız araçlar, kavramlar ve terminoloji de yabancı. Dolayısıyla geride bıraktığımız ve bizim olduğunu varsaydığımız kültürü öğrenirken aslında onu farkında olmadan oryantalistler gibi yeniden şekillendiriyor, çarpıtıyoruz. Elimizde kapıyı açacak anahtarlar yok. Eğer sizin kültür, düşünce ve estetik dünyanızı yaratıcı bir gelenek şekillendirmemişse, onu sonradan öğreniyorsanız, yaptığınız bir çeşit oryantalizmdir.

Aslında sorulması gereken daha önemli bir soru var: İçinden geldiğimiz kültürden niçin kaçmak yahut yakıp yıkarak kurtulmak istedik? Cevabının basit olduğunu sanmıyorum; fakat kestirme bir cevap aranırsa, modernitenin sağladığı ekonomik büyüme, teknolojik ilerleme ve sanayi devriminin Avrupa’ya sağladığı avantajlar yüzünden yaşadığımız askeri yenilgilerin ve sürekli geri çekilişin yarattığı psikolojik çöküşten, yılgınlıktan söz edilebilir.

Yöneticiler ve toplumu yönlendirenler, Avrupa’nın bizi ezen ekonomik ve teknolojik üstünlüğüyle sosyal ve kültürel organizasyonu arasında illiyet bağı olduğunu düşünmüş, suçu toplumu uyuşturduğunu düşündükleri eski musikiye yüklemiş; tiyatromuz, operamız, polifonik müziğimiz olursa, yazıyı sağdan sola değil de, soldan sağa doğru yazarsak, eski binaları yıkıp düz caddeler açarak eğri büğrü sokaklardan kurtulursak “terakki” edeceğimizi zannetmişlerdir. Bunun tabii sonucu, ilerlememizi engellediği düşünülen bütün değerlerden –çok zaman Vandalizm ölçülerine varan– kurtulma gayretidir. Bu gayreti gösterenler, ne benimsetmek istedikleri medeniyetin iç dinamiklerinin farkındaydılar, ne de kurtulmak istedikleri kültürün değerinin.

Peki, bu süreçte ciddi tahribata uğrayan kültür ve gelenekle yeniden bağlantı kurmak mümkün olabilir mi? Hiçbir kültür büsbütün yok olmaz. Bizim kültürümüz işte burada, kütüphane raflarında, arşiv depolarında, mimari eserlerde, şehir dokularında, el dokumalarında hatta mezarlıklarda nefes alıp vermeye devam ediyor.

Yapılması gereken, bu topraklara ayağınızı sağlam basmak, bu kültürün dilini anlamaya, sembollerini çözerek arka planına nüfuz etmeye, estetiğini çözümlenmeye çalışmaktır. Kadim gelenekle ilişki böyle

kurulabilir. Avrupa’da kabul görmek için “gelenekten yararlanma” iddiasıyla alelacele yapılan işlerle oryantalizmin kucağına düşme tehlikesi vardır. Yani önce keşif süreci, sonra yaratma... Tabii bu da yeterli değil; bir de içinde yaşadığımız yüzyıl var. Dünya sanatının nereye gittiğini öğrenecek, sonra ikisinden hareketle yeni bir şey ortaya koyacaksınız.

Geçmişini tekrarlayarak gelenekçi olunmaz. Bir mimar eskiden kullanılmış mimari elemanları tekrarlayarak veya bir şair bugün gazel yazarak gelenekçi olmamalıdır; ama mimar öyle eserler yaratır, şair öyle şiirler yazar ki, ortaya koydukları eserler hem kendi döneminin şuuruunu ifade eder, hem de bütün bir geçmişin birikimiyle iletişim hâlinindedir.

Tarih bilinci, geçmişin aslında geçmemiş olduğunun farkına varmak gereklidir diyebiliriz. Böyle bir şuura sahip olan sanatkar, yalnız kendi zamanının şuuruunu ifade etmekle kalmaz; eserinde bütün bir geçmiş yeni bir anlam ve yeni bir ifade kazanmış olur. “Geçmişin hâl içinde varlığını hissetmek, sınırsız sınırlı olanda, yani bugünde bulmak bir şairi yahut yazarı gelenekçi yapar” diyor T.S. Eliot. Modern şiirin de kurucularından olan bu büyük şaire göre, gelenek, zahmetsizce devralınabilen bir miras değil, ciddi bir entelektüel gayretle kazanılabilecek bir kabiliyettir.

Geleneksel biçimleri aynen alarak seçilen bir üslubun teknik özelliklerini uygulamaya çalışmak Geleneksel olanın günümüze taşınması noktasında boşa uğraşmak gibidir. Geleneksel olanın gerçekliğinin arkasındaki düşünce arka planını özümsemek, bunları çıkış noktası olarak kabul ederek günümüz anlayışı içinde yorumlamak Geleneksel yapının günümüz çağdaş ortamına dönüştürülmesinin yoludur denilebilir.

Herkes kelimeleri yan yana getirebilir, ancak bu onun edebi bir metin olduğunu göstermez. Geleneksel boyutta hazırlanacak tasarımlarda biçimlerin tıpkıbasım gibi kopya edilerek alınması ve bunların birleştirilmesi gelenekselin yaşatılması amacına ters düşer. Öykünmeci tasarımlar eski ile aynı anonim karakterleri gösterebilir de gelenekselin kuralları çerçevesinde yeni biçimlerin oluşturulması büyük önem taşımaktadır. Belli bir dönemin içeriğini yakalayamayan, sadece gelenekselin yaşatılması amacına yönelik tasarımlar, sanatçı duyarlılığına ve biçimlerin yüzey üzerindeki düzenlemenin ustalığına bağlıdır. Geleneksel bir görünüm kazansalar da, biçimsellikten öteye geçemezler. Bunun yanında, gerek teknik gerekse tasarım ilkeleri açısından yapılacak kesin değişiklikler, eserin geleneksellik boyutundan uzaklaşmasına neden olacaktır.

Batı sanatının Doğu motiflerine yönelişinde, sanatsal biçimlendirmede yeni boyutlar arama isteği, bireysel kaygıdan kaynaklanmaktadır. Geleneksele yönelişte, politik ya da toplumsal bir zorlama söz konusu değildir. Batılı sanatçı, resimsel çözümlerinde bir yöntem bulmak amacı ile Doğu motiflerini inceler ve onları

kendi resimsel mantığı ve içselliği doğrultusunda yorumlamaya çalışır.

Geleneksel üslubun felsefesini, uygulandığı dönemlerdeki toplumsal özellikleri, sanat anlayışını, biçimlerin ve kompozisyonların diyalektiğini, üslubun tekniğini özümsemek ve bütün bunları, çağın bilinci içerisinde, çağdaş sanat akımlarının anlayışı ile yorumlamak, bir yöntem gibi görülmektedir.

“Dekoratif sanatlarda değişik uygulama alanlarında, çağın sosyal ve kültürel yapısının isteği değerlere uygun görsel anlayışta tasarımlar gerçekleştirilmesi zorunludur. Bu da, ancak kalıplaşmış birtakım düşünsel tavırları bir tarafa bırakarak, yaratıcı imgelemelerle hayal gücümüzün ve kültürel bakış açımızın ortak paydası olabilecek içerikte formlar elde etmekle gerçekleşebilir. Bu formlar algılama ve bundan doğan içerik sosyal yaşamımızda karşılaştığımız ve yaşadığımız değerlerin bizim tasarımsal boyutumuzda yorumlanarak birer yaşamsal motif haline getirilmesiyle başlar. Böylece her tasarımcı kendi yaşamı ve düşünsel özgürlüğü içinde yaratıcı fonksiyonlarını kullanarak kendi motifini ve bu motiflerin bir araya gelmesiyle de özgün tasarımını gerçekleştirir” (Seçkin, 1994:398).

Geleneksel motiflerden esinlenerek analitik çözümlenmelere gitmenin çağdaş sanat biçimlerini oluşturmada tek geçerli ve kesin bir yol olduğu iddiasında bulunmak yanlıştır. Ancak sanatçı yaratıcılığının özgürlüğe bağlı olduğu ve bireysel atılımların yapıtın özgürlüğünü sağlamadaki gerekliliği göz önüne alındığında, geleneksel formun morfolojisi üzerinde incelemeler yapmak ve elde edilen bulguları değerlendirerek çağdaş yorumlara ulaşmak biçimselliğe yönelik bir yöntem olarak görülmektedir.

Geleneksel bir motifin içeriğini kavramadan onu olduğu gibi alıp kullanmak, geçmişteki bir sözcüğün bugünün cümlesinde yer almasına benzetilmektedir. O sözcük, içerdiği anlamı ile geçmişin bütününde (cümlede) değer taşımaktadır. Geleneksel değerlerin geçmişteki anlamlarını kavrayarak ona bugünün şimdinden bakabilmeli ve onu geçmiş ile şimdinin eş zamanlı bütünü içerisinde uyumlayabilmelidir. Sanatçının dili kendi zamanının dilidir. Kendi çağının bilincini taşıyabiliyorsa, geleneğini de niçin ve nasıl sorularına yanıt bularak geleceğe taşıyacaktır.

Sanatta korunması gereken şey kurallar ve kalıplardan ziyade, değerlerdir. Bu değerler, o sanata devrinin estetik anlayışı içinde milli, mahalli ve şahsi kimlik kazandıran, verilmek istenen mesajı veya manayı anlatacak ifade üslubunu belirleyen, ecdat yadigarı değerlerdir (Biral, 1997: 67). Bunları ifade etmek için kullanılan kurallar, semboller, malzemeler dönemin şartlarına, ihtiyacına, sanat anlayışına, zevkine, medeniyet seviyesine bağlı olarak değişebilir ve değişmelidir de. Yeter ki korunması gerekenlerin farkına varalım ve hassasiyetle onlara sahip çıkalım ki gelenek geleceğe taşınır.

Geleneksel sanatlarımızın tamamı, görsel olanlar da açık açık gösteren, teşhir eden değil, bilakis ima eden, sezdiren, hayal ettiren sanattır. Özü gereği hakikat, ehli

tarafından fark edilmeyi görülmeye yeğ tuttuğu için (Cündioğlu, 2012: 144).

Batı sanatının görmeye yani göze, Doğu sanatının duymaya, kulağa hitap ettiği algısı vardır. Mevsimlere göre sürekli yer değiştiren zaman merkezli topluluklarda şiir ve müziğin, mekân merkezli yerleşik toplumlarda ise plastik sanatların gelişmesi kaçınılmazdır. Tezhip ve minyatürü bir kenara bırakırsak hat sanatıyla duygu ve düşünceleri dile getirdi fakat göze getirmekten kaçınmıştır. Geleneksel sanatla uğraşanlar gerçeği avuçlamak derdinde olmamıştır sadece dokunmak ve hissettirmek istemiştir. Çünkü onlar sanatın görünende değil saklananda olduğuna inanırlardı. Bunun için bir caminin içi dışında daha güzel yapılmıştır. Günümüzde birçok belediye meslek edindirme kursları veya sanat etkinliği adı altında geleneksel sanat dallarıyla ilgili etkinlikler düzenlemektedir. 10 yıl öncesine göre bu sanatların bilinirliği artmıştır. Ama özden uzaklaşmıştır. Geleneksel sanatlar geçmişte estetik unsurun yanında işlevsel yönüyle de ön planda idi. Yazı, ebru, tezhip, dokuma ve diğer alanlar estetik unsur olmanın yanında kullanım alanı ile değerlendirilmelidir.

Artık özgünlük diye bir şey yoktur. Sanatsal yaratım, binlerce kez yeniden üretim evresine girmiştir. Bir hattat yaratanın mesajını en güzel anlatma kaygısında, günümüzde yazdığı yazının fiyatıyla ilgilenmektedir. Yazdığı istifi tıpkıbasımla yüzlerce çoğaltarak eserin özünden de uzaklaşarak ticari bir metaya dönüştürülmüştür.

Geleneksel sanatı yapmak ve anlamak, dünyayı modern hatta post modern yorumlamaya sahip olmakla olur. Bu ise seçkinlikle olur. Bu seçkinliği, duygu eğitimini, soyutlama yetisini geçmişte tekkelerde bulanlar maalesef bugün galerilerde bulamamaktadır.

Geleneksel insan, hayatın kutsala uygun düzenleyebildiği, mekânı o tarzda meskûn kılabilirdiği oranda tarihe katılmaktadır. Bunun dışı “yabancıdır”. Geleneksel insanın, tarihe yönelik bir iddiası yoktur (Eliada, 1992: 10). Geleneksel bakış açısına sahip olanların, ölçülebilir gerçeklerle hiçbir sorunu yoktur. Ölçülebilir ya da niceliksel bir düzende olmasa da insan, doğru anlaşılabilirliği biçimiyle de olaylarla ilgilenir ve onlara katılır.

Modern tasavvur, kopuşun geleneğidir; kendi kendini yadsıyan ve bu tarzda sürüp giden bir zihin yapısını ifade eder. Şimdi değişim estetiğinin sona erişine tanık oluyoruz. Modern dünya âdetâ gelenek karşıtı bir hareket sayesinde imal edilmiştir bir dünyadır.

Modernliğin geleneksel yapı üzerindeki ekonomik ve politik gücü, geleneksel algının modernlik üzerindeki gücüne kıyasla çok daha büyük olduğu içindir ki modernliğin geleneksel yapıyı etkileme şansı, gelenekselliğin modernliği etkileme şansından daha yüksektir. Düşünsel yapının inşasında uzlaşma noktası arayan, modern birey değil, gelenekçi şahsiyettir.

Bugün artık zamanın sonundayız. Bu nedenle her şey çözümlüyor. Geleceğimiz kargaşayı çoğaltarak başlıyor; tarihten aldığımız ders, değişimin bir bedeli olduğudur. Olabilecek en yüksek bedel ise başkalaşımın bedelidir; oysa başkalaşım geçiriyoruz, hem de kendimize rağmen, ne olacağımızı da bilmiyoruz, bizi tanımlamaya yarayan sözcüklerin içine düştüğümüz kararsızlığı tasvire gücü yetmiyor (Caraco, 2008: 47). Nietzsche'nin kendi toplumu hakkında söylediği "biz modern insanlar; biz yarı barbarlar, kutsal sonsuz mutluluğumuza en fazla tehlikede olduğumuz anda erişiriz ancak. İştahımızı kabartan tek uyarıcı, sonsuzluk ve ölçsüzlüktür" (Berman, 1990: 21).

Önümüzdeki yol araçsal aklın ortaya çıkardığı modern teknolojinin bizi "demir bir kafese" koymasına dayandı ise, geleneğin esenlikli doğasından bahsetmenin ne anlama geldiği daha kolay anlaşılabilir. Araçsal aklın mekanik bir makinenin işleyiş düzenine dönüştürdüğü bir dünyada kendisine bir yer ve kimlik bulmaya çalışan Afrikalı Leo'nun trajik kimlik arayışı, modern bireyin ruh hâletini başarılı bir biçimde tasvir ediyor. Kendini, geleneğini ve mekânını kaybetmiş ve aslında hiçbir yerli ve hiç kimse olmayan Leo'nun içlenmeleri yürekler acısı bir görüntü çiziyor. "Ben, Hasan, Tartıcıbaşı Muhammed'in oğlu, ben, Giovanni Leone de Medici; bir berberin sünnet ettiği, bir papazın vaftiz ettiği ben. Şimdi Afrikalı diye anılıyorum, ama Afrikalı değilim, Avrupalı da Arabistanlı da değilim. Bana Grenadalı, Faslı, Zeyyatlı da derler ama ben hiçbir ülkeden, kentten ya da boydan değil.

Modernite ile birlikte artık sanki zamanın sonu gelmiş gibidir. Yapılan sanatsal üretimlerde bunlara geleneksel üretimlerde dahil olmak üzere eser özünü kaybetmiştir. Yapılma amaçları ve ona şekil veren ruh ortadan kalktığı ve anlatanların üretmeyip, üretkenlerinde anlatmadığı çağda eserin özünden bahsetmek mümkün gözükmemektedir.

Her üretimin ardında bırakın bir felsefi akımı, düşünce bile yatmamaktadır. Ticari kaygılarla ve popülist yaklaşımlarda sanatın her yere ulaşmasını sağlayabiliriz ama kimliğini ve özünü maalesef koruyamayız.

#### KAYNAKLAR

ADORNO, T.W. ve HORKHEIMER, M; Aydınlanmanın Diyalektiği, N. Ülner ve E.Ö. Karadoğan (Çev.), Kabalıcı Yayınları, İstanbul, 2010.  
BİROL, İnci Ayan; "Geleneksel Sanatların Eğitimdeki Yeri ve Önemi" Türkiye'deki El Sanatları Geleneği ve Çağdaş Sanatlar İçindeki Yeri Sempozyumu Bildirileri, Kültür Bakanlığı Yayınları: 1861, Ankara, 1997.  
CARACO, A; Kaosun Kutsal Kitabı, I. Ergüden (Çev.), Versus Yayınları, İstanbul, 2008.  
CÜNDİOĞLU, Düccane; Sanat ve Felsefe, Kapı Yayınları, İstanbul, 2012.  
DANNER, V; "Din ve Gelenek", içinde S. H. Nasr/K. O'Brien, (1995) Kutsalın Peşinde/Geleneğin Işığında Modern Dünya, S.Erol Gündüz (Çev.), İnsan Yayınları, İstanbul, 1995.  
Featherstone, Mike; Postmodernizm ve Tüketim Kültürü, Çev. M.

Küçük, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 1996.  
GIDDENS, Anthony; Modernliğin Sonuçları, Ayrıntı Yayınları, İstanbul; Raymond, Williams, Keywords, London 1976.  
GLASSIE, Henry; Turkish Traditional Art Today, Ministry of Culture of the Turkish Republic-Indiana University Press, Ankara, 2006.  
Habermas, Jürgen; Kamusalın Yapısal Dönüşümü, Tanıl Bora ve Mithat Sancar (Çev.), 2. baskı, İletişim Yayınları, İstanbul, 1999.  
HARVEY, David; Postmodernliğin Durumu, S. Savran (Çev.), Metis Yayınları, İstanbul, 1997.  
HOBBSAWM, E; Geleneğin İcadı, Agora Kitaplığı, İstanbul, 2006.  
KUBAN, Doğan; "Özgün Bir Sanat Kuramı Üzerine Düşünceler V- Halkın Duyarlılığı ve Halka Dönük Sanat", Köken, Aylık Kültür ve Düşün Dergisi, Sayı 6, 1974.  
SARUB, Madan; Post-Yapısalcılık ve Postmodernizm, A.Baki Güçlü (Çev.), Ark Yayınları, Ankara, 1995.  
SCHOUN, F; "Bir Mesa" içinde S. H. Nasr/K. O'Brien, (1995) Kutsalın Peşinde/Geleneğin Işığında Modern Dünya, S. Erol Gündüz (Çev.), İnsan Yayınları, İstanbul, 1995.  
SEÇKİN, Yavuz; "Geçmişten Geleceğe Dekoratif Sanatlarımızdaki Değişim ve Gelişim Süreci", Kamu ve Özel Kuruluşlarla Orta Öğretimde, Üniversitelerde El Sanatlarına Yaklaşım ve Sorunları Sempozyumu Bildirileri, (18-20 Kasım 1992, İzmir), Ankara, 1994.  
TANSUĞ, Sezer; Gelenek Işığında Çağdaş Sanat, İz Yayıncılık, Düşünce Dizisi: 39, İstanbul, 1997.  
TARKOVSKI, Andrei; Şiirsel Sinema, Derleyen John Gianvito, Agora Kitaplığı, İstanbul, 2009.  
TAYLOR, C; Modernliğin Sıkıntıları, U. Canbilen (Çev.), Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 1995.  
TOULMIN, S., Kozmopolis Modernite'nin Gizli Gündemi, H. Arslan (Çev.), Paradigma Yayınları, İstanbul, 2002.





# GELENEKSEL EL SANATLARINDA KORUMACI VE TİCARİ YAKLAŞIM SORUNLARI

## *PROTECTIVE AND COMMERCIAL ISSUES IN TRADITIONAL HANDICRAFTS*

**Yrd. Doç. Mine CAN**

Kocaeli Üniversitesi Değirmendere Ali Özbay MYO,  
mine\_can82@hotmail.com

### **Özet**

Geleneksel el sanatlarının toplum bakımından taşıdığı önemi ekonomik, politik, halkbilim ve turistik boyutuyla ele almak mümkündür. Kültürel değerlerin turizmde oldukça önemli bir role sahip olduğu bilinen bir gerçektir. Ancak, başta el sanatları olmak üzere yaşayan folklorik öğeleri müzelemek ya da farklı yollarda turizm alanında kullanmak oldukça zordur. Çünkü, yaşayan kültürel miras gerçek insanlarla bir arada var olduğunda anlam ifade etmektedir. Bu nedenle kültür mirasının turizm kanalıyla pazarlanmasında özgünlüğün yitirilmemesi gerekmektedir. Bugün endüstrileşme ve değişen yaşam şartları nedeniyle geleneksel el sanatları büyük bir hızla körelmiş ve el işçiliği ihmal edildiği için gerilemiştir. Bir kısmının üretim biçimleri değiştirilerek, salt ticari bir anlayışla kendi işlevleri dışında yeni işlevler yüklenerek özgünlükleri kaybolmuştur. Kültür mirasını bir taraftan pazarlayıp bir taraftan da korumak, geleneksel ile çağdaş olanın arasındaki sınırın çok iyi çizilmesini gerektirir. Bunun için ticari yaklaşım ile korumacı yaklaşım arasındaki dengenin sağlanması ve yeni üretimlerin evrensel sanat doğrultusunda düşünülmesi gerekmektedir. Bildiride, bu alanda yaşanan sorunlara ve çözüm önerilerine yer verilmiştir.

**Anahtar Kelimeler: Kültür, el sanatları, halkbilim, turizm, pazarlama**

### **Abstract**

The importance of traditional handicrafts in terms of community is possible to be considered with economical, political, folkloristic and touristic aspects. It is a quite well-known fact that cultural values play an important role in tourism. However, it's difficult for living folkloric elements especially handicrafts to be exhibited at museum or to be used in different ways in the field of tourism. Because, living cultural heritage is meaningful when it as together with real people. Therefore, authenticity of cultural heritage should not be lost by marketing through tourism. Today, traditional handicrafts rapidly lessened due to industrialization and the changing living conditions and declined due to neglect of hand work. Some of them lost their authenticity by changing their production modes and installing new functions other than their own functions with an only commercial mindset. Marketing and conservation of cultural heritage at the same time requires boundries between the traditional and the contemporary to be drawn very well. For this reason, the balance between the commercial approach and the protectionist approach should be ensured and new productions must be considered in line with universal art. In the statement, problems of this field and their solutions are included.

**Keywords: Culture, handicrafts, folkloristic, touristic, marketing**

Köklü bir geçmişe sahip geleneksel Türk el sanatları Orta Asya, İslâm, eski Anadolu uygarlıkları gibi güçlü kaynaklardan beslenerek günümüze ulaşmıştır. Yüzyıllarca zanaatkarların hem bir uğraş, hem de kazanç sağladıkları bir çalışma alanı olan el sanatları, bugün endüstrileşme nedeniyle büyük bir hızla körelmiş ve el işçiliği ihmal edildiği için gerilemiştir. Değişen yaşam şartları ve değer yargıları yüzünden günümüzde pek çok el sanatının üretim biçimleri değiştirildiği için, salt ticari bir anlayışla kendi fonksiyonları dışında yeni fonksiyonlar yüklenerek orijinalliyi kaybolmuştur. Bazı el sanatları ise tamamen yok olmuş veya yok olmak üzeredir. Bu nedenle geleneksel Türk el sanatlarının korunması ve gelecek kuşaklara aktarılması büyük bir sorundur.

Geleneksel Türk el sanatlarının yaşatılması konusu Öztürk (2005)'e göre iki yönüyle dikkat çekmektedir. Bunlardan ilki dünyada yaşanan gelişmeler ve yeni eğilimler sonucunda, geleneksel değerlerin değişime uğraması veya ortadan kalkması ya da geleneksel el işi ürünlerin pek çoğunun ticari birer ürüne dönüştürülmesidir. İkincisi ise, kültür tarihi açısından son derece değerli olan ve kaybolan değerlerin gelecek kuşaklara aktarılması sorunudur.

Bugün ülkemizde el sanatı ürünler sıradan birer tüketim malzemesi gibi görülmektedir. El sanatlarına ticari bir zihniyetle yaklaşan insanlar onları bu şekilde güncel tuttuklarını ve yaşattıklarını zannetmektedir. Kısacası kültürel değerleri koruma ve yaşatma çabasıyla onlara farkında olmadan zarar verilmektedir. Oysa geleneksel el sanatları bir ülkenin yapı taşlarını oluşturan değerleri arasındadır. Bu kültürel değerleri anlamak, yorumlamak ve yozlaştırmadan yaşatmak ise toplumsal bir sorumluluk olduğu gibi ciddi bir devlet politikası gerektirir. Bu gerekçe ile çalışmada, geleneksel el sanatlarının yaşatılması sürecinde Türkiye'de yaşanan sorunlar irdelenmiş ve sorunların çözümüne yönelik öneriler geliştirilmiştir.

### **Korumacı ve Ticari Yaklaşım Sorunları**

Geleneksel anlamda el emeğine dayalı üretim asırlardır devam etmiş ve birçok el sanatı ürünü, belirli biçim ve desenlerle, kuşaklar boyu genel özelliklerini koruyarak üretilmiştir. Bugün ise pek çoğu geleneksel işlevini yitirmiş ya da değiştirilmiş, dolayısıyla turizmin talep ettiği yönde gelişmiştir.

Kültürel değerlerin turizmde oldukça önemli bir role sahip olduğu bilinen bir gerçektir. Ancak, başta el sanatları olmak üzere yaşayan folklorik öğeleri müzelemek ya da farklı biçimlerde turizm alanında kullanmak oldukça zordur. Çünkü, yaşayan kültürel miras onu üreten ve kullanan insanlarla bir arada var olduğunda anlam ifade etmektedir. Kültür mirasının turizm kanalıyla pazarlanmasında özgünlüğün yitirilmemesi gerekmektedir. Ancak bazı zanaatların

yok olması doğal hammadde ve yerel özelliklerin kaybolmasına neden olduğu için, özgün üretimler yerini kimliksiz ve kalitesiz ürünlere bırakmıştır. El sanatları ancak üretildiği yörenin özelliklerini taşıdığı sürece özgün ve değerlidir. Kullanılan hammadde, desen, üretim tekniği ve üretimi gerçekleştiren kişi onlara ayrı birer değer kazandırmaktadır. El sanatları toplumun geleneksel değerlerinden biridir ve üretim aşamaları ile işlevi bakımından toplumla iç içedir. Geleneksel anlamda el emeğine dayalı üretim yapan kişi, duygu ve düşünceleri ile birlikte tecrübesini de emeği ile yoğunlaştırarak ürününü meydana getirir. Bugün, el sanatı olarak nitelendirilen ve satışa sunulan fabrika tipi ürünler ise bundan tamamen farklıdır. Öztürk (2005)'e göre bu ürünler kullanım aşamasında toplumla buluşmakta ve ürün-insan ilişkisinde yabancılaşma yaratmaktadır.

Bu nedenle yaşatmak ve tanıtmak adına yapılan bu üretimler sırasında, geleneksel ile çağdaş arasındaki sınırların çok iyi belirlenmesi ve kültürel mirasımızı yozlaştıracak üretimlerden sakınılması gerekmektedir. Doğal veriler belki bir süre sonra kendilerini yenileyip eski haline dönebilirler, fakat kültür mirası özgün yapısını kaybederse eski haline getirilmesi mümkün değildir. O noktada artık sadece bir yeniden kurma, yenilemeden söz edilebilir. Bu nedenle ticari yaklaşım ile korumacı yaklaşım arasındaki hassas dengenin çok iyi sağlanması ve yeni üretimlerin evrensel sanat doğrultusunda düşünülmesi gerekmektedir.

Türkiye'nin ulusal mirasın yaşatılması, kültür turizmine kazandırılması ve ticarileştirilmesi konularında oldukça geri kaldığı bilinen bir gerçektir. El sanatlarını gelecek kuşaklara aktarmak amacıyla açılan etnografya müzelerinin de beklenen hedefe ulaşmadığını söylemek mümkündür. Çünkü kültürü korumak, geçmişin nesnelerini bir müzede toplayıp göstermek veya tarihi eser koruma kanunları çıkarmaktan daha geniş bir kavramdır.

Bugün dünyada müzeler kültürel iletişimi sağlayan sosyal bir alan olarak kabul edilmektedir. Çağdaş müzecilik anlayışına göre, yeni eğitim tekniklerinden faydalanarak farklı anlayışlara sahip izleyicileri müzelere çekmek ve geçmiş kültür değerleri ile yeni kültürler arasında bağlantı sağlamak müzelerin genel hedefleri arasındadır (Mercin, 2008: 92). Modern müzeciliğin önemine inanmış müzelerde yönetim kademesinin dışında; eğitimciler, çeşitli uzmanlar ve araştırmacılar aktif bir şekilde görev almaktadır. Günümüzde bu ülkelerde sınıf öğretmenleri ve sanat eğitimcilerinin sıklıkla başvurdukları müzeler ve sanat galerileri, öğrenciler ve halk için özel eğitim programları gerçekleştirmektedir (Özsoy 2002). Müzelerde eseri bulunan sanatçıların konuk edilmesi ve bu sanatçılar tarafından çalıştaylar yapılması gibi faaliyetlere programlarında sıkça yer verilmektedir.

Türkiye'deki müzelere bakıldığında ise, el sanatı ürünleri modern müzecilik anlayışından uzak sadece camekânlarda teşhir edilmektedir. Birkaç özel müzenin dışında uygulama, üretim, gösterim, birebir canlandırma gibi modern müzecilik faaliyetleri bulunmamaktadır. Müzeciliği sadece sergilemekten ibaret olarak düşünen devlet ya da belediyelere veya çeşitli özel kuruluşlara ait müzeler üzerinde bu geleneksel anlayış olumsuz etki yaratmakta ve çağdaştırma çabalarını da engellemektedir.

Geçmişte yapılan ve etnografya müzelerinde sergilenen el sanatları görsel ve sanatsal bir değer taşımaktadır. Ülkemizdeki müzelere el sanatlarının korunması ve tanıtılması anlamında bu nedenle önemli görevler düşmektedir. Öncelikle müzelerin turizm alanında kültürel öğeleri çağın gereklerine uygun olarak kullanabilmeleri için, farklı yaş grubundan ve kültürden insanlara yönelik programlar aracılığı ile toplumla bir araya gelmeleri gerekmektedir. Ayrıca her el sanatı yapının bir kültürel bir de teknik özelliği vardır. Bu nedenle müzelerimizin arşivlerinde eserlerin teknik ve estetik özelliklerini içeren bilgi ve belgeler arşivlenmeli ve teknolojinin olanaklarından faydalanarak izleyicilere sunulmalıdır. Bu belgelerin analizleri, farklı yaş gruplarına uygun olarak düzenlenen çalıştaylar, el sanatı ustalarının uygulamalarının seyri ve sergi düzenlemeleri ile geleneksel müzecilik kalıplarından farklı, içerik açısından devingen bir anlayışla, el sanatları etnografya müzeleri aracılığı ile yaşatılmalı ve tanıtılmalıdır.

Modern müzecilik yöntemleriyle el sanatlarında özgünlüğün yitirilmeden, kültürümüzü ulusal ve uluslararası platformda tanıtmak da bugünün dünyasında önem arz etmektedir. Oğuz (2002)'e göre el sanatları dünyada önceleri ulusal kültürün maddi boyutu olarak algılanırken ve halk ekonomisinin bir parçası olarak görülürken, günümüzde en kolay küreselleşen görsel ürünler olarak nitelendirilmektedir. Bu nedenle ülkemizdeki etnografya müzeleri el sanatlarını yurt içinde olduğu kadar yurtdışında da tanıtma görevini üstlenmelidir.

Geleneksel Türk el sanatlarını yaşatma amacıyla ülkemiz genelinde yapılan kurumsal çalışmalar incelendiğinde; Milli Eğitim Bakanlığı veya Yüksek Öğretim kurumlarında el sanatlarının uygulama alanı olarak ele alındığı ya da sanatsal yönüyle araştırıldığı görülmektedir. Üniversiteler dışında Kültür ve Turizm Bakanlığı el sanatları alanında araştırma yapan en önemli kurumdur (Oğuz, 2002: 8). Bunların dışında çeşitli Bakanlıklar, Mesleki Eğitim Merkezleri, Halk Eğitim Merkezleri, Esnaf ve Sanatkarlar Odası, Belediyeler v.b. kurum ve kuruluşlar tarafından el sanatlarına yönelik beceri kazandırma kursları açılmaktadır. Ancak bu kurslarda her kurum aynı tip faaliyetleri aynı zamanda yaptığı ve kendine göre bir program düzenlediği için eğitimde birlik sağlanamamakta, birbirlerinin bulgularından ve

çalışmalarından haberdar olunmadığından büyük bir emek, kaynak ve zaman israfı gerçekleşmektedir (Kahveci, 1998: 388). Üstelik bu kurslar daha çok öğrenme amaçlı olup, ticari ya da kültürel bir arka plan düşünülmediğinden kültür turizmine uzaktır.

Ülkemizde el sanatlarına yönelik eğitim amaçlı kursların dışında; festivaller, il tanıtımları için yapılan toplantılar ve şenliklerde de tanıtım amaçlı sergiler ya da satışların yapıldığı bilinmektedir. Bu satışlar daha çok küçük çaplı olup, denetimsiz şekilde vakıf, dernek veya özel şirketler tarafından gerçekleştirilmektedir ve bir fiyatlandırma politikası da uygulanmamaktadır. Türkiye'de el sanatları alanında yapılan araştırma, üretim ve pazarlama çalışmaları incelendiğinde, resmi anlamda Kültür ve Turizm Bakanlığı'na bağlı Halk Kültürleri Araştırma ve Geliştirme Müdürlüğü dışında bu konuya ciddi olarak ele alan bir kurumun olmadığı görülür. Genel Müdürlük Türkiye genelinde tespit, belgeleme ve arşivleme konularında bilimsel anlamda çalışmalarını sürdürmektedir. Kurum yurt içi ve yurt dışında açtığı sergilerle el sanatlarını tanıtmakta ve Bakanlık birimlerinde Döner Sermaye İşletmeleri Merkez Müdürlüğü aracılığıyla ustaların ürettiği ürünler satış mağazalarında tüketiciye sunulmaktadır. Ancak bu ürünler geleneksel üretim yapan üreticilerden çok, tanınmış daha doğrusu işin tüccarlığını yapan kişilerden tedarik edilmektedir (Kahveci, 1998: 388).

Ülkemizde el sanatlarının Kültür ve Turizm Bakanlığı denetiminde ait olduğu yöre halkına tanıtım, sergileme, pazarlama, ham madde hizmeti ile istihdam ve kalkınma sağlayacak organize faaliyetler oldukça sınırlıdır. Bu türden bir organizasyona 1981 yılından beri Marmara üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi tarafından yürütülen DOBAG projesi örnek olarak gösterilebilir. Proje kapsamında Çanakkale ve Manisa illerine bağlı köylerde halı üreticisi iki kooperatifle birlikte tanıtım ve yöre halkına kalkınma sağlayan çalışmalar başarıyla devam etmekte ve 1983 yılından bu yana halı ihracatı yapılmaktadır.

Ülkemizde yapılan sınıflandırma ve katalog çalışmaları ise genellikle arşivlerde kalmaktadır. El sanatlarını üreten zanaatkarlarla bilgi ağı kurulmadığı gibi el sanatlarının yurt içi ve yurt dışı pazarlaması için gerekli olan düzenlemeler yetersiz olduğu için çabalar çoğu kez başarısızlıkla sonuçlanmaktadır. Aslında bu durum geleneksel Türk el sanatlarının yaşatılmasının yanı sıra geçim sıkıntısı çeken veya var olma çabasını sürdüren zanaatkarlar için fırsata dönüştürülebilir.

Dünyada bunu başarmış ve ülke nüfusunun önemli bir bölümüne istihdam alanları yaratmış devletler bulunmaktadır. Buna en güzel örnek olarak Tunus verilebilir. Oğuz (2001)'e göre Tunus, yerel el sanatlarını ulusala kazandırma ve küreselleştirme aşamaları bakımından incelenmeye değer bir ülkedir. Yazar tarafında yapılan çalışmada ülke çapında her türlü

kültürel değerin belli bir disiplin, üslup ve merkezi bir yönlendirme ile ele alındığı ve hediyelik eşyaya dönüştürüldüğü görülmüştür. Bunun için Kültür Bakanlığı'na bağlı iki birim işbirliği halinde çalışarak, yerel kültürel değerleri araştırma ekipleri aracılığıyla toplatıp müzelere kazandırmaktadır. Daha sonra ürünlerin yeniden üretime kazandırılması için teknik çizimleri ve uluslararası birkaç dilde ürün tanıtım kartları hazırlanarak arşivlemektedir. Tunus Ulusal El Sanatları Merkezi'nin; eğitim, üretim, ürün geliştirme, kalite ve standartlaştırma birimleri aracılığıyla başarılı bir sistemle bu konuyu yönettiği belirtilmektedir. Kurulan mağazalar zinciri ve üretim standartları çerçevesinde ticari boyutta da başarı yakalanmıştır. Yaptığı incelemelerde merkezin kayıtlarına göre ülkede el sanatları alanında çalışan sayısı toplam nüfusun %11'ini teşkil etmektedir. El sanatları alanında çalışanlar aynı zamanda özel ve devlet sektöründe çeşitli birlik ve kurumlaşmalar meydana getirerek; üretim, sergileme ve pazarlama alanlarında belirlenmiş stratejiler çerçevesinde çalışmalarını sürdürmektedir. Özellikle kadınlara yönelik kuruluşların bu konuda çok aktif oldukları belirtilmektedir. Avrupa'nın en önemli merkezlerinde el sanatları mağazaları açmaları kültürün küreselleştirilmesi ve ekonomiye kazandırılması konusunda başarının en büyük göstergesi olduğu işaret edilmiştir.

Tunus'un ülkemiz Kültür ve Turizm Bakanlığı'na el sanatları alanında yürütmüş olduğu başarılı politikalar adına güzel bir örnek olduğu düşünülmektedir. Ülkemizde de el sanatı ürünlerin çağın gereklerine uygun modeller, kaliteli malzemedan imal edilmiş standart ebatlarda yurtdışına pazarlanabilmesi için üreticiye ulaşılması gerekmektedir. Belirli bölgelerde oluşturulacak merkezler aracılığı ile Türkiye çapında eğitim, tasarım, üretim, pazarlama vb. konularda verilecek destekle halka ekonomik anlamda da destek sağlamak mümkündür.

Sonuç olarak; kültür mirasının turizm kanalıyla pazarlanmasında özgünlüğün yitirilmemesi için kimliksiz üretimlerin önüne geçilmeli ve devlet olarak istikrarlı bir politika izlenmesi gerekmektedir. Burada ülke olarak temel amacımız; diğer ülkelerden farklılığımızı ortaya koyan ve binlerce yılın kültür hazinesi olan el sanatlarını gelecek kuşaklara, koruyup kollayarak ve işlevsel biçimde geliştirerek devretmek olmalıdır. Bu noktada toplumun geçmişinden gelen değerler birikimi olarak geniş bir yelpazeye sahip geleneksel el sanatı ürünlerini ve geleneği günümüz tasarım anlayışı ile değerlendirilmesi üzerine yeni görüşler geliştirilmesi önem taşımaktadır. Bu nedenle kültür mirası değerlendirme bilincinin toplum içinde olgunlaşması gerekmektedir. Günümüz kültür mirası değerlendirme anlayışında toplumun geniş kesimlerini projelere çekmek önem kazanmıştır. Böylece; koruma, işletme, yenileme, sınıflandırma, güzelleştirme, tanıtma gibi konularda sorumluluk tüm toplumca paylaşılmış olacaktır.

#### KAYNAKLAR

- KAHVECİ, M.; "21. Yüzyıla Girerken Geleneksel Türk El Sanatları", FOLKLORİSTİK, Pars Yılı, 387-397, Türkiye, 1998.  
[http://turkoloji.cu.edu.tr/HALKBILIM/mucella\\_kahveci\\_21.yuzyila%20girerken\\_geleneksel\\_turk\\_el\\_sanatları.pdf](http://turkoloji.cu.edu.tr/HALKBILIM/mucella_kahveci_21.yuzyila%20girerken_geleneksel_turk_el_sanatları.pdf) , 22.05.2013.
- MERCİN, L.; "Geleneksel El Sanatlarını Yaşatma Sorunu ve Bir Çözüm önerisi: kent Müzeleri", ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ SANAT DERGİSİ, S: 13, s: 91-96, 2008.
- OĞUZ, Ö.; "Ulusal Kalıtın Küreselleştirilmesi ve Türk El Sanatları", MİLLİ FOLKLOR, C: 7, S: 54, s: 5-10, 2002.
- OĞUZ, Ö.; "Ulusal Kalıtın Küreselleştirilmesi Sorunu ve Tunus El Sanatları", MİLLİ FOLKLOR, C: 7, S: 51, s: 114-118, 2001.
- ÖZSOY, V.; "Sanat Eğitiminde Müze ve Okul İşbirliği ve Müzeye Dayalı Bazı Öğretim Yöntemleri", MİLLİ EĞİTİM DERGİSİ, s: 153-154, 2002.
- ÖZTÜRK, İ.; "Türk El Sanatlarının Günümüzdeki Durumu (Tarihçe, Sorunlar, Öneriler)", ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ GÜZEL SANATLAR FAKÜLT

# TÜRK KİLİM MOTİFLERİNİN GÖRSEL KULLANIM ALANLARI

## VISUAL USE AREAS OF TURKISH RUG MOTIFS

**Arş. Gör. İbrahim ERDEK**

Sakarya Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi,  
ierdek@sakarya.edu.tr

### Özet

Türk insanının duygu ve düşüncelerinin sembolik ifade biçimi olan motifler, geçmişte barındırdıkları kültürel değerleri günümüze aktararak, bu değerlerin nesilden nesile taşınmasında önemli bir yere sahip olmuşlardır. Yüzyıllar boyunca kullanılan kilim motiflerindeki anlam ve geleneksellik boyutu, günümüzde bir kültür taşıyıcı unsuru olmasının yanı sıra, görsel estetik bir değer olarak da kullanıldığını görmekteyiz. Bu motiflerin kullanım alanların başında bayraklar, logolar, giyim-kuşam ürünleri, pullar, paralar, dış mekânlar, taş, ahşap, metal, vb. değişik objeler gelmektedir. Kültürel kimliğin devamlılığı, gerekliliği ve sürdürülebilirliği için var olan değerlerimizin, anlamlarını yitirmeden farklı görsel uygulamalar ile günümüzde çeşitli kullanım alanları bulması önem taşımaktadır. Bu amaçla hazırlanan bildiride; geleneksel kilim motiflerinin farklı obje ve alanlarda kullanımları, uygulama biçimleri, kültürel kimliğin devamlılığının sağlanması, motif sembol ilişkisi bağlamında tartışılmış ve görsel örnekler sunularak değerlendirilmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Motif, Sembol, Kilim, Geleneksel, Kültür

### Abstract

The format of the symbolic expression of emotion and thoughts of Turkish motifs, different cultural values of the past to the present, these values have an important place for generations. Meaning and tradition for centuries, the size used in the patterns of rugs today, as well as a cultural carrier, see also used as a visual aesthetic value. At the beginning of the flags, logos, use these motifs fields clothing-finery, stamps, coins, foreign places, stone, wood, metal, etc. in different objects. Continuity of cultural identity, the necessity and the sustainability of the defence, without forfeiting their meaning for today, with applications in a variety of different visual areas it is important to find. For this purpose, the prepared statement; traditional kilim motifs in different objects and areas of usage, application forms, cultural identity and continuity of the provision, in the context of the discussion and Visual symbol relationship by offering examples of the motif.

**Keywords:** Motif, Symbol, Rug, Traditional, Culture

Anadolu kadını yaşam tarzıyla paralel olan ve anadan kıza geçerek günümüze ulaşan motiflerin, imgelerin, hayatımızın birçok alanında karşılaştığımız yansımaları, örneğin; paralarda (Fotoğraf no 6), çeşitli objelerde, duvar ve yer düzenlemelerinde (Fotoğraf. no 2,3,4,5), logolarda (Fotoğraf no 7) ve kılık kıyafetteki görünümleri (Fotoğraf no 8,9), binlerce yıllık kültürel birikimimizin günümüzdeki görünümleridir.



Fotoğraf no1: Kibrit kutularında kullanılan kilim motifleri

İletişim, gönderici ve alıcı olarak adlandırılan iki insan ya da insan grubu/kitlesi arasında gerçekleşen bir duygu, düşünce, davranış ve bilgi alışverişi olarak tanımlanabilir. Bütün iletişim biçimleri doğumdan ölüme kadar hayatın önemli parçalarını oluştururlar (Becer, 2006: 11).

Bir iletişim aracı olarak Türk insanı da duygu ve düşüncelerinin sembolik ifade biçimi olan motifleri kullanarak, geçmişte barındırdıkları kültürel değerleri günümüze aktarmış, bu değerlerin nesilden nesile taşınmasında önemli bir yere sahip olmuşlardır. Bu çerçeveden bakıldığında aslında motif ve semboller bizim için bir kültür taşıyıcısı konumundadır. Semboller kullanarak yapılan iletişim, diğer doğrudan iletişim biçimlerine göre çok daha farklı derin ve algılama seviyelerine göre şekillenen zengin bir boyutta gerçekleşir. Bu yüzden sembolizm; resim, din, edebiyat gibi dallarda yoğun şekilde kullanılmıştır. Sembollerin bu özelliği kullanım alanının genişlemesine, anlam ve iletişimin yeni boyutlarının keşfedilmesine sebep olmuştur (Miranda, 1996: 102). Anadolu'daki en yaygın kullanım alanı da hiç şüphesiz ki geleneksel kültürümüzün maddi öğeleri arasında yer alan dokumalarımız gelmektedir.

Sembol (simge) sözcüğünü; bir kavramı temsil eden somut bir şekil, bir nesne, bir işaret bir söz ya da bir hareket tanımla açıklayabiliriz. Türkçede "simge" ile eş anlamlı olmak üzere "sembol" sözcüğü de kullanılır. Bu sözcüğün kökü Yunancadır; bir şeyin bir başka şeyle karşılaştırılması eylemini belirleyen bir yüklemden dönüştürülerek türetilmiştir. Dolayısıyla sembol belirli bir nesnel olay ya da olgunun, düşünsel kaynaklı bir kavram veya kendi kavramının açılımları ve çağrışımlarıyla karşılaştırılmasından doğar. Bir yaklaşıma göre de semboller "evrenselleşmiş sessiz bir dildir" (Uçar, 2004: 24).

Sembol, görünmeyen bir gerçekliğin görülebilir işaretidir. Semboller bütün olası düşünceler dünyasının



Fotoğraf. no 2: Samsun/Merkez/İlkadım



Fotoğraf no 3: Sakarya/Merkez/Bulvar



Fotoğraf no 4: Maltepe/Beşevler Meydanı



Fotoğraf no 5: Sivas/İstasyon Caddesi

özetidir ve bu derece kısa, öz ve net olmaları onlara benzersiz bir nitelik kazandırır (Frutiger, 2002: 211-212). Tüm bu özellikleri sembolleri, felsefenin anlam bilim ve sanatın vazgeçilmez öğeleri haline getirmiştir. Bir başka deyişle "semboller, gösterdiğinden fazlasını anlatan görsel ve işitsel olgulardır." Semboller daha kapalı, izleyen niteliklerine, bilgi ve kültürüne, deneyimlerine ve algı gücüne göre şekillenirler. Sembolleri kullanarak sanatsal eserler yaratan insanoglu sembolizmi bir yaklaşım biçimi, bir tarz olarak benimsemiştir (Uçar, 2004: 25).

Bu hızlı ve doğrudan iletişim boyutu kimi zaman sembolleri dolaylı ve derin anlamlar içine sürükleyebilir. Beklide bu özelliği sembolleri hep sanat, felsefe ve din konularıyla ilişkili kılmıştır. "...Duyusal esneklikle zihinsel içerik arasındaki gerilim, sembolleri felsefe, din ve sanat alanlarında önemli bir ifade aracı haline getirmektedir. Sembol görülmeyen ve algılanmayan bir şeye gönderme yaptığı ve temsil özelliğine sahip olduğu için hiçbir zaman düşünce diline aktarılamayacak ifade edilemeyen bir parçası mutlaka kalacaktır (Frutiger, 2002: 211-212).

Sembollerin bu gizemli ve kendi özünden aldığı içeriksel zenginliği tarih içinde gizli, dışa kapalı cemiyetlerin bir iç iletişim aracı olarak kullanılmasından yaygınlık kazanmasına sebep olmuştur (Uçar, 2004: 27).



Fotoğraf no 6: Paralarda motifler

Sembollerle iletişim, folklor alanında da renklerin yorumlanması, bazı eşyaların özel anlamlar taşıması şeklinde karşımıza çıkar. Örneğin eski Türkler dünyanın

dört yönünü renkler kullanarak belirtmişlerdir. Halı üzeri dokuma figürlerinde göçerliğin ve yayılmanın simgesi olarak deve motifi kullanıyorlardı. İslamiyet'in kabulünün ardından, dinen yasak olan canlı motiflerinin yerine daha farklı semboller geliştirerek bunları kullanmaya başlamışlardır. Örneğin artık aynı kavramı, deve figürü yerine, deve ayak izini halı üzerine dokuyarak aktarmaya başladılar (Uçar, 2004: 31).



Fotoğraf no 7: Logo örnekleri

Sembol ile insan ilişkisi insanlık ile birlikte var olagelmış ve insanlar binlerce yıldır, bir düşünceyi anlatabilmek için birçok yol denemişlerdir. Bir düşüncenin anlamını, kademeli şekilde insanların anlayışlarına ve olgunluklarına göre birtakım kalıplar içine koyup sunmuşlardır. Tarih öncesi dönemlerden bu yana, özellikle sanatsal olarak bakıldığında, sanatın biçimi ve içeriği değişse de insanın olay, olgu ve nesnelere sembolleştirme eğilimi değişmemiştir (Alp, 2009: 1).



Fotoğraf no 8: Collezione, Koton, Lc Waikiki, Collezione

Bir diğer yaklaşıma göre semboller, "evrenselleşmiş sessiz bir dil" olarak tanımlanır, çünkü "sınırların evrensel dili" olarak tanımlanan sembolizm; gizleyerek açıklar, açıklayarak gizler. Özellikle "ezoterik", gizli tutulması gereken bir çok bilgi, eski çağlardan bu yana sembollerle anlatılmıştır. Bir başka deyişle, doğrudan doğruya bir düşünce, bir bilgi açıklanmamış, üstü adeta örtülerek bohçalandıktan sonra aktarılmıştır (Ölmez, 2009: 282).



Fotoğraf no 9: Genç Stil / Koton / Genç Stil

Hayatla bunca iç içe olan bu semboller farklı devirlerde farklı anlamlar yüklenmiş olsa da, anlamak ve anlatmak sürecinde kendilerine has bir iletişim

tarzı oluşturmuşlardır. Bu semboller kimi kez bir duvar süslemesinde (Fotoğraf no 10), kimi kez bir çini tabak üzerinde, kimi zaman ise bir kilim dokumasında (Fotoğraf no14) karşımıza çıkar. Her tür sembol, gizemli ve içe dönük bir yapı taşır kendi öz doğasında. Bu yapı onu biraz kendisi ile dost, içsel olarak özüne bağlı bir karaktere sokar. Bu sayede belki kolayca söyleyemez sözünü, ancak yine bu özelliği sayesinde her bakanın aklında farklı boyutlarda şekillenir. Örneğin hayat ağacı figürünü bir kez kilim ve taş süslemeleri üzerinde tanımlamaya başladığımızda artık kilim ve duvar üzerindeki şekiller bizim için daha derin ve detaylı anlamlar taşımaya başlar. Artık birer dekoratif özellik taşımaktan çok, anlamsal derinliğe sahip birer görsel eleman haline dönüşürler (Uçar, 2004: 33).

Kültür ve medeniyetler harmanı Anadolu güçlü soyutlamalar ve doğaçlamalarla yüklü kilimlerin eşsiz güzellikteki örneklerini bizlere sunar. Soyut sanatın Anadolu'daki örneklerinden olan ve geleneksellikten evrenselliğe ulaşan kilimler zengin motif ve renk çeşitliliğinin hafızalarda taşınarak aktarıldığı bir tür semboller atlasıdır aslında. Bu dokumalarda eskimeyen mitlerin ve gizemli söylencelerin yanı sıra kişisel hikayeler de sembolik bir dille anlatılır. Yüzlerce yıllık geleneksel yöntemlerle dokunan 'Kadim' kilim koleksiyonu ilhamını bu zengin kaynaklardan alır. (<http://www.secilozelmas.com/126692/1160953/projects/anatolian-kilims>).



Fotoğraf no 10: Bina duvarı (Kütahya) / Piyango bileti



Fotoğraf no 11: CD / Logo / Kitap kapağı

Binlerce yıldan beri altı yüzden fazla uygarlığa beşik olan Anadolu, çeşitli kültürlerin akışını sağlayan bir köprü görevi yapmıştır. Türkler tarih boyunca aile, oba, oymak, boy, devlet gibi kavramları ifade etmek için belirli figürleri, damga=im kullanmışlardır. İm/damgalar o kişinin, o toplumun varoluşunun simgesidir. Bu uygulama, hem soy ve aile adının sürdürülmesini, hem de aileye ait değerli eşyaların yitirilmemesini sağlamaktadır. Hatta üretilen her dokumanın, her araç gerecin hangi toplumun kültürü olduğunun gelecek nesiller tarafından bilinmesini sağlamıştır. Bugün kullanılan piktogramları\*, şirket logoları, hatta rumuzlar

bu geleneğin bir uzantısıdır. ([http://dipnotkitap.net/DENEME/Anadolu\\_Motifleri.htm](http://dipnotkitap.net/DENEME/Anadolu_Motifleri.htm)).



Fotoğraf no 12: Afiş ve logo örnekleri

Milletleri tarihi bir varlık olarak oluşturan kültürel değerlerin en önemli elemanlarından biri, sanat gelenekleri ve bu geleneklerden doğan estetik kriterlerdir. Yüzyıllardan beri devam eden motif, kompozisyon ve estetik kriterler toplumun inançları doğrultusunda şekillenmekte ve çok az değişikliğe uğrayarak devam etmektedir. Türklerin inanç felsefelerine dayalı olarak yaptıkları halı ve kilimlerin süsleme programlarında da bu prensipleri ve estetik kriterleri takip etmek mümkündür (Karamağralı, 1997: 28).

Geleneksel Türk el sanatlarında süsleme unsuru olan motifler, gözle görülen nesnelere yanında soyut kavramları da sembolize ederler. Bitkisel ve geometrik motiflerin birçoğu bize bazı şeyleri imlerler. Geleneksel dokumalarımız incelendiğinde de bunların üzerinde taşıdığı motiflerle gündelik yaşama ait çok çeşitli ipuçları verdikleri görülür (Ölmez, 2009: 282).

Motif ve Kompozisyonun işlevi, biçim yapısındaki çağrışımlarla kendi sembolliğini, üstünde yer aldığı nesneye eklemek, ona manevi derinlik ve öz kazandırmak, bir başka deyimle o eşyayı kimlikli kılmaktır (Mülayim, 1998: 219).



Fotoğraf no 13: Afiş(50 Years In Turkish Folk Music)¹/Ekslibris²/ Afiş(50 Y.I.T.F.M.)³

Kilimlerde rastlanan motifler sadece bir süsleme unsuru değil, aynı zamanda sembolik anlamlar da taşımaktadır. Bu tasvirler nesilden nesile geçerek, onu dokuyanın hayat tarzı ve dünya görüşünü de yansıtmaktadır. Çok eski tarihlerden günümüze kadar insanoğlu birçok hayvanı, eşyayı ve objeyi kutsallaştırarak hayatın her anında kullanmaya çalışmıştır.

Anadolu'da desene, yörelere göre değişmekle birlikte, yanış, nakış, örnek, örenek, model gibi isimler verilir. Her yörenin kendine özgü deseni vardır. Ancak, bu desenler geometrik bir şema içinde sunulur. En çok

bitki desenleriyle, hayvan, insan tasvirleri, inanç ve geleneklere bağlı semboller işlenir. Bunlarının her birinin yörelere göre değişen anlamları vardır (Deniz, 1998: 6).

İnsanlar, korkularını, beklentilerini, hayallerini, umutlarını, tarihten süzülüp gelen motiflerle kilimlere işlemişlerdir. Binlerce yıllık birikimin eseri olan motifler, birçok medeniyetten yansımaları barındırmaktadır. Adeta birer medeniyetler sergisidir (<http://www.ozalpsarayderneği.com/icerik.php?ice=177>). Bu motiflerin, dokumacılığın yanı sıra, deri, ahşap, metal, cam, taş, tuğla, çini, kağıt, cilt, tezhip ve tezyinat, mücevher, takı, minyatür ve mimari gibi alanlarda da hayli geniş bir uygulama alanı bulmuştur. Bu kadar uygulama alanı bulan bu motiflerin günümüzdeki uygulama alanları benzerlik taşımakla beraber, çok farklı alanlarda kendine yer bulmuştur. Yüzyıllar boyunca kullanılan kilim motiflerindeki anlam ve geleneksellik boyutu, günümüzde daha çok görsel estetik bir değer olarak kullanıldığı görülmektedir. Bunlar çeşitli giyim eşyalarından günlük kullanım eşyalarına, ekonomik değeri olan market ürünlerinden sokak süslemelerine, logo ve afişlerden çeşitli kitap kapaklarında rastlamak mümkündür.

Çağdaş sanatın gelenekle ilişkisinin sürekli gündemde olduğu ülkemizde, coğrafi özellikler, kültürel miras, yaşamsal çeşitlilik, farklılıklar ve benzerlikler gibi soru/n/lar, değerleri ve geleneği kalıcı kılmaya yönelik her türlü çabayla, belgelik oluşturma ve kuşaktan kuşağa aktarmayla birlikte anlam kazanıyor (Bek, 2011).



Fotoğraf no 14: Aşiretlerin Kavgası adlı Kilim⁴

*“Çok karışık keskin renk ve şekiller aşiretlerin şiddetli çatışmalarına, renk ve şekil kaymaları ise gruplar arası kan bağı ve müşterek ilgi alanlarına işaret ederken, sanatçı aşiretlerin bireylerini iç şekiller ile tanımlamaktadır”.*<sup>5</sup>

Kültür kavramının içerisinde bulunan sembollerin zamana ve duruma göre tekrar tekrar üretildiğini görmekteyiz.



## SONUÇ

Kültürel kimliğin devamlılığı, gerekliliği ve sürdürülebilirliği için var olan değerlerimizin, anlamlarını yitirmeden günümüzde çeşitli görsel uygulamalar ile kendine farklı kullanım alanları bulması önemlidir. Binlerce yıl önce ortaya çıkan motifler, kilimden kilime geçerek günümüze kadar gelmiştir. Günümüz ekonomik şartlarının getirisi olan hızlı makineleşme ile birlikte küresel anlamda da var olma çabası içine giren geleneksel anlamda yapılan el dokumacılığı ile birlikte üzerinde taşıdığı anlam boyutu da sekteye uğramıştır. Bugün ise, bu dokumaların azalması ortaya bambaşka bir durumu ortaya çıkarmıştır. Kilim üzerinde doğan bir motif artık hayatını bir kaldırımında, bir evin balkonundaki süslemede, bir bayanın tişörtünde, marketten alınan bir çay paketinde, kitap kapaklarında, logo, para, süsleme eşyası ve bunun gibi bir çok üründe devam ettirmektedir. Bir iletişim aracı olan motifler zamana ve duruma göre tekrar tekrar üretilerek, geçmişin binlerce yıllık kültür birikimini geleceğe taşımaya devam edeceklerdir.

\* Pigtogram (Resimyazı): Resimsel bir dil kullanılarak hazırlanan ve farklı diller arasındaki iletişim engelini ortadan kaldırmaya yönelik simgesel işaretler.

1 Geray Gencer, "Neşet Ertaş / 50 Years in Turkish Folk Music / poster,"

2 Özden Yılmaz, "Exlibris, İllüstrasyon".

3 Geray Gencer, "Neşet Ertaş / 50 Years in Turkish Folk Music / poster, 2nd Version"

4 AKAR, Sacide, Hisar Anadolu Destekleme Derneği atölyesinde dokumuş olduğu Aşiret Kavgası (Tribal Conflict) isimli kilim IOM-Uluslararası Göç Örgütünün düzenlediği "Göç Sanatı" yarışması jürisince başka güzel sanatlar eserleri ile beraber Cezair Salonunda sergilenmeye ve İsveç Başkonsolosluğu salonlarında Sotheby's tarafından yapılacak özel müzayedede satışa sunulmaya değer bulundu. "http://gocsanati.wordpress.com/tag/iom-turkey/" (Erişim: 09.07.2013)

5 http://hisaranadoludestekdernegi.wordpress.com/

## KAYNAKÇA

- ALP, K. Ö., Orta Asya'dan Anadolu'ya Kültürel Sembollere Giriş, Eflatun Yayınevi, 2009, İstanbul.
- BECER, E., İletişim ve Grafik Tasarım, Dost Kitabevi Yayınları, 2006, Ankara.
- BEK, G., "Yerel Kültürler / Geleneksel Üretim / Sanatta "Değer" ve "Oluşum Süreci" Süleyman Demirel Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi, ART-E, 2011.
- DENİZ, B., Ayvacık (Çanakale)Yöresi Düz Dokuma Yayınları, 1998, Ankara.
- FRUTIGER, Andrian, Uluslararası Grafik Ürünler Sergisi, Mimar Sinan Üniversitesi, 2002, İstanbul.
- KARAMAĞRALI, B., "Türk Halı Sanatındaki Motiflerin Yorumu Üzerine", Arış Dergisi, Cilt 3, 1997, Akara.
- MIRANDA, B., Mitford Sing & Symbols, Dorling Kindersley Yayınevi, 1996, Londra.
- MÜLAYİM, S., "Tanımsız Figürlerin İkonografisi", Türk Soylu Halkların Halı Kilim Cicim ve Keçe Sanatı Uluslararası Bilgi Şöleni Bildirileri, 1998, Kayseri.
- ÖLMEZ, F. N., KARTAL, Z., "Dokumalarda Bereket Sembolizmi", 10. Ulusal El Sanatları Sempozyumu, 2009, İzmir.
- UÇAR, T. F., Görsel İletişim ve Tasarım, İnkılap Yayınları, 2004,

İstanbul.

http://www.secilozelmas.com/126692/1160953/projects/anatolian-kilims (Erişim: 09.07.2013)

http://dipnotkitap.net/DENEME/Anadolu\_Motifleri.htm (Erişim: 09.07.2013)

http://www.ozalpsaraydernegi.com/icerik.php?ice=177 (Erişim: 09.07.2013)



# TÜRK YAZILI BASININDA GÖRSEL SANATLAR VE TASARIM

*VISUAL ARTS AND DESIGN  
IN TURKISH PRESS*

**Prof. Dr. Adnan TEPECİK**

Başkent Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi,  
meyses@ gmail.com

**Öğr. Gör. Dr. Mehtap BİNGÖL**

Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi,  
mehtappazarlioglu@yahoo.com

## Özet

Küreselleşen dünyada iletişim teknolojileri ile birlikte farklı kültürler hızlı bir etkileşim içine girmektedirler. Toplumlar, yeni medya aracılığıyla aynı yöne bakıp, aynı doğrultuda düşünmeye başlayabilirler. Sanat ve tasarım, toplumların siyasi, sosyo-kültürel, ekonomik ve coğrafi özelliklerini yansıtabilen ve duyguların aktarımı yoluyla gerçekleşen, doğası gereği paylaşımına açık bir alandır. Sanat ve tasarımın bu evrensel paylaşımında medya önemli bir görev üstlenmektedir. Yazılı ve görsel basın, ulaştırdığı sanat ve tasarım haberleri bağlamında kitlelerin sanata ve tasarıma bakışını belirleyebilecek önemli bir gücü elinde bulundurmaktadır.

Kitle iletişim araçları sanatı sunarak, sanat eserleri ve sanatçılar hakkında toplumu bilgilendirebilir ve sanatsal etkinlikleri gerçekleştikleri ortamlarda izleme bilinci kazandırabilir. Çalışmada, gazetelerde görsel sanatlara ne derece yer verildiği, haberlerin etkili, insanların dikkatini çekebilecek nitelikte olup olmadığı, görsel sanatların hangi dallarının ön plana çıkarıldığı araştırılmıştır. Araştırma, Hürriyet ve Cumhuriyet gazetelerinin 1960, 1970, 1980 ve 1990 yıllarında yayınlanan görsel sanatlar haberleri ile sınırlıdır. Gazetelerde yer alan sanat haberleri araştırmacılar tarafından hazırlanan bilgi formuna göre Milli Kütüphane arşivinde incelenmiş ve iki gazete arasında karşılaştırmalar yapılmıştır. Çalışma tarama modeline göre yapılmıştır. Verilerin analizi aşamasında Sosyal Bilimler İstatistik Programı kullanılmıştır. Araştırma, ülkemizde görsel sanatların hangi dallarının popüler olduğunun ve hangi alanlara medya tarafından yeterince değinilmediğinin ortaya koyulması açısından önem taşımaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Kitle iletişim araçları, gazete, görsel sanatlar

## Abstract

In the globalized world, different cultures get into a rapid interaction through communication technologies. Thanks to the communication made possible by mass communication means and media, people reach information easily. Through the new media, societies can look at the same direction and think likewise. Arts and design, by its nature, are open to sharings. They can also reflect political, socio-cultural, economical and geographical characteristics of societies. Media has an important role in this global sharing of arts and design. Printed and visual media hold a strong power to determine people's perspective toward arts and design through the news about arts and design.

By presenting arts, mass media can inform people about art works and artists, and help them gain an artistic perspective towards art works. In this study, the appearance of visual arts in newspapers was analyzed according to four variables: the frequency of appearance, interestingness, the art branches appeared most and whether the reporters preparing the news have any competency in arts. The scope of the study is limited to visual arts news printed in 1960, 1970, 1980 and 1990 issues of Cumhuriyet and Hürriyet newspapers.

**Keywords:** Mass communication means, newspaper, visual arts

Sanat ve tasarım eğitimi, çevremizdeki yapıların, etrafımızı saran tüm görsellerin tasarım ilkelerini ve anlamlarını açıklar, kullanımını destekler ve yoksunluğunun yarattığı açmazlara işaret eder. Çarpık kentleşme, yaşanan çevredeki gözü rahatsız eden tabela düzenlemeleri, medyada yer alan sunumlardaki tasarım sorunları, tasarım elemanlarının ve ilkelerinin yoksunluğuna işaret etmektedir. Bu durum, tüm toplumun çirkinliklerle yaşamaya mahkum edildiğinin bir göstergesidir (Bayraktar v.d., 2012: xiii-xvi). Sanatın mesajlarını kitlelere ulaştırmanın en etkin ve kolay yolu yazılı veya görsel basındır. Dünyada benimsenen en popüler iletişim yöntemi medya olduğundan sanatı insanlara rahatlıkla sunabilecek bir yapıya sahiptir. Medyanın mutlak görevlerinden biri, sanatı topluma iletmek ve anlatmak olmalıdır. Medya, sanatı sunmadığı sürece, sanat eserleri gerçekleştikleri mekânlardan dışarı çıkamayacaklardır (Cereci, 2002: 101-109).

### Araştırmanın Amacı ve Önemi

Bu araştırmanın amacı, görsel sanatların farklı dalları ve alanlarına, toplumu etkileme gücü yüksek olan medyada ne kadar ve nasıl yer verildiğini araştırmaktır. Yazılı basında görsel sanatlara ilişkin içeriğe ne kadar ve ne ölçüde yer verildiği, toplumun görsel sanatlara bakışıyla ilişkili bir durumdur. Kitle iletişim araçlarıyla toplumun sanat ve sanatçı hakkında bilgilendirilmesi ve sanatsal etkinliklerini gerçekleştikleri ortam ve durumlarda izleme bilinci kazandırılması eğitimsel açıdan önem taşımaktadır. Bu noktada medya, bu eğitim ve öğrenme ortamının yaratılıp gerçekleştirilmesine önemli derecede katkıda bulunabilir. Araştırmanın amacı, medyanın bu rolü ne derece üstlendiğinin ortaya konmasıdır.

### Sınırlılıklar

Araştırmaya kaynak olacak gazeteler Hürriyet ve Cumhuriyet ile sınırlıdır. Araştırma, Milli Kütüphane arşivinde incelenen Hürriyet ve Cumhuriyet gazetelerinin 1960, 1970, 1980 ve 1990 yılları, bir yılın dört mevsiminin ilk aylarındaki (Aralık, Mart, Haziran, Eylül) günlük yayınları ile sınırlıdır. Araştırma, görsel sanatların; resim, heykel, grafik, seramik, enstalasyon, fotoğraf, mimari, özgün baskı, diğer (Türk süsleme sanatları, müze, mozaik, Türk halıları, Türk kilimleri, tekstil, desen, Türk çinileri, el sanatları, sanat tarihi, ebru, minyatür, tezhip, hat sanatı, vitray, arkeoloji) alanları ile sınırlıdır.

### Veri Toplama Araçları (Teknikleri)

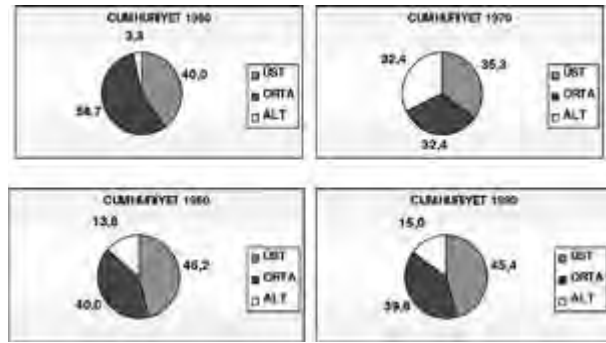
Araştırma, çalışma alanına ilişkin literatür taraması, yeterli sayıda yerli ve yabancı kaynaklı yayınlar incelenerek temellendirilmiştir. Bir yılın dört mevsiminin ilk ayları (Aralık, Mart, Haziran, Eylül) ulusal düzeyde yayınlanan ve en az kırk yıl geçmişi olan iki gazete (Hürriyet, Cumhuriyet) Milli Kütüphane arşivinde, araştırmacının hazırladığı bilgi kayıt

formları kullanılarak incelenmiştir. Bilgi formu alanla ilgili uzmanların görüşleri alınarak oluşturulmaya çalışılmıştır. Veriler, araştırmacının kendisi tarafından toplanmıştır. Bilgi formunun kriterleri, gazetelerdeki görsel sanatlar ile ilgili yazıların türleri (duyuru, açıklayıcı bilgi, eleştiri, röportaj, kısa tanıtım, rehber, ajanda), yazıların yayınlandıkları günler, resim ile ilgili özellikleri (renkli, siyah-beyaz, resimsiz), sayfadaki yerleri, haberlerin yazarlarının belirtilip belirtilmediği, yazıların hangi sanat dalına ait olduğu şeklindedir.

### Verilerin Analizi

Verilerin analizi aşamasında, Sosyal Bilimler İstatistik Programı (SPSS-Social Science Statistic Program) kullanılmıştır. Verilerin kategorilere ayrılmasını takiben, SPSS ile frekans ve yüzdeler bulunup, veriler grafikler halinde sunulmuştur.

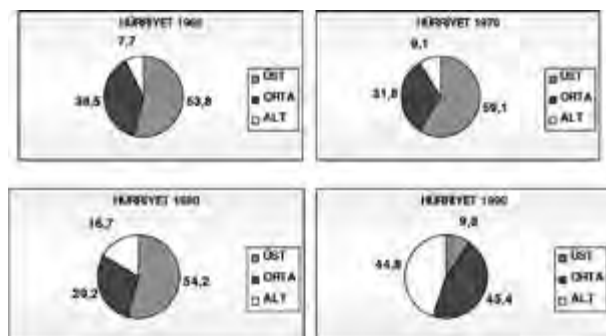
### BULGU VE YORUM



Şekil 1. 1960, 1970, 1980, 1990 Yıllarında Cumhuriyet Gazetesinde Yayınlanan Sanat Haberlerinin Sayfadaki Yerlerine Göre Dağılımı

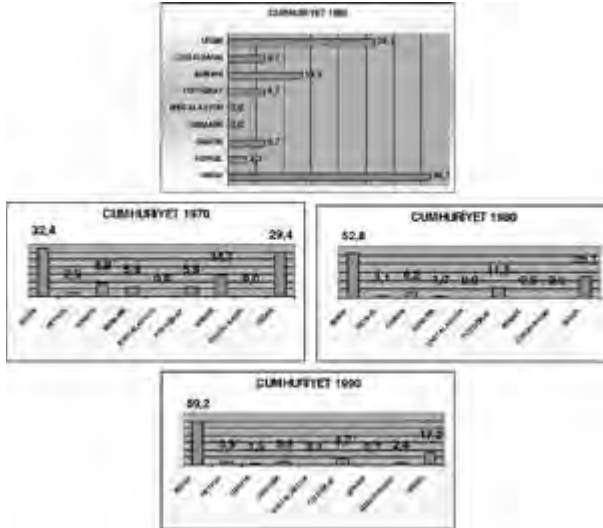
1960 yılında Cumhuriyet gazetesinde sanatsal etkinlikler ile ilgili yazıların çoğunluğu (%56,7, 17 yazı) gazetenin orta alanında yayınlanmıştır. 1970 yılında yazıların çoğunluğu (%35,3, 12 yazı) gazetenin üst alanında yayınlanmıştır. 1980 yılında haberlerin çoğunluğu (%46,2, 90 yazı) gazetenin üst alanında yayınlanmıştır. 1990 yılında yazıların çoğunluğu (%45,4, 446 yazı) gazetenin üst alanında yayınlanmıştır.

1960 yılında Hürriyet gazetesinde sanatsal etkinlikler ile ilgili yazıların çoğunluğu (%53,8, 14 yazı) gazetenin üst yarısında çıkmıştır. 1970 yılında yazıların çoğunluğu



Şekil 2. 1960, 1970, 1980, 1990 Yıllarında Hürriyet Gazetesinde Yayınlanan Sanat Haberlerinin Sayfadaki Yerlerine Göre Dağılımı

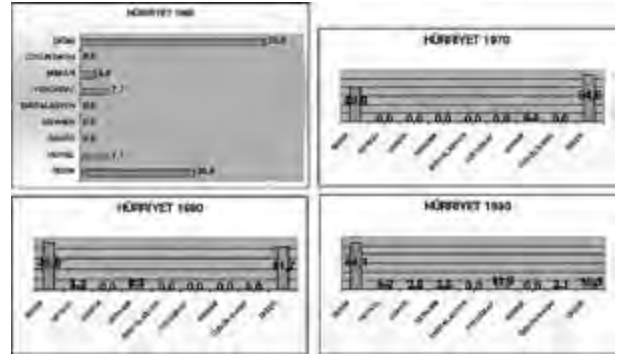
(%59.1, 13 yazı) gazetesinin üst yarısında çıkmıştır. 1980 yılında haberlerin çoğunluğu (%54.2, 13 yazı) gazetesinin üst yarısında çıkmıştır. 1990 yılında ise yazıların çoğunluğu (%45.4, 88 yazı) gazetesinin orta kısmında yayınlanmıştır. Cumhuriyet gazetesinde 1970, 1980 ve 1990 yıllarında, Hürriyet gazetesinde ise 1960, 1970 ve 1980 yıllarında görsel sanatlar haberlerinin çoğunluğu gazetesinin üst alanında yer almıştır. Gazetelerin bu yıllarda görsel sanatlar haberlerinin sunumlarına dikkat ettikleri düşünülebilir. “Ters çevrilmiş bilgi piramidine göre önemli haberlere en geniş yer ayrılmakta ve bunlar en başa konulmalıdır. Daha az önemli olanlar, daha az yer verilerek ve sayfanın alt kısımlarına yerleştirilmelidir. Yazarlar, bunun yerine sayfalarda daha fazla grafik öge kullanan yaratıcı tasarımı savunmaktadır” (Türk, Güven ve Bıyık, 2008: 136). Gazeteler sayfa düzenlerini oluştururlarken önemli bulduklarını, insanların ilgisini çekebilecek haberleri ve vurgulamak istediklerini gazetesinin üst alanına yerleştirebilirler.



Şekil 3. 1960, 1970, 1980, 1990 Yıllarında Cumhuriyet Gazetesinde Yayınlanan Sanat Haberlerinin İçeriğindeki Sanat Dallarına Göre Dağılımı

1960 yılında Cumhuriyet gazetesinde yayınlanan sanat haberlerini ilk sırada (36.7, 11 yazı) resim haberleri, ikinci sırada ise diğer (%26.7, 8 yazı) başlıklı haberler oluşturmaktadır. Hiç değinilmeyen haberleri ise seramik ve enstalasyon (%0.0, 0 yazı) sunumları oluşturmaktadır. 1970 yılında ilk sırada (32.4, 11 yazı) resim haberleri, ikinci sırada ise diğer (%29.4, 10 yazı) başlıklı haberler oluşturmaktadır. Hiç değinilmeyen haberleri ise özgün baskı ve enstalasyon (%0.0, 0 yazı) sunumları oluşturmaktadır. 1980 yılında ilk sırada (52.8, 103 yazı) resim haberleri yer almaktadır. Diğer başlıklı haberler (%25.1, 49 yazı) ikinci sırayı oluşturmaktadırlar. Hiç değinilmeyen haberi enstalasyon ve özgün baskı (%0.0, 0 yazı) sunumları oluşturmaktadır. 1990 yılında ilk sırada (59.2, 581 yazı) resim haberleri yer almaktadır. Diğer başlıklı haberler (%17.2, 169 yazı) ikinci sırayı oluşturmaktadırlar.

1960 yılında Hürriyet gazetesinde yayınlanan sanat

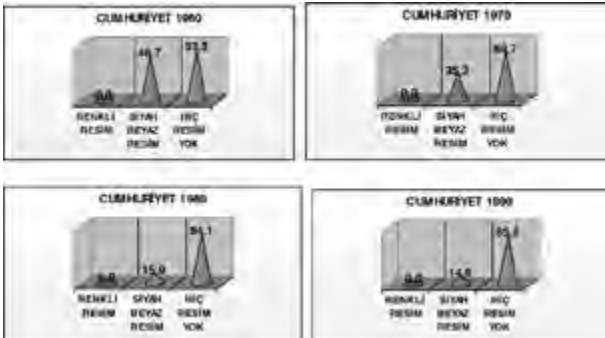


Şekil 4. 1960, 1970, 1980, 1990 Yıllarında Hürriyet Gazetesinde Yayınlanan Sanat Haberlerinin İçeriğindeki Sanat Dallarına Göre Dağılımı

haberlerini ilk sırada (50.0, 13 yazı) diğer başlıklı haberler, ikinci sırada ise resim (%30.8, 8 yazı) haberleri oluşturmaktadır. Hiç değinilmeyen haberleri ise grafik, seramik, özgün baskı ve enstalasyon (%0.0, 0 yazı) sunumları oluşturmaktadır. 1970 yılında ilk sırayı (%54.5, 12 yazı) diğer başlıklı haberler almaktadır. İkinci sırada ise resim (%40.9, 9 yazı) haberleri gelmektedir. Hiç değinilmeyen haberleri ise heykel, grafik, seramik, diğer başlıklı haberler, fotoğraf, özgün baskı ve enstalasyon (%0.0, 0 yazı) sunumları oluşturmaktadır. 1980 yılında ilk sırayı (%45.8, 11 yazı) resim haberleri almaktadır. İkinci sırada ise diğer başlıklı (%41.7, 10 yazı) haberler gelmektedir. Hiç değinilmeyen haberleri ise grafik, fotoğraf, mimari, özgün baskı ve enstalasyon (%0.0, 0 yazı) sunumları oluşturmaktadır. 1990 yılında ilk sırayı (%54.1, 105 yazı) resim haberleri almaktadır. İkinci sırada fotoğraf haberleri (%11.9, 23 yazı) yer almaktadır. Hürriyet gazetesinde 1960 ve 1970 yıllarında yayınlanan sanat haberlerini ilk sırada diğer başlıklı haberler oluşturmaktadır. Bu haberlerin içerisinde müze, sanat tarihi, estetik, el sanatları, tekstil, halı, kilim gibi alanlar ile ilgili sunumlarda yer almaktadır. Toplumumuzdaki çoğu kişi müzelerden habersiz yaşamaktadır. Müze, “sanatsal düşüncenin gerçek bilincini oluşturan ve gelişmesini pekiştiren en rasyonel alandır” (Buyurgan ve Mercin, 2005: 29). Kültürel mirası aktaran müzelerin topluma tanıtılması, müzelerde gerçekleşen etkinliklerin ve müzelerdeki eserlerin öneminin halka aktarılması anlamında kitle iletişim araçlarına görev düşmektedir.

Cumhuriyet gazetesinde 1960, 1970, 1980 ve 1990 yıllarında, Hürriyet gazetesinde ise 1980 ve 1990 yıllarında yayınlanan sanat haberlerini ilk sırada resim haberleri oluşturmaktadır. Gazetelerin bu yıllarda Adnan Varınca, Ferruh Başağa, Sarkis, Komet, Burhan Uygur, Bedri Baykam gibi sanatçılara yer verip, bu sanatçıların sanatçı kişilikleri ve sanat eserleri ile ilgili yazılara yer vermeleri dikkate değer bir gelişmedir. Toplumun resim alanında neler yapıldığı, ne gibi üslupların bulunduğunu ve sanatçıların düşüncelerinin neler olduğunu öğrenmesi kendi kültürünü daha iyi kavraması demektir. Ülkedeki sanat çalışmaları, dünyada olup biten sanat etkinlikleri içinde bir ipucu teşkil etmektedir. 1950’li yıllarda dahi çocukların

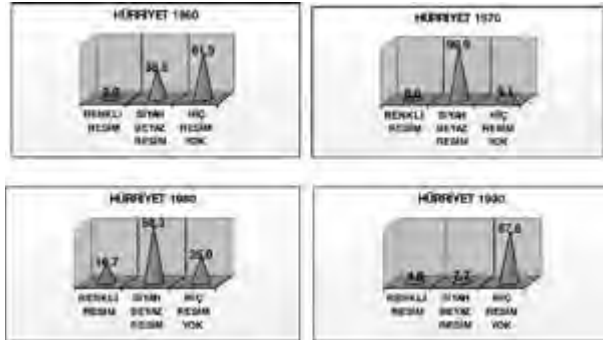
yurtdışında eğitime gönderilmesine dair yasa çıkmıştır. Bu yasa ile müzik alanında İdil Biret, resim alanında Bedri Baykam yurtdışına gönderilmiştir. 1960'lı yıllarda yayınlanan gazetelerde bu isimlerden oldukça bahsedilmektedir. Gazetelerde 1960'lı yıllarda Picasso ile ilgili haberler yer almaktadır. Picasso'nun özel yaşamı ya da sağlığı ile ilgili çıkan haberler toplumun ilgisini çekmekte ve Picasso'ya karşı merak uyandırmaktadır. Bu doğrultuda gazetelerin sanatçı ve sanatı ile ilgili bilgilere ulaşma isteği uyandırabileceği için anlamlı bir çabasının olduğu düşünülebilir. Gazetelerde bu yıllarda Andy Warhol ile ilgili haberlere rastlanılmaktadır. Toplumda, dünyadaki sanatçıları yansıtmada anlamında bilgi sunduğu için gazetelerin önemli bir çabası bulunmaktadır. Gazetelerde bunun dışında dünyada olup biten sanat olaylarına ve sanatçılara dair herhangi bir bilgiye rastlanılmamıştır. Bu durum, gazetelerin sanat alanındaki önemli bir eksikliği olarak karşımıza çıkmaktadır. Gazeteler, bu yıllarda dünyada etkin olan sanat olayları üzerine çok az sayıda haberler yayınlamışlardır. Bu durum, gazetelerin, sanata olan ilgisinin az olması, dünyada gerçekleşen sanat olaylarından ve sanatçılardan haberdar olmamaları ya da önemsemedikleri şeklinde yorumlanabilir.



Şekil 5. 1960, 1970, 1980, 1990 Yıllarında Cumhuriyet Gazetesinde Çıkan Sanat Haberlerindeki Resim Özelliklerinin Kendi İçerindeki Dağılımı

1960 yılında Cumhuriyet gazetesinde sanat haberlerinde (%53.3, 16 yazı) çoğunlukla hiç resimli sunum bulunmamaktadır. %46.7 oranında siyah-beyaz resim, sanat haberlerinde kullanılmıştır. 1970 yılında sanat haberlerinde (%64.7, 22 yazı) çoğunlukla hiç resim kullanılmamıştır. %35.3 oranında (12 yazı) haberlerde siyah-beyaz resim kullanılmıştır. 1980 yılında sanat haberlerinde (%84.1, 164 yazı) çoğunlukla hiç resim kullanılmamıştır. %15.9 oranında (31 yazı) haberlerde siyah-beyaz resim kullanılmıştır. Renkli resimli haberler hiç yayınlanmamıştır. 1990 yılında sanat haberlerinde (%85.2, 837 yazı) çoğunlukla hiç resim kullanılmamıştır. %14.8 oranında (145 yazı) haberlerde siyah-beyaz resim kullanılmıştır. Renkli resimli haberler hiç yayınlanmamıştır.

1960 yılında Hürriyet gazetesinde %61.5 oranında (16 yazı) hiç resimli sanat haberi bulunmadığı görülmektedir. %38.5 oranında (10 yazı) siyah-beyaz resim, sanat haberlerinde kullanılmıştır. 1970 yılında

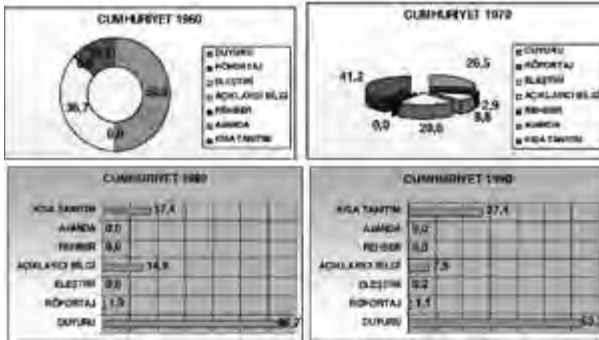


Şekil 6. 1960, 1970, 1980, 1990 Yıllarında Hürriyet Gazetesinde Çıkan Sanat Haberlerindeki Resim Özelliklerinin Kendi İçerindeki Dağılımı

%90.9 oranında (20 yazı) siyah-beyaz resim, sanat haberlerinde kullanılmıştır. %9.1 oranında (2 yazı) hiç resimli haber bulunmadığı görülmektedir. 1980 yılında %58.3 oranında (14 yazı) siyah-beyaz resim, sanat haberlerinde kullanılmıştır. %25.0 oranında (6 yazı) hiç resimli haber bulunmamakta, %16.7 oranında (4 yazı) renkli resim kullanıldığı görülmektedir. 1990 yılında %87.6 oranında (170 yazı) hiç resimli haber bulunmamaktadır. Haberlerin %7.7' sinde (15 yazı) siyah-beyaz resim kullanılmıştır. %4.6 oranında (9 yazı) renkli resim içeren haberlerin bulunduğu görülmektedir. Cumhuriyet gazetesinde 1960, 1970, 1980 ve 1990 yıllarında sanat haberlerinde çoğunlukla hiç resimli sunum bulunmamaktadır. Bu durum cumhuriyet gazetesinin yayın politikası ile ilgilidir. Cumhuriyet gazetesinin hemen hemen her sayfası siyah-beyazdır ve genellikle sunumlarında resim kullanmamaktadır. Bu durum gazetenin görsel sanatlar haberlerinin sunumuna önem verip vermedikleri üzerine yorumu kısıtlı kılmaktadır.

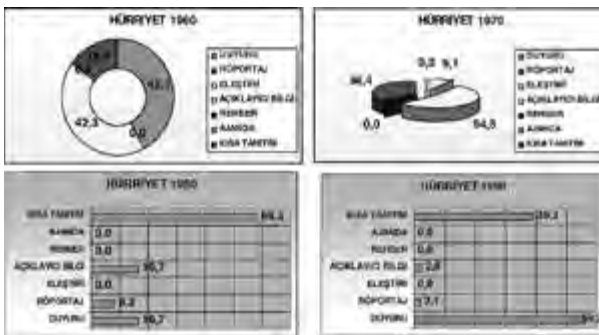
Hürriyet gazetesinde 1960 ve 1990 yıllarında çoğunlukla hiç resimli sunum bulunmamaktadır. 1970 ve 1980 yıllarında ise sunumlarda siyah-beyaz resim kullanılmıştır. İletişim sürecinin önemli bir parçası olan tasarım içerikle estetiğin uyumlu birleşimidir. "Tasarım, üç ana işlevi yerine getirmektedir: Birincisi gazetede yer alacak haber, resim, fotoğraf, grafik, yazı vs. sayfa üzerinde düzene koyma; ikincisi, bu malzemeyi önemine göre sıralama; üçüncüsü ise estetik bir kaygıyla tasarım unsurlarını yerleştirmektir. Bütün bunlardan amaç içeriği anlaşılır ve etkili bir şekilde sunmaktır" (Türk, Güven ve Bıyık, 2008: 129-130). Gazetelerde tasarım okurun ilgisini çekmesi açısından oldukça önem taşımaktadır. Etkili bir görsellikle yayınlanan haberler insanların hızlı bir biçimde dikkatini çeker ve yazının okunma oranını artırır. Gazetede bir haberin etkililiğini arttıran, haberin renkli sunumlarla dikkati çekmesi, yazıların ve resimlerin tasarımının güçlülüğüdür. Sayfa düzeni, metin, resim, fotoğraf gibi nesnelere uygun olarak yerleştirilmesidir. Mizanpaj, eldeki bilgilerin okurun ilgisini çekecek şekilde ve önem sırasına göre yerleştirilmesidir. Modern gazete yayıncılığında gazetenin başarılı olmasını sağlayan en önemli unsur görsel imajdır. Etkili bir tasarımı olan gazeteler, okuyucu kazanır. İyi bir tasarım, yayına kişilik kazandırır

(Türk, Güven ve Bıyık, 2008: 139). “Fotoğraf, haberin vazgeçilmez ögesidir. Kendine özgü bir anlatım diliyle dikkat çeker ve habere olan ilgiyi artırır. Fotoğraflar, sayfada bakışlar için kurulmuş tuzaklardır. Bir gazetenin sayfalarını hızla çeviren kişi ilginç manşetler ve fotoğraflarla frenlenir, hatta durdurulur” (Türk, Güven ve Bıyık, 2008: 130). Okurun yazıya ilgisini çekmek için haberlerde renkli resim kullanımı önem taşımaktadır. Bu bağlamda okuyucuda sanat eserini birebir deneyimleme sürecine girme isteğini oluşturacak bir sunum şekli amaçlanabilir (Tepecik ve Pazarlıoğlu, 2007: 38).



Şekil 7. 1960, 1970, 1980, 1990 Yıllarında Cumhuriyet Gazetesinde Yayınlanan Sanat Haberlerinin İçeriklerine Göre Dağılımı

1960 yılında Cumhuriyet gazetesinde yayınlanan görsel sanatlar ile ilgili yazıların çoğunluğunu duyuru (%50,0, 15 yazı) niteliğindeki haberler oluşturmaktadır. 1970 yılında yazıların çoğunluğunu kısa tanıtım/bilgi (%41,2, 14 yazı) niteliğindeki haberler oluşturmaktadır. 1980 yılında haberlerin çoğunluğunu duyuru (%66,7, 130 yazı) niteliğindeki haberler oluşturmaktadır. 1990 yılında yazıların çoğunluğunu duyuru (%63,7, 626 yazı) niteliğindeki haberler oluşturmaktadır.



Şekil 8. 1960, 1970, 1980, 1990 Yıllarında Hürriyet Gazetesinde Yayınlanan Sanat Haberlerinin İçeriklerine Göre Dağılımı

1960 yılında Hürriyet gazetesinde yayınlanan görsel sanatlar ile ilgili yazıların çoğunluğunu ise eşit bir şekilde duyuru ve açıklayıcı bilgi (%42,3, 11 yazı) niteliğindeki haberler oluşturmaktadır. 1970 yılında yazıların çoğunluğunu açıklayıcı bilgi (%54,5, 12 yazı) niteliğindeki haberler oluşturmaktadır. 1980 yılında haberlerin çoğunluğunu kısa tanıtım/bilgi (%58,3, 14 yazı) niteliğindeki haberler oluşturmaktadır. 1990 yılında yazıların çoğunluğunu duyuru (%56,2, 109 yazı) niteliğindeki haberler oluşturmaktadır. Rehber, ajanda ve eleştiri haberlerine hiç rastlanmamaktadır.

Cumhuriyet gazetesinde 1960, 1980 ve 1990 yıllarında, Hürriyet gazetesinde ise 1990 yıllarında yayınlanan sanat haberlerinin çoğunluğunu duyuru niteliğindeki haberler oluşturmaktadır. Bu durum gazetelerin bu yıllarda haberlerin içeriklerine önem vermediklerini düşündürülebilir fakat Cumhuriyet gazetesi Pazartesi günleri haftanın sanat çizelgesinde duyuru niteliğinde görsel sanat haberlerine yer vermektedir. Bu duyurularda sayı bakımından oldukça fazladır. Cumhuriyet gazetesi bu sanat çizelgesinin dışında görsel sanatlar haberlerini genellikle açıklayıcı bilgi şeklinde bazen de kısa tanıtım/bilgi niteliğinde yayınlamıştır. Bu sebeple Cumhuriyet gazetesinin görsel sanatlar ile ilgili haberleri topluma sunarken haberlerin bilgilendirici ve açıklayıcı nitelikte olmasına özen gösterdiği söylenebilir. Hürriyet gazetesinde yayınlanan görsel sanatlar haberleri ağırlıklı olarak açıklayıcı bilgi ve kısa tanıtım niteliğinde yer almıştır. Bu durum, bu yıllarda gazetelerde insanları görsel sanatlar alanında bilgilendirici nitelikte sunumlara yer verildiğini göstermekte ve gazetelerin görsel sanatları önemsediklerini düşündürmektedir.

## SONUÇ VE ÖNERİ

Gazetelerde yayınlanan sanat haberlerinin çoğunluğunun nicel ve nitel açıdan yetersiz olduğu söylenebilir. Kitle iletişim araçları tarafından, sanatı sunma şekillerine bakıldığında, genellikle popüler olanın gündeme getirildiği, sanat ve sanatçı tanımlarının doğru olarak yansıtılmadığı düşünülmektedir. Bulgu ve yorumlardan anlaşıldığı üzere gazetelerde yayınlanan sanat haberlerinin çoğunun kimin tarafından hazırlandığı belli değildir. Bu durum gazetelerin bir sanat ekiplerinin olmadığını göstermektedir. Medyanın, toplumu çevresinden ve dünyadan haberdar edebilmesi, çağımızda olup biten sanatsal etkinlikleri içerik ve biçim açısından sunabilmesi adına acil olarak alanında uzman kişilerden oluşan bir sanat ekibi oluşturması önerilir. Kitle iletişim araçlarının, sunumlarının kitlelerin ilgisini çekebilmesi için grafik tasarımcılarla çalışmaları önerilir. Bu şekilde hazırlanan bir sanat sunumu, okuyucunun ilgisini çekebileceği gibi, onları sanata da yakınlaştırabilir. Medya, güzellik kraliçelerini sunucu, sunucuları sanatçı yapabildiği için kavramlar birbirine girmiştir. Bu yapılanma çerçevesinde toplum, kimin gerçekten sanatçı ve neyin sanat eseri olduğu konusunda karmaşa yaşamaktadır. Siyasi ve ekonomik anlamda medya ile bağlantıları olan insanlar bir anda ülkenin en iyi ressamı ya da en iyi müzisyeni olarak ilan edilebilmektedir. Yazılı basında yer alan sanat sunumları bu alanda uzman kişiler tarafından hazırlanmalıdır. Gazetelerin araştırılan yıllarındaki yayınlarında görsel sanatlar alanlarından resim alanına ağırlık verildiği anlaşılmıştır. Bu durum farklı sanat dalları içerisinde resmin ülkedeki popülerliğini göstermektedir. Kitle iletişim araçları bir noktada toplumun nabzını tutmaktadır. Bu durum, medyanın diğer sanat dalları hakkında fazla bilgi sahibi olmadığını, önemsemediğini ya da farklı sanat dalları ile ilgili

haberleri takip etmediğini ve medya tarafından güncel sanat olaylarının topluma yeterince yansıtılmadığını göstermektedir. Yazılı kitle iletişim araçlarından olan gazetelerde görsel sanatlar ile ilgili haberlere yeterince yer verilmediği, yayınlanan haberlerin çoğunluğunun duyuru türündeki sunumlardan oluştuğu belirlenmiştir. Bu sonuçlar ışığında, geniş kitlelere hızlı bir şekilde ulaşan gazetelerin, görsel sanatların farklı dalları ile ilgili haberlere, açıklayıcı bilgi niteliğindeki sunumlarla sayfalarında daha fazla yer vermeleri önerilmektedir.

#### KAYNAKÇA

- BAYRAKTAR, N., TAMER, N. G., TEKEL, A., GÜRER, N., KIZILTAŞ, A. C., KÖROĞLU, B. A.; GÖRSEL EĞİTİMDE YARATICILIK VE TEMEL TASARIM, Nobel Yayınevi, Ankara, İstanbul, 2012.
- BUYURGAN, S. ve MERCİN, L.; GÖRSEL SANATLAR EĞİTİMİNDE MÜZE EĞİTİMİ VE UYGULAMALARI, (Ed: Vedat Özsoy). (1. Basım). Görsel Sanatlar Eğitimi Derneği Yayınları 2. Ankara, 2005.
- CERECİ, S.; İLETİŞİM KURMAK İNSAN OLMAKTIR. (Mart). Metropol Yayınları, İstanbul, 2002.
- DOĞAN, P. "Türkiye'de Sanat Eğitiminde Öğretmen Yetiştirme", SANAT EĞİTİMİ SEMPOZYUMU. Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı. Ankara, 2002, 08-10 Mayıs.
- EMRALI, R; "Güncel Sanatın Kavranmasında Sanat Eğitiminin Rolü", SANAT EĞİTİMİ SEMPOZYUMU, Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı, Ankara, 2002, 08-10 Mayıs.
- FELDMAN, E. B.; VARIETIES OF VISUAL EXPERIENCE, Harry N. Abrams, Inc. Publishers, New York, 1987.
- KINDLER, A. M.; COMMENTARY: VISUAL CULTURE, VISUAL BRAİN AND (ART) EDUCATION. Studies in Art Education. 44 (3). 290-296, 2003.
- OKTAY, A.; "Sanat Eğitiminin Önemi ve Sanatın Geleceği", SANAT EĞİTİMİNİN GELECEĞİ Seminer. i. San (Red.), Mert Matbaası, Ankara, 1995.
- TEPECİK, A. ve PAZARLIOĞLU, M.; "1997-2007 Yılları Arasında Türkiye'deki Süreli Yayınlarda, Sanatsal Etkinliklerin Sunum Şekillerinin İncelenmesi", MEDYADA SANAT VE ESTETİK SEMPOZYUMU, Doğuş Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi, 15-16 Kasım, İstanbul, 2007.
- TÜRK, M.S., GÜVEN, A. ve BIYIK, A.; "Gazete Sayfa Tasarımı-Okuyucu İlişkisi", TÜM YÖNLERİYLE MEDYA VE İLETİŞİM. (Ed. M. Işık ve A. Erdem). Nisan, Eğitim Kitabevi Yayınları. 129-143, Konya, 2008.
- UÇAN, A.; "Türkiye'de Çağdaş Sanat Eğitiminde Öğretmen Yetiştirme Süreci ve Başlıca Yapılanmalar", SANAT EĞİTİMİ SEMPOZYUMU. Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı, Ankara, 2002, 08-10 Mayıs.
- UÇAN, A.; İNSAN VE MÜZİK/ İNSAN VE SANAT EĞİTİMİ, Müzik Ansiklopedisi Yayınları, Ankara, 1996.



# SANATÇI KİTAPLARINDA METNİN MANİPULASYONU

## *THE MANIPULATION OF TEXT IN ARTISTS' BOOKS*

**Doç. Dr. Ilgım VERYERİ ALACA**

Koç Üniversitesi İnsani Bilimler ve Edebiyat Fakültesi Medya ve Görsel Sanatlar Bölümü,  
ialaca@ku.edu.tr

**Öğrenci Gökçe KARAOĞLU**

Koç Üniversitesi İnsani Bilimler ve Edebiyat Fakültesi Medya ve Görsel Sanatlar Bölümü,  
gkaraoglu@ku.edu.tr

**Öğrenci İlayda Bilge ÖNDER**

Koç Üniversitesi İnsani Bilimler ve Edebiyat Fakültesi Medya ve Görsel Sanatlar Bölümü,  
bilgeonder@ku.edu.tr

### Özet

Sanatçı kitaplarının, yazı sanatını resim, heykel, fotoğraf, yerleştirme, tipografi ve şiir gibi farklı sanatlar ile sentezleyen bir platform olma gücü bulunmaktadır. Bu makalede, sanatçı kitaplarında yazının/metnin deneysel kullanımının, eserin tamamını manipüle etme kapasitesi olduğunu savunmaktayız. Bu bakımdan, makale kapsamında, sanatçı kitaplarında metnin genel mizanpajın ötesine geçerek artı anlam üretebilen kullanımını incelemekteyiz. Buna bağlantılı olarak sanatçı kitaplarının, yazının metaforlarını, metnin varlığında ve yokluğunda işaret etme kapasitesi bulunmaktadır. Sonuç olarak, sanatçı kitaplarında, kelimeler ve harflerin sözel ve görsel çağrışımlar yapmak amacıyla işlevlendirilmesi, disiplinlerarası dönüşüme –örneğin yazının görsele– ve melez alanların oluşumuna izin verir.

**Anahtar Kelimeler:** Sanatçı kitapları, metin, görsel, melez

### Abstract

Artists' books have the power to function as platforms which synthesize the art of writing with numerous arts such as painting, sculpture, photography, installation, typography and poetry. In this paper, we argue that experimental use of writing/text in artists' books have the capacity to manipulate the overall structure of the artwork. In this regards, we study diverse use of text in artists books that suggests additional meaning which goes beyond the general layout. In connection, artists' books have the capacity to communicate the metaphors of writing in the presence and the absence of text. As a result, the utilization of words and letters to convey verbal and visual connotations enable interdisciplinary transformation –such as text to visual– and the creation of hybrid space.

**Keywords:** Artists books, text, visual, hybrid

Sanatçı kitaplarının disiplinlerarası yapısı, devinim içindeki formu, etkileşimli ve kimi zaman da yapıbozucu stratejileri okuyucuyu yeni bir algıya taşır. Yazının, 20. yüzyılda sanat yapıtı içerisinde bir kavram olarak karşımıza çıkması (Özpinar 2009: 51) sanatçı kitaplarındaki metni de başlı başına incelenmesi gereken, algımızı manipüle eden bir öge haline getirir. Görsel sanatçılar ve şairler başta olmak üzere, tasarımcılar, performans sanatçıları, müzisyen ve felsefeciler tarafından da üretilen sanatçı kitapları, bir düşünce laboratuvarı haline gelmiştir. Aynı zamanda bu kitaplar, Joseph Kosuth'un dili sorgulayan metin yerleştirmeleri, Jenny Holzer'in neon cümleleri, Joseph Beuys'un kara tahta üzerine çalışmaları, Anselm Kiefer'in kitap enstalasyonları ve On Kawara'nın "Tarih Resimleri" ile -kısacası yazı sanatı ile- kaçınılmaz bir etkileşimdedir. Brian Dettmer'in birçok kitaptan oyularak ve birleştirilerek döngüsel rölyefleri andıran kitapları, Margaret Couch Cogswell'in taç sayfaları, Adele Outteridge'in şeffaf kitapları, Allison Cooke Brown'un çay poşetleri üzerine el yazısı ile oluşturduğu sayfalar ve Mirella Bentivoglio'nun ezilmiş kutu kolalardan yapılmış kitapları... Bu çağdaş yapıtlar, metni, birbiri ardına dizilmiş sayfalarda sunulan alışılmış şekliinden çıkartır, metin ve form arasındaki çizgiyi olabildiğince eritir.



Resim 1: Mary Ellen Solt, Forsythia (Kaynak: www.obit-mag.com)

Cilt, kapak, kâğıt, tipografi gibi her öge, sanatçı kitaplarında tekrar gözden geçirilerek sorgulanır. Deneysellik, kitap grameri ve sanatçının hayal gücü ile tetiklenen bir düşünce yapısını yansıtır. Kimi kitaplarda metin aktiftir, sayfa düzeni üzerinde hâkimiyet kurar. Söz konusu aktif olma durumu, harflerin omurga, tırnak, punto ölçüsü, beden yüksekliği gibi detayları ile kazandığı karakter özelliklerinin yarattığı etkinin ötesinde bir durum olmaya başlar. Shelley Rice, sanatçı kitaplarını görsel edebiyat olarak değerlendirir. (Lyons 1987: 77) Forsythia'da (Resim 1) incelenebileceği gibi şair Mary Ellen Solt'un şiirleri çoğu zaman formlarını çiçek şekillerinden almakta ve somut şiir (concrete poetry) olarak bilinmektedir. Şair Steve McCaffery'nin farklı okumalara izin veren görsel işleri (Resim 2), sayfa düzenleme olasılıklarını şiir ile sentezlemesi ve soyutlanmış bir anlam alanı yaratması bakımından dikkat çekicidir. 20. yüzyılın ikinci yarısında McCaffery ve Solt'un yanı sıra Maurice Lemaitre'nin tek bir harfi kurguladığı sayfaları, Max Ernst ve Iliazd'ın

Maximiliana adlı kitapta, metni kozmik bir sonsuzlukta değerlendiren çalışması, Henri Chopin'in daktilo ile hazırladığı şiir formları, Charles Bernstein'in Peçe (Veil) isimli okunaksız üst üste bindirilmiş metinleri ve Ken Campbell'in üzeri çizgiler çekilerek sansürlenmiş cümleleri, sanatçı kitaplarının salt yazı için nasıl bir keşif sahası olabileceğini gösterir (Drucker 1995: 251). 1960'larda sanatçı kitaplarının popülerleşmesinden önce ise Marinetti, Apollinaire, Schwitters, Cummings metnin manipülasyonunda önde gelen isimlerdendir. Dadaizm, Fütürizm, Sürrealizm metnin deneysel kullanımında etkin rol oynamış akımlardandır.



Resim 2. Steven McCaffery,  
(Kaynak: Carnival, 1967-70, archives.chbooks.com)



Resim 3. Aslan şeklinde kaligrafi çalışması, 17. yüzyıl, Hindistan,  
(Kaynak: Aga Khan Müzesi'nin Hazineleri, Sabancı Müzesi Sergi Kataloğu)

Drucker, 20. yüzyılda yazıya farklı işlevler yükleyen akınlardan daha da geriye giderek, Mallarmé'ye ve farenin kuyruğu metni ile Lewis Carroll'a da bu bağlamda gönderme yapar (Drucker 1999: 101). Sanatçı kitaplarında yazı, somut şiir, görsel şiir olduğu kadar, kaligrafi geleneklerinden de beslenir. Batı geleneğinin dışına çıkarak hat sanatına baktığımızda, benzer örneklerin 15. yüzyılda İran kaligrafi çalışmalarında varlığını gözlemledik (Junod 2011: 149). Hazreti Ali'nin kudretini tasvir eden metnin (Resim 3), aslan şeklinde kompozisyonu ise görsel şiirin öncüsü sayılmaz mı? Benzer şekilde, 19. yüzyılda Şefik Bey'in kayık formunda düzenlediği celi divanı levha Batıda özellikle 20. yüzyılda yaygınlaşmış görsel şiir pratiği ile paralellik taşır (Alparslan 1999: 195).

### Tezyin ve Tipografinin Etkileşimi



Resim 4: Johannes Gutenberg, Gutenberg İncili'nden bir sayfa, 15. Yüzyıl  
(Kaynak: www.swinburne.infoxchange.net.au)

Sanatçı kitaplarındaki yazı deneylerinin beslendiği, metin düzenlemesi ya da tipografinin tarihçesine ilişkin, uzmanlar tarafından birden fazla görüş ortaya atılmaktadır. Bu görüşlerden bazıları, tipografinin tarihçesini, ilk defa yazının kullanılmaya başlandığı ilk çağlarda Çin'de, Sümerler'de ya da daha sonrasında Roma ve Bizans İmparatorlukları'nda kullanılan ilkel baskı tekniklerine kadar taşır. Ancak yaygın olarak kabul edilen görüş, ilk tipografik düzenlemelerin Johannes Gutenberg'in 15. yüzyılda Almanya'da icat ettiği baskı makinesi ve matbaanın kullanımı ile başladığını öngörmektedir. Matbaanın ilk kullanımı ile günümüz arasında geçen altı yüzyıllık süreçte basımı yapılan metinlerin tipografik düzenlemesine dair fikirler, gelenekler ve yaygın kullanımlar büyük değişikliklere uğramıştır. Bu değişikliklerin birincil tetikleyicisi baskı tekniklerinde yaşanan teknolojik gelişmeler ve bunlara bağlı olarak artan tipografik düzenlemeyi değiştirme becerisidir.

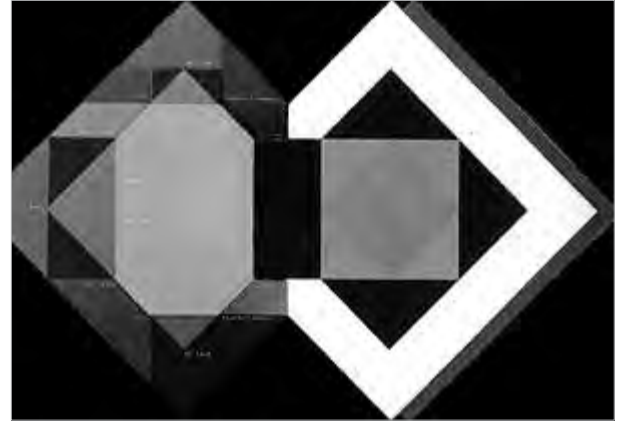
Klasik sayfa düzeni, matbaanın icadıyla birlikte çokça basılan şekliyle geleneksel kitap biçimi olarak kabul görmüştür. Metnin rahatlıkla okunabildiği, yazılan içeriğin harflerle ve bazen metinden ayrı sunulmuş resimlerle anlatılmaya çalışıldığı bu kitapları anlamak için cümleleri okuyup kavrayabilmek yeterlidir. Yazının sayfa düzeni içindeki kullanımı –tipografi bağlamındaki tercihler haricinde– ikinci bir söylem içermez. Matbaanın ilk yıllarında kullanılan baskı makineleri, harflerin el becerisi ile tek tek yan yana dizilmesiyle çalışan mekanik sistemlerdir. Bu sistemler; baskıda kullanılan harflerin boyutlarının, yan yana ya da alt alta dizilme şekillerinin ve basılan görsele göre konumlandırma şekillerinin değiştirilmesine ve harfler arasındaki bu ilişkilere yenilik ve farklılık getirilmesine ancak sınırlı bir ölçüde izin vermektedir. Örneğin, Andrew Haslam, tipografinin yeni yeni ortaya çıktığı dönemde basılan eserlerin genelde aynı satır sayısına sahip olduğunu, dönemin gazete köşelerinin 96 satırdan, kitapların 40 satırdan, İncil'lerin 38 - 42 satırdan, ansiklopedilerin 72 satırdan oluşmakta olduğunu belirtir (Haslam 2006: 71). Bu kalıplaşmış satır sayıları aynı zamanda mekanik baskı makinelerinin tipografik

düzenlemeyi değiştirme konusunda belli bir noktadan öteye gidemediğini de kanıtlamaktadır.



Resim 5: Marshall McLuhan, (Kaynak: Yaradığımız Medya)

Günümüzde, tipografik düzenlemede teknik olanaklar, dijital ortamda hazırlanan bir metnin, gerek harfler arası ilişkilerini, gerek paragraflar ve görseller arası ilişkileri değiştirmeyi mümkün kılar. Marshall McLuhan'ın "Yaradığımız Medya" eserinde, metnin tek bir sayfada ters kullanımı, o sayfada bahsi geçen sanat, perspektif ve içine çekildiğimiz çok yönlü alan hakkındaki okumaya bizi görsel olarak da yakınlaştırır (McLuhan 1967: 56). McLuhan, sözünü ettiği iletişim atmosferini etkileyen teknolojik gelişmeleri en iyi şekilde tarif etmek için, kitabında, görsel ve tipografik düzenleme tekniklerini olabildiğince manipüle edici şekilde işlevlendirmiş, okuyucuyla iletişim kurma diline azami ölçüde önem vermiştir.



Resim 6: M. Kaufman & C. Vliet (Kaynak: Sallie Halanın Hüznü)

Sanatçı kitaplarında, tümleyici görsel ilişkilerin algıyı derinden etkilemesinden ötürü, tasarım içerik kadar önem taşıyabilmektedir. Bir diğer deyişle, sanatçının biçimine de müdahale ettiği kitabı anlayabilmek için kitabı tümüyle yorumlanması gereken bir nesne/sanat eseri olarak görmek gerekir. Sallie Halanın Hüznü bu ilişkiyi yansıtan bir sanatçı kitabı olarak kabul görür, sayfa düzeni ve ardıllık ile bir yaşam hikâyesini ve hikâyenin zaman içinde örülüşünü gözlemleriz. Bellekteki hatıra ve geçmişe bakış, kitabın son sayfasına kadar okunmaya devam eden eski metin ile canlı kalır. Her sayfa açıldığında kırkpare örtü tasarımı biraz daha tamamlanır; bu sırada yeni metnin çevresinde tekrar

tekrar beliren kelimeler, okuyucuyu bir sayıklama gibi takip eder (Veryeri Alaca 2009: 46). İlk dizelerle sonrakiler arasındaki ilişkiyi ve bağlantıyı bu yolla sağlıyor oluşu, geçmiş ve şu anı hissedilebilir ve anlaşılır kılar.

Sanatçı kitaplarının, içerik ve formu bir arada sorgulaması bakımından klasik kitaplardan daha kapsamlı bir bütünlük sergilediği savunulabilir. Nitekim, metin kadar biçim üzerinde de düşünmeye sevk ettiği için, kitabın her ayrıntısının kitabın içeriğine katkıda bulunması söz konusudur. Tüm materyal oldukça özgün bir formda yeniden ele alınabilir, alışılmadık biçimlerde sunulabilir ancak tüm bu çizginin dışına çıkma özgürlüğü, kitabın bütünlüğü ile sınırlanmaktadır:

“Görsel elemanlar, her türlü şekilde ve kılıpta gelebilirler. Bunlar üzerleri karalanmış sözcükler ya da dekupe edilmiş fotoğraflar olabilirler. Boş sayfalar ve belki henüz hiç görmediğimiz şeyler de olabilirler. Buradaki ana nokta, hileli, dekoratif, konuyla ilgili olmayan görüntülere yer vermemek; bu öğelerin hikâyesinin ana unsurlarından olmalarını sağlamaktır. Öyle ki bunlar çıkartıldığında, hikâyenin tamamı başkalaşsın” (Dündar 2011:43).



Resim 7: Tom Phillips, (Kaynak: A Humument: Sayfa 50)

Örneğin, büyük bir titizlik ile tasarlanmış ve manipüle edilmiş, her ayrıntısı bütünlüğüne yokluğu telafi edilemez bir anlam katan bir kitap, Tom Phillips'in Humument adlı eseridir. Humument, sıradan bir romanın sayfalarının tek tek işlenip değiştirilmesiyle oluşturulmuş bir sanatçı kitabı özelliği taşır. Human (insan) ve document (belge) kelimelerinin birleşimi olan humument kavramı ile isimlendirilmiş bu eserde Phillips, tamamı paragraflar halindeki metinlerle kaplı olan roman sayfalarının belli kısımlarını renklendirerek ve yer yer kelimelerin belirmesine izin vererek, ortaya her sayfasında ayrı bir imge ve cümle olacak şekilde bir perde çekmiştir. Bilinçli olarak boyanmadan bırakılmış ufak metinler, farklı satırlardaki kelimelerin romandaki cümlelerden farklı cümleler oluşturmasını sağlamış ve bu yeni oluşan cümleler ya da kelime grupları sanatçının istediği anlama evrilmiştir. Bu açıdan bakıldığında, her sayfadaki imgelerin içine gömülü olarak var olan metinler veya metin parçacıkları, sanatçı tarafından çizdiği ve renklendirdiği imgelerin okuyucu tarafından

algılanışını manipüle edici bir görevde kullanılmıştır. Phillips'in görünür kılmayı seçtiği kelime gruplarının bazen sayfaya çizilmiş imgelerle ya da dekoratif elemanlarla birebir bütünleyici bir ilişki içinde olduğu göze çarpmaktadır. Humument kitabının en ünlü sayfalarından biri olan yaşlı bir adamın resmedildiği sayfada, elli yılın gölgesi (the shadow of fifty years) kelimeleri göze çarpmaktadır. Bu noktada metnin görevi kimi zaman görselleştirilen imgedeki yaşlılık vurgusunu pekiştirmektir, ancak sanatçının bazen de simsiyah bir sayfada tek başına bırakılmış aşk (love) kelimesi gibi, imgelere tamamen ters düşen kelimeleri görünür kılmayı seçtiği de gözlemlenir. Bu noktada sanatçı, imgeyi metin ile manipüle etme kavramını farklı bir boyuta taşımakta, imge ile metni paralel olmayan biçimde eşleştirebilmekte ve yeni çağrışımlara izin vermektedir. Her ihtimalde, eserin yapım süreci, varolan metnin örtülmesinden geçer. Bu iptal etme ve seçme süreci dahi ikili okumaya izin verir. Phillips renklendirdiği sayfaların birçoğunda romandaki metnin sadece görünmesini istediği birkaç kelimesini açıkta bırakmış, metnin geri kalanını kalın bir boya ile kaplayarak görünmesini, özellikle de okunmasını engellemiştir. Bu sayfalarda, çizilen resimler ve açıkta bırakılmış birkaç kelime olmak üzere iki katmanlı bir kurgu vardır. Ancak sanatçı, bazı sayfalarda romanın orijinal metninin üstünü tamamen kapatmayacak şekilde hafif boya darbeleri ile renklendirmiştir. Bu sayfalarda, resimler arka plan olarak kullanılmış olsa da, arkadaki orijinal roman metni de okunabilir özellikte olduğu için ikinci bir arka plan görevi üstlenir. Orijinal metin, resim ve boyanmadan bırakılmış önemli kelimeler olmak üzere 3 katmanlı bir kurgu oluşturulmuştur. Bu kurguda, asıl odak noktası resim ve açıkta bırakılmış birkaç kelime gibi belirse de, arka plan olarak kullanılmış orijinal metin hâlâ görünürlüğünü kaybetmediği için okuyucunun yararlanabileceği öğelerden biridir.

## Metin ve Sayfa



Resim 8: Donatella Franchi, The Legacy of Scheherazade, 2002, (Kaynak: The National Museum of Women in the Arts)

Metnin sayfadaki koreografisi, algıda seçicilik yaratmak bağlamında etkin rol oynayabilir. Klasik kitaplarda, metnin büyük çoğunlukla düz ve beyaz bir kâğıt üzerine oturtulduğu görülür. Sanatçı kitapları metin-imge ilişkisini alışılmış çizgisel yapıdan çıkarmayı tercih eder. Bu bağlamda, klasik kitap formunun kuralları sıklıkla

değiştirildiği için metnin akla gelebilecek her yüzeye yazılması, böylece her yüzeyin de sayfa ve kitap olarak algılanabilmesi, hikâyeleştirilmesi söz konusudur. Franchi'nin 1001 Gece Masalları'na gönderme yapan yapıtı, Şehrazat'a ait olduğu varsayılacak kâğıt ayakkabıların üzerine metnin işlenmesi ile dikkati çeker. Bu metin, yazar olana işaret eder ve masal sayfalarının üzerindeki varlığını çağırıştırır. Pelur sayfalar adeta şeffaf hayal haritalarıdır ve ciltlenmemiş olmaları, onları çabucak dağılabilir bir hale sokar. Metin bu sayfalardan çok, bir nevi mezurayı andıran kâğıt şeridinde kullanılmıştır. Bu çalışmada yazısız alanlar, en az yazılı alanlar kadar etkin rol oynar ve lirik çağrışımlara izin verir.



Resim 9: Shirley Sharoff, The Great Wall, 1991 (Kaynak: The National Museum of Women in the Arts)

Sharoff'un Çin Seddi'ne gönderme yapan kitabı ise, neredeyse görünmez kılınmış yazılı metni kâğıttan duvarın tuğlaları, yapı taşları veya aşılabilir hikâyeleri olarak düşlememize şans tanır. Bu metnin varlığı okumak için değil, yüzyıllardır anlatılan hikâyeleri hissetmek için zemine yerleştirilmiştir. Ardından sanatçının öğrencilerle işbirliği sonucu topladığı metinler, taze filizler gibi labirenti andıran 7 metrelik kâğıt üzerinde belirmektedir. Bu kitapta gelenek ve yenilik arasındaki ikilem, tipografi ile desteklenmiş ve gösterilmiştir.



Resim 10: Buzz Spector, Silence, (Kaynak: <http://centerforbookarts.org/exhibits/USA/spector.html>)

Metnin manipülasyonunu tam anlamıyla bir dile dönüştüren çağdaş bir kitap sanatçısı da Buzz Spector'dur. Erken işleri sanatçının ileriki yapıtlarında erişeceği deneyimselliğe ışık tutar. 1976 yılında gerçekleştirdiği Hatıralar adlı sanatçı kitabı, bir düzine kurşunkalemle oluşur. Her kalemin üzerinde altın harflerle basılmış bir dize bulunur. Yapıt, izleyici ile iletişime geçer ve şiiri kurgulamaya davet eder. Kalemleri eline alan kişi, öncelikle şiiri kendisine göre oluşturur. Ardından kalemleri bağlayan kâğıt içerisinde Spector'ın şiiri ile kendisinininkini karşılaştırma imkânı

bulur. Bu bağlamda kitabın okunma süreci, katılımı destekleyen yaratıcı bir süreçtir. Kitabın anlamına ilişkin farklı iki bakış açısı ile yüzleşmemizi sağlar, sanatçının ve bizimki. Spector'a ait bir diğer yapıt ise basılı bir kitabın sayfalarının birer birer yırtılarak ve birbirine yapıştırılarak tek bir yüzey haline getirilmesinden oluşur. Sessizlik isimli bu kitap, boş satıha bir bilginin eklenmesi ile değil, tam tersine, var olan tam bir kitaptan sayfanın yırtılarak sökülmesi ile yapılmıştır. Bu seri için Spector çoğunlukla ansiklopedi, sözlük gibi çok fazla bilgi içeren türde kaynak kitapları tercih etmekte, insanlık ve evren arasında kurulan ilişkiye gönderme yapmaktadır. Bu yapıtı deneyimlemek çağrışımlarla yüküdür. Rastlantısal olarak okunan harfler kimi zaman kelimeler oluşturabilirler dahi, anlamsız bir temadan başka bir şey yoktur önümüzde. Geriye ve ileri gitmek ise imkânsızdır. Hem tüm kitap, hem de tek bir sayfa ile karşı karşıyayızdır.

## Sonuç

Yazı sanatının bir yansıması olan sanatçı kitapları, resim, heykel, fotoğraf, yerleştirme, müzik, edebiyat, tipografi ve kaligrafi gibi birçok farklı sanatsal disiplini içinde barındırabilmesi bakımından senteze açık, sonsuz kavramsal ve düşsel bir alan yaratmaktadır. Bu bağlamda yazı geleneği, sanatçı kitaplarında yazının metafora dönüştüğü alanlar haline gelmiştir. Günümüzde üretilen sanatçı kitaplarında metnin varlığı ve yokluğu ister istemez yine yazı geleneğine yapılan bir gönderme olarak okunabilir. Kökeninde kitap ve okuma olgusu olan sanatçı kitaplarının inşası bir sorgulama sürecine dönüşmüştür. Bu bağlamda, sanatçı kitaplarında farklı sanat formlarının birbirini tamamlayıcı ve hatta birbirlerinin tikel anlamlarını manipüle edici geçişken işlevleri vardır.

Bu araştırma, çeşitli sanatçı kitaplarında kullanılan metnin diğer elemanlar arasındaki ilişkisini, metnin tümleyici manipülasyonunun nasıl şekillendiğini incelemektedir. Sanatçı kitapları kategorisinde klasik niteliği taşıyan eserlerden yola çıkarak uluslararası örneklerle desteklediğimiz bu çalışma, imgenin bazen açıklayıcısı bazen de zıttı olarak sunulan metnin, bütünü algılayışımız üzerindeki etkisini ortaya koymaktadır. Sanatçı kitaplarının doğası gereği nicelik olarak kısıtlı bir metinle nitelik olarak geniş bir perspektif sunma amacı taşıması, kullanılan metinlerin özenle seçilmesini gerektirir. Bu sebeple metin kendi içerdiği anlamlarının ötesinde kullanılan diğer imgelerin çağrışımlarını güçlendirmek ve hatta yönetmek için bir araç görevi görür veya başlı başına bir içerik oluşturur. Bu bağlamda kimi zaman metin bir objeye dönüşür.

Metin, kaçınılmaz bir güdümlene gücüne sahip, kitabı oluşturan başat soyut öğedir. Sayfa düzenindeki yeri, boyutu, yönü, dokusu ve okunurluğu ise bize gönderilmiş ikincil mesajdır. 20. yüzyılda özellikle görsel sanatçılar ve şairler tarafından deneysel boyutlara

taşınan metin, sanatçı kitapları sayesinde melezleşmiş ve deneysellik kazanmıştır. Bu bağlamda, sanatçı kitaplarının açtığı alan, tipografinin kullanıldığı farklı disiplinler için ilham verici bir kaynak olma özelliği taşır.

#### KAYNAKÇA

- DRUCKER, J; THE CENTURY OF ARTISTS' BOOKS, Granary, New York City, 1995.
- DRUCKER, J; "Visual Poetics: An International View", BOUNDARY 2, Cilt 26, No.1, 99 Poets/1999: An International Poetics Symposium, sf. 100-104 Published by: Duke University Press, Durham, 1999.
- DÜNDAR, B; KİTAP NESNESİ NESNE OLARAK KİTAP: BUGÜNDEN GEÇMİŞE KİTAP DENEYİMİNİ BİÇİM ARACILIĞIYLA DÖNÜŞTÜRMEYE DAİR OLASILIKLAR, Ofset Yapımevi, İstanbul, 2011.
- ERBER, P; The Word as Object: Concrete Poetry, Ideogram, and the Materialization of Language, LUSO-BRAZILIAN REVIEW, Cilt 49, Sayı 2, sf. 72-101, University of Wisconsin Press, Wisconsin, 2012.
- HALE, J; SWEET, B; MEDFORD, T; WALLACE, E; MASTERS: BOOK ARTS: MAJOR WORKS BY LEADING ARTISTS, Lark Books, New York, 2011.
- HASLAM, A; BOOK DESIGN, Abrams Studio, Abrams-New York, 2006.
- KAUFMAN, M; VAN VLIET, C; AUNT SALLIE'S LAMENT, Chronicle Books, San Francisco, 1993.
- LYONS, J; ARTISTS' BOOKS: A CRITICAL ANTHOLOGY AND SOURCEBOOK, Peregrine Smith Books & Visual Studios Workshop Press, 1987.
- ÖZPINAR, C; "Yazı Olarak Sanat Yapıtı", SANAT DÜNYAMIZ - 110, sf. 50-75, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul: Bahar 2009.
- MCLUHAN, M; THE MEDIUM IS THE MESSAGE. Penguin Books, London, 2008.
- PHILLIPS, T; A HUMUMENT: A TREATED VICTORIAN NOVEL, Thames & Hudson, 2012
- SPECTOR, B. "Silence", CENTER FOR BOOK ARTS, <http://centerforbookarts.org/exhibits/USA/spector.html>, 20.06.2013.
- STRIZVER, I; TYPE RULES: THE DESIGNER'S GUIDE TO PROFESSIONAL TYPOGRAPHY, Wiley, Hoboken, N.J, 2010.
- JUNOD, B; TREASURES OF THE AGA KHAN MUSEUM, ARTS OF THE BOOK AND CALLIGRAPHY, Sakıp Sabancı Museum, İstanbul, Nov 2010-Feb 2011.
- VERYERİ ALACA, I; "Sallie Halâ'nın Hüznü", ARTIST ACTUAL Dergisi, Sayı 20, sf. 44-47, Bilnet Matbaacılık, İstanbul 2009.
- WASSERMAN, K; NIFFENEGGER, A; DRUCKER, J; THE BOOK AS ART: ARTISTS' BOOKS FROM THE NATIONAL MUSEUM OF WOMEN IN THE ARTS, Princeton Architectural Press, New York, 2007.
- ŞAHİNER, R; "Sanatta Yapıbozumu Stratejisi ve Derrida'cı Anlam Sökümü", SANAT DÜNYAMIZ - 110, sf. 166-177, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul: Bahar 2009.

# YENİ MEDYA VE TELEVİZYON ENDÜSTRİSİ: TELEVİZYON ENDÜSTRİSİNE MEYDAN OKUYAN SOSYAL MEDYA PLATFORMU YOUTUBE

*NEW MEDIA AND TELEVISION INDUSTRY:  
THE SOCIAL MEDIA PLATFORM WHICH CHALLENGE TV INDUSTRY  
YOUTUBE*

**Yrd. Doç. Dr. Mihalis KUYUCU**

İstanbul Aydın Üniversitesi İletişim Fakültesi,  
michaelkuyucu@gmail.com

## Özet

YouTube bugün sahip olduğu aylık bir milyar kişilik erişimi ile dünyanın en çok izlenen televizyon kanallarından daha fazla kişiye ulaşmaktadır. Dünyanın en büyük video paylaşım sosyal medya ağı olan YouTube, son yıllarda yaptığı yatırımlarla geleneksel televizyon mecrasına meydan okumaya başlamıştır. Sadece kullanıcılarının paylaştığı videoları değil, kendi yapım stüdyolarında ürettiği özgün programları da kanallarında yayınlamaya başlayan platform, ürettiği özgün içeriklerle geleneksel televizyon mecrasının bir adım daha önüne geçmiştir. Bu çalışmada YouTube platformunun tarihi süreçler içinde geleneksel televizyon mecrası ile olan yarışı ve gençlerin YouTube adlı sosyal medya platformunu kullanım alışkanlıkları ile ilgili araştırma yapılmıştır. Araştırma kapsamında yapılan ve güvenilir sonuçlar veren ankette gençlerin YouTube platformunu tüketim biçimleri ile ilgili değerlendirmeler yapılmıştır. Araştırmada özellikle otuz yaş altındaki internet kullanıcılarının YouTube'u 'geleceğin televizyonu olarak' gördüğü konusu ile ilgili tespitlerde bulunulmuştur.

**Anahtar Kelimeler:** Yeni medya, sosyal medya, televizyon, YouTube, iletişim ekonomisi

## Abstract

With its one billion monthly reach YouTube has reached to more people from all the most viewed TV stations. YouTube which is the biggest video distribution social media tool had started challenging the traditional TV medium with its investments. The medium has not only distributed the videos of its subscribers but also the videos which has own produced, this specification made the platform to go one more step forward than the traditional TV medium. In this study there has been a research on the historical steps in the competition of YouTube opposed the traditional TV medium and there has been a search on the preferences of youth using YouTube platform. In the survey which has given reliable results there has been done evaluations on the use habits of youth of YouTube. On the study there has been a fasten down that the segment of thirty years younger see 'Youtube as the future of TV'.

**Keywords:** New media, social media, television, YouTube, media economics

Yeni medyanın en önemli küresel video paylaşım platformu olan YouTube öylesine büyümüştür ki sadece müzik değil ürettiği tüm içerikleri ile geleneksel televizyon mecrasını tehdit etmeye başlamıştır. Bu platform tüketiciye televizyonun sunduğu içeriği daha geniş ve zaman limiti olmadan sunmakta ve izleyicilerin bireysel ihtiyaçlarına çeşitli biçimlerde karşılık vermektedir. Tüketici aradığı içeriği istediği zaman reklamsız izleyebilmektedir. Bu içeriğe yeni medyanın akıllı telefon, internet, mobil araçlar ve benzer tüm mecralarından geleneksel televizyonun aksine her türlü ortamdan erişilebilmektedir.

Bu çalışmada yeni medyada yaşanan teknolojik gelişmeler sonucunda ortaya çıkan sosyal medya araçlarından YouTube adlı video platformunun geleneksel televizyon yayıncılığına olan etkileri üzerinde durulacaktır. Çalışmanın birinci bölümünde yeni medya ve televizyon mecrasının ilişkisi konusuna değinilmiş, ikinci bölümde ise sosyal medya platformu YouTube'un geleneksel televizyon endüstrisine nasıl meydan okuduğu konusu ile ilgili yapılan bir anket çalışmasının sonuçları sunulmuştur. Anket sonucunda gençlerin YouTube adlı platforma yönelik kullanım alışkanlıkları üzerinde toplanan bulgular değerlendirilmiştir.

### 1.Yeni Medya Televizyon İlişkisi

Yeni medya kavramı 1970'lerde, bilgi ve iletişim tabanlı araştırmalarda; sosyal, psikolojik, ekonomik, politik ve kültürel çalışmalar yapan araştırmacılar tarafından ortaya atılmış bir kavramdır. Ancak 1970'lerde değinilen anlam, 1990'larda müthiş bir ivme kazanan bilgisayar ve internet teknolojisi ile birlikte genişlemiş ve farklı boyutlara ulaşmıştır (Dilmen, 2007: 114).

İletişim teknolojilerinin yaygınlaşması ile birlikte zaman ve mekân sınırları ortadan kalkmış ve internet yayıncılığı gelişmiştir. Geleneksel medyanın internet ortamına taşınması yeni bir medya türünü ortaya çıkartmıştır. Bu medya türü aynı ortamda radyo, televizyon, gazete gibi farklı geleneksel mecraları aynı anda sunarak melez bir medya ürününün doğmasına yol açmıştır. İnternet bağlantı hızının artması internet kullanıcılarının daha büyük boyuttaki verileri daha hızlı paylaşmasının önünü açmıştır. Önce resim paylaşımı, sonra ses paylaşımı, son olarak da görüntü paylaşımı kolaylaşmıştır. Büyük boyutta dijital veri transferi ve dolayısıyla yüksek internet hızı gerektiren görüntü paylaşımının yaygınlaşması, internet aracılığı ile video yayıncılığının da önünü açmıştır. Video paylaşımının yaygınlaşması ile video tabanlı internet yayıncılığı yapan platformlar açılmıştır. Video sunan platformların yanı sıra web TV, IPTV, internet TV gibi yeni medya aracılığı ile yayın yapan mecralar ortaya çıkmıştır.

Geleneksel televizyon yayıncılığında etkileşim ve bireysellikten söz edilememektedir. İnternet aracılığı ile yayın yapan video platformlarının geleneksel televizyondan ayrılan pek çok yönü vardır.

Özellik	Geleneksel TV	İnternet Tabanlı TV
Kapsama alanı	Yayın ağı ile sınırlı	İnternet aracılığı ile küresel
Kullanıcılar	Yayın ağına abone olanlarla sınırlı	Sınırsız
Görüntü Formah	Pal - SECAM - NTCS	MPEG2, Real Networks, Quick Time, Flash
Alıcı Cihaz	Klasik TV	PC, Akıllı Telefon ve diğer mobil mecralar
Telif	Ödenir	Telif sistemi henüz tam oturmamıştır
İnteraktiflik	Yok	Çift taraflı iletişim
Çevrim İçi Satış	YOK	Var
İçerik Temini	Ücretli ya da ücretsiz	Ücretsiz
Hizmet Türü	Video	Video + veri
İzleyici	Pasif	Aktif
Kuşak	X Kuşağı	Y ve Z Kuşağı

Tablo 1. Geleneksel TV ile İnternet Tabanlı TV Arasındaki Farklar

Yücel'e göre geleneksel televizyon izleyicilerinin çoğunluğu televizyonlarını oturma odalarındaki televizyon aygıtları aracılığı ile izlemektedirler (Yücel, 2008: 25). Bu geleneksel televizyon izleyicisini daha pasif kullmaktadır. Yeni medya aracılığı ile ortaya çıkan yeni televizyon izleyicisi ise daha aktif ve etkileşimli bir yapıya sahiptir.

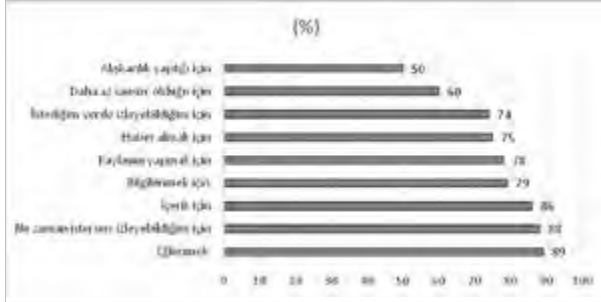
Geleneksel yayıncılıkta izleyicinin yayınlara etkileşimi, izleyicinin canlı yayınlara telefonla katılmasıyla gerçekleşmekteydi, etkileşim seviyelerinin değişmesi yeni televizyon izleyicisini kendi televizyon programını kendi oluşturan bir konuma sokmuştur (May, 2010: 44). Bu dönüşüm televizyon izleyicisini elinde kumandası ile ona sunulan içeriği izleyen pasif konumdan, online video platformları aracılığı istediği ortamda istediği içeriği izleyebilen ve hatta üretebilen aktif konuma getirmiştir.

Dünyada ve Türkiye'de online video izleme oranları her geçen gün artmakta ve yeni medyanın yarattığı yeni bir araç olan online video platformları, geleneksel televizyon yayınlarının geleceğini tehdit etmektedir. RTÜK'ün 2013 yılının Mart ayında yayınladığı Kamuoyu Araştırmaları ve Ölçme Dairesi Başkanlığı tarafından yürütülen Televizyon İzleme Eğilimleri Araştırması 2012 verilerine göre Türkiye'de yeni medya aracılığı ile televizyon izleme oranı %13,2'dir. Televizyon yayınlarının takip edildiği cihaz türüne göre incelendiğinde ise Türkiye'de televizyon %7,9 oranında bilgisayardan, %0,2 oranında ise cep telefonundan izlenmektedir (Mediacat, 2013: 48).

TGINet yaptığı araştırma sonucunda Türkiye'de yaklaşık 22 milyon online video izleyicisi olduğunu açıklamıştır. Bu izleyiciler ayda 5 milyara yakın video izlemektedir. Comscore'un 2012 yılı Haziran verilerine göre Türkiye, video izleyen kişi sayısı ile dünyada 12. sırada yer alırken, erişim değeri açısından ise birinci sırada yer almaktadır. Comscore, Türkiyeli internet kullanıcılarının online video yayınlayan sitelere erişimini %61 olduğunu belirtirken, Türkiye'de ortalama bir online video izleyicisinin ayda 2,3 saat televizyon izlediğini açıklanmıştır (Mediacat,2013:84). Conento



Araştırma şirketinin 2011 yılında gerçekleştirdiği ‘Türkiye’nin Y Kuşağı’ araştırmasına göre Türkiye’de online video izleyicilerinin %60’ı erkek ve %44’ünü 15-24 yaş grubu oluşturmaktadır. Türkiye’de online video izleyicilerinin online video izleme sebepleri ise grafik 1’de açıklanmıştır (Conento, 2012: 32)



Grafik 1. Tüketicilerin Online Video İzleme Nedenleri

Online video izleme oranları dijital televizyon platformu kullanan izleyicilerde de artış göstermiştir. Akıllı televizyon olarak adlandırılan ve yeni medya ile geleneksel medyayı tek ekranda buluşturan Smart TV’lerde video izleme oranı %25 olarak açıklanmıştır (Şişmanoğlu, 2013: 50). Bu oran televizyon izleme alışkanlıklarının hızla değiştiğinin en somut göstergesi olmuştur.

Türkiye’de online video izleme oranlarında yaşanan yükseliş sonucunda 2012 yılında iki yeni video platformu kurulmuştur. Bu platformlar Doğu Yayın Holding’in kurduğu Tcyo.com ve Doğan TV Holding’in kurduğu netd.com olmuştur. Doğu Grubu E Ticaret Koordinatörü Caner Erim yapılan araştırmalar sonucunda günümüz tüketicilerinin %74’ünün internet üzerinden video seyrettiğine dikkat çekerek ‘bunun üzerine Tvyo’yu hayata geçirdik’ demiştir. Doğan TV Operasyon Başkanı Alpay Güler artan geniş bant hızına dikkat çekerek, geniş bant erişimi sayesinde internet kullanıcılarının daha fazla video içerik tüketme eğiliminde olduğunu ve önümüzdeki yıllarda bunun daha da artacağını belirtmiştir (Digitalage, 2013: 46).

Mediacom televizyonun geleceği ile ilgili yaptığı araştırma sonunda televizyonun yeni medya ile beraber bir değişime uğrayacağını belirtmiştir. Araştırma sonucuna göre internet dünyası geleneksel yayın ve kontrol engellerini ortadan kaldırmış ve yeni girişimci yeteneklerin büyük kitlelerle doğrudan iletişime geçmesine olanak tanımıştır. Yeni girişimcilerin kendilerine yeni formatlarla yeni bir platform bulduğunun altını çizen araştırma bunda YouTube adlı online video platformunun büyük bir rol oynadığını belirtmiştir. Araştırma sonucu ile ilgili yorum yapan YouTube Kuzey Avrupa Sorumlu Direktörü Derek Scobie: “YouTube’un yaratıcıları yayıncılığın eski topraklarına, yakın geleceğin izleyicisinin taleplerini anlayanın ve karşılamanın faydalarını öğretiyor” yorumunu yapmıştır (Turhan, 2013: 37-40).

## 2. Sosyal Medya Video Platformu YouTube

YouTube 2005 yılının Şubat ayı ortalarında üç eski PayPal çalışanı tarafından yaratılmıştır. YouTube’un eşsiz özelliği bu sitenin yalnızca yaygın kültürden film klipleri, televizyon klipleri ve müzik videoları göstermesi değil aynı zamanda video blogları ve kısa orijinal videolar gibi amatörler tarafından yaratılan erişilebilir içerikler sunmasıdır. 2006 yılının Ekim ayında Google Inc. YouTube’u 1.65 milyar dolara satın almıştır.

YouTube’ta bulunan videolara kayıtlı olmayan kullanıcılar tarafından da erişilmektedir, kayıtlı olan kullanıcıların sınırsız sayıda video yüklemesine izin verilmektedir. YouTube’a ikinci yılında daha fazla katılımcı ve geri bildirim özelliği eklenmiştir. Temmuz 2006’da YouTube günlük ziyaretçi sayısının 100 milyondan fazla olduğunu ve 2,5 milyar videonun izlendiğini açıklamıştır. Ağustos 2006’da YouTube 6,1 milyon video bulundurduğunu ve kullanıcı hesaplarının 500,000’e ulaştığını açıklamıştır. YouTube’un popülerliği kurulduğundan günden beri hızla yükselmiştir. 2007 yılının Kasım ayında İngiltere’nin en popüler video web sitesi olan Youtube, 2008 yılında tüm dünyada en çok giriş yapılan on web sitenin içinde yer almıştır (Burgess and Green, 2009: 2).

Dev bir küresel çevrim içi video platformu olmayı başaran YouTube platformunun 2013 yılı istatistikleri aşağıdaki gibidir (<http://www.youtube.com/press/statistics.html> Erişim Tarihi: 06.06.2013):

Platformu her ay 1 milyarı üzerinde tekil ziyaretçi ziyaret etmektedir.
Her ay 4 milyar saatlik video izlenmektedir.
YouTube’da her dakika 72 saatlik video yüklenmektedir.
YouTube ziyaretçilerinin %70’i ABD’den dışından gelmektedir.
YouTube 52 ülkede 61 dilde yerel hizmet vermektedir.
YouTube kullanıcılarının %25’i mobil araçlarla platformu ziyaret etmektedir.
YouTube’da Mobil platformlardan günde 1 milyar adet video izlenmektedir.

Tablo 2. YouTube Kullanıcı İstatistikleri

YouTube Türkiye’de de kullanıcı bazında en çok takip edilen 3 internet sitesinden biri olmuştur. IAB Türkiye internet ölçümleme araştırmasının Mart 2013 verilerine göre YouTube en çok kullanıcısı olan üçüncü site ve en çok tekil ziyaretçi alan dördüncü web sitesi olmuştur.

Kullanıcı Bazında	Türkiye Stratejisi	Kullanıcı Sayısı	Sayfa Görüntüleri	Kullanıcı Başına Harcanan Süre	Ziyaret Başına Harcanan Süre	Ziyaret Sayısı
		15.053.928	2.717.201.948	5:04:49	00:22:41	255.784.569

Tablo 3. YouTube’un Türkiye Kullanıcı İstatistikleri (Kaynak: IAB - 2013 Mart)

comScore’un Mayıs 2012 raporu, ABD’de insanların her gün beş saat televizyon izlediğini ve her ay 5 saat YouTube seyrettiklerini açıklamıştır. 2012 yılında YouTube, TV kadar başarılı olmanın yolunun TV’ye daha fazla benzemek olduğu stratejisini geliştirmiştir.

### 3. Geleneksel TV ve YouTube

Online televizyon yapımcısı ve Roseblum TV'nin kurucusu olan Michale Roseblum "Geleneksel TV kavramı bitti. Youtube ve internet videosu sadece geleneksel yayın kuruluşlarının hakkına el uzatmayacak, onları yok edecek. YouTube daha yeni başlıyor" diyerek Youtube'un geleneksel televizyon yayıncılığı karşısında her geçen gün güçlendiğini vurgulamıştır (Wired, 2013: 93).

Uzmanlar geleneksel televizyonun YouTube karşısında her geçen gün güç kaybettiğini savunsa da YouTube'un televizyonun yerini alır mı konusu ile ilgili YouTube platformunun sahibi Google'dan Eric Schmidt şu açıklamayı yapmıştır (http://www.medyatava.com, YouTube, yeni televizyon olur mu? Erişim Tarihi: 03.06.2013):

"Gelecek artık burada televizyonun geçmişin bir parçası olarak kalmıştır. Bu zaten olmuş durumda. Bu bildiğiniz bir şeyin yerine gelmiş olan bir şey değil. Tamamen yeni olan bu şey hakkında düşünmemiz, programlamamız, yardımcı olmamız ve yeni platformlar yaratmamız gerekiyor."

Google Yönetim Kurulu Başkanı Eric Schmidt 5 Mayıs 2013 tarihinde yaptığı açıklama ile internetteki videoların televizyonu yerinden edeceği öngörüsü ile ilgili, "Bu zaten oldu" demiştir. YouTube için geleceğin şimdi olduğunu söyleyen Schmidt "Aylık ziyaretçi sayısı 1 milyarı aşan YouTube için bu sayının çok olduğunu düşünüyorsanız bekleyin, 6 ya da 7 milyar olduğunu göreceksiniz" (Ankara Ticari Hayat, 2013: 3) açıklamasını yapmıştır.

YouTube sadece kullanıcılarının gönderdiği videoları sunan bir platform olarak kalmak istememiş ve kendi özgün video içeriklerini de üretmeye başlamıştır. Bunun için Londra, New York, Los Angeles ve Tokyo'da ileri teknoloji kullanan yapım stüdyoları açmıştır. YouTube platformu prodüksiyon üretimindeki hedefini, "internetin dünyanın birçok yerinde genç kuşaklar için ana eğlence kaynağı haline geldiği bir dönemde, görsellikte daha iyi bir kalite yakalamak" olarak açıklamıştır. Platform dünya çapında izlenen "Lise Video Oyunu" adlı programın çekimlerini bu stüdyolarında gerçekleştirmektedir. Sadece internetten ve YouTube'dan izlenebilen dizi için yapımcı Jimmy Wong "Bu uzun metrajlı internet dizisi, televizyonda gördüğümüz programlarla aynı kalitede ve onlardan çok daha büyük bir yapım bütçesine sahip" açıklamasını yapmıştır. Programın internetteki izleyicilerin yaptığı 5 ile 15 dolarlık bağışlarla ikinci sezon çekimleri için toplam 800.000 dolarlık bir bütçeye ulaşmıştır. Wong, "Programın YouTube'da 3 milyondan fazla takipçisi var ve bu geniş izleyici grubunun yaşları da 13 ile 17 arasında" (24 Saat Gazete, 2013: 12) açıklamasını yapmıştır. YouTube'un kendi prodüksiyonlarını üretmeye başlaması geleneksel televizyon mecrası ile olan rekabette önemli bir kırılma noktası olmuştur. Platform bu yönü ile kendi içeriğini kendi yaratan bir

prodüksiyon şirketi özelliği de kazanmıştır.

YouTube 2013 yılının Şubat ayında bir TV haline dönüştüğünü açıklamıştır. Google yaptığı açıklamada YouTube'un televizyon yayınlarına uyumlu olmasını sağlayacak bir uygulama ile televizyon kanallarındaki yerini alacağını duyurmuştur. Bu konudaki ilk uygulama İngiltere'nin devlet radyo ve televizyon kurumu BCC ile ITV adlı televizyonunun ortak girişimi olan Freesat üzerinden gerçekleşmiştir. Ön ödeme sistemli bir "set-top" dijital uydu platformu olan Freesat 2013 yılının Mart ayından itibaren YouTube'u platformunun içine bir kanal olarak yerleştirmiştir (http://www.medyatava.com YouTube, TV Kanalı Oluyor, Erişim Tarihi: 12.02.2013). İngiltere'de 1,7 milyon kişi tarafından kullanılan, içinde 180 kanalin bulunduğu ve aynı zamanda internet bağlantılı "set-top-box" dijital platformuna giren YouTube ilk kez geleneksel televizyon kanalları ile rekabete girmiştir.

### 4. Araştırmanın Amacı ve Yöntemi

Bu çalışmada dünyanın en popüler video paylaşım platformu olan YouTube'un geleneksel medya mecrası olan televizyona karşı olan üstünlükleri üzerine bir araştırma yapılmış ve bu üstünlüklerin gelecekte YouTube platformunun televizyona karşı avantaj sağlayıp sağlamayacağı konusu üzerinde durulmuştur. Bu kapsamda çalışmada YouTube'un geleneksel televizyon mecrasının alternatifi olması ve gelecekte mecranın yerini alabilme olasılığı ile ilgili bir araştırma formu hazırlanmıştır. Formda katılımcıların yaşı ve cinsiyetinin yanı sıra iki adet YouTube platformu kullanım alışkanlıkları ile ilgili soru bulunmaktadır. Anket beşli likert ölçeğinde hazırlanmış sıklık belirten sorulardan oluşmuştur. 01 Mayıs – 15 Haziran 2013 tarihleri arasında 252 kişiye uygulanan ve birebir yüz yüze görüşme yönteminin kullanıldığı anket formunun analizinde Microsoft'a ait SPSS v20.0 paket yazılımından faydalanılmış ve anket analizleri bu yazılımla yapılmıştır. Araştırma formuna verilen yanıtlar için önce güvenilirlik analizi yapılmış, sonrasında araştırmanın amacına uygun olarak frekans analizi ve t testi ile Anova testleri uygulanmıştır.

#### 4.1 Bulgular

Yapılan çalışmada verilerin analizinde yüzde ve frekansların yanı sıra t testi, anova testinden yararlanılmıştır. Araştırma sonucunda elde edilen bulgulara aşağıdaki tablolarda yer verilmiştir.

#### 4.2 Demografik Özellikler

Araştırmaya katılanların %26,2'si 0-19 yaş aralığında, %64,ü 20-29 yaş aralığında ve %9,5'i 30 yaş üzerindedir. Araştırmaya katılanların yaş ortalaması 22,70'dir. Araştırmaya katılanların %53,6'sı erkek, %46,4'ü ise kadındır.

	Frekans	Yüzde	Ortalama	St. Sapma
0-19 Yaş Arası	66	26,2	22,70	0,57735
20-29 Yaş Arası	162	64,3		
30 Yaş ve Üzeri	24	9,5		
Toplam	252	100,0		

Tablo 4. Araştırmaya Katılanların Yaşa Göre Dağılımı

	Frekans	Yüzde	Ortalama	St. Sapma
ERKEK	135	53,6	1,460	0,502
KADIN	117	46,4		
Toplam	252	100,0		

Tablo 5. Araştırmaya Katılanların Cinsiyete Göre Dağılımı

Araştırmaya katılanların tamamı YouTube sitesini ziyaret etmektedir. Bunların %71,4'ü her gün YouTube'ü ziyaret ederken, %28,6'lık bir kesim ise haftada 3 kereden fazla ziyaret etmektedir.

	Haftada 3 Kereden Fazla	Her Gün	Toplam
YouTube'ü ziyaret ediyorum.	28,6%	71,4%	100,0%

Tablo 6. YouTube Platformu Ziyaret Oranı

#### 4.3 Güvenilirlik Analizi

Güvenilirlik değeri, tekrar tekrar yapılan ölçümlerde aynı sonuca ulaşılma derecesinin bir göstergesidir. Bu nedenle anket soruları, güvenilirlik analizine tabi tutulmaktadır. Güvenilirlik analizinde Cronbach's Alfa katsayısından yararlanılmaktadır. İlgili katsayı 0 ile 1 arasında bir değer alır ve 1'e yaklaştıkça anketin güvenilirliği artar. Katsayının 0,70'in üzerinde olduğu durumlarda anketin güvenilir bir anket olduğu yorumu yapılmaktadır. Anketimizin Cronbach Alfa değeri 0,870 olarak belirlenmiştir. Güvenilirlik analizinde yapılan bir diğer uygulama ile anketin soru bazında irdelenerek herhangi bir sorunun çıkartılması halinde Cronbach Alfa katsayısının yükselip yükselmeyeceği incelenmektedir. Yapılan uygulama sonucunda 9.nolu ifadenin çıkartılması ile Cronbach's Alfa katsayısının 0,871'e yükseleceği görülmüş ve ilgili soru analizlerden çıkarılmıştır. Başka hiçbir ifadenin anketten çıkarılmasının anketin güvenilirliğini arttırmayacağı görülmüştür.

Cronbach's Alpha	N of Items
,871	9

Tablo 7. Güvenilirlik Katsayısı

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
1 Sevdığım bir TV programını izlemek istediğimde mutlaka ilk YouTube'a başvururum.	33,67	21,598	,284	,867
2 Sevdığım şarkıları dinlemek istediğimde mutlaka YouTube'a başvururum.	33,19	21,939	,617	,860
3 Sevdığım şarkıları video kliplerini izlemek istediğimde televizyonun müzik kanalları yerine YouTube sitesinde müzik kanallarına başvururum.	33,52	20,614	,592	,858
4 YouTube benim için TV'nin alternatiftir.	33,98	20,746	,573	,860
5 TV'de izleyemediğim bir program olduğunda onu izlemek için YouTube'a girerim.	33,75	19,767	,764	,844
6 YouTube'un gelecekte televizyonun yerini alacağını düşünüyorum.	33,86	17,570	,737	,845
7 Sevdığım dizilerin eski bölümlerini izlemek için YouTube'a başvururum.	33,90	19,557	,636	,854
8 YouTube'da yer alan televizyonlarda yayınlanmayan ilginç videoları seyretenlerden zevk alırım.	33,88	20,034	,534	,865
9 YouTube'da ilgili çıkan bir videoyu Facebook ve Twitter gibi sosyal medya ağlarındaki hesaplarımda paylaşıyorum.	33,51	20,759	,617	,856

Tablo 8. Güvenilirlik Analizi

#### 4.4 Frekans Analizleri

- Sevdği TV programını izlemek için ilk YouTube'a başvurmaktadır. (%45,2)
- Sevdği şarkıları dinlemek için YouTube'ü kullanmaktadır. (%75,0)
- Sevdği şarkıların video kliplerini izlemek istediğinde TV'deki müzik kanalları yerine YouTube'daki müzik kanallarına başvurmaktadır. (%52,4)
- YouTube'un kendisi için TV'nin alternatifi olduğunu düşünmektedir. (%53,6)
- TV'de izleyemediği bir programı izlemek için YouTube'a girmektedir. (%53,6)
- TV'nin yerini gelecekte YouTube'un alacağını düşünmektedir. (%40,5)
- Sevdği bir dizinin eski bölümlerini izlemek için YouTube'a başvurmaktadır. (%34,5)
- YouTube'da yer alıp TV'de yer almayan videoları izlemekten zevk almaktadır. (%44)
- YouTube'da izlediği ilginç videoları Facebook ve Twitter aracılığı ile paylaşmaktadır. (%51,2)

	HİÇBİR ZAMAN	SEYREK	SÜK	ÇOK SIK	BİR ZAMAN	ORTALAMA	ST. SAPMA
Sevdığım bir TV programını izlemek istediğimde mutlaka ilk YouTube'a başvururum.	0	0	13,5	45,2	39,3	4,24	,765
Sevdığım şarkıları dinlemek istediğimde mutlaka YouTube'a başvururum.	0	0	3,6	21,4	75,0	4,71	,528
Sevdığım şarkıları video kliplerini izlemek istediğimde televizyonun müzik kanalları yerine YouTube sitesinde müzik kanallarına başvururum.	0	2,4	9,5	35,7	52,4	4,38	,759
YouTube benim için TV'nin alternatiftir.	0	3,6	21,4	53,6	21,4	5,93	,757
TV'de izleyemediğim bir program olduğunda onu izlemek için YouTube'a girerim.	1,2	0	11,9	53,6	33,3	4,18	,731
YouTube'un gelecekte televizyonun yerini alacağını düşünüyorum.	3,6	7,1	10,7	38,1	40,5	4,05	1,003
Sevdığım dizilerin eski bölümlerini izlemek için YouTube'a başvururum.	0	3,6	27,4	34,5	34,5	4,00	,378
YouTube'da yer alan televizyonlarda yayınlanmayan ilginç videoları seyretenlerden zevk alırım.	1,2	6,0	15,3	44,0	33,5	4,02	,918
YouTube'da ilgili çıkan bir videoyu Facebook ve Twitter gibi sosyal medya ağlarındaki hesaplarımda paylaşıyorum.	0,0	1,2	9,5	38,1	51,2	4,06	,712

Tablo 9. Frekans Analizleri

#### 4.5 ANOVA Testleri

Araştırmaya katılanların Youtube ile ilgili görüşlere katılmalarının yaşlarına göre farklılık olup olmadığını belirlemek için ANOVA testinden faydalanılmıştır. Yapılan analizlerin sonucunda “TV kanallarının YouTube’da açtıkları kanalları ziyaret ediyorum” ifadesi hariç tüm ifadeler katılımların yaşa göre farklılık gösterdiği görülmüştür. Yapılan Tukey çözümlemesi ile hangi yaş grupları arasında farklılık olduğu belirlenmiştir. Buna göre: “Sevdiğim bir TV programını izlemek istediğimde mutlaka ilk YouTube’a başvururum” ifadesi, 0-19 yaş aralığındakiler ile diğer yaş grupları arasında farklılık arz etmektedir ve 0-19 yaş aralığındakiler diğer yaş gruplarına göre daha çok sevdiği bir TV programını izlemek istediğinde ilk YouTube’a başvurmaktadır. 20-29 yaş aralığındakiler ile 30 yaş üzerindeki arasında farklılık bulunmamaktadır.

“Sevdiğim şarkıları dinlemek istediğimde mutlaka YouTube’a başvururum” ifadesi 30 yaş üzerindeki ile 30 yaş altındakiler arasında farklılık arz etmektedir. Buna göre 30 yaş altındakiler, 30 yaş üzerinelere göre daha fazla sevdiği şarkıyı dinlemek için YouTube’a başvurmaktadır.

“Sevdiğim şarkıların video kliplerini izlemek istediğimde televizyon müzik kanalları yerine YouTube sitesinin müzik kanallarına başvururum” ifadesi 30 yaş üzerindeki ile 30 yaş altındakiler arasında farklılık arz etmektedir. Buna göre 30 yaş üzerindeki, 30 yaş altındakilere göre daha az sevdiği şarkıların kliplerini izlemek için YouTube’a başvurmaktadır.

“YouTube benim için TV’nin alternatifidir” ifadesi 30 yaş üzerindeki ile 30 yaş altındakiler arasında farklılık arz etmektedir. Buna göre 30 yaş üzerindeki, 30 yaş altındakilere göre daha az YouTube’u TV’nin alternatifi olarak görmektedir.

“TV’de izleyemediğim bir program olduğunda onu izlemek için YouTube’a girerim” ifadesi 30 yaş üzerindeki ile 30 yaş altındakiler arasında farklılık arz etmektedir. Buna göre 30 yaş üzerindeki, 30 yaş altındakilere göre daha az TV’de izleyemediği programı YouTube’da izlemektedir.

“YouTube’un gelecekte televizyonun yerini alacağını düşünüyorum” ifadesi 30 yaş üzerindeki ile 30 yaş altındakiler arasında farklılık arz etmektedir. Buna göre 30 yaş üzerindeki, 30 yaş altındakilere göre daha az TV’nin gelecekte televizyonun yerini alacağını düşünmektedir.

“Sevdiğim dizilerin eski bölümlerini izlemek için YouTube’a başvururum” ifadesi 30 yaş üzerindeki ile 30 yaş altındakiler arasında farklılık arz etmektedir. Buna göre 30 yaş üzerindeki, 30 yaş altındakilere göre daha az sevdiği dizinin eski bölümlerini izlemek için YouTube’a başvurmaktadır.

“YouTube’da yer alan televizyonlarda yayınlanmayan ilginç videoları seyretmekten zevk alırım” ifadesi 30 yaş üzerindeki ile 0-19 yaş aralığındakiler arasında farklılık arz etmektedir. Buna göre 30 yaş üzerindeki, 0-19 yaş altındakilere göre daha az TV’de yayınlanmayan ilginç videoları YouTube’da izlemekten zevk almaktadır. 20-29 yaş aralığındakiler ile 30 yaş üzerindeki arasında farklılık bulunmamaktadır.

“YouTube’da ilgimi çeken bir videoyu Facebook ve Twitter gibi sosyal medya ağlarındaki hesaplarımdan paylaşıyorum” ifadesi 30 yaş üzerindeki ile 30 yaş altındakiler arasında farklılık arz etmektedir. Buna göre 30 yaş üzerindeki, 30 yaş altındakilere göre daha az YouTube’da ilgisini çeken bir videoyu Facebook ve Twitter üzerinde paylaşmaktadır.

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Sevdiğim bir TV programını izlemek istediğimde mutlaka ilk YouTube'a başvururum.	Between Groups	5,772	2	3,385	7,938	,001
	Within Groups	34,466	81	,426		
	Total	40,238	83			
Sevdiğim şarkıları dinlemek istediğimde mutlaka YouTube'a başvururum.	Between Groups	4,954	2	2,477	11,032	,000
	Within Groups	15,189	81	,225		
	Total	20,143	83			
Sevdiğim şarkıların video kliplerini izlemek istediğimde televizyon müzik kanallarına yerine YouTube sitesinin müzik kanallarına başvururum.	Between Groups	9,640	2	4,820	10,228	,000
	Within Groups	38,170	81	,471		
	Total	47,810	83			
YouTube benim için TV'nin alternatifidir.	Between Groups	6,180	2	3,090	6,046	,004
	Within Groups	41,392	81	,511		
	Total	47,572	83			
TV'de izleyemediğim bir program olduğunda onu izlemek için YouTube'a girerim.	Between Groups	3,608	2	1,804	9,761	,000
	Within Groups	35,714	81	,441		
	Total	39,322	83			
YouTube'un gelecekte televizyonun yerini alacağını düşünüyorum.	Between Groups	24,651	2	12,326	14,436	,000
	Within Groups	69,138	81	,854		
	Total	93,789	83			
Sevdiğim dizilerin eski bölümlerini izlemek için YouTube'a başvururum.	Between Groups	9,053	2	4,526	6,672	,002
	Within Groups	54,947	81	,678		
	Total	64,000	83			
YouTube'da yer alan televizyonlarda yayınlanmayan ilginç videoları seyretmekten zevk alırım.	Between Groups	7,361	2	3,681	4,763	,011
	Within Groups	62,591	81	,773		
	Total	69,952	83			
YouTube'da ilgimi çeken bir videoyu Facebook ve Twitter gibi sosyal medya ağlarındaki hesaplarımdan paylaşıyorum.	Between Groups	9,756	2	4,878	12,209	,000
	Within Groups	32,299	81	,399		
	Total	42,055	83			

Tablo 10. ANOVA Testleri

#### 4.6 T Testleri

Araştırmaya katılanların YouTube ile ilgili tecrübeleri ve görüşleri cinsiyetlerine göre farklılık göstermemektedir. Tüm ifadelerin p değerleri 0,05’ten büyüktür

#### SONUÇ

Dünyanın en büyük video paylaşım platformu YouTube kurulduğu 2005 yılından günümüze kadar geçen sekiz yılda baş döndürücü bir hızla büyümüştür. Önceleri yüz binlerle sayılan video gösterim sayısı günümüzde aylık bir milyara kadar çıkmıştır.

Bağımlı Değişken			Ort. Farkı	St.Hata	p
1	0-19 Yaş Arası	20-29 Yaş Arası	,470	,165	,015
		30 Yaş ve Üzeri	1,011	,269	,001
	20-29 Yaş Arası	0-19 Yaş Arası	-,470	,165	,015
		30 Yaş ve Üzeri	,542	,247	,079
	30 Yaş ve Üzeri	0-19 Yaş Arası	-1,011	,269	,001
		20-29 Yaş Arası	-,542	,247	,079
2	30 Yaş ve Üzeri	0-19 Yaş Arası	-,909	,196	,000
		20-29 Yaş Arası	-,741	,180	,000
3	30 Yaş ve Üzeri	0-19 Yaş Arası	-1,261	,283	,000
		20-29 Yaş Arası	-1,051	,260	,000
4	30 Yaş ve Üzeri	0-19 Yaş Arası	-1,011	,295	,003
		20-29 Yaş Arası	-,838	,271	,008
5	30 Yaş ve Üzeri	0-19 Yaş Arası	-1,205	,274	,000
		20-29 Yaş Arası	-,954	,252	,001
6	30 Yaş ve Üzeri	0-19 Yaş Arası	-2,045	,381	,000
		20-29 Yaş Arası	-1,574	,350	,000
7	30 Yaş ve Üzeri	0-19 Yaş Arası	-1,239	,340	,001
		20-29 Yaş Arası	-,856	,312	,020
8	30 Yaş ve Üzeri	0-19 Yaş Arası	-1,114	,363	,008
		20-29 Yaş Arası	-,750	,333	,069
10	30 Yaş ve Üzeri	0-19 Yaş Arası	-1,261	,261	,000
		20-29 Yaş Arası	-1,069	,239	,000

Tablo 11. Tukey Çözümlemesi

YouTube platformunun sosyal medya içinde yakaladığı başarı onu 2012 yılında en çok tercih edilen ikinci sosyal medya platformu yapmıştır. Platform yakaladığı bu başarı üzerine sadece kullanıcılarının ürettiği videoları değil kendi ürettiği videoları da tüketici ile paylaşmaya başlamış ve bir video prodüksiyon şirketine dönüşmüştür. YouTube'un ürettiği programlar yakaladığı yüksek erişimlerle dünyanın en çok izlenen programları olmuşlardır. Geleneksel televizyon mecrasının yakalayacağı büyük erişimlere ulaşan platform 'geleceğin televizyonu' olarak adlandırılmış ve geleneksel televizyonun yerini alacağı iddia edilmiştir. Kendi içeriklerini üretmeye başladıktan sonra 2013 yılında İngiltere'de Freesat adlı içinde 180 televizyon kanalının yer aldığı platforma giren YouTube ilk kez geleneksel televizyonlarla aynı ortamda rekabete girmiştir. Yaşanan bu gelişmeler sonucunda YouTube platformunun sahibi Google "YouTube televizyonun yerini alır mı?" konusu ile ilgili yaptığı açıklamada "bu zaten olmuş durumda" diyerek platformun dev bir küresel televizyon kanalı haline dönüştüğünü söylemiştir.

YouTube'u kullanan yaş ortalaması 22 olan gençler üzerinde gerçekleştirdiğimiz ve güvenilir sonuçlar veren anket çalışması sonucunda hem platformun tüketim biçimi hem de gençlerin platformu geleceğin

	Levene	t test						
		F	Sig.	t	df	p	Ort. Farkı	St. Hata Farkı
1	Varyanslar Eşit Varsayım	4,004	,649	-,841	82	,403	-,130	,134
		Varyanslar Eşit Değil Varsayım			-,831	74,978	,409	-,130
2	Varyanslar Eşit Varsayım	,357	,357	-,471	82	,639	-,053	,116
		Varyanslar Eşit Değil Varsayım			-,475	81,907	,636	-,055
3	Varyanslar Eşit Varsayım	,397	,442	-,905	82	,368	-,150	,166
		Varyanslar Eşit Değil Varsayım			-,917	81,871	,362	-,150
4	Varyanslar Eşit Varsayım	2,109	,150	-	82	,277	-,181	,165
		Varyanslar Eşit Değil Varsayım			1,095	-	81,948	,272
5	Varyanslar Eşit Varsayım	,304	,583	-,908	82	,367	-,145	,160
		Varyanslar Eşit Değil Varsayım			-,917	81,992	,362	-,145
6	Varyanslar Eşit Varsayım	,034	,854	-,644	82	,521	-,150	,233
		Varyanslar Eşit Değil Varsayım			-,667	81,449	,519	-,150
7	Varyanslar Eşit Varsayım	,607	,438	-	82	,218	-,239	,191
		Varyanslar Eşit Değil Varsayım			1,230	-	77,279	,219
8	Varyanslar Eşit Varsayım	,384	,537	-,491	82	,624	-,099	,202
		Varyanslar Eşit Değil Varsayım			-,499	81,488	,619	-,099
10	Varyanslar Eşit Varsayım	,558	,457	-	82	,152	-,224	,155
		Varyanslar Eşit Değil Varsayım			1,448	-	81,974	,147

Tablo 12. T Testleri

televizyonu olarak algılayıp algılamadıkları konusu ile ilgili değerlendirilmeler yapılmıştır. Araştırma sonucunda gençler arasında 0-19 yaş grubunun sevdiği programları izlemek için %45,2 oranında ilk YouTube'a başvurduğu, 30 yaş altında olan gençlerin müzik tüketim alışkanlıklarında %75,0 oranında YouTube'a başvurdukları, yine aynı yaş grubunun müzik kliplerini daha çok YouTube aracılığı ile izlediği ortaya çıkmıştır. Bu bulgu YouTube'un müzik endüstrisine yönelik etkisini doğrudan göstermektedir. Müzik üreticilerinin hiçbir aracı medya kurumu olmadan tüketiciye ulaşmak için bu mecrayı kullanması ve bu mecraya aracılığı ile ürünlerinin tanıtımını yapması onları yeni nesil tüketiciye ulaşması için avantaj olacaktır. YouTube müzik endüstrisine giriş yapmak isteyen ve pazara giriş engelleri ile karşılaşan yeni girişimcilerin bu pazar engellerini aşmasında da önemli bir rol oynamaktadır.

Araştırma sonucunda 30 yaş altında kalan gençlerin 30 yaş üstünde kalan kitleye göre YouTube'a karşı daha bağımlı olduğu ve bu platformu geleceğin televizyonu olarak algıladığı ortaya çıkmıştır. Buna göre 30 yaş altında olan gençler YouTube'un kendileri için televizyonun bir alternatifi olduğunu belirtirken, aynı yaş grubu YouTube'u gelecekte televizyonun yerini alacağını düşünmektedir. Yaşı 30'un altında olan gençler aynı zamanda yaşı 30'un üstünde olan kitleye göre sevdikleri dizilerin eski bölümlerini izlemek için YouTube'a başvurduklarını, YouTube'da yer alan ve televizyonda yer almayan ilginç videoları

seyretmekten zevk aldıklarını ve YouTube'da izledikleri videoları diğer sosyal medya platformlarından paylaşmayı tercih ettiklerini belirtmişlerdir. Yaşı 30'un altında kalan yeni jenerasyonun online video izleme konusundaki eğilimini gösteren bu bulgu özellikle genç jenerasyonların online video izleme alışkanlıklarında ciddi bir artış olduğunu kanıtlamaktadır. Katılımcıların araştırmada yer alan "Youtube'un televizyon yerini alacağı" öngörüsüne olumlu yaklaşması gelecekte yeni nesil televizyonculuğunun online video platformlarının etkisinde olacağını göstermektedir. Bu tür bulgular, geleneksel biçimlerde yayın yapan televizyon kanallarının kendilerini hem içerik hem de yayın biçimi olarak yeni medyaya adapte etmeye çalışmasının gerekliliğini göstermektedir. Bu kapsamda geleneksel yollarla yayın yapan televizyon kanallarının içeriklerini hem kendi internet platformlarında hem de başta YouTube olmak üzere popüler olan online video platformlarına taşınması ve online video izleyicisine de hitap etmesi gerekmektedir.

30 yaş ve altında kalan gençlerin 30 yaş üstündeki kitleye oranla YouTube'u daha aktif olarak kullanması ve YouTube adlı video paylaşım platformu ile duygusal bir bağ oluşturmaya paralel olarak, bu mecraanın gelecekte geleneksel medyanın alternatifi olacağını söyleyebiliriz. YouTube'un özellikle kendi içeriklerini üretmeye başlaması ve İngiltere'de bir televizyon şebekesine dâhil olarak geleneksel televizyon markaları ve mecrası ile rekabete girmesi de bu platformun gelecekte kendisini küresel bir televizyon kanalı olarak konumlandırmaya çalışması olarak yorumlanabilir. Araştırma bulgularına göre platformun bu çabaları gençler tarafından olumlu karşılanmakta ve 30 yaş altında olan genç kuşak YouTube'un bu stratejisini mecrayı alışkanlıkları ile desteklemektedir. Araştırma verilerine uygulanan testler erkek ve kadın ayırımı olmaksızın 30 yaşın altında herkes YouTube'un bu stratejisine katılım göstermiştir.

Yeni kuşak olarak adlandırılan Y ve Z kuşağının ilgisini çeken yeni medyanın, ortaya çıkan yeni tüketici profiline şekillenmesinde başrolü oynadığını söyleyebiliriz. Yapılan araştırmalara göre yeni nesil tüketiciler, yeni medyayı yaşamlarının tüm aşamalarında kullanmakta ve yeni bir yaşam biçimi yaratmaktadır. Bu yeni yaşam biçiminin televizyon mecrasına olan en önemli yansımaları online video platformlarına olan talep olmuştur. Geleneksel televizyon mecrasının izlenme oranları her ne kadar şu an en iyi dönemini yaşasa da, mecra doyuma ulaşmıştır. Geleneksel televizyon mecrası pazarda olgunluk dönemini tamamlamak üzere iken çıkışını sürdüren yeni medya ve online video platformları gelecek on yıl içinde geleneksel televizyon mecrasının yerini alacaktır. YouTube bu platformlar arasında en yüksek talebi alan video platformu olarak tüm televizyon markalarını tehdit etmektedir.

Bu değerlendirmeler ışığında gelecekte küresel bir sermaye tarafından yönlendirilebilen, küresel bir televizyon kanalının dünyayı yönetmesinin ve dünya gündemini yönlendirmesinin kaçınılmaz olduğunu

söyleyebiliriz. Sosyal medyanın yarattığı bu platform geleneksel televizyon endüstrisinden pazar payı olarak geleneksel televizyonun hem ekonomik hem de yapısal olarak daralmasını sağlayacak ayrıca sahip olduğu küresel güç ile dünyayı sosyal yaşamdan siyasete kadar her alanda yönlendirebilme gücüne de sahip olacaktır. YouTube'un online video pazarı ve yeni nesil televizyonculukta tek başına kalmasının sakıncalarının olacağını da vurgulamamız gerekir. Ulusal ölçekli geleneksel televizyonlara olan ilginin video platformlarına kayması ulusal çapta video platformlarının kurulması gerekliliğini de ortaya çıkartmaktadır. Uluslar kendi ulusal video platformlarını kurarak online video pazarına olan eğilimi küresel ölçekten ulusal ölçüğe çekmek için gayret etmeleri gerekmektedir. Bu gayret ulusal çapta oluşturulan video platformlarının küresel bir marka olan YouTube aracılığı ile doğabilecek ideolojik içeriklerin zararını da minimal seviyeye inmesine katkıda bulunacaktır.

#### KAYNAKÇA

- 24 Saat Gazetesi, YouTube yeni stüdyolarla kalitesini arttıracak, 08.04.2013.
- Ankara Ticari Hayat Gazetesi, YouTube televizyon ile olan savaşı kazandığını açıkladı, 06.05.2013
- BURGESS, J & GREEN, J.; YOUTUBE ONLINE VIDEO AND PARTICIPATORY CULTURE, Polity Press, İngiltere, 2009.
- Conento Insights Analytics, Türkiye'nin Y Kuşağı araştırma projesi, İstanbul, 2012.
- Digitalage, Videonun yükselişi online tv platformlarıyla sürüyor, İstanbul, Mart 2013.
- <http://www.medyatava.com>, YouTube, yeni televizyon olur mu?, 03.06.2013.
- [http://www.miliet.com.tr/you\\_tube\\_tv\\_kanal\\_oluyor/internet/haberdetay/12.02.2013/1667893.htm](http://www.miliet.com.tr/you_tube_tv_kanal_oluyor/internet/haberdetay/12.02.2013/1667893.htm), 15.03.2013
- <http://www.youtube.com/press/statistics.html>, 06.06.2013.
- IAB, Türkiye internet ölçümleme araştırması, Mart 2013.
- MAY H. Massenmedian in Deutschland, UVK Verlagsgesellschaft mbH, Konstanz, 2004, s.44-45
- Marketing Türkiye, YouTube'un değeri 20 milyar doları bulacak, 01.06.2013, s.62.
- Media Cat, Televizyonun en parlak çağı yeni başlıyor, 01 Temmuz 2013.
- Media Cat, Ekranlar arasında, 01 Mart 2013.
- ŞİŞMANOĞLU, T., Dijital TV ve İnternetle değişen izleme alışkanlıkları, Digital Age, İstanbul, Ağustos 2013, s.50.
- TÖRENLİ, N.; YENİ MEDYA YENİ İLETİŞİM ORTAMI, Bilim Sanat, Ankara, 2005.
- Wired Dergisi, YouTube, ABD, 2005, s.93
- TURHAN, Y., Televizyonun geleceğini şekillendiren dört akım, Campaign, İstanbul, Ağustos 2013, s.37-40.
- YÜCEL, T. IPTV VE DÜZENLEMELER, BİREY EKSENLİ İNTERAKTİF YAYINCILIK IPTV , İlhan Yerlikaya (der), RTÜK - Türkiye Bileşim Derneği, Ankara, 2008, s.25

# KÜRESELLEŞME İKONU PALYAÇO RONALD MCDONALD'IN BAŞINA GELENLER

*WHAT HAPPENED TO THE GLOBALIZATION ICON OF  
RONALD MCDONALD*

**Arş. Gör. Uğur GÜNAY YAVUZ**

Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi,  
ugurgunay@gmail.com

## Özet

Küreselleşme ve modern hayatın getirdiği hızın bir sembolü olan McDonald's ilk olarak 1940 yılında Dick ve Mac McDonald tarafından Amerika California'da açılmış, bugün 118'den fazla ülkede 32.000'den fazla şubesi ile tüm dünyaya yayılmıştır.

Dijital fotoğraf makinelerinin ve fotoğraf çekebilen cep telefonlarının yaygınlaşması, her birinin birer yarı profesyonel fotoğraf makinesi özelliği kazandığı bu günlerde, hemen hemen tüm McDonald's şubelerinde yer alan Palyaço Ronald McDonald ile fotoğraf çekirmek, yaygın bir uğraşı haline almaktadır. Asıl amacı çocukların ilgisini çekmek iken, çekilen fotoğraflara baktığımızda daha çok yetişkinlerin palyaço ile birlikte cinsel pozisyonlarda fotoğraf çektikleri ve bunları internet üzerinden paylaştıkları görülmektedir. Aynı zamanda fotoğraf tarihinde bir ikon olarak kabul edilebilecek Nick Ut'un Napalm Bombasından Kaçan Kız ve Joe Rosenthal'ın Iwo Jima'da çekmiş olduğu bayrak diken asker fotoğrafı gibi fotoğraflar üzerinde müdahale yapılmış ve McDonald's'in M'si veya Ronald McDonald bu fotoğraflara eklenmiştir.

Küreselleşme karşıtları için olduğu kadar, sağlıklı beslenme taraftarları ve fast food olarak adlandırılan, hemen tüketmek için hazırlanan işlenmiş hazır gıda karşıtları için de, McDonald bir simge ve fotoğraf aracılığı ile bu bakış açısını gösteren fotoğraflar, internet üzerinden paylaşılmaktadır. Bu çalışma kapsamında; Palyaço Roger McDonald ile birlikte çekilen fotoğraflarla ele alınacak, bu çerçevede küreselleşme, popüler kültür ve tüketim kültürü, reklamcılık, McDonald's etkisi, fotoğrafta dijitalleşme kavramları üzerinde durulacaktır.

**Anahtar Kelimeler:** Küreselleşme, popüler kültür, tüketim kültürü, reklamcılık, McDonald's

## Abstract

Mc-Donalds –the symbol of globalization and speed brought by modern life- was first opened by Dick and Mac Mc Donald in California, USA in 1940; today has spread throughout the world by its more than 32.000 branches in more than 118 countries.

Whilst digital cameras and smart phones are spreading these days, they started to have semi-professional camera features; and taking photos with the clown Ronald Mc Donald, existing in almost all Mc Donald's branches, has turned into a common practise. Though Ronald's primary objective was to attract the attention of children, we can see photos taken by adults in sexual positions with Ronald and sharing them through internet. Besides some photos, which were accepted as icons in photography history, such as the girl escaping from Napalm Bomp –by Nick Ut and soldier raising the flag taken by Joe Rosenthal in Iwo Jima; were manipulated by adding "M" for "Mc Donald" or photo of Ronald Mc Donald.

Mc Donald is an icon for both the opponents of globalization, fast food; processed food; and the supporters of healthy food; and photos reflecting this point of review are shared through internet. In this study, the effect of Mc Donald's and Roger Mc Donald will be assessed along with the photos taken; in this context globalization, populer culture, consumption culture, advertising, Mc Donald's, concept of photo digitization will be discussed.

**Keywords:** Globalization, populer culture, consumption culture, advertising, McDonald's

## 1. GİRİŞ: KÜRESELLEŞME KAVRAMI

Küreselleşme, dünyaya hakim olmak isteyen gelişmiş-sanayileşmiş devletlerin, az gelişmiş ve gelişmekte olan ülkelerin kaynaklarını, kendi çıkarlarına göre adeta bir Açık Pazar olarak kullanabilmek için, II. Dünya Savaşı'ndan sonra oluşan, SSCB'nin yıkılmasının ardından da, tek kutuplu hale gelinen dünyanın "Yeni Dünya Düzeni" sonucunda ortaya atılmış bir kavramdır.

Prof. Dr. Gültekin Kazgan, "Hele 1989'da Berlin Duvarı'nın yıkılmasını izleyerek "komünizm tehdidi" de ortadan kalkınca, ekonominin insan boyutu tümünden geri plana itildi; sanki ekonomi insan için değil, insan ekonomi için hizmet eden bir araçtan ibaret oldu. Serbest piyasa ekonomisi ve küreselleşme adına milyonların işsiz kalması, sefaleti olağan bir bedel gibi görünmeye başladı." sözleriyle oluşan yeni ortama dair görüşlerini ortaya koymaktadır (1987: 69)

Küreselleşme ülkelerin sınırlarını ortadan kaldıran uluslararası sermayenin özellikle az gelişmiş ve gelişmekte olan ülkelerde dolaşım özgürlüğü kazanmasına karşılık gelmektedir. Devletlerin parasal yetkileri ve kurumları çok uluslu ortakların eline geçmiştir. Bunlardan biri de kitle iletişim araçlarıdır ki, siyasi, kültürel, ideolojik enformasyonlar, eğlence ve tüketim alışkanlıkları bu şekilde denetim altında tutulabilmekte ve yine çıkarlar dengesine göre şekillendirilebilmektedir. "Global medya" sayesinde de birbirine benzeyen, kendi yerel özelliklerini kaybetmiş ülkelerden oluşan, Marshall Mc Luhan'ın dediği üzere dünya, global bir köye dönüşmüştür. Çizgi filmlerden belgesellere, reklamlardan haberlere kadar her türlü yayında, bu Yeni Dünya Düzeni yaygınlaştırılmaktadır.

Küreselleşme olgusuna karşı çıkmak, direnmek, kendi kabuğuna çekilmek veya kendi kendine yetebileceğini düşünmek günümüz dünyasında, artık "öteki" olmayı kabul etmekle mümkün olmaktadır. Bunu Serkan Dora şöyle açıklamaktadır: "Aydınlanmanın Diyalektiği"nde belirtildiği şekilde dünya, kültür sanayinin süzgecinden geçirilerek yönetilmektedir ama bugün gelinen noktada sistem bu duruma karşı çıkmayı mümkün kılmaktadır. Ancak bu karşı çıkış beraberinde "yabancı" olmayı getirmektedir: "Egemen artık, benim gibi düşünmelisin ya da ölmelisin, demiyor. Tersine şöyle diyor: Benim gibi düşünmemekte serbestsin, yaşamın, malın mülkün sana aittir, ama bugünden itibaren sen aramızda yabancısin." (2003: 182)

## 2. TÜKETİM KÜLTÜRÜ-POPÜLER KÜLTÜR

Tüketim salgını bireyde, satın almanın ve sahip olmanın mutlu edeceği, statü kazandıracığı ve seviye, sınıf atlatacağı hissini uyandırmıştır ve bu görüş sermayenin elinde olan, kitle iletişim araçları aracılığıyla yaygınlık kazanmaktadır. İsmet Yazıcı'ya göre ise: "Modern toplum, kendini yeniden üretebilmek için kitlelere hiç

de yabancı olmadığı bir düşü sunuyordu: Cenneti; Tüketim Cennetini... (1997:104)

Amerika'nın fırsatlar ve zenginlikler ülkesi olarak sunulması sonucunda Amerikanlaşma, yani Amerikan popüler kültürünün diğer toplumlarca benimsenmesi, özümsemişi gerçekleşmektedir. Aynı zamanda kendi ahlaki ve toplumsal değerlerinin de sorgulanmasına, empoze edilen yeni hayat tarzını yaşayanlar ile daha geleneksel kesim ile, toplum içinde uçurumların ve kopuklukların oluşmasına neden olmaktadır.

Özellikle çocuklar ve gençler arasında fast food yemek, büyük ilgi görmüş ve halen de görmeye devam etmektedir. Evlerdeki geleneksel Türk mutfağı ve sofraya düzeni yerini, fast food restoranlardan paket servis olarak alınan ve televizyon karşısında yenen, yemek düzenine bırakmıştır. Bu, hedef kitlede özellikle Amerikan etkisi giyim tarzında olduğu kadar, ilişkilerde, yaşam ve davranış tarzında da kendini göstermektedir. Tıpkı dizilerde, filmlerde olduğu gibi olunmakta, onlar gibi yaşanmaktadır. Gülriz Büken bu durumu şu şekilde örneklendirmiştir:

Türk yemek ve yiyecek alışkanlıkları da modern küresel kültürün başlıca öğelerinin rekabetine teslim oldu. McDonald's ve Coca-Cola, Türkiye'deki yeme ve içme alışkanlıklarının da ciddi şekilde değişmesine yol açtı. Son yıllarda, kebab, lahmacun veya döner gibi geleneksel yiyecekleri Amerikanvari bir şekilde sunan ve McDonald's ın bir nevi Türk taklitleri olan "Dürümland" veya "Kebabhouse" gibi restoranlar türedi. Bu restoranlar temiz ve rahat bir ortam sağlasalar da, yemekten alınan keyfi azaltan bir "fabrika seri üretim" verimliliğiyle işliyor (2001:48).

Tüketim raporlarına göre; ayran ve limonata yerini coca-cola vb gazlı içeceklerle, Türk kahvesi ise yerini, kahve makinesinde hazırlanan filtre kahve veya neskafeye bırakmış, Türk kahvesi turistlere yönelik bir içecek haline almıştır. Aynı şeyi çaydanlıkta demlenen çay ve hazır poşet demlik çay için de söylemek mümkündür. Demleme çay, olması gereken bir standart olma özelliğini kaybetmiştir.

AVM yani alışveriş merkezleri kişilerin içerde saatlerini bazen bir günün tamamını geçirdiği mekanlar haline almış, ihtiyaç dışı alışverişler, bu güneş ışığını görmediğiniz, saat kavramını yitirdiğimiz birbirinden albenili binalarda gerçekleştirilmektedir. Bu AVM'lere giden orta ve alt gelir grubundan insanlar ise oradaki mağazalardan alışverişe güçleri, bütçeleri yetmese dahi, fast food katında kendilerine yer bulabilmektedir. Bazı eşyalar ve giysiler, bu insanlar için sahip olamayacakları yaşam tarzının işaretleri ve simgelerini oluşturmaktadır, bu durumda ise çözüm taklitler ve korsan üretimler olmuştur.

Yaşadığımız yüzyılda özellikle kitle iletişim araçlarının gelişmesi ve bir güç haline gelmesi sonucunda, reklamcılık bireyleri yönlendirmede çok önemli bir sektör, bir davranış öğretici, yönlendirici bir güç olmuştur.



### 3. REKLAM KAVRAMI

Amerikan Pazarlama Birliği'nin reklam tanımı şöyledir: "Bir malın, bir hizmetin veya fikrin bedeli verilerek ve bedelin kimin tarafından ödendiği anlaşılacak biçimde yapılan ve yüz yüze satış dışında kalan tanıtım etkinlikleridir (Göksel-Kocabaş-Elden, 1997:155).

Reklamcılığın geçmişine bakacak olursak, İbraniler'de, Antik Yunan'da ve Roma Uygarlığı'nda sözel olarak halk tellalları tarafından yapıldığını görmekteyiz. Yazılı olarak ise duvar yazıları ve el ilanları ile devam etmiştir. Matbaanın ve sonrasında fotoğrafın icadı ile gazete ve dergiler, sonrasında ise televizyon ve internet ortamında reklamcılık hızla ilerlemiştir. Günümüzde üç boyutlu billboardlar, binaların yüzeylerinin kaplanmasıyla sonra trafikte yol alan bisikletlerin, araçların üzerlerinde veya çektikleri römorklarda, bireylerin üzerlerine giydirilen afişlerle reklam yeni bir boyut kazanmıştır.

Reklam, söz konusu mal ve hizmet hakkında henüz alıcı olmayan bireylere, hem bilgi verir, hem de onu diğer rakiplerinden daha çekici, daha farklı hale getirerek tüketicinin olumlu tutum geliştirmesine, satın alarak denemeye, kullanmaya ve sonra o markanın sürekli alıcısı olmaya ikna eder.

Pazarlama İletişimi Açısından Halkla İlişkiler ve Reklam kitabında gerçek yaşamda kişilerin etkilenmesi, Kelnab tarafından geliştirilen "Tutum Değişimine İlişkin Üç Süreç" kuramına göre; uyma, özdeşleşme ve benimseme olmak üzere üç değişene bağlı olarak gerçekleşmektedir. Uyma: Bu süreçte kişi (hedef) etkileyici durumda olan kişi ya da grubun beğenisini kazanmak ya da olumsuz tepkisinden kaçınmak için istenilen yönde tutumunu değiştirmektedir. ... Özdeşleşme: Burada bireyin, egosunu tatmin eden olumlu ilişkiler içinde olduğu kişi ya da grupların davranış biçimlerini örnek alıp, benimsemesi durumu söz konusu olmaktadır. ... Benimseme: Bu süreçte bireydeki tutum değişikliği, etkileyici durumda olan kişinin iletildiği iletinin doğruluğuna inandığı zaman söz konusu olmaktadır (Göksel-Kocabaş-Elden, 1997:105). Reklamcılar aracılığıyla söz konusu ürün veya hizmeti satan firmalar, reklamlarında ürünleriyle ilgili doğruyu söylemek zorunda değildir, bu her zaman tartışılan ama her zaman da bilinen bir gerçektir ki, temel amaç satış yapmaktır, bu amaçla da reklam bir ikna sanatıdır.

### 4. MCDONALD'S

İlk Mc Donald's restoranı 1940 yılında Dick ve Mac McDonald kardeşler tarafından California'da açılmıştır. 1961 yılında kurulan ve Chicago Oak Brook'ta bulunan Hamburger Üniversitesi ile de, hamburger uzmanı olma konusunda eğitim verilmektedir. Bugün, McDonald's 118'den fazla ülkede 32 binden fazla şubesi olan dev bir şirket haline gelmiştir. Şirketin başkanı bunu şöyle açıklamıştır: "Amacımız: dünya çapında hızlı servis

restoranları sanayisine tam olarak egemen olmak... McDonald's'ın lider olmaktan öteye geçmesini istiyorum. McDonald's'ın egemen olmasını istiyorum" (Ritzer, 2011:29). Bu gerçekleşmiştir, hatta McDonald's bir fast food yemek markası olmasının ötesine geçmiş, sadece Amerika'yı değil tüm dünyayı etkileyen bir yaşam biçimi haline gelmiştir ve her geçen gün insanlar üzerindeki etkisi de giderek artmaktadır. Bu, çok sayıda tartışmayı da beraberinde getirmektedir.

Yiyeceklerin çok yüksek kalorili olması nedeniyle çağımız hastalığı obezitenin bir numaralı nedeni olduğu, sürekli dile getirilmesine rağmen, McDonald's yiyeceklerinin çok sağlıklı olduğunu savunmaktadır ve bunu özellikle reklamlarında da vurgulamaktadır. McDonald's tüm dünyada yerel mutfak kültürünü yok etme noktasına getirmiş olması nedeniyle de eleştirilmektedir. Türkiye özelinden düşünürsek olursak, özellikle çocuklar ve gençler arasında fast food yemek büyük ilgi görmüş ve halen de görmeye devam etmektedir. Geleneksel Türk mutfağı ve sofrası düzeni yerini, fast food restoranlardan paket servis olarak alınan ve televizyon karşısında yenen yemek düzenine bırakmıştır.

Türk mutfağının geleneksel yiyeceklerinden köfte, lahmacun, döner gibi ürünler de rekabet edebilmek için McDonald's gibi restoranlar açılmaktadır. Üniversite kampus içinde, otobüs üzerinde mola yerlerinde, havaalanları, otogarlarında fast food zincirleri kendilerine yer bulmaktadır. Bu yerlere ek olarak okul kafeteryalarında da tüm tartışmalara rağmen, bu tarz yiyecekler satılmaktadır.

McDonald's ürün ve hizmetlerin her zaman ve her yerde aynı olacağını garanti eder. New York, Tokyo, Paris, Londra, İstanbul... Tadı ve lezzeti de bugün neyse 1 yıl sonra da aynı olacaktır. McDonald's restoranında sürprize yer yoktur, güzel görünümlü standart yemek her zaman dünyanın her yerinde önünüze gelmeye hazırdır. İrfan Erdoğan-Korkmaz Alemdar'a göre: "Standartlaşmış McDonald's dünyasında standartlaşma sürecinden geçen sadece yemeğin kendisi değil tüketicidir. Standartlaştırılan görünüşte tüketilendir (yiyecek), fakat gerçekte tüketilen kadar tüketendir" (Erdoğan-Alemdar, 2005:165). Henri Gobbard aynı düşüncüyü bir adım daha ileri götürerek şunları söylemektedir: "Geleneksel savaş, öldürmek sonra da fethedebilmek için kalbi hedef alır; buna karşın ekonomik savaş, zenginlikleri sömürmek ve ele geçirmek için mideden vurmayı tercih eder; kültürel savaş ise, öldürmeden felç etmek için başı hedef alır, kültürü ve insanları yavaş yavaş çürüterek, yok ederek fetheder ve zenginlikleri bu şekilde ele geçirmeyi amaçlar (Büken, 2001:43). Bu gerekçeler nedeniyle, küreselleşme karşıtları için de McDonald's önemli bir hedefdir.

George Ritzer'e göre; bireylerin McDonald'laşmayla başa çıkmak üzere yapabileceği davranışlar listesinde yer

alan bazı maddeler şöyledir:

-Hiç değilse haftada bir kez Mc Donald's restoranında öğle yemeğini pas geçip bölgenizdeki bir kafeye ya da büfeye gidin. Akşam yemeği için, gene hiç değilse haftada bir kez evde oturun, mikrodalganın fişini çekin, dondurucunun yanına yaklaşmayın ve her şeyiyle tam bir yemek hazırlayın.

-McDonald's müdavimiyseniz kasadaki elemanları tanımaya çalışın. Burayı insanileştirmek için yapabileceğiniz her şeyi yapın.

-Daha genel olarak olabildiğince az televizyon seyredin. Televizyon seyretmek zorundaysanız PBS'yi tercih edin. Diğer kanallardan birini izlemek zorundaysanız reklamlar sırasında sesi kısın ve gözlerinizi televizyondan kaçırın. Kaldı ki birçok reklam akılcılaştırılmanın erdemlerini vurgulayan şirketler tarafından finanse edilmektedir (Ritzer, 2011: 288).

Bütün bu olumsuzluklarına rağmen, McDonald's'ın gerçekleştirdiği bazı önemli projeler vardır ki, takdiri hak etmektedir. Örneğin; ana-babaların ciddi tıbbi sorunları için tedavi gören çocuklarının yanında kalmasını sağlayan Ronald McDonald Evleri, part-time çalışma programı sayesinde hem okuyup hem de çalışabilme fırsatı, staj programları, engellileri, yaşlıları ve azınlıkları işe alma gibi.

## 5. FOTOĞRAFTA DİJİTALLEŞME

Fotoğraf teknolojisindeki hızlı değişim sonunda, 17 Şubat 1994'te 30,000 dolar fiyatla tüketiciye sunulan ilk dijital fotoğraf makinesi, "Apple Quictake 100 Camera" olmuştur. Onu, 28 Mart 1995'te "Kodak DC40, 1995 sonlarında LCD monitöre sahip "Casio QV-11 ve 1996'da piyasaya Sony tarafından sürülen "Cyber-Shot Digital Still Camera" izlemiştir.

İlk dijital fotoğraf makineleri hantal ve yavaş olmasına rağmen çok hızlı bir şekilde bu sorunlar çözülmüş, günümüze gelmiş, bugün fotoğraf makinesinin bünyesine, yüksek çözünürlükte video çekme ve kablosuz olarak fotoğraf gönderilebilme özellikleri de eklenmiştir.

Dijital fotoğraf makinelerinin film kullanan makinelerden en önemli farkı, kimyasal bir süreç gerektiren film yerine, elektronik bir sistem ve makinenin arka kısmında görüntünün görülebileceği bir ekranının bulunmasıdır. 36 kare fotoğraf çekip, filmin banyo ve baskısı süreçleri yerine deklanşöre basmak, ekrandan bakmak gibi saniyeler ile sonucu görmek, gerekiyorsa silip tekrar çekmek, günümüzde her yaş grubuna hitap eden dijital fotoğrafın cazibesini çok kısa bir şekilde özetlemektedir. Çağımız hız çağıdır. Şurası tartışmasızdır ki, dijital teknoloji fotoğrafın oluşum sürecini kısaltmıştır.

Günlük yaşamımızın kaçınılmaz olarak, vazgeçilmezleri arasında ilk sırada yer alan cep telefonları, artık aynı zamanda birer fotoğraf makinesi ve video kamera olma özelliğini de taşımaktadır. Çözünürlüğü ve özellikleri fiyatıyla orantılı olarak değişen cep telefonu kameraları, şu gün itibarıyla piyasada bulunan pek çok kompakt dijital fotoğraf makinesi ile başa baş gitmektedir, hatta bazılarını da geçmiş durumdadır. Çözünürlüğü 41 MP olan cep telefonu kameraları çıkmış, her geçen gün de daha da artarak yenileri çıkmaktadır. Her zaman yanınızda taşıma, hafif ve küçük olma özellikleri nedeniyle cep telefonu kamerası özelliği, cep telefonu satın alınmasında önemli kriterlerden birini oluşturmaktadır.

Cep telefonlarından internete bağlanabilme özelliği sayesinde, günümüzde çekilen fotoğraf birkaç saniye sonra internet üzerinden mail veya sosyal paylaşım siteleri aracılığıyla yayınlanabilmekte, paylaşılabilir. Bu hızlı ve pratik süreç her geçen gün kullanıcı sayısının artmasına ve daha çok sayıda fotoğrafın çekilip, paylaşılmasını beraberinde getirmektedir. Kişiler gezilen görülen yerlerde, yemek yerken, yürürken çekilen hatıra fotoğrafları gibi sıradan anlarının yanı sıra, daha esprili fotoğrafları da arkadaşlarıyla veya takipçileriyle paylaşmaktadır.

## 6. MCDONALD'S TEMALI FOTOĞRAFLAR

Çalışma konusu olan McDonald's ile ilgili internet üzerinde, çok farklı bakış açıları ve yaklaşımları yansıtan fotoğraflar yer almaktadır. Bu çalışma kapsamında fotoğraflar, eleştirel ve hatıra fotoğrafları ile fotoğraf ve sanat tarihinden ikon olan fotoğraflardan üretilen fotoğraflar başlıkları altında ele alınacaktır.

### Eleştirel fotoğraflar

Her ne kadar McDonald's reklamlarında sürekli ürünlerinin katkısız ve sağlıklı olduğunu öne sürse de, özellikle sağlıklı yaşam taraftarları, bu ürünlerin uzun süre bozulmadan kalabildiklerini test etmekte ve bunları sosyal paylaşım sitelerinde veya bloglarında paylaşmaktadır.



Görsel 1- David Whipple'nin 14 yaşındaki Mc Donalds hamburgeri  
Görsel 2- 3 yıl boyunca kavanozda tutulan patates kızartmaları

Çağımızın en büyük sorunlarından birinin yani obezitenin sorumlusu olarak fast food yiyecekler görülmektedir. Bu nedenle, özellikle çok kilolu çocuk ve yetişkin fotoğrafları sıklıkla karşılaşılan fotoğraflardandır. Özellikle Pirelli takvimine alternatif olarak geliştirilen "McDonald's Takvimi"nde fast food



Görsel 3-4-5 Kilo çocuk ve yetişkinler  
Görsel 6-7 McDonald's Takvimi'nden

yiyeceklerle birlikte çok kilolu ve iç çamaşırılı kadınlar yemek yerken yer almaktadır.

### Hatıra Fotoğrafları

McDonald's restoranlar zincirinin maskotu olan palyaço karakteri Ronald McDonald, zaman zaman bankta oturan, zaman zamansa gelen müşterileri karşılayan duruşuyla hemen hemen her şubede yer almaktadır. Gerçek bir insan boyutlarındaki bu palyaço, özellikle çocukların ilgisini çekmektedir. Şurası ilginçtir ki, palyaçolar bazı çocukların sevgisini kazandıkları gibi bazılarında ise korku uyandırmaktadır. Bu nedenle Ronald McDonald ile birlikte çocukların fotoğraflarını Palyaço ile mutlu ve korkmuş olan çocuk fotoğrafları olarak ikiye ayırabiliriz:



Görsel 8-9-10 Ronald McDonald ile mutlu Görsel 11-12-13 Ronald McDonald ile korkmuş çocuklar



Görsel 14-15-16-17-18-19-20 Ronald McDonald ile farklı cinsel pozisyon görselleri

Asıl amacı çocukların ilgisini çekmek iken, çekilen fotoğraflara baktığımızda pek çok yetişkinin Palyaço Ronald ile birlikte cinsel pozisyonlarda fotoğraf çektiikleri ve bunları internet üzerinden sosyal paylaşım sitelerinde paylaştıkları görülmektedir.

### Sanat ve fotoğraf tarihinden ikon olan fotoğraflardan üretilen fotoğraflar

Sanat tarihinde öne çıkan yapıtlar üzerinde çeşitli müdahaleler yapılmış, McDonald's'ın M'si veya Ronald McDonald bu fotoğraflara eklenmiştir. Bu çalışmalar daha çok McDonald's'a eleştirel olarak yaklaşan çalışmalardır.

Leonardo da Vinci'nin "Son Akşam Yemeği" adlı yapıtında İsa ve Havarileri kutsal kaseden şarap içip ekmek yerken, heykellerle yapılan McDonald's uyarlaması olan ilk görselde bu restoranda satılan yiyecekler ve içecekler tüm sofrada çok bol olarak yer almaktadır. İsa'nın yerini Roger McDonald almıştır. İkinci görselde ise Havarilerin önünde orijinal çalışmadaki yiyecekler varken, İsa'nın önünde McDonald's yiyecekleri bulunmaktadır ve Roger McDonald ona hizmet etmektedir. Fotoğraf işleme programları aracılığı ile palyaço ve İsa'nın masada önüne, hamburger- içecek-patates kızartmasından oluşan yiyecekler eklenmiştir.



Görsel 21 Orijinal "Son Akşam Yemeği" - Görsel 22 Heykelciklerden yapılan yorum- Görsel 23 Fotoğraf işleme programlarıyla yeniden yorumlanan çalışma

Nick Ut'un "Napalm Bombasından Kaçan Kız" fotoğrafından yola çıkılarak hazırlanan görselde, Phan Thi Kim Phuc'un bir elinden Ronald McDonald tutarken, diğer elinden de Disneyland'dan Mickey Mouse tutmaktadır. Aynı çalışmanın hem siyah beyaz, hem de renklendirilmiş hali internette yayınlanmaktadır. Korkunun, acının ve çaresizliğin görselleştirilmesi olarak nitelendirilebilecek olan bu fotoğrafta, Amerika'nın çocuklara yönelik en önemli ticari simgelerinden olan ikili yüzlerinde klişe gülümsemeleriyle, el sallayarak



Görsel 24 Orijinal fotoğraf- Görsel 25-26 Mickey Mouse ve Ronald McDonald ile birlikte yapılan yorumlar

görülmemektedir. Vietnam Savaşının sembollerinden olmuş fotoğrafta, Amerika'nın attığı bombaların sonucu tüm gerçekliğiyle yansıtılmışken, yapılan uyarlamalarda yine Amerika'nın çocuklara yönelik eğlence sembollerini bu sefer bomba yerine başka araçlarla egemenlik kurma çabasına devam ettiği gösterilmiştir.



Görsel 27 Orijinal fotoğraf- Görsel 28 Bayrak yerine eklenen M- Görsel 29 Bir duvar resmi yorumu

Amerika ve Japonya arasında 1945 yılında yaşanan Iwo Jima Muhaberesi sırasında Joe Rosenthal tarafından çekilen "Bayrak Diken Asker", en çok uyarlama yapılan fotoğraflardan biri olmuştur. Fotoğraftan yola çıkılarak yapılan anıt heykel Washington'da yer almaktadır. Fotoğraftaki dikilen bayrak yerine her McDonald's şubesinde bulunan "M" ikonu yerleştirilmiştir. Geçmişte Amerika'nın silahla savaşarak egemenlik kurma çabası, bugün yerini tüm dünyaya yayılan, pazara hakim olan markalarla sürdürmektedir. Bu görselden yola çıkılarak yapılmış bir duvar resmi de vardır.



Görsel 30 Orijinal fotoğraf- Görsel 31 Ronald McDonald ile birlikte yorum



Görsel 32 Orijinal yapıt- Görsel 33 Ronald McDonald ile birlikte yorum

11 Haziran 1963'te çekilen, Güney Vietnam Hükümetinin din adamlarına uyguladığı baskıyı protesto etmek amacıyla "Kendini Yakan Budist Rahip" fotoğrafına, elinde meşale ile yüzünde her zamanki gülümsemesi ile Ronald McDonald da eklenmiştir. Ronald McDonald burada da, Amerika'yı temsil etmektedir. Böylece aslında Rahipin kendisini yakmadığı, yakanın Amerika olduğu gösterilmektedir.

Diego Velázquez tarafından yapılmış olan, The Forge of Vulcan (Vulcan'ın Demirci Ocağı) adlı yapıtta, Vulcan'ın (Roma mitolojisinde ateşin ve yanardağların tanrısı, silahların, demirin ve tanrılarla kahramanların zırhlarının üreticisi) yerinde Ronald McDonald,

demircinin dövme yerinde ise bir pizza yer almaktadır.

## SONUÇ

Günümüzde internet, hızlı ve kolay ulaşılabilirliği nedeniyle önemli bir bilgi denizi olduğu gibi, aynı zamanda da bilgi kirliliği açısından da çok temkinli ve dikkatli yaklaşılması gereken bir kaynak olmuştur. Bunun yanı sıra, fotoğraf gibi sanat üretimlerinin yayımlandığı sitelerin ve sosyal paylaşım sitelerinin sayıları her geçen gün artmaktadır.

Sürekli gelişen dijital fotoğraf teknolojisine ek olarak, cep telefonlarına eklenen fotoğraf çekme özelliği, fotoğrafa olan ilginin artmasını ve çok farklı yaş-gelir grupları arasında yaygınlaşmasını da beraberinde getirmektedir. Sürekli yanımızda bulunması, hafif-pratik olmasının yanı sıra çekilen fotoğrafların anında internet üzerinden yayınlanmasını mümkün kılan cep telefonları sayesinde, hayatımızın her anı belgelenebilmekte ve tüm dünya ile anında paylaşılabilir. Özellikle sıradan hatıra fotoğraflarının yanı sıra, esprili ve şaşırtıcı fotoğraflar çekip-yüklemek ve paylaşmak gençler arasında eğlenceli bir yarış halini almıştır. Bu çalışma kapsamında ele alınan Ronald McDonald palyaço ile poz veren çocukların yanı sıra, şaşırtıcı pozlar veren gençler için de bu bakış açısı geçerlidir.

Sanat tarihinde öne çıkan, birer ikon olarak kabul edilen yapıtlar üzerinde yapılan müdahaleler, eklemeler veya farklı disiplinler tarafından yeniden canlandırma, çokça tercih edilen çalışma konularından birini oluşturmaktadır. Bu başlık altında çalışma kapsamında ele alınan fotoğraflarda da, Ronald McDonald üzerinden McDonald'sın temsil ettiği "küreselleşme" ve "Amerika" eleştirisi yapılmaktadır.

## KAYNAKÇA

- BAJAC, Q., FOTOĞRAFTAN SONRA, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 2013.
- BÜKEN, G. Amerikan Popüler Kültürünün Türkiye'de Yayılışına Karşı Tepkisel Düşünceler. Doğu Batı Dergisi (15) 43:53; 2001.
- DORA, S., BÜYÜYÜYEN FOTOĞRAF, KÜÇÜLEN SOSYOLOJİ, Babil Yayınları, İstanbul, 2003.
- DURAN, R., BURASI DÜNYA POLİS RADYOSU!, GLOBAL MEDYA ELEŞTİRİLERİ, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 1999.
- ERDOĞAN İ.; ALEMDAR, K., POPÜLER KÜLTÜR VE İLETİŞİM, Erk Yayınları, Ankara, 2005.
- GÖKSEL, B.; KOCABAŞ, F.; ELDEN, M., PAZARLAMA İLETİŞİMİ AÇISINDAN HALKLA İLİŞKİLER VE REKLAM, - Yayınevi Yayıncılık, İstanbul, 1997
- BURTON, G., GÖRÜNENDEN FAZLASI, Alan yayıncılık, İstanbul, 1995.
- KAZGAN, G., KÜRESELLEŞME VE YENİ EKONOMİK DÜZEN, Altın Kitaplar, İstanbul, 1987
- ÖZÜERMAN, T., TÜRKİYE'NİN BATILILAŞMA VE DEMOKRATİKLEŞME AÇMAZI, Dokuz Eylül yayınları, İzmir, 1998.
- RİTZER, G., TOPLUMUN MCDONALDLAŞTIRILMASI, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2011
- WILLIAMSON, J., REKLAMLARIN DİLİ REKLAMLARDA ANLAM VE İDEOLOJİ, Ütopya Yayınları, Ankara, 2001.
- YAZICI, İ., KİTLE İLETİŞİMİNDE İMAJ, Bilim Yayınları, İstanbul, 1997.
- YÜZYILIN FOTOĞRAFLARI, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 2001.
- <http://www.ronaldhouse.org/index.html> (19 Temmuz 2013)
- <http://www.mcdonalds.com.tr> (19 Temmuz 2013)

# GÜNCEL SANATTA TEKNOLOJİK MANİPÜLASYONLAR

## TECHNOLOGICAL MANIPULATIONS IN CONTEMPORARY ART

**Okt. Binnaz KOCA**

İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü,  
kocabinnaz@gmail.com

### Özet

Son yıllarda manipülasyon kavramıyla farklı birçok alanda karşılaşmaktayız. Medya, sanat, siyaset, sosyoloji, psikoloji gibi alanlar, kendilerine ait etki güçleri sayesinde, kişiler üzerinde etki ve yönlendirme yaparak istenen değişiklikleri oluşturmaktadırlar. Teknolojik gelişmeler farklı alanlarda manipülasyonun kullanılmasına hız vermiştir. Özellikle medya ve sanat alanında, dijital teknoloji ile birlikte, duruma göre yapılan ekleme ve çıkartmalarla çeşitli manipülasyonlar gerçekleştirilmektedir. Teknoloji birçok alanda farklı kontrollere ve müdahalelere imkân verdiği gibi, sanatsal üretimlerde de farklı yaklaşımlara imkân vermektedir. Oluşturulmuş biçimin küçültülmesi, büyütülmesi, pozitifin negatife, negatifin pozitife dönüştürülmesi, her türlü biçimin eklenebilmesi, çıkartılabilmesi, farklı efektlerin yaratılabilmesi ile manipülasyonlar rahatça gerçekleştirilebilmektedir. Bu bildiride, sanat ve manipülasyon ilişkisine değinilmiş, özellikle teknolojide yaşanan gelişmelerin sanat alanında kendisini var edışı ve günümüz sanatındaki teknolojik manipülasyon durumlarının ortaya konulmasına çalışılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Manipülasyon, sanat, teknoloji

### Abstract

We have come across with manipulation concept in many different fields. The fields like media, art, politics, sociology, psychology create the difference they want by having an effect and guidance on the people, thanks to their power of impact. Technological changes have accelerated the use of manipulation. With the digital technology, various manipulations have been performed through case by case additions and rejections especially in the fields of media and art. Technology allows not only controls and interventions in many different fields but also different approaches on artistic production. Manipulations can easily be performed thanks to minifying, magnifying created forms, converting positive to negative and negative to positive, having a chance to add or remove any kind of form and to create different effects. This notice touches on art and manipulation relationship and tries to express the occurrence or the developments in the field of art and their technologic manipulation condition in today's art.

**Keywords:** Manipulation, art, technology

Bilindiği üzere sanat ve teknoloji arasında her zaman bir ilişki olmuştur. Teknoloji denildiğinde aklımıza sadece ileri teknoloji ürünleri gelmemelidir. Maddesel her teknik gelişme, teknolojidir. Sanatsal üretimlere baktığımızda, yağlıboya, baskı teknikleri, seramik, cam gibi bütün bu teknikler teknolojideki teknik gelişmenin getirisiidir. Bu yüzden, sanatla teknoloji birlikteliğinin miladını herhangi bir durum ya da çalışmayla başlatmak, kesin bir yorumda bulunmak zordur. Bu durum ister Dada ve Marcel Duchamp'la ister Pop-Art sanatçılarının teknolojik bulgulardan yararlandıkları çalışmalarıyla başlatılsın, sonuç değişmez. Teknolojik olgular sanatı yönlendirmiştir ve yönlendirmeye devam etmektedir (Özsezgin, 1988, s. 162). Önemli olan bu değişiklikler yaşanırken, en büyük değişikliğin algılarda yaşanmış olduğunu gözden kaçırmamaktır. Yani durum, “daha önce tuval vardı, şimdi bilgisayar var” (Çalıköğlü, 2005, s. 13) şeklinde algılanmamalıdır. Günümüzde teknolojik gelişmeler sanatın, sanatçının, izleyicinin, sanat mekânlarının tanımlarını, algılanış şekillerini değiştirdi. Sanatta yeni formlar ortaya çıktı, sanatçı aynı anda tüketen, kullanan, üreten insan haline geldi (Çalıköğlü, 2005, s. 14).

Teknoloji, birçok alanda farklı kontrollere ve müdahalelere imkân verdiği gibi sanatsal üretimlerde de farklı yaklaşımlara imkân vermektedir. Dünyaya artık geleneksel yollarla bakmak mümkün değildir çünkü teknolojinin oluşturduğu yeni dil neye ulaşmamız gerekiyorsa ona ulaşmamızı sağlamaktadır (Lovejoy, 2004, s. 275-276). Dijital teknolojilerin yaygınlaşmasıyla, görüntülerin kayıt altına alınması, yayınlanması da kolay hale gelmiştir. Direkt aktarımların yanında; “atlamalı montaj”, “bölünmüş ekran” ve “görüntünün içinde görüntü” gibi teknik olanaklarla görüntüler başkalaşmaktadır.

Teknolojik manipülasyonun fotoğraf makinesiyle başladığını söyleyebiliriz. Fotoğrafın, gerçeğin yansımaları olduğu düşüncesi çok uzun sürmemiştir ve gerçek, yanlış izlenimler oluşturacak şekilde manipüle edilmiştir. Bartes, fotoğrafın gerçeklikle olan ilişkisinden bahsederken, fotoğrafla “nesnel gerçekliğe” ulaşamadığını ama fotoğrafın özsel kökeninin dış gerçeklikte bulunduğundan diğer sanat formlarından üstünlüğünü ortaya koyduğunu söyler. Çağdaş sanatçılar, kurgulanmış alanlarda gerçeği aktarmaya başlamışlardır. Dijital teknolojinin gelişmesiyle, bu kurgulanmış fotoğraflar hızla artmıştır ve fotoğraf, dış gerçeklikle artık bağlarını koparmıştır. Artık görüntülerin inandırıcılığı, etkisi ve karakterlerin oluşturulması, yazılım programlarıyla yapılmaktadır (Heartney, 2008, s. 96).

Fotoğraflar üzerinde yapılan bu manipülasyonlar, fotoğrafın diğer disiplinlerle bağlantılanarak güçlü manipülasyonlar yaratılmasını sağlamıştır. Vik Muniz çalışmalarında, bilinen ikonik görüntüleri alarak bu görüntüleri; kırmızı biber, jöle, şeker, fıstık ezmesi

gibi malzemelerle resmetmiştir. Muniz fotoğraftaki yanılısamayı sorgulamaktadır. Elmaslar içindeki bir Marilyn Monroe fotoğrafı ile Sigmund Freud portresini çikolatalı şurupla yeniden yaratmıştır. Son halleriyle tekrardan fotoğraflanıp, sergilenmişlerdir. Görüntü ve malzemelerin birleşmesiyle oluşan ilişki genelde manalı bulunur. Gerçek görüntülerin röprodüksiyonları, yapılan müdahaleler fark edilene kadar inandırıcı bulunmaktadır. Muniz, izleyicilerin resimlerine inanmasını beklemediğini, fakat resimlerde izleyicilerin kendi inandıkları şeyin bir kesitini deneyimlemeleri gerektiğini söyler (Heartney, 2008, s. 97).

Görüntülerin bozulan kopyalarının yarattığı kaynaşma tüm medyalarda gözlemlenebilir. Robert Rauschenberg ve Andy Warhol, popüler medyadan düşük kaliteli görüntüleri yeniden üretirken serigrafi kullanmaktadırlar; bunu yaparken de foto mekanik süreçte ortaya çıkan parazitleri vurgularlar. Gerard Richter fotoğrafları toparlar ve bulanıklaştırarak resmin dili içerisine yerleştirir, onların atmosferik potansiyellerini öne çıkarır. Bozulmanın üretken gücü, bu bir çeşit görsel ya da işitsel karıştırma (Hays, 2007, s. 3).



Çikolata Resimleri, 1999 Marilyn, Kromojenik baskı, 27 x 24 inç, 2011, ProLitteris, Zürih

Kitle iletişim araçlarının zaman duygumuzu, benlik ve dünya algılayışımızı nasıl manipüle ettiğini, sanatçı Nam June Paik'in pre-endüstriyel ve post-elektronik bilinci kaynaştırdığı işleri gösterir. İşlerinde ileri teknolojiyi yıkmakla uğraşsa da, kendi işlerini ortaya koymak için de kullandığı yine teknolojidir (Heartney, 2008, s. 145). “Paik imajları, resimsel montajları ve manipülasyonları için televizyonu tükenmez bir bellek olarak” (Şahiner, 2008, s. 59) kullanmıştır. Videolarında, somut görüntüleri soyut hareketli görüntülerle parçalayarak yeni bir strateji de oluşturmuştur. Andy Warhol'un tüketim nesnelere ait görüntüleri işlerinde tekrar oluşturarak kullanmasıyla bu nesnelere faniliğini düşündürmesi gibi Paik de televizyonda karşılaşılan görüntülerin ardındaki manipülatif tavrı hatırlatıyordu (Şahiner, 2008, s. 60).

Teknoloji, insanın makineleşmesini ortaya koyar

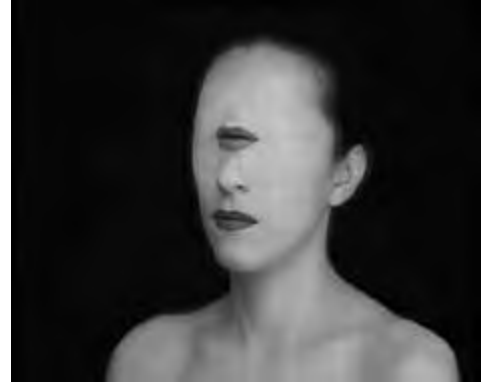
ya da başka bir deyişle makinelerin insani özelliklere bürünmesini gerçekleştirir. İnsan, doğa ve makineler arasındaki çizgi de zayıflayıp belirsizleşmeye başlar. Artık insan olmanın ne anlama geldiğini sorgularken kendimizden de korkar hale geliriz. Bu korkuların içinde; organ naklinden tutun genetik manipülasyona, klonlamaya kadar birçok alanı bulabiliriz. Bu değişimler; kendimizi, bedenlerimizde, zihinlerimizde, ruhlarımızda, duygularımızda, hafızalarımızda, genetik yapımızda arayıp, “Biz hangisiyiz?” sorusunu sordurarak –artık doğal olmayan yollarla değişime uğradığımızdan– insan olup olmadığımızı da sorgulatar. Bu tür sorgulamalardan yararlanan sanatçılardan olan Nancy Burson, insan yüzleri üzerinde değişiklikler oluşturacak bir bilgisayar yazılımı geliştirmiştir. Bu yazılımı daha sonra FBI kayıp çocukları bulmak için de kullanmıştır. Çünkü bu program insanın nasıl yaşlanacağını, farklı cins veya ırkta olsa nasıl görüneceğini gösterebilmektedir. Burson, bu programı ideal güzelliği yakalamak için kullanırken starların yüzlerini değiştirerek bileşik portreler elde etmiştir. Bu bileşik portrelerde Bette Davis, Audrey Hepburn, Grace Kelly, Sophia Loren ve Marilyn Monroe’nun birleşimlerini görmekteyiz. İdeal güzelliğin amaçlandığı bu portreler amacına ulaşamamış, tersine genelleyici ve korkutucu olmuşlardır. Aynı şekilde en diktatör yüz görüntüsü için de Hitler, Mussolini, Humeyni, Stalin ve Mao’yu kullanmıştır (Heartney, 2008, s. 187).



Birinci ve İkinci Güzellik kompozitler (İlk kompozit: Bette Davis, Audrey Hepburn, Grace Kelly, Sophia Loren, Marilyn Monroe. İkinci kompozit: Jane Fonda, Jacqueline Bisset)

Dijital fotoğraflar, insan olmayan, kesinlikle değersiz olma ya da yok olma duygusunu çağrıştıran, aşılınmış, mükemmel olmayan röprodüktif teknolojinin foshop, remiksleme gücünden yararlanarak yeni melez yapısına ulaşır. (Hays, 2007, s. 4). Danika Dakic’in “Oto-portre” isimli video yerleştirmesinde, bir yerden bir yere göç etmenin kimlik üzerinde oluşturduğu etkiyi, iki ağızlı bir portrenin iki dili de konuşmasıyla göstermiştir. “Aynı zamanda, bir yandan genetik ve biyolojik mühendislik açısından manipülasyon imkânlarına, diğer yandan da dijital bir dünyaya ve onun kimlik oluşumu süreci üzerinde giderek artan etkisine ayna tutmaktadır” (İstanbul Kültür ve Sanat Vakfı, 2003, s. 98).

Teknolojik gelişmeler, zamanı algılayışımızı da farklılaştırmıştır. Bu farklı algılamalar bilimden felsefeye hayatın her köşesine yayılmaktadır. Artık zaman, mevsimsel ve günlük dilimlerden uzaklaşarak ölçülebilir,



Autoportrait 1999, Video-Installation Photographic, Danika Dakic

tekrarlanabilir anlara dönüşmüştür. Teknoloji bugün ile geçmişi yan yana getirebilmektedir (Heartney, 2008, s. 144).

Her şeyin ulaşılabilir, erişilebilir, kaydedilebilir ve tüketilmeye hazır olduğu yeni bir çağdayız. Dünyamızı şimdi “karışımın” içinde. Bizler, çağdaş yaşamın, sınır geçişlerinden kimlik ve cinsiyet farklılıklarına, tür ve gen karışımlarından siberetik organizmalara, büyük ölçüde bir karışım ve melezlik olarak geliştiğini görmekteyiz. Melezlik kimliklerimizi oluşturmakta, yeni bir çağdaşlık meydana getirmekte. Bu bir remiks kültürü; reaktivasyonun sınırsız alanının devridir. Sınırsız seçeneklerimiz modaya, eğlenceye, yemeğe ve sanata yansır. Yeni telekomünikasyonlar insanlar arasında alternatif kanallar açar. Sınırlar nano saniyeler içinde bozulur ve yeniden çizilir. Remiks kültürünü paylaşarak, büyük bir gökyüzünün altında yaşıyoruz ve topluca bilinmeyen bir geleceğe doğru ilerliyoruz (Taipei, 2000). Sanatçı Paul Pfeiffer dijital yöntemler kullanarak; Hollywood filmlerine, spor karşılaşmalarına müdahaleler ederek ya da onlardan bölümler olarak montaj zamanları ortaya çıkarır. “Four Horseman of the Apocalypse” isimli çalışmasında, dijital yöntemle forma numarası belirsizleştirilmiş bir basketbolcu tek başına şut atmaya uğraşır; oyun arkadaşları yok edilmiştir. “İnsanın varlığının izinin hemen hemen yok edildiği bu tür çalışmalarda, zaman artık, bireylerin onun içinde hareket edip eylemde bulunduğu tarafsız araç işlevi görmez. Tersine, zaman artık, bizim algılarımızdan bağımsız biçimde işleyen yabancı bir öze dönüşmüştür” (Heartney, 2008, s. 148).



Paul Pfeiffer, Four Horsemen of the Apocalypse, 2004, (exhibiting at the Sydney Biennale 2008)

Hareketli resimlerdeki yeni melez görsel dil 1993–1998 yılları arasında ortaya çıkmıştır. Bugün ise her yerdedir. Anlatımsal özellikler bugün hala canlı aksiyon filmlerini, tüketicilerin ticari kameralar ve cep telefonlarıyla çektiği videoları, değiştirmeden genellikle olduğu gibi bırakırken, neredeyse diğer her şey karışımdır. Bu; reklamları, müzik videolarını, TV grafiklerini, film başlıklarını, dinamik menüleri, Flash animasyonlu web sayfalarını, mobil medya içeriği için grafikleri, diğer animasyonlu kısa anlatımsız filmleri ve bugün dünyada medya profesyonelleri, şirketler, bireysel tasarımcılar, sanatçılar ve öğrenciler tarafından üretilen hareketli görsel dizileri içerir. Bu tarz hareketli görsel diziler, canlandırılmış arabirimler ve kısa filmlerin en az %80'inin karışımın estetiğini takip ettiğini söyleyebiliriz. Bu dönüşümler yakın zamanda gerçekleşmesine rağmen, yeni melez görsel dilin aynı anda birçok yerde olması öyle ki, bazı şeylerin önceden ne kadar farklı görüldüğünü hatırlamak için çaba gerektirir hale gelmiştir. Benzer olarak, üretim süreçlerindeki değişiklikler ve donanımlar bu dilin halkın ve profesyonellerin hafızasından hızlıca silinmesini mümkün kılmıştır (Manovich, 2008, s. 99).

Lessig, anlamlı öğelerin karıştırılarak kültürel bir ürün yaratıldığı remiks (yeniden düzenleme) konusunun tüm kültürlerde çok genel bir seviyede anlaşılabilirliğini iddia etmektedir (örneğin, kişinin kendi fikirleriyle farklı insanların fikirleri). Sonrasında bir başkası ortaya çıkmakta ve bu kültürel eserleri diğer insanlarla yeniden düzenleyerek başka bir eser yaratmaktadır. Bir film veya kitap hakkında yorum yaptığımızda ve onu diğer insanlarla tartıştığımızda orijinal yazarın yaratıcılığını alırız ve onu kendi yaşamımızla yeniden düzenleriz, kendi fikrimizi genişletmek veya bir eleştiri üretmek için kullanırız. Lessig, her okuma eylemimizin kültürü seçme, eleştirme övmemizin de bu anlamda yeniden düzenleme olduğunu söyler. Tarih bize göstermektedir ki; yeniden düzenleme, dijital zamanlara özgü değildir, toplumun kültürel gelişiminin daima bir parçasıdır. Daha spesifik olarak Lessig, Kuzey Amerika'nın bir bölümünde okul müfredatı içinde öğrencilerin birden çok yazar tarafından yazılan metinlerden faydalandığı, her birinden bir şeyler aldıkları, ve bunları tek bir metinde bütünleştirdikleri yaratıcı yazma uygulama çalışmalarına başvurur. Bu süreç “yeni bir şey yaratmanın yolu olarak” alma ve yeniden düzenlemedir (Lankshear, 2007, s. 2).

Başlangıçta dar bir alanda var olan “remiks” teriminin gittikçe alanı genişlemiş ve ayrıntılı hale gelmiştir. Remiks'in kullanıldığı ilk alan müzik olmasına karşın bugün günümüz sanatı sorgulandığında “remiks” terimine müzik dışında görsel projelerde, yazılım programlarında ve edebiyat eserlerinde rastlamaktayız. “Sanatçılar bugün formları yaratmaktan çok onları programlıyorlar: İşlenmemiş bir materyali (boş bir tuval, çamur vb.) mükemmel bir şekle dönüştürmek yerine, hâlihazırdaki formları remiksliyorlar ve verilerden faydalanıyorlar” (Bourriaud, 2004, s. 28-29).

Medyada remiks yerine yaygın olarak kullanılan bir diğer eski terim “alıntı”dır ama alıntı remiks yapmaktan çok farklı bir mantığı açıklamaktadır. Eğer remiks yapma bütün metni sistemli olarak yeniden düzenlemeyi ifade ediyorsa, alıntı eski metindeki bazı parçaları yeni metine eklemeyi ifade etmektedir. Bu nedenle, alıntıyı remiksin tarihsel bir emsali olarak görmemeliyiz. Fakat remiks yapma gibi, elektronik ve dijital teknoloji ile mümkün hale gelen örnekleme denilen yeni bir uygulamayı emsal olarak düşünmek mümkündür. Örnekleme genellikle remiks ile birlikte kullanılır. Müzik eleştirmeni Andrew Goodwin örnekleme için “dijital ses kaydının engelsiz kullanımı eserin merkezindeki unsurdur. Örnekleme böylece estetik bir program haline gelir” şeklinde tanımlamıştır. Yirminci yüzyıl kültürünün merkezinde olan montaj ve kolaj uygulamaları, örnekleme teknolojileri ile sanayileşmiştir. Yirminci yüzyıl başlarındaki edebi ve görsel yenilikçilikten gelen bu terimler her zaman yeni elektronik müziği yeteri kadar tanımlayamamışlardır. İlk olarak; müzikal örnekler çoğunlukla döngülerde düzenlenir. İkincisi; sesin doğası, müzisyenin, önceden var olan sesleri çeşitli yollarla yeniden harmanlamasına izin verir. Eğer yenilikçi kolaj her zaman unsurun “uyuşmazlığı”nı içeriyorsa elektronik ve yazılım kolajı da “remikse” izin verir. Üçüncüsü; şimdi elektronik müzisyenler eserlerini çoğunlukla önceden remiks yapılacak, örneklenecek, ayrıştırılacak ve modifiye edilecek şekilde tasarlamaktadırlar. Ticari müzik alanında remiks yapmak resmi olarak kabul görmüşken, diğer kültürel alanlarda telif hakkı ihlali nedeniyle hırsızlık olarak görülmüştür. Bu yüzden film yapımcıları, görsel sanatçılar, fotoğrafçılar ve web tasarımcıları düzenli olarak hâlihazırda var olan işleri harmanlarken, bu açıkça itiraf edilmiyor ve bu uygulamalar müzikte kullanılan harmanlama (remiks) terimine eşdeğer bir terimle açıklanmıyor. Müzik dışı alanlardaki bu uygulamalardan bahsetmek için bazen “tahsis etmek” terimi kullanılmıştır. Terim ilk olarak 1980'lerin başında eski fotografik görüntüleri yeniden çalışan New York merkezli post-modern sanatçılar – Sherrie Levine, Richard Prince, Barbara Kruger ve diğerlerine atfen kullanılmıştır. Fakat “tahsis etmek” terimi hiçbir zaman remiks ile aynı geniş kullanıma ulaşamamıştır. Aslında, “remiks” teriminin aksine “tahsis etmek” terimi türetildiği yerde özgün sanat dünyası bağlamını hiçbir zaman tam olarak bırakmamıştır. Çünkü “remiks”in “tahsis etmek” teriminde olmayan bir anlamı, bir kaynağın sistemli bir şekilde yeniden çalıştığını ifade etmektedir ve gerçekten de, Richard Prince gibi özgün “tahsis sanatçıları” var olan görüntüyü yeniden harmanlamak yerine, bir bütün olarak kopyalamışlardır. Duchamp'ın meşhur pisuar durumunda olduğu gibi, buradaki estetik etki, herhangi bir tadilattan ziyade, kültürel bir işaretin bir etki alanından diğerine aktarılmasının sonucudur. (Manovich, 2008, s. 199-201)

Günümüz sanatı her türlü tekniği ve olanağı kullanmaktadır. Özkaplan, Michel Foucault'dan



yaptığı alıntıda çağımızdaki bu durumu şöyle ifade etmektedir; “Biz şimdi simültanite çağındayız: yakın ve uzak çağında, yan yananın, dağılmışın üst üste bindirmenin çağındayız... bizim dünya deneyimimiz, noktaları birleştiren ve kendi dizisiyle kesişen, zaman içinde gelişen ağinkinden daha azdır” (2009, s. 30). Her yeni remiks’in, daha sonraki remiks’ler için bir anlam verme kaynağı (sağlayıcılık) olması anlamında, yeniden düzenlemenin “sonu” yoktur. Prensipite her remiks fazla remiks üretilmesi için olanakları genişletir. Ancak gerçekte birçok remiks “kısırlığı” kanıtlar. Yeniden düzenlenmediklerinde, birkaç kereden fazla bakılmayabilir, okunmayabilir veya dinlenmeyebilirler Ama bu üreticiler için tamamen önemsiz bir durumdur. Kimi üreticiler için de, sadece yapılmış olması bile amacına ulaşmasını sağlayabilir; hayran takdirinin bir ifadesi, bir kendini ifade etme sayılabilir, “kimlik belirleyici bir hareket” olarak algılanabilir (Lankshear, 2007, s. 10).

Dijital çağda kullanılan yeni tekniklerle bir araya getirilmiş görüntüler ve sesler, remiks kültürünü de beraberinde getirmiştir. Remiks, ses ve görüntü kültürünün kaybolan parçalarını geri getirerek yeni bir hafıza oluştursa bile, silme eylemleriyle dijital kültürün devinimiyle hiç bitmeyen bir hikâye olarak tanımlanabilir. Bunu takiben, remikscilerin çalışmalarının hem kolektif hafızayı kazıyan hem de dönüştürücü eylemler yapan kolektif unutmaya karşı olduğunu söyleyebiliriz (Harley, 2009, s. 12)

Benjamin, “Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı” adlı yazısında sanatın geçirdiği-geçireceği değişikliklere şu şekilde yaklaşmaktadır: Sanatın yapısında fiziksel bir yan vardır ve gerçekleşen değişimlerin yarattığı etkilere de kendisini kapatması mümkün değildir. Hiçbir şey dün olduğu şekilde değildir; dolayısıyla sanat da bu gidişat içinde tekniğini ve belki de sanat kavramı kendisini de düşünülebilecek en sihirli bir biçimde değiştirecektir. Benjamin’e göre, sanat yapıtının teknik yoldan yeniden üretilbilirliği toplumun sanatla olan ilişkisini değiştirdiği gibi, yapıtı da özgür kılmaktadır. Yani “yeniden-üretilen sanat yapıtı gittikçe artan ölçüde yeniden-üretebilirliği hedefleyen bir sanat yapıtının yeniden-üretimi olmaktadır” (1995, s. 45, 52). Sanat yapıtının teknik yoldan yeniden çoğaltılmasıyla yapıtın biriciklik özelliği de son bulmuştur. Sağlamtimur’un Mitchell’den yaptığı aktarımda da belirttiği gibi “mekanik imaj çoğaltma Benjamin’in iddia ettiği gibi ortaya konan değerini yerine geçerek, dijital görüntüleme ve manipülasyon teknikleriyle daha ileri gitmiştir. Günümüzde, dijital kopyalama çağı, mekanik yeniden üretim çağının yerine geçmiştir (2010, s. 215). 21. yüzyılın sanatı, gelişen teknolojilerle iletişime girerek birçok yeni biçimlendirme yollarının da ortaya çıkmasına neden olmuştur. Dijital sanat, internet sanatı, yazılım sanatı gibi yeni türler, sanatçının çalışma alanını da genişletmiştir. Artık teknolojinin girmediği

bir alan kalmadığına göre, teknoloji her şeyin merkezi konumuna gelmiştir. Bilgisayarlar bu ortamın araçları olurken, sanatçının bilgisayarda yaptığı işlerle de gerçeğin anlamı değişime uğramaktadır. Sanallık yerleşik gerçeğin yerini almaktadır. Donanım ve yazılım üzerine kurgulanmış bilgisayar teknolojisi bugün, paylaşım ve sanatsal faaliyetlerin en yoğun olduğu alan olarak kabul edilmektedir. Mekânsal sınırların ortadan kalktığı, sanatçıların işlerini sergiledikleri ve herkese ulaşabilen sergi mekânlarının olması, internet teknolojisiyle mümkün hale gelmiştir (Sağlamtimur, 2010, s. 215).

#### KAYNAKÇA

- AKTUĞLU, I. K., Tüketicinin Bilgilendirilmesi Sürecinde Reklam Etiği. KÜRESEL İLETİŞİM DERGİSİ, SAYI 2, 1-20, 2006.
- BAUDRILLARD, J., SESSİZ YIĞINLARIN GÖLGESİNDE-TOPLUMSALIN SONU. Ankara: Doğu Batı Yayınları, 2003.
- BAUDRILLARD, J., ŞEYTANA SATILAN RUH YA DA KÖTÜLÜĞÜN EGEMENLİĞİ. Ankara: Doğu Batı Yayınları, 2005.
- BAUDRILLARD, J., TAM EKCRAN. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2000.
- BENJAMIN, W., PASAJLAR. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1995.
- BOURDIEU, P., TELEVİZYON ÜZERİNE. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1997.
- BOURRIAUD, N., POSTPRODÜKSİYON. İstanbul: Bağlam Yayıncılık, 2004.
- ÇALIKOĞLU, L., ÇAĞDAŞ SANAT KONUŞMALARI. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2005.
- ERDOĞAN, İ., ÖTEKİ KURAM: KİTLE İLETİŞİM KURAM VE ARAŞTIRMALARININ TARİHSEL VE ELEŞTİREL BİR DEĞERLENDİRİLMESİ. Ankara: Erk, 2005.
- HARLEY, R. FCJ-100 Cultural Modulation and The Zero Originality Clause of Remix Culture in Australian Contemporary Art. The Fibreculture Journal: <http://fifteen.fibreculturejournal.org/fcj-100-cultural-modulation-and-the-zero-originality-clause-of-remix-culture-in-australian-contemporary-art/> adresinden alındı 2009 (27.09.2012)
- HAYS, D., PAINTING IN THE LIGHT OF DIGITAL REPRODUCTION. Culture Machine, 2007.
- HEARTNEY, E., SANAT VE BUGÜN. İstanbul: Akbank, 2008. İstanbul Kültür ve Sant Vakfı, 8. ULUSLARARASI İSTANBUL BİENALİ KATALOĞU. İstanbul: İstanbul Kültür ve Sanat Vakfı, 2003.
- LANKSHEAR, C. V., Digital Remix: The Art and Craft of Endless Hybridization. pbworks: <http://extendboundariesofliteracy.pbworks.com//remix.pdf> adresinden alındı 13 Mayıs 2007 (04.09.2012)
- LOVEJOY, M., CURRENTS: ART IN THE ELECTRONIC AGE. New York: Routledge, 2004.
- MANOVİCH, L., Software Takes Command. softwarestudies: [http://softwarestudies.com/softbook/manovich\\_softbook\\_11\\_20\\_2008.pdf](http://softwarestudies.com/softbook/manovich_softbook_11_20_2008.pdf) adresinden alındı 2008, 11 20. (02.07.2012)
- ÖZKAPLAN, O., GÜNÜMÜZ RESİM SANATI VE TEKNOLOJİ. İzmir: Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, 2009.
- ÖZSEZGİN, K., “Çağdaş Sanatlar ve Teknoloji İlişkisine Bir Bakış”. ÇAĞDAŞ TEKNOLOJİ VE SANAT (s. 161,168). Ankara: Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları, 1998.
- SAĞLAMTİMUR, Ö. Z., Dijital Sanat. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi , 213, 238, 2010.
- SCHILLER, H., ZİHİN YÖNLENDİRENLER. İstanbul: Pınar Yayınları, 1993.
- ŞAHİNİR, R., SANATTA POSTMODERN KIRILMALAR YA DA MODERNİN YAPIBOZUMU. İstanbul: Yeni İnsan Yayınevi, 2008.
- TAİPEİ. taipei 2000: [http://proj1.sinica.edu.tw/~suchu/2000-Taipei/2000-Taipei/index\\_e.html](http://proj1.sinica.edu.tw/~suchu/2000-Taipei/2000-Taipei/index_e.html) adresinden alındı, 9 Eylül 2000 (07.03.2012)
- TİRYAKİOĞLU, F., Teknolojik gelişme ve yenilikler arttıkça fotoğrafa olan güven azalıyor mu? Uluslararası Davraz Kongresi (s. 970-979). Isparta: Süleyman Demirel Üniversitesi, 2009.



# TÜKETİM KÜLTÜRÜ BAĞLAMINDA REKLAM İLETİŞİMİ VE MEDYANIN ROLÜ

## THE ROLE OF MEDIA AND ADVERTISING COMMUNICATION IN THE CONTEXT OF CONSUMER CULTURE

**Yrd. Doç. Dr. Mehtap SAĞOCAK**

Uludağ Üniversitesi TBMYO,  
msagocak@uludag.edu.tr

### Özet

Küresel ilişkiler ağı bağlamında işaretler, imajlar, gösteriler yoluyla işlerlik kazanan tüketim kültürü nesnelere hakkında çeşitli görsel ve işitsel anlatımlar sunarak anlamlandırma süreçlerine farklı, kurgusal bir boyut katmakta; imaj, simülasyon ve gerçeklik arasındaki ayrımları yok etmektedir. Medyanın etkin kullanımıyla yaygınlaşan tüketim kültürü, markalar ve reklamlar üzerinden nesnelere işaretlerden oluşan sanal statüsünü ve göstergelerden örülü maddeleştirilmiş ilişkilerini sunmaktadır. İnsanın kendi eliyle yarattığı böylesi bir ortam, bireyin rollerini de tanımlamanın aracına dönüşmekte, toplumsal yaşamımızdaki ilişki kalıplarımızı biçimlendirmektedir. Reklamlar, bir göstergeler sistemi olarak kapitalizmin dinamiklerini harekete geçirir. Reklamlarda temsil edilen imge ve duygular, belli tavır, davranış ve değerlerin vurgulanmasında yeni algılar ve değer yargılarının oluşturulmasında önemli rol oynar. Bu çalışmada özellikle tüketimin çarklarını döndüren, tasarlanmış amaçlı bir iletişim modeli olarak reklam, işlevleri, dili, yöntem ve stratejileriyle ele alınacaktır. Reklama konu olan ürün ya da hizmetin dışında imajlar aracılığıyla arzuların ve zevklerin nasıl manipüle edildiği örneklerle ortaya konacak, kültürel ve sosyal bir olgu olarak reklamcılığın rolü tartışılacaktır.

**Anahtar Kelimeler:** Tüketim, Marka, Reklam iletişimi, Medya

### Abstract

Consumer culture working by the signs, images and demonstrations within the global relationships, erases the differences between images, simulations and reality by using various visual and audial expressions and adds a speculative dimension to the meaning processes. By using the media effectively, consumer culture which has become widespread, presents the objects' virtual status of signs and demonstrated relationships via the brands and advertisements. Such a sort of milieu created by man, both becomes a tool to identify our role and shapes the patterns of our relations in the society as well. Advertisements as a system of signs start the dynamics of capitalism. The represented images and feelings in the advertisements take a role in emphasizing the manners, behaviours and values and in creating new perceptions, sensations and judgements. This study takes the advertising on with its functions, language, methods and strategies which is the designed model of communication wheeling the consuming. Beside the product and service which is the subject of the advertisement, it's aimed to exemplify the manipulation of desires and hedonism by images and aimed to discuss the role of advertising as a cultural and social fact.

**Keywords:** Consuming, brand, advertising communication, media

## 1. TÜKETİM KÜLTÜRÜ VE REKLAM

Günümüz modern yaşamını tanımlayan en önemli kavramlardan biri tüketim kültürü kavramıdır. Kapitalist ekonomik düzen içinde ihtiyaç ve istekler, tüketim merkezli bir ekonomik örgütlenme içerisinde karşılanmaya başlamıştır. Üretim standartlaşması ve zenginleşmesi ile ihtiyaçlar yeniden tanımlanarak gerçekte ihtiyaç olmayan yeni tüketim biçimleri oluşturulmuştur. Bu süreçte ihtiyaçlar manipüle edilerek daha çok tüketim teşvik edilmiştir. Bu bağlamda, imajların reklam medyası, teşhirler, gündelik kentli hayatın faaliyetleri ve gösterileri yoluyla ticari manipülasyonunun merkezi önem taşıması, arzuların imajlar yoluyla sürekli yeniden işleminden geçirilmesini gerektirir (Featherstone, 1996: 119).

Çağımız insanı, gitgide artan bir tüketim ve bolluk gerçekliği içinde nesnelere, hizmetler ve maddi mallarla kuşatılmış durumdadır. Gündelik alışveriş etkinliği içinde mal ve hizmetlerin edinilmesi, işlevsel pratiğinin ötesinde bireyin kendisini var etme biçimine ve ifade aracına dönüşmektedir. Vitrin, moda, reklam, marka gibi tüketimin taşıyıcı araçlarıyla medya yoluyla tüketilen imgeler, göstergeler ve iletiler bireyin dünyayı algılayışını ve anlamlandırmasını da etkilemektedir.

Kitle iletişim araçlarının (medyanın) bireyler, kurumlar, toplum ve kültür üzerinde önemli etkileri olduğu bilinen bir gerçektir. Toplumlar her zaman iletişimin içeriğinden çok, iletişimde kullandıkları iletişim araçlarının doğasına biçimlendirilirler. “Ortamımızı değişime uğratan medya, her durumda farklı oranlarda duyu algılaması yaratır. Bir duyunun değişmesi düşünmede, eylemlerde değişmeye, dünyayı algılayışımızın değişmesine neden olur” (Mc Luhan, 2005: 41).

Bu algısal dönüşümün itici gücünü oluşturan reklam, en önemli kitle iletişim araçlarından birisidir. Reklam, kodlar ve göstergeler yoluyla gerçek nesnelere algısıyla oynayarak, duyu ve ihtiyaçların manipülasyonunu sağlayarak günümüz tüketim kültürüne hizmet eder. “İhtiyaçların manipülasyonu” ihtiyacımız olmayan şeylere “ihtiyaç duyar” hale getirme gücü olarak algılanır. Reklamın, “talep yaratma mekanizması”nın sürekli biçimde sadece malların tüketimiyle hafifleyebilecek yeni hoşnutsuzluklar ve yeni talepler yaratmaya çalıştığı iddia edilir. Böylece, reklamcılık üretim sürecinin merkezindeki değerleri yansıtır (Lodziak, 2003: 40).

Reklamın insanlara sunduğu söz ve görüntüye dayalı her mesaj, kitlelerin sosyo-ekonomik ilişkilerinde, değer yargılarında, politik tutumlarında, yaşam önceliklerinde karşılığını bulmakta; ürünler, markalar ve vaatler dünyasında yaptığı seçimler, bireylerin göstergeler yoluyla kendini konumlandırma biçimine dönüşmektedir. Baudrillard bu durumu şöyle ifade eder:

“Artık, ne arşivlerde, ne bir bellekte, ne bir geçmişte, ne de bir projede ya da gelecekte kendimize bir kimlik aramaya vaktimiz yok. Bize anlık bir bellek, ivedi bir bağlantı, bizzat an içinde kontrol edilebilecek reklam amaçlı bir kimlik gerekiyor” (Baudrillard, 2004: 19).

Reklamın körüklediği tüketim yoluyla kimlik arayışı, ürün ve hizmetten çok imaj ve marka tüketimine geçişi ifade eder ve reklamlar aracılığıyla sunulan “markalandırılmış” dünya, sosyal statü kazanma ve rekabette öne çıkma gibi arzular üzerinden tüketimi ekonomik olduğu kadar toplumsal ve kültürel bir sürece dönüştürür. Reklamlar, yaşam tarzlarını tüketim kalıpları ve tüketim alışkanlıkları üzerinden değişime uğratar.

Baudrillard’ın (1997) belirttiği gibi “dolaşım, satın alma, satış, farklılaştırılmış mallar ve nesnelere; göstergelerin sahiplenilişi günümüzde dilimizi, kodumuzu tüm toplumun iletişime geçmek ve konuşmak için kullandığı şeyi oluşturur. İşte bu tüketimin yapısı, tüketimin dilidir; bireysel ihtiyaçlar ve hazlar bu dile bağlı olarak sözden ibarettir” (Baudrillard, 1997: 88). Reklam, bu dil üzerinden kurgulanan manipülatif bir iletişim biçimidir.

## 2. REKLAMIN DİLİ

Reklam, keskin bir rekabet ve pazar ortamında özel olarak tasarlanmış görsel ve sözel dile gereksinim duyar. Bilgilendirme, ikna etme ve hatırlatma işlevlerini yerine getirirken ve tutum ve davranışları hedeflerken geliştirdiği bu dil aslında Batı’nın (2010) ifadesiyle “ticari bir retorik”tir. Retorik, dilbilim, göstergebilim, sosyal psikoloji ve ikna gibi alanların bir arada kullanıldığı bir kodlama biçimi olarak reklam dilinin anlaşılmasında yardımcı olur.

İnsan davranışlarını yönlendirme ve değiştirme etkisine sahip etkili ve stratejik bir kitle iletişim biçimi olan reklam, ilgili mesajı hedef kitleye en uygun yol ve yöntemlerle ulaştırmayı amaçlar. Yazılı, sözlü ve görüntülü tekniklerden yararlanılarak kodlanan reklam mesajının temel amacı, hedef kitleyi ikna etmek ve satın alma davranışına yönlendirmektir. Bunu yaparken de bireyle ürün ya da hizmet arasında duygusal bir bağ kurmak hedeflenir. İmgeler, nesnelere, görüntüler aynı olsa da reklamlar bunlara yeni anlamlar yükler ve bireyin farklı algılamasını sağlayacak mekanizmaları devreye sokar, tekrarlarla bu etki artırılır ve pekiştirilir. Kavramlar yerine imgelerin, içerik yerine göstergelerin geçtiği, ihtiyaçların fantezilerle yer değiştirdiği bir algılama süreci işlemeye başlar. Ürün veya hizmetlerin duygusal faydaları ve sembolik değerleri, kullanım değerlerinin önüne geçer. Sürekli gelecekteki alıcıya seslenen ve hedonist bir açlığı işleyen reklamlar, yaşanmış gerçekliğe yaslanmayan çekici imgeler ve duygular yardımıyla sunulur. Reklam hiçbir zaman bilinen bir zevkin alıcıya yeniden tattırılması olamaz.

Reklam hep gelecekteki alıcıya seslenerek satmaya çalıştığı ürünle ya da olanakla çekicilik kazanmış olan kendi imgesini yansıtır (Berger, 2008:132).

Reklamın görsel öğeleri renk, çizgi, fon, tipografi, semboller, sloganlar, başlıklar, metinler, resimler veya fotoğraflar zıtlık, denge, birlik, oran, görsel hiyerarşi gibi tasarım ilkeleri çerçevesinde bir bütün olarak kodlanırlar. Reklamlar, korku, şiddet, cinsellik, mizah, eğretileme (metafor), ünlülerin kullanımı ve uzmanlığı vurgulama gibi yollarla, bilgilendirme, kanıtlanma, çözüm önerisi sunma, ikna etme, özendirme veya özdeşlik yaratmaya çalışır. Reklam dili de bu amaçlar doğrultusunda stratejik olarak yapılandırılırken, her düzeyde alıcıya ulaşması için kısa metin ve sloganlar; emir, soru ve ünlem cümlecikleriyle yüklü başlıklar, söz ve görsel imgenin bütünlüğü kullanılır.

Yararlanılan medyanın da iletişim biçiminde etkin olduğu düşünüldüğünde tüketicinin kodları çözme ve anlamlandırma sürecine katılımı dünyayı algılayma biçimiyle de ilintilidir. Duygu, düşünce ve deneyimleri aracılığıyla içinde yaşadığı dünyayı algılayan, kavrayan, yorumlayan ve anlamlandıran birey, reklamlardaki gösteren-gösterilen ilişkilerini de bu bağlamda çözer ve anlam üretir. İletişim içinde gösteren-gösterilen ilişkisini oluşturan çağrışımlar, reklamın kodlanmasında ve retorikinin oluşumundaki temel çatıyı oluşturur.

### 3. REKLAMLAR ÜZERİNDEN ÖRNEKLEMELER

Reklamın bir kitlesel iletişim biçimi olduğunu ve hedef kitleyi algılama, anlamlandırma ve satın alma davranışına yöneltme amacı taşıyarak tüketim mekanizmalarına hizmet ettiğini görmekteyiz. Özel bir yaratıcı tasarım süreci gerektiren reklamlarda metin, görsel, renk, çizgi ve ses gibi araçlarla özel bir kodlama gerçekleştirmek, bunu yaparken de reklamın özel dilini oluşturmak söz konusudur. Tüketicie ulaşmada görsel algıyı harekete geçiren, psikolojik ve sosyolojik mekanizmaları kurgulayarak anlam üreten ve ikna etmeye çalışan bir süreçtir bu. Aşağıda yer alan reklam örnekleri üzerinden reklamın tasarımı, dili, anlamı üzerine çözümlenmeler sunulmaktadır.

Örnek 1: Bu örnekte kültürel kodlamanın metin ve görsel yoluyla nasıl kurgulandığını görebiliriz. Görsel kompozisyonda kullanılan her öğenin (kahve fincanı, lokum, İstanbul silüeti, dantel motif) metinde verilen vaadi destekler nitelikte yerel kültürel kodlar olduğunu görmekteyiz. Metin olarak da yine yerel bir tavırla fal bakma dili kullanılarak bu konsept tamamlanmaktadır.

Örnek 2. Reklamlarda ünlü kullanımı, reklamın tüketiciye ulaşmasında hedef kitlenin özdeşlik yaratma amacına dayanan ve sıklıkla başvurulan bir yöntemdir. Özellikle de bu market reklamında alışveriş yapan kadın kitlenin sabah kuşaklarından takip ettiği ve güvendiği bir figür üzerinden bir çağrı mesajı iletilmektedir.



Örnek 1, 2, 3, 4, 5, 6 ve 7

Genel düzenleme, metinde seçilen okunaklı font, sıcak renklerin dengeli kullanımı da algıyı kolaylaştırmaktadır.

Örnek 3: Yayının istenilen yerde durdurulup yeniden izlenebilmesi, kesintisiz film keyfi vaadini, tamamen işitsel bir çağrışımla metne taşıyan ve çok bilinen bir filmle bağlantı kuran metne dayalı bir reklam örneğidir. Font kullanımındaki değişiklikler, net ve okunaklı kurgusu dikkat çekicidir.

Örnek 4: Bu örnek ise bir öncekinin aksine görsel üzerinden mesajını veren, mizahi unsur da barındıran bir reklam çalışması. Yer sıkıntısını ifade eden kontrastlıklar ve şaşırtıcı ilk algı burada reklamın ana çatısını oluşturmakta ve soru başlığıyla sorunu göstererek çözümünü ürünle sunmaktadır.

Örnek 5: Birbirini devam ettiren bir ikileme olan bu araba reklamında özellikle marka kimliğine vurgu yapılmaktadır. Araçla ilgili herhangi bir görsel, özellik, teknolojik üstünlük v.s. belirtilmemiş, sadece kullanıcısının temsil ettiği sınıfsal statü ve kimlik değerleri üzerinden sembolik bir vaat sunulmuştur. Kendisine sonsuz güvenen ve pazarda yeri belli olan bu "marka reklamı", istenmeyen, negatif bir örnekleme üzerinden marka tüketicisine seslenmiştir.

Örnek 6: Açık hava reklam örneği olarak etkili bir görsel analogi yardımıyla mesajını aktaran, yapışmaz yüzey vaadini etkili bir görsel çağrışımla aktaran bir çalışma.

Örnek 7: Babalar günü sebebiyle "duygusal bağ" kurmak üzere kodlanmış, tamamen etkili bir metin üzerinden mesajını aktaran bir araba reklamı. Metnin dili, kullanılan grafiksel detaylarıyla, özel günlerde yapılan kurumsal reklam uygulamaları için iyi bir örnek.



Örnek 8, 9, 10 ve 11

Örnek 8. Temel satış vaadini çok iyi aktaran, kodların iyi kurgulandığı bir reklam örneği. Eldivenler, ambalajın gösterilmesi, başlık ve “hızlı ve sıcak” yazısındaki grafik çağrışımlar, renkler ve film jeneriğini andıran bir çağrışımla oluşturulan başlık... Tüm detaylar mesajı aktarmada etkili birer araca dönüşmüş.

Örnek 9. Metnin hiç yer almadığı sadece görsel bir anlatımla mesajını veren, mizah unsuru da barındıran bir ürün reklamı. Aile fotoğrafları üzerinden yürüyen, kadın hedef kitlenin uzun süreli beklentilerinin karşılanacağını vaat eden bir yaklaşım sergilenmiş.

10. Cinsellik reklam anlatımlarında sıkça başvurulan bir yöntem olarak, bu dondurma reklamında da karşımıza çıkmakta. Özellikle çekici bayan figürler üzerinden yapılan bu çağrışımlar, başlıkla da desteklenmiş.

Bu reklam örneklerinde de görülen çağrışımlar, duygusal manevralar, özdeşlik yaratma, arzuları güdüleme, kendini bir sosyal sınıfa ait hissetme, sorular, sorunlar, vaatler dünyasına tüketiciyi çekerek tüketimi teşvik etme gibi amaçlar reklamı var etmektedir. Yaratıcı yöntem ve mekanizmalarla, kullanılan özel reklam diliyle bu süreç etkili bir iletişime dönüşmektedir.

## SONUÇ

Kapitalist ekonomik sistemin hakim kıldığı tüketim kültürünün oluşumu ve devamında rol alan etkenlerin başında reklam gelmektedir. Kendine özgü söylemiyle yaşam biçimlerini, tüketim ve davranışlarını etkileyerek, değiştirip dönüştüren bir iletişim disiplini olarak reklam, sembolik tüketim olgusu bağlamında hem tüketim ile ihtiyaç arasındaki ilişkiyi manipüle etmekte hem de statü elde etme, bir gruba ait olma, ve arzuların kamçılmasını sağlayarak ürünlerin belli sembolik anlamlara karşılık gelecek şekilde tanıtımını yapmaktadır. Bu bağlamda tüketimin süreklilik kazanması ve daha çok gerçekleşmesi noktasında medya manipülasyonu önemli bir rol oynamaktadır.

Çalışmada örneklendiği şekliyle reklam retorisi ve reklamın kurgulanışı, tüketiciyi vaatler ve fanteziler dünyasının içine sokarak algılama ve anlamlandırma süreçlerini yönetmekte ve bireyleri tüketim olgusuna yönlentmektedir. Bu küresel döngü içinde tüketimin teşvik edilmesi, ekonomik açıdan pazar bulunması, yatırımların teşvik edilmesi açısından gerekli olmakla birlikte, ülkemiz gibi gelişmekte olan ülkelerde bilinçsizce yapılan tüketimi teşvik, yatırımların yanlış yönleneşine, tasarrufların azalmasına, ithalatın artmasına ve enflasyonun körüklenmesine neden olabilmektedir. Bu açıdan değerlendirildiğinde de tüketicilerin, haklarının öğretilmesi ve aranması, bilgi kaynakları ve güvenilirlik, mamulün kullanımı, bakımı, tüketimi ve saklanması, geri dönüştürülmesi, doğal kaynakların kullanımı, çevre bilinci, sosyal sorumluluk, geleceği düşünme vb. gibi noktalarda bilinçlendirilmeleri gerekmektedir.

## KAYNAKÇA

- BATI U; REKLAMIN DİLİ, Alfa yayınları, İstanbul, 2010.  
 BAUDRILLARD J; TÜKETİM TOPLUMU, Ayrıntı, İstanbul, 1997.  
 BAUDRILLARD, J; TAM EKİRAN, YKY, İstanbul, 2004.  
 BERGER, J; GÖRME BİÇİMLERİ, Metis Yay. , İstanbul, 2008.  
 FEATHERSTONE, M; POST MODERNİZM VE TÜKETİM KÜLTÜRÜ, Ayrıntı yay., İstanbul, 1997.  
 LODZIAK, C; İHTİYAÇLARIN MANİPÜLASYONU-KAPİTALİZM VE KÜLTÜR, (Çev: Berna Kurt), İstanbul, Çitlenbik Yay, 2003.  
 MC LUHAN, M; YARADANIMIZ MEDYA, Merkez Kitapları, İstanbul, 2005.  
 SAĞOÇAK, M; REKLAM VE METİN YAZARLIĞI DERS NOTLARI, Uludağ Üni., TBMYO, Bursa.

# KAPİTALİST SİSTEMİN BİÇİMLENDİRDİĞİ GÜNDÜZ KUŞAĞI PROGRAMLARININ TEK TİPLEŞEN KADINI VE SUNUMU

*STEREOTYPED REPRESENTATION OF WOMAN IN DAYTIME PROGRAMS SHAPED BY THE CAPITALIST SYSTEM*

**Yrd. Doç. Dr. Zehra YİĞİT**

Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi,  
zehrayigit@akdeniz.edu.tr

## Özet

Frankfurt Okulu düşünürleri, kitle iletişim araçları ile yaratılan kitle kültürünün, izleyicileri pasif yığınlar olarak gördüğünü ifade etmekte, bu kültür aracılığıyla, kaynağın gücüne bağımlı, yönetim ve denetim altına alınan kitle toplumu yaratıldığını belirtmektedirler. Metalaşmaya dayalı kültür endüstrisi ile sığ, yüzeysel bir kültürün yaratıldığını söyleyen düşünürler kitle iletişim araçlarının bu amaca hizmet ettiğini saptamaktadırlar. Bugün Türkiye'deki ulusal televizyonlara bakıldığı zaman gündüz kuşağındaki kadın programlarının sayılarının arttığı ancak bu programlarda bir tek tiplleşme görüldüğü saptanmaktadır. Bu programların hedef kitlesinin kendilerine sunulanların çaresiz kurbanı oldukları, kültür endüstrisi ile bu insanların gündelik yaşamlarının sahiplenildiği ve sisteme uygun bireyler haline dönüştürüldüğü görülmektedir.

Çalışmaya örneklem olarak Esra Erol'da Evlen Benimle adlı program seçilmiştir. İzleyicinin programı nasıl algıladığını (düz anlam) ortaya koymak için derinlemesine mülakat yöntemi kullanılmış, sosyolojik eleştiri yöntemi ile de örtük anlamların ortaya çıkarılmasına çalışılmıştır. Bu çerçevede Adorno, Horkheimer, Marcuse gibi düşünürlerin çalışmaları bildiri için referans oluşturmaktadır.

Sonuç olarak program, kadın katılımcıları ve izleyicileri, geleneksel düzenin cinsiyetçi yapısı içerisine hapsetmekte, onları tanımlayan özellikler olarak güzellik, gençlik, mağduriyet gibi nitelikleri sunmaktadır. Ayrıca toplumun bilinçdışısını kullanarak (gözetleme, dikizleme, kimlik edimi, empati, katarsis), ataerkil düzenle uyum içerisinde davranış sergilemekte, düşünmeyen, sorgulamayan, sığ bir kitle yaratılmasına katkıda bulunmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Kapitalist sistem, kültür endüstrisi, televizyon programları, Esra Erol'da Evlen Benimle, kadın izleyici

## Abstract

Frankfurt School theorists state that mass culture conceives viewers as passive masses and that this culture creates a mass society, dependent on the source of power, which can be easily taken under control and management. These theorists purpose that the culture industry defined by commodification, produces a massified cultural production and homogenized subjectivities. Nowadays, when you look at Turkey's national television channels, it is observed that the number of daytime female programs increased nevertheless with a high standardization of these programs. It is obvious that the target audience of these programs are passive receivers of what they are offered, and by the culture industry the everyday life of these people are owned and they are changed into individuals in accordance with the capitalist system.

In the study the program called Esra Erol'da Evlen Benimle was chosen as sample. A survey was conducted to put forward how the viewers perceive the program (denotation) and the sociological criticism method was used to attempt to uncover the implicit meanings. In this framework, the works of thinkers such as Adorno, Horkheimer, and Marcuse are chosen as reference for this paper.

Consequently the program depicts women participants and viewers in traditional gender roles and offers qualities such as beauty, youth and victimization as the characteristics that define woman. Moreover, by using the unconscious of the society (surveillance, peeping, the construction of identity, empathy, catharsis), the program contributes to the production of an unquestioning, unthinking mass, and thus provides powerful instrument of social control and domination in accordance with patriarchal order.

**Keywords:** The Capitalist system, the culture industry, television programs, Esra Erol'da Evlen Benimle, female audience

Modernleşmenin Batı toplumlarına rahat, huzur, güvenlik, özgürlük getirdiği tezinin zamanla pek çok düşünür tarafından çürütüldüğü bilinmektedir. Frankfurt Okulu düşünürleri, eleştirel yaklaşımla modernliğin sonuçlarını incelemekte, aklın gücünün yeni iktidar mekanizmalarının oluşmasına neden olduğunu saptamaktadırlar. Kitle iletişim araçları özelde aptal kutusu olarak da nitelenen televizyon, manipülatif gücüyle kapitalist tüketim kültürünün yayılmasında önemli rol üstlenmektedir.

Frankfurt Okulu düşünürlerine göre modern iktidar mekanizmalarından biri olarak ifade edilen kitle iletişim araçlarının sosyal kontrolü sağlamadaki rolü ve medya teknolojileri sayesinde bireyler sürekli gözetim ve denetim altında tutulmaktadır. Medya, mesajını üretirken, iletisi içinde çok katmanlı anlamlar oluşturmaktadır. Başka bir deyişle kaynaktan izler kitleye ulaşan mesajın düz anlamının yanında daha derinde bilinçaltına yönelik örtük anlamlar bulunmaktadır. Kültür endüstrisinin ürünleri olan bu araçlarda üretilen ve tüketilen alt metinlerle, izleyici kapitalizme uygun sığ, eleştirellikten uzak, sisteme hizmet eden, kontrol edilen, denetlenen, özgürlüğünü yitirmiş ve tek boyutlu insanlara dönüşmektedir.

Güncel yaşamda Türkiye'deki televizyon programlarına özelde gündüz kuşağı programlarına bakıldığı zaman, programlar arasında bir tek tiplleşme olduğu, birbirlerine benzer yemek, sağlık, evlilik, moda, dekorasyon içerikli programların bütün kanalları hakimiyetleri altına aldıkları görülmektedir. Programlardaki tek tiplleşmeye benzer olarak programların hedef kitlesi olan kadın izleyicilerin de aynılaştığı, bu kitlenin kendilerine sunulanların çaresiz kurbanları haline geldikleri saptanmaktadır. RTÜK'ün 28 Ocak 2006 tarihli 'Kadınların Televizyon İzleme Eğilimleri' Araştırması'na göre kadın programlarını takip eden izleyicilerin bir kısmı diğer kanallarda alternatif programlar olmadığı için bu programları izlemek durumunda kaldıklarını ifade etmekte, diğer kısmı ise bu programları eğlenceli, öğretici bulmaktadırlar. İzleme amaçlarının farklılaşması durumu değiştirmemekte, örtük mesajlar bilinçaltına giderken, bu kadınların hayatları manipüle edilmektedir.

Çalışma, Frankfurt Okulu düşünürlerinin çalışmalarından hareketle gündüz kuşağı programlarından biri olan Esra Erol'da Evlen Benimle adlı programı sosyolojik yöntemle değerlendirmeye çalışmaktadır. Bildiride program hakkında izleyicinin düşüncelerini saptayabilmek amacıyla farklı yaşlarda, eğitim düzeylerinde, mesleklerde 100 kadınla Esra Erol'da Evlen Benimle adlı program ile ilgili mülakatlar yapılmış, katılımcıların ifadeleri daha sonra kategorize edilmiştir.

Sonuç olarak, geleneksel topluma ait değerlere dokunmadan, izleyiciyi tüketimin hem nesnesi hem de öznesi yapan tavır ve egemen toplumun biçimlendirdiği

toplumun bilinçdışı, programda kolaylıkla analiz edilebilmektedir. Kapitalist tüketim toplumunun, ihtiyacı olan sığ, sorgulamayan, eğlenmek için televizyon izleyen insanları yaratma noktasında bu programları kullandıkları diğer bir deyişle bu programların sistemle paralel işlediği saptanmaktadır.

## 1. FRANKFURT OKULU VE KÜLTÜR ENDÜSTRİSİ

Kültür emperyalizminde medyanın manipüle gücü, bireyleri ve toplumları bir tür medya emperyalizmi altında tutmaktadır.

"Medya emperyalizmi iddialarını hem savunanların, hem de bunlara karşı çıkanların paylaştığı bir varsayım vardır ki bu da medyanın kültürel süreçlerin merkezinde yer aldığı ve kültürel tahakküm konularının bu nedenle medya tahakkümüne dönüştüğüdür" (Tomlinson, 1999: 95).

İletişim araçlarını kültürel ve ideolojik aygıt olarak gören yaklaşımlardan biri olan Frankfurt Okulu mensupları (Max Horkheimer, Herbert Marcuse, Theodor W. Adorno, Walter Benjamin, Erich Fromm), modernleşmenin ikincil bir yorumunu yapmaktalar ve kapitalist sistemin, kültürü de bu sistemin ticari mantığına uygun olarak biçimlendirdiğini, kültür endüstrisi içerisinde her şeyin metalaştığını saptamaktadırlar.

"Tüm dallarda, kitleler tarafından tüketilmeye uygun olan ve bu tüketimi büyük ölçüde belirleyen ürünler, az çok planlı bir şekilde üretilmektedir" (Adorno, 2009: 109). Bu noktada televizyon programlarının rastgele yapıldığını düşünmek oldukça iyi niyetli bir yaklaşım olacaktır. Televizyon programları ile izler kitlenin gündelik yaşamları belirlenmekte, neyi, ne zaman, nerde, ne şekilde tüketeceklerine kadar tüm hayatları kontrol ve tahakküm altına alınmaktadır.

Kitleler için üretilen ve hızla tüketilen kültür kavramı da önem arz etmektedir. Çünkü kapitalizm, küreselleşme ve tüketim toplumu üzerinden yapılacak bir eleştiriye, kültür kavramının dahil edilmesi gerekmektedir. Marx, kültürü bir üst yapı kurumu olarak değerlendirmekteyken Frankfurt Okulu düşünürleri, kültür endüstrisi kavramını ekleyerek, kültürün egemen sınıflar tarafından üretilen bir hegemonya aracı olduğunu tespit etmektedir. Theodor W. Adorno, Max Horkheimer kitle kültürünün yüzeysel, derinlikten yoksun, eğlence için üretilmiş ürünler oldukları yönünde eleştirmekte, kitle kültürü yerine kültür endüstrisi kavramını kullanmaktadırlar. Onlara göre iktidar, bu kültür endüstrilerini kullanarak bu araçların manipüle gücünden faydalanmakta ve istedikleri gibi kitleler yaratmaktadırlar.

Bir kültür endüstrisi ve manipülasyon aracı olarak medyanın izler kitle üzerindeki etkisi oldukça büyüktür. Kitle toplumu yaklaşımı, izleyicileri kaynağın gücüne



bağımlı, pasif yığınlar olarak görmektedir. Bu durumun nedeni kitle kültürünün “kitlelere yukarıdan ve görünmeden empoze edilmiş; tümüyle birbirinden kopuk, birbiriyle uyumsuz öğelerden yapılmış sentetik bir alaşım olduğundandır. Bugünkü durum, kültürel bir kaos ya da anarşiden çok, sıkı bir yönetim ve denetim altına alma durumuydu” (Jay, 2001: 163-164). Frankfurt Okulu düşünürlerine göre, izler kitle izledikleri ile kontrol edilmektedir. Alemdar ve Erdoğan’ın (1990: 217) belirttikleri gibi kültür endüstrisinde tüketicinin düzenleme yetisi elinden alınmakta, yaratıcılık için hiçbir alan bırakılmamaktadır.

Medyanın, tekellerin elinde olması, izler kitleyi kültürel anlamda bir tahakküm altına alırken, bu hedef kitlenin belirli ideolojiler çerçevesinde yönlendirilmesine ve böylece denetim altına alınmasına neden olmaktadır. Horkheimer’in (2008: 187) ifade ettiği gibi: “Bilim, doğadaki bilinmeyen karşısında duyduğumuz korkuyu yenmemizi sağlamıştır. Artık kendi ürünümüz olan toplumsal baskıların esiriyiz.” Kültür endüstrisi, endüstrileşmiş kitlelerin bilincini kolonileştirmekte, kitleleri pasif, düşünemez ve sorgulayamaz duruma getirmektedir.

Léfebvre, kapitalist toplumlarda dinamiklerin yalnızca ekonomi ve siyaset üzerinden gitmediğini, bunların yanında gündelik yaşamın da eleştirel olarak çözümlenerek ortaya konulması gerektiğini ileri sürmektedir. Çünkü Léfebvre’ye göre gündelik yaşam, sadece bir rutini değil bilakis bu rutinin arkasındaki yapıyı işaret etmektedir. Zayani’ye (<http://tek.bke.hu/~tdombos/babel/lefebvre.pdf>, 1999: 3) göre daha iyi nasıl yaşanılacağı, diyetle ne yenileceği, hangi giysinin moda olacağı, evin dekorasyonu, yani kısaca nasıl var olunacağı sistem tarafından düzenlenmektedir. Kısacası gündelik yaşam tamamen manipüle edilmiş durumdadır. Léfebvre (2007: 40) gündelik olanı küreselleşme, iktidar ve kültürün (veya kültürün çözülmesinin) içine yerleştirmektedir. Planlanan, kurgulanan, denetim ve gözetim altına alınan birey ve onun gündelik yaşamı, kapitalizm için ideal bir nesne durumundadır.

Sistem, gündelik olanı kendi amaç ve çıkarlarına uygun olarak saptamakta, onu ikna yolunu kullanarak bireye dayatmaktadır. Birey, kendisinin talep ettiğini sandığı şeyi, tüketmek zorunda kalmaktadır. Manipüle, çoğunlukla örtük ve bilinçaltına yönelik yapılmaktadır. Etkileme, yönlendirme ve harekete geçirme gücü sayesinde televizyon programları özeldir gündüz kadın programları, bu programların izleyicilerini ev dekorasyonu, yemek, moda, pazar alışverişi, sağlık gibi gündelik yaşamlarına ait her alanda yönlendirmektedir.

Modernleşmenin sonuçlarından olan bu denetim ve kontrol, gelişmekte olan ülkelerde sistemi bozmadan var olan gelenekler üzerinden yürümektedir. Türkiye’de geleneksel değerler kullanılarak insanların gündelik yaşamı tamamen manipüle altına alınmaktadır.

Kadınlar, eğlenmek, katarsise ulaşmak, dinlenmek gibi amaçlarla izledikleri masum görülen programlar ile kapitalist sisteme ve bu zihniyetin yayılmasına hizmet etmektedirler.

## 2. TÜRKİYE’DEKİ GÜNDÜZ KUŞAĞI PROGRAMLARI VE METİNLERİNİN ÖRTÜK ANLAMLARI

Medyanın kamuoyu oluşturma, eğlendirme, bilgilendirme, haberdar etme, kültür sunumu ve toplumsallaşma gibi temel işlevlerinin olduğu bilinmektedir. Modern dünyada, kitle iletişim araçları yeni kontrol ve denetim mekanizmaları olarak işlev görmektedir ancak bu işlevini baskı ile değil ikna ile bilinçaltına yönelik olarak yapmaktadır. Sistemin sarmaladığı birey, kendi tercihleri sandığı dayatmalara uygun yaşamaktadır. Bu yolda da kitle iletişim araçları önemli bir manipüle aracıdır. Frankfurt Okulu Düşünürleri, modern Batı ülkelerinde kitle iletişim araçlarının eleştiri işlevini yitirerek, bir meta durumuna geldiğini saptamaktadırlar.

Türkiye’de birbirinin türevi olan gündüz kuşağındaki programlar hedef kitle olarak kadın izleyicilere hitap etmektedir. RTÜK’ün 28 Ocak 2006 tarihli ‘Kadınların Televizyon İzleme Eğilimleri’ araştırması kadınların günde 4,5 saatlerini TV karşısında geçirdiklerini göstermektedir. Bu kadınların %88,2’si TV izlemeyi sevmektedir. (www.rtuk.org.tr, 2006). Yüksek bölümü TV izlemeyi seven bu kadınların izledikleri programlardaki örtük anlamların analiz edilmesi, bu programlar aracılığıyla manipüle edilen izleyicinin nasıl yönlendirildiği ve dönüştürülen bu bireyin özelliklerinin neler olduğunun ortaya konulması önem taşımaktadır.

Programlar üzerinden ideolojisini yayan sistemin temelindeki kapitalist zihniyet ve bu zihniyetin kurguladığı tüketim odaklı gündelik yaşam, çalışma için önem taşımaktadır. Tüketim toplumu her şeyin ticarileştiği, üyelerin en başta tüketici rolünü üstlendiği, sistemin de bunu emrettiği toplumdur. Bir diğer önemli nokta ise Türkiye’nin henüz Batılı ölçülerde bir tüketim toplumu olmadığı ancak kapitalist bir piyasaya aracılık eden tüketim kültürünün de ülkede yok sayılmaması gereğidir. Tüketim toplumuna hizmet eden kitle kültürü tüm dünyaya yayılmakta, yalnızca modernleşmiş, gelişmiş ülkelere değil gelişmemiş, yoksul ülkelere dahi tüketmelerini, tüketerek özne olmalarını salık vermektedir. Birey, sürekli bir satın alma ve tüketme eğilimi ile sisteme hizmet etmektedir. “Marcuse, insanların dünya ve gerçeğe ilişkin düşüncelerini sağlayan kavramları kitle iletişim araçlarının tanımladığı söyler” (Tılıç, 1998: 49). Melek, Bugün Ne Giysem, Soframız gibi derinlikten yoksun olan gündüz kuşağı programlarına bakıldığında, yalnızca eğlence amacı güden türdeş programların, izleyicinin boş zamanlarını doldurduğu, sosyal yaşama aktif olarak katılmayan, TV dışında alternatif eğlenceleri olmayan kitleyi oyaladığı,

onları katharsise ulaştırarak, bir sürelik bile olsa gerçek yaşamın sıkıntılarından uzaklaştırdığı saptanmaktadır.

Programların, eğlence işlevi ile izleyicinin uyuşturulduğu, oyalandığı, boş zamanlarının doldurulduğu, onlara ait değerler üzerinden işleyerek merak ve dikkatlerinin çekildiği, programlara ait alt metinlerle de özelde kadın izleyicinin kalıplaştırılarak tüketime yönlendirildiği görülmektedir. Kapitalist toplumlarda tüketme edimi kadar, tüketimin şekli de önem taşımaktadır. Bu programlar aracılığıyla izleyici, tüketimin yapılışını da öğrenmektedir. Şahane Evim programı ile evlerini nasıl dekore etmeleri gerektiğini öğrenen kadınlar, Soframız, Mutfağım, Yeşil Elma gibi yemek programları ile yemekleri nasıl yapmaları gerektiğini, Bugün Ne Giysem, Bana Her Şey Yakışır gibi programlar ile nasıl ve ne giyinmeleri, nerelerden nasıl alışveriş yapmaları gerektiğini, Müge Anlı İle Tatlı Sert, Yeniden Başlayalım gibi programlar ile başkalarının hayatlarına dair bilgiler ve tecrübeleri, Esra Erol'da Evlen Benimle, Su Gibi, Ne Çıkarsa Bahtıma gibi programlarda ise evlenme yollarını ve kriterlerini öğrenmektedirler.

Bütün programların altyapısına, özel hayatın izlenmesi, dikizlenmesi ve merak güdüsü, eğlenme ve haz almanın yolları olarak eklenmekte, bu özellikler programların en temel formatı haline gelmektedir. İzleyici ekrandaki insanların yaşamlarıyla özdeşim kurmakta, oradaki temsilleri örnek almakta, böylece kimlik edinmektedir. Ayrıca, onlarda kendi hayatlarını, acılarını sevinçlerini bulan izleyici bazen onların durumuna ağlamakta, gülmekte, rahatlamaktadır. Bunlara ek olarak programlar izleyiciye aktif katılım hakkı vermekte, izleyici gözetlediği, dikizlediği konuğu, adayı, sunucuyu sahiplenmekte dolayısıyla onların hayatlarına dair yorum yapma hakkını kendisinde bulmaktadır. Herhangi bir konu üzerine yapılan tartışmaları izleyip, taraf tutarak olaylara dahil olmakta, kamusal alanda pek de söz hakkı olmayan kadın izleyici aynı zamanda bir tür aidiyet duygusunu da yaşamaktadır. Buradaki tartışmalar ile toplumsal tabular normalleşmekte, kabul edilmesi zor durumlar ya da olaylar sıradanlaşmaktadır.

Örneğin Esra Erol'da Evlen Benimle adlı programın, 17.06.2013 tarihli bölümünde 65 yaşında olduğunu ifade eden İhsan Bey, ilk eşiyle aralarında 15-16 yaş olduğunu, yine kendisinden 10-15 yaş küçük bir bayanla evlenmek istediğini belirtmektedir.

“Mutluluğunuzun devam etmesini istiyorsanız, erkek sizden 10 yaş hatta 15 yaş büyük olmalı. Erkekle kadın arasında doğumda 7 yaş fark var. Kadın erkekten 7 yaş büyük. 11 yaşındaki bir kadın, 12 yaşında çocuk doğuruyor, 12 yaşındaki bir erkeğe nasıl geldin desen, beni leylekler getirdi der.”

İhsan Bey'in cümlelerini Erol, (iyi niyetle konuğu kırmadan konuyu kapatmaya çalışırken) “bilimsel” olarak tanımlamakta, 11-12 yaşlarında bir çocuğun çocuk sahibi olması ise seyirciden tepki almadan

dinlenmekte, durum normalleştirilmektedir.

Özellikle sunucuların yönlendirmesi ve inisiyatifi çerçevesinde mahrem konuların, tartışmalara malzeme yapıldığı bu programlarda bilgisi, tecrübesi ya da eğitimi olmasa dahi zaman zaman durumlar hakkında karar verildiği, konuğun anlattıklarından yola çıkılarak karşı tarafın suçlandığı, sunucunun yorumu yanlış dahi olsa, destekçilerinin olduğu görülmektedir. Bu eleştirileri doğru yönlendirecek toplum mühendisi durumunda bir psikolog, sosyolog ya da antropolog programlarda bulunmamakta, bulunduğu ise bu profesyonel bireyler programın akışına uygun davranmaktadırlar. Programlara yansıyan tartışmaların bazen hakaret boyutuna ulaştığı, sözlü şiddetin fiziksel şiddete dönüştüğü görülmektedir. Programlara ünlü olmak, sesini duyurmak, sorunlarına çözüm bulmak ya da dertlerini paylaşmak gibi nedenlerle gelen konukların hayatlarına ait zayıflıklar, mağduriyetler dramatize edilerek ekranlarda sunulmakta, bu hayatlar birer reyting aracı haline getirilmektedir. Kültür endüstrisinde “amaç zevk ve eğlencedir. İzleyicilerin gündelik yaşamın sorunlarından, sıkıntılarından ve gerçeklerinden kaçmasına hizmet eder. Gerçeklerde kaçan ve sürekli eğlence arayışında olan bir kitle toplumu yaratılmaktadır” (Yaylagül, 2006: 90). Kültür endüstrisinde düşünen, sorgulayan izleyici en son tercih edilen kitle durumundadır. Pasifize edilen izleyici, içinde bulunduğu durumun farkında olmadan kültür endüstrisi içerisinde yerini almakta, yönlendirilmektedir. Dolayısıyla bu programlarla yalnızca vakit geçiren ve eğlenen izleyici farkında olmadan aynı kalıptan çıkan prototiplere dönüşmekte, üstelik bu izleyicilerin içlerinde buldukları durumu tahlil yetenekleri de bulunmamaktadır.

### 3. ESRA EROL'DA EVLEN BENİMLE VE KADIN İZLEYİCİLER

#### 3.1. Yöntem ve Örneklem

Çalışmaya Esra Erol'da Evlen Benimle adlı program, gündüz kuşağı programlarından biri olarak rastgele örneklem yoluyla seçilmiştir. Program, sisteme hizmet etme ve standart kitle oluşturma noktasında esasen Zuhul Topal'la İzdivaç, Dest-i İzdivaç, Su Gibi ya da Ne Çıkarsa Bahtına gibi programların bir türevi durumundadır ve diğer popüler izdivaç programlarından ayrıcalıklı bir yere sahip değildir. Kültür endüstrisi, suskun yığınlar, akıl tutulması gibi deyimlerin kaynağı olan Frankfurt Okulu düşünürlerinin çalışmaları, bildirinin kuramsal altyapısını oluşturmaktadır. Ataerkil toplumun bilinçdışının yapılandığı format yapısıyla sisteme hizmet eden programın analizinde meslek, eğitim, yaş, cinsiyet gibi eksenler etrafında toplumun sosyolojik koşulları, analizin temelini konulmaktadır. Program izleyici kitesinin program hakkındaki düşüncelerine ulaşabilmek için İzmir'de, birbirinden farklı eğitim

seviyesinde, farklı yaşlarda, farklı mesleklerde; çalışan, ev hanımı, öğrenci, emekli olan 100 kadınla derinlemesine mülakat yapılmıştır. Programın izlenme amacı, programın sevilen yanları, program esnasında rahatsız olunan unsurlar, Esra Erol hakkındaki düşünceler, programa katılan adayların profili ve beklentileri derinlemesine mülakat yoluyla tespit edilmeye çalışılmıştır. Sessiz yığınların nitelikleri, çalışmada temel alınan kitle kültürünün analizi için yol gösterici olmuştur.

### 3.2. SESSİZ YIĞINLAR EĞLENİYORLAR!

Adorno ve Horkheimer kültür endüstrisi kavramını kültürel ve sanatsal ürünlerin standartlaşması ve rasyonalizasyonunu ifade etmek için kullanmışlardır. Bugün kitle iletişim araçları aracılığıyla oluşturulan kültür endüstrisi, kapitalizme ve tüketim toplumuna hizmet etmekte, sistem kitlelere kendi hayatları dahil her şeyi tüketim nesnesi olarak sunmaktadır. Kültür endüstrisinin bir parçası olan televizyonun iletileri bilinçli bir şekilde sisteme uygun üretilmekte, böylece sistemin devamlılığı sağlanmaktadır. Bu amaçla, sistemin buyruğu ve baskısı altında olan pasif bir kitle yaratılmakta, bu kitle sistemle bütünleştiği takdirde yaşam hakkı edinmektedir.

Sistemle uyumlu kitlelerin oluşturulmasında televizyon programları, özelde Esra Erol'da Evlen Benimle programı Frankfurt Okulu mensuplarının deyişi ile pasif, sorgulamayan, eleştirmeyen, kendilerine sunulanları kabul eden suskun yığınların oluşturulmasında önemli rol almaktadır. Esra Erol'da Evlen Benimle kadın ve erkeklerin birbirlerini görüp, talip oldukları, seyircilerin gözleri önünde konuşup anlaştıkları, ilişkileri ile ilgili gelişmelerden seyircileri haberdar ettikleri ve programda yüzükleri takıp, nikah kıydıkları bir programdır. Programda modern arabuluculuk yapılırken aynı zamanda izler kitleye bir yaşam biçimi, bir dünya görüşü sunulmaktadır. Değişik toplumsal gruplar tarafından kabullenilecek Marcuse'un (1975: 27) tanımı ile tek boyutlu düşünce ve davranışlar empoze edilmektedir. Esra Erol'da Evlen Benimle adlı programın, seyircilerden tarafından nasıl değerlendirildiğinin tespit edilmesinde yol gösterici olan derinlemesine mülakat çalışmasının verilerine göre evli kadınların bekar kadınlardan, ilkokul mezunu kadınların yüksek eğitilmiş kadınlardan, ev hanımı ve emekli kadınların çalışan kadınlardan, 40 yaş üzeri kadınların 30 yaş altındaki kadınlardan daha fazla Esra Erol'da Evlen Benimle adlı programını izledikleri saptanmıştır.

Programın analizinde programa ait öğeler; format gereği evlenmek için gelen adaylar, programın sunucusu ve seyircisi, programa dahil olan uzman kişiler ile televizyona ait teknik ve estetik kodlar önem taşımaktadır. Programın değerlendirilmesine öncelikle locadaki adaylardan başlanırsa; programa katılan

adayların nitelikleri genellendiğinde eğitim seviyesi düşük, kendilerini yetiştirmemiş, alt sınıfa mensup, ataerkil değerlere sahip, muhafazakar homojen bir grup olduğu saptanmaktadır. Yaşam tarzları, değer yargıları, ahlaki tutumları, davranış yapıları birbirine benzer olan bu kitle, kendilerine ait değerleri bu program aracılığı ile yeniden üretmekte, kendileri gibi homojen bir grupla bu değerleri paylaşmaktadır. Egemen düzen tarafından biçimlendirilen bilinçdışı, programdaki adayların temsil biçimi olarak karşımıza çıkmaktadır. Kadın ve erkeklerin evlenmek için tercih ettikleri özelliklerin, toplumun onayladığı özellikler olduğu, programdaki temsillerle gerçek hayattaki özelliklerin birbirlerini karşılıklı etkileme ve dönüştürme gücü olduğu görülmektedir.

Derinlemesine mülakat yapılan kadınlara açık uçlu olarak programa katılan adayların özelliklerini tanımlamaları istendiğinde, eğitim seviyesi daha düşük olanlarla çoğunluğu ev hanımlarından oluşan kadınlar, programdaki adayları "iyisi ve kötüsü ile her türden insanlar" olarak tanımlarlarken, eğitim seviyesi yüksek olanlarla çalışan kadınlar buradaki bireyleri "eğitimsiz, cahil, kadrolu eleman" gibi sıfatlar ile tanımlamaktadırlar. Sıfatlar noktasında hiçbir yönlendirme bulunulmamıştır.

Yapılan mülakat çalışması cevaplarına göre programda evlenilmek istenen adaylarda aranan ölçütlerin tanımlarının genel olarak standartlaştığı görülmüştür. Mülakat yapılan kadınlar, programa katılan erkeklerin genç ve fiziksel görünümü güzel olan kadınları talep ettiklerini, programa katılan kadınların ise maddi durumu iyi olan erkekleri talep ettiklerini; evi, arabası, iyi bir maaşı ve hatta kadınların kredi kartı borçlarını ödeyecek adayları istediklerini ifade etmişlerdir. Tüketim toplumunun bireye empoze ettiği değerler olarak bu özellikler aday seçiminde kendisine yer bulmaktadır. Program ideal kadın ve erkeğin özelliklerini hem adayların talepleri ile hem de televizyona ait teknik kodlarla (yakın çekim, kurgu, müzik, vb.) yeniden inşa etmektedir.

Geleneksel değerler içerisinde bir kadının erkekten "kendisini taşınmasını" talep etmesi doğal karşılanmaktadır. Dolayısıyla zor durumda olan pek çok kadın, evliliği bir kurtuluş ya da sınıf atlama yolu olarak görüp, "artık hayatımı yaşamak istiyorum" diyerek aradıkları nitelikleri belirtmektedir. Programa katılanların genç, güzel, bakımlı, vb. tanımları da sistemin onayladığı kadın ve erkek tipleridir. İzleyici, kitle kültürünün oluşturduğu kitlesel tüketim aracılığı ile boyunduruk altına alınmakta, ihtiyaçlar suni olarak yaratılmaktadır. Kişi, kendisine sunulanları kabul etmekte, düzene hizmet ettiği sürece de ona yaşam hakkı verilmektedir.

Programa katılan kadınları tanımlayan bir diğer önemli unsur da onların mağduriyetleridir. Kadınların 20'li yaşlarda eşlerinden ayrılmaları, çocukları ile

“yalnız” kalmaları, hamile olmaları, eşlerinden şiddet görmeleri gibi her türlü zayıflık programa malzeme yapılmakta, kadınların başlarına gelen durumlar doğal kabul edilmekte, ancak acınılası bir durum olarak dramatize edilmekte, çözüm ise ataerkil düzen içerisinde gerçekleşmektedir. Programa katılan 22 yaşındaki Seda'nın hikâyesi bu noktada değerlendirilebilecek örneklerden yalnızca bir tanesidir. Seda program esnasında kendisinden bahsederken 14 yaşına kadar yurttan kaldıktan sonra yurttan kaçtığı, başına gelmeyen kalmadığını, üç kere evlendiğini, bir kızı olduğunu ve program esnasında hamile olduğunu ifade etmektedir. Kendisine bakmadığı için karnındaki bebeğinin çok zayıf olduğunu söyleyen Seda, ailesinin kendisine sahip çıkmadığını, hayvanmış gibi satıldığını eklemektedir. Programa sığınan Seda'ya Esra Erol; “22 yaşındasın Seda ya”, “Sakın ağlama” gibi cümleler kurmakta, zaman zaman konuşmasına ara vererek sessizlik sağlamakta, beden diliyle de Seda'nın durumunu dramatize etmekte, bu arada Seda'nın tüm yaşamını ekrana yansıtmaktadır. Seda'nın anlattıklarının ortasında reklam arasına gidilirken Goran Bregoviç'in Çingeneler Zamanı adlı filmin müziği Ederlezi adlı parça orkestra tarafından söylenmekte, yakın çekimler ile de dramatik etki çoğaltılmaktadır. Genç kadının ilerleyen bölümlerde Ünsal Bey ile olan evliliği format gereği programa yansımakta, ayrıca sonrasında da oğlu Muhammet Ali ve ona sahip çıktığı ifade edilen eşi Ünsal Bey ile tekrar gündeme gelmektedir. Program formatına uygun olarak bir kadının kurtulmasının yolu olarak evlilik sunulmakta, ona başka bir çıkış sunulmamaktadır.

Programın analizinde, programla bütünleşmesi dolayısıyla programa adını veren Esra Erol'un kendisi ve de yaşamı önemli bir unsurdur. Mülakat çalışmamıza katılan ilkökul-ortaokul mezunu kadınların %70'i, lise mezunu kadınların % 67'si, yüksek öğrenimli kadınların % 45'i Esra Erol'u canayakın, sevimli, tatlı, başarılı, yardımsever, güvenilir samimi, akıllı gibi pozitif niteliklerle tanımlarken negatif tanımlayan katılımcıların Erol'u samimi bulmadıkları, Erol'un sıkıcı, birikimi olmayan, şanslı biri olduğunu düşündüklerini belirtmişlerdir. Bu sıfatlar noktasında mülakat yapılan kadınlar üzerinde yönlendirici olunmamış, kadınlar tarafından genel olarak benzer sıfatların kullanılması sonuçlar derlenmiştir. Esra Erol formata uygun olarak öncelikle evliliği, eşi, çocuğu, ailesi, mutlu yuvasıyla ön plana çıkarılmakta, aynı zamanda örnek bir kadın, eş ve anne modeli olarak da geleneksel düzenle uyumlu bir şekilde izleyicisine sunulmaktadır. Böylece Erol, “onlardan biri” olarak izler kitlenin beğenisini, olurlu kazanmaktadır. “Halktan biri” olarak imajı satılan Erol'un, evliliği üçe bölünerek yayınlanmakta, hamileliği programda yakından izlenmekte, doğum sonrasında ise ailesi ve çocuğu ile ekranlara yansıtılmaktadır. Temsiller noktasında kadın adaylar çerçevesinde ifade edildiği gibi program sunucu çerçevesinde de kadın, programda geleneksel toplumsal cinsiyet rolleri içerisinde

konumlandırılmakta, cinsiyet ayrımı onaylanmakta, ataerkil bir kadınlık anlayışı önerilmektedir. Erol, bir programında, ağlayarak aileye bakış açısını sabır, güven, namus, emek, fedakarlık gibi kavramlarla temellendirerek şöyle demektedir.

“Ben beş yıl flört ettim. Ben eşimin aşkından ölüyordum. Çok üzülüm, çok da kalbimi kırdı. (...) Ama tutturduk gittik. Bugün bir evladımız var ama ben o sabrı, sevgiyi göstermeseydim, olmazdı. Ali de yedi, gezdi. (...) Ben geriye baktığımda ‘Adam film fırlıdak mı çeviriyor?’ demiyorum. Mühim olan bu. (...) Hayat çok zor, yaşamak çok zor, yaşlanmak daha zor. Hayat güllük gülistanlık değil aslında. Sadece şunu dileyin Allah'tan. Rabbim hepinizin karşısına iyi insan çıkarsın. Çünkü o iyi insan siz sevdiğinizde güzelleşiyor, muhteşem bir insan haline geliyor. Muhteşem bir adamla evleneceksiniz bilmeyeceksiniz o adam ne yapıyor diye ya da anne olmayı beceremeyecek. (...)”

Erol'un evliliğinden çocuğuna, katıldığı sosyal sorumluluk projelerinden yazdığı kitaplara (Kara Duvak ve Sessiz Kadınlar, programdan beslenmekte; kitaplarında programa katılan konukların dramatik yaşamları anlatılmaktadır) kadar her şey onun kimliğinin birer parçası olmakta, bunlar ise programla bütünleşerek pazarlanmakta, Erol'un hayatı bir tüketim nesnesine dönüştürülmektedir. Erol yaptığı programla ve yaşamıyla bir rol modeline dönüşürken, seyircinin özdeşim kurup empati yapacağı haneden biri/halktan biri haline gelmektedir.

Heteroseksüel ilişkinin onaylandığı programda 18 Kasım 2012 tarihinde telefonla programa dahil olan kadın aday; “benim evlendiğim kişi bayandı” diyerek cinsel tercihini ifade etmekte, bu sırada şaşırarak Erol, ekrana bakmakta, izleyiciler “Aaaa!” sesleriyle şaşkınlıklarını dile getirmekte, orkestra da duruma uygun müziklerle etkiyi arttırmaktadır. Arayan kadın daha önce Amsterdam'da yaşadığını, program aracılığıyla kendisine uygun bir kadın aradığını anlatmaktayken, şaşkınlık içerisinde durumu anlamaya çalışan Erol “başka programlar var. Git orada kendine ara. Hadi bay bay.” demektedir. Yapılan hareketi onaylayan stüdyodaki izleyici Erol'u alkışlamaktadır. Erol konuşmasını şöyle sürdürmektedir:

“Hay yani bunların işi gücü yok. Bu, fantezi dünyasını renklendiriyor. Bunlar, bunlara öyle denir çünkü. İnsanların cinsel tercihleri kendilerini ilgilendirir, kimsenin insanların cinsel tercihleri ile ilgili yorum yapma hakları yoktur. Ve bu cinsel tercihler birden bire oluşan şeyler değildir. Onların büyüme, geliştikleri ortam, yaşadıkları süreç ve başlarına gelen olaylar doğrultusunda bu yolda ilerler. (...)”

Programdan gönderilen ve başka programlarda kendisine eş araması önerilen lezbiyen izleyicinin cinsel tercihi hastalık olarak anlatılmakta, Erol uzayan cümlelerinin içinden çıkamamaktadır. Türkiye'de kadın sorunu, eşitlikçi olma noktasından çok uzaktadır. Bu tür programlar ile kadınların yaşam hakları, özgürlük alanları, cinsellikleri yok sayılmakta, geleneksel toplumda var olan bilinç onaylanmakta, pekiştirilmekte, devamı sağlanmaktadır. Üstelik

tekrarlamalar, televizyona ait teknik kodlar, grup bilinci, aidiyet, vb. unsurlar devreye girerek bireye bu durum dayatılmaktadır.

13 Ocak 2013 programında locada eleştirilen bir katılımcı: “Burası mahkeme gibi oldu” diyince Esra Erol sinirlenmektedir; “Siz mağdur falan değilsiniz. Mağdur olan kim biliyor musun? Ben mağdurum ya. Mal gibiyim ya. Bildiğin mal.” Diyerek başladığını cümlesinin devamında kadını haset, fesat, kıskanç olarak tanımlayarak kadının düşmanının kadın olduğunu, susmak istediğini, konuşursa çok fena olacağını ifade etmektedir. Popüler televizyon programları ve sinema filmleri ile ilgili yapılan araştırmalar kadınların iyi ve kötü kadınlar olarak ikiye bölündüğünü açığa çıkarmakta, iyi kadın temsiline pasif, edilgen, mağdur, muhtaç, savunmasız gibi sıfatlar ile kötü kadının ise iyi yuvaların düşmanı, baştan çıkarıcı, cinselliğini kullanan, fesat, kıskanç, vb. sıfatlarla tanımlandığını göstermektedir. Program bu durumu onaylamaya devam etmektedir.

Programda, kişilerin hakları korunmamakta, zaman zaman insan onuru zedelenmekte, kişiler aşağılanmakta, küçük düşürülmekte, programın başından sonuna kadar dahil olan uzman konuklara; psikolog, avukat vb. söz hakkı verilmemekte, söz hakkı verildiğinde ise büyük bir ihtimalle programın formatına müdahale etmemek adına bu kişiler durumu izlemekte, karışmamayı tercih etmektedirler. Zaman zaman onların bu tutumları geleneksel değerlerin yanında yer alışı ile sonuçlanmaktadır. Alanında uzman kişilerin de olaylara dahil olmaması ile ele alınan herhangi bir konu daha çok pazarlanmakta, tüketim nesnesi durumuna gelmekte, sosyolojik, politik ya da psikolojik düzlemde derinlikli bir şekilde tartışılmamaktadır. Program bir yandan katılımcılara ait mahrem konuların tartışılmasına izin verirken (gözetleme/dikizleme/haz alma) diğer yandan kadın ve erkeğe, ataerkil geleneksel düzen içerisindeki rolleri hatırlatılmaktadır. Bütün bunlar ise ortalama üç saatlik programda orkestra eşliğinde oynanması, ağlanması, tekrar eğlenilip tekrar üzülmesi gibi bir kısır döngü etrafında gerçekleştirilmektedir.

Esra Erol’da Evlen Benimle adlı program analizinde bir diğer önemli unsur programın izlenme nedenidir. Yapılan derinlemesine mülakatta, programın izlenme nedeni olarak; zaman geçirme (%46), eğlenme ve sıkıntılardan uzaklaşma (%58) ve merak ögesi (%42) gibi unsurlar ilk üç sırada almaktadır. İzler kitlenin programı izleme nedenlerinden biri olarak merak ögesini ifade eden kadınlar, programa katılan adayların özelliklerini, hayatlarını, aralarındaki diyalogları, evlenme kararlarını, programda yaşanan tartışmaları, Erol’un hayatını merak ettiklerini belirtmişlerdir. Bu merak duygusunun temelinde esasen izleyici için önemli bir zevk kaynağı olan scopophilia (gözetlemecilik), voyeurizm (dikizcilik) yatmaktadır. Ayrıca scopofili, izleyicinin kendi narsistik yönü içerisinde de

gelişmektedir. Lacan’ın ayna kuramında, aynanın yerini bu sefer ekran almakta, televizyon izleyiciye özdeşim kurabilecekleri öğeler sunmaktadır. Ayrıca izleyici kendi benzerlerini tanımaktadır. Scopofilik ilişki hem programdaki hem de ekran başındaki izleyicinin bakış açısı içerisinde denetleyen bir bakış açısına sahip olarak oradaki bireye de sahip olmaktadır. Programın adayları olan locadaki kadınların bir kısmı yeni giysileri ile teşhir edilmekte, cinselleştirilmekte, böylece oradaki erkeğin tasarrufuna girmektedirler. Ataerkil düzende erkekle özdeşleşen seyirci, erkeğin yaptığı gibi kadına sahip olmakta, onun hayatı hakkında söz sahibi olmaktadır. Böylece programda, birbirlerinin hayatları üzerine yorum yapma hakkı hem seyirciye hem de oradaki herkese verilmektedir. İzleyici, geleneksel hazzın bir parçası olan dikizci ve gözetlemeci bakış ile de sistemin yeniden canlandırdığı endüstrinin birer parçası haline gelmektedirler.

Yapılan mülakat çalışmasına katılan kadınların programda rahatsız oldukları unsurlar sorulduğunda; adayların aşırı ve tutarsız istekleri ile maddiyatçı tavırları, katılımcıların nitelikleri ve sürekli aynı kişilerden oluşması, katılımcıların ve sunucunun gerçekçi ve samimi olmaması, stüdyodaki sert eleştiriler ve kavg ortamı, düzeysiz ortam, özel hayatların reyting malzemesi yapılması, TV’de evliliğin hoş görülmemesi ve program formatının zararlı görülmesi cevap olarak verilmiştir. Mülakata katılan üniversite mezunlarının % 38’si ortamı düzeysiz bulduklarını ve özel hayatın reyting malzemesi olarak kullanılmasından rahatsız olduklarını belirtirlerken; ilkököl, ortaokul ve lise mezunlarının % 54’ü daha çok adayların niteliklerinden, sert eleştiri ve kavg ortamından rahatsız olduklarını belirtmişlerdir. Programla ilgili değinilmesi gereken bir diğer noktada, program içerisinde ve arasında sunulan reklamlardır. Horkheimer ve Adorno (1996: 58), reklamların da kültür endüstrisi tarafından düzenlendiğini, çekici, sade ancak çarpıcı reklamların tüketiciyi tahakküm altına aldığını ifade etmektedirler. Erol, program içerisinde bazı ürünlerin reklamını yapmakta, kendisini seven izleyicilere bazı ürünler önermektedir. Benzer şekilde program arasında çıkan reklamlar da kadınlara neleri tüketmesi gerektiğini, suni ihtiyaçlar yaratarak anlatmaktadır. “Bu endüstri yalnızca ürünleri değil, üretici ve tüketicileri de üretiyor ve yeniden tüketiyordu. Bu, çalışma ve boş zaman arasındaki ayrımın ortadan kalkması, boş zaman faaliyetleri ve eğlencenin tekrarlama dürtüsüne dayalı olarak zorla tüketme biçimleri olması anlamına gelir” (Krogh, 1999: 258). Ayrıca yaratılan tüketici profili ise eleştirelilikten uzak, sorgulamayan, içinde bulunduğu durumdan memnun kitlelerdir. Bu kitleler için amaç yüzeysel, derinliksiz ürünleri tüketirken eğlenmek ve zevk almaktır. Dolayısıyla gündelik yaşama dair sıkıntılardan kaçan izleyici gerçekmişgibilik içerisinde suni eğlenceler ile yaşamlarına devam etmektedirler.

## SONUÇ

Frankfurt Okulu düşünürleri, izler kitleyi sessiz yığın olarak tanımlamakta, kitle iletişim araçlarının ürettiği meta ile bu kitlenin manipüle edildiğini, tahakküm ve kontrol altına alındığını ifade etmektedirler. İzleyici bu durumun farkında olmadan kendisine sunulanlarla yetinmeyi öğrenmekte, var olan durumu içselleştirmektedir. Diğer yandan standart yapıdaki bu kültür endüstrisinin ürünleri, bireye eğlence ve haz vaat etmektedir. Bu vaat teslimiyetçi yapıyı arttırmaktadır. Kültür endüstrisinin bir parçası olan televizyon, standartlaşmış programları ile izleyicisine boş zaman eğlencesi sunmaktadır. Boş zaman eğlencelerinden biri olan Esra Erol'da Evlen Benimle adlı program analiz edildiğinde şu sonuçlar elde edilmektedir.

Programın formatı, bir sunucunun yönlendirmesi çerçevesinde adayların eşlerini aramaları üzerine kurulmaktadır. Bir orkestra müzik çalmakta, zaman zaman avukat ya da psikologlar programa dahil olmaktadır. Bu bağlamda öncelikle seyircinin bilinçaltı haz kaynağı olan izleme, dikizleme, merak kullanılmaktadır. Programda toplumsal temsil örnekleri sunan locadaki kadınlar, güzellik ve mağduriyetleri ile sunulmakta iken erkekler ekonomik durumları ile tanımlanmaktadır. Dolayısıyla kadınlar statü atlamak için ekonomik durumu iyi olan erkekleri tercih etmekte, (zira sistem fakir ve çirkin olanı istememektedir), kapitali elinde bulunduran erkekler ise istedikleri gibi bir kadını; genç, güzel, vs. "alabilme" hakkına sahip olmaktadır. Programdaki adaylara dair önemli bir özellik onların yaşamlarına dair mağduriyetleridir ki program, bu mağduriyetleri dramatize ederek seyirci toplamakta, dolayısıyla özel hayatın gizliliği ilkesi sıklıkla çiğnenmektedir. Programa sığınan bireylere onların yaşamlarına dair alternatif çözümler önerilmemekte, çoğunluğu alt sınıf, eğitimsiz, cahil olan kitle, içselleştirdiği durumlardan çıkış yolu aramamakta, kendisine sunulanları kolaylıkla kabul etmektedir. Adayların ve izleyicinin genelinden hareketle de var olan ataerki yapı program boyunca onaylanmakta, yeniden üretilmektedir.

Programın sunucusu olan Erol, toplumun onayladığı bir kadın, anne ve eş olarak sunduğu yaşamını, programa malzeme yapmakta, böylece toplumun içinden biri olarak samimi bir ortam yaratmaktadır. Programda ele alınan sorunlar program sunucusunun kişisel-özel sınırlamasında yüzeysel olarak tartışılmakta, programa bilirkişi olarak katılan aile danışmanı/psikolog ya da avukatlara yeterince söz hakkı verilmemekte, zaten meselelerin sosyo-politik düzlemde tartışılması gibi bir yönelim kitle kültürünün bağlamı için gereksiz olmaktadır. Programın dekorundan orkestrasına kadar ve hatta televizyonun estetik ve teknik özelliklerinin kullanılmasına kadar her şey formatı desteklemektedir.

Sonuç olarak genellendiğinde eğitim düzeyi arttıkça

programa eleştirel bakış açısının sergilendiği, izlenme oranının düştüğü saptanmaktadır. Dolayısıyla programa karşı eleştirel bir tavır alma belli bir bilinç düzeyine ulaşmakla söz konusu olmaktadır. İnsanı ve özel yaşamı tüketilecek bir metaya dönüştüren, izleyiciyi düşünen, sorgulayan ve gerçeğe ulaşan özne olmak yerine; dikizleyen, röntgenleyen, özdeşim ve katharsise ulaşarak haz alan sığ bireye dönüştüren bu programların izlenmeye devam ettiği savından hareketle, belli bir bilinç düzeyine ulaşmış seyirci kitlesinin henüz Türkiye'de oluşmadığı saptanabilmektedir. Sonuç olarak, Esra Erol'da Evlen Benimle adlı program da bilinçaltıları kontrol edilen izler kitle Horkheimer'in kastettiği anlamda bir aydınlanmaya davet edilmeli, izleyiciden aktif olmaları istenmelidir. Bu amaçta eğitim programına giren medya okur yazarlığı dersi oldukça önem taşımaktadır.

## KAYNAKÇA

- ADORNO, T. W.; KÜLTÜR ENDÜSTRİSİ, KÜLTÜR YÖNETİMİ Çev.: N. Ülner, M. Tüzel, ve E. Gen, İletişim Yayınları, İstanbul, 2009.
- ALEMDAR, K. ve ERDOĞAN, İ.; İLETİŞİM VE TOPLUM, Bilgi Yayınevi, Ankara, 1990.
- HORKHEIMER, M.; AKIL TUTULMASI Çev.: Orhan Koçak, Metis (7. Basım), İstanbul, 2008.
- HORKHEIMER, M. ve ADORNO T. W.; AYDINLANMANIN DİYALEKTİĞİ-Felsefi Fragmanlar I. Çev.: O. Özügül, Kabalıcı Yayınevi, İstanbul, 1995.
- JAY, M.; ADORNO, Çev.: Ü. Oskay, Der Yayınları, İstanbul, 2001.
- KROGHT, T.; Adorno'nun Kültür Endüstrisi Teorisi, 255-267 ss. Der. ve Çev. M. Küçük, MEDYA İKTİDAR İDEOLOJİ, Ark Yayınevi (2. Basım), Ankara, 1999.
- LEFEBVRE, H. (1985). COMMUNICATIONS 41: 191-9'den akt. Zayani, M. (1999). The rhythm analytical project. Rethinking Marxism: A Journal of Economics, Culture & Society, Volume: 11, Number: 1, 5-13 page, <http://tek.bke.hu/~tdombos/babel/lefebvre.pdf>, (25.06.2012).
- LEFEBVRE, H.; MODERN DÜNYADA GÜNDELİK HAYAT, Çev.: I. Gürbüz, Metis Yayınları (2. Basım), İstanbul, 2007.
- MARCUSE, H.; TEK BOYUTLU İNSAN, Çev.: A. Timuçin, T. Tunçdoğan, May Yay Yayınları, İstanbul, 1975.
- TOMLINSON, J.; KÜLTÜREL EMPERYALİZM Çev.: E. Zeybekoğlu, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 1999.
- TILIÇ L. D., Utanıyorum Ama Gazeteciyim, İletişim Yayınları, İstanbul, 1999.
- YAYLAGÜL, L.; KİTLE İLETİŞİM KURAMLARI, Ankara, Dipnot Yayınları, 2006.
- [http://www.rtuk.org.tr/sayfalar/IcerikGoster.aspx?icerik\\_id=ad2e6532-809b-4ce1-a7a3-a64e1d7a5e02](http://www.rtuk.org.tr/sayfalar/IcerikGoster.aspx?icerik_id=ad2e6532-809b-4ce1-a7a3-a64e1d7a5e02), RTÜK kadın programlarının nabzını tuttu, 28 Ocak 2006, Erişim Tarihi: Temmuz 2013

# ELEKTRONİK MEDYA SANATINDA YAPI BOZUMU VE MELEZ FORMLAR

## *DECONSTRUCTION AND HYBRID FORMS IN THE ART OF ELECTRONIC MEDIA*

**Yrd. Doç. Dr. Erhun ŞENGÜL**

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi,  
erhunsengul@mu.edu.tr

### Özet

1960'lı yıllar Avangard manifestolar ve teknolojinin hızlı gelişimiyle görsel kültüre yeni ufuklar kazandırdığı bir dönemdir. 1970'ler ise özellikle Amerika Birleşik Devletleri'nde Derrida ve yapı bozumunun referans alınarak tartışıldığı bir süreç olarak nitelenir. Birçok sanatçı bu dönemde sınırsız olanaklara sahip teknolojik tabanlı medya ortamlarını çalışmalarında kullanmış; 1990'lı yıllarda ise kişisel bilgisayarların artması ve internet ağının genişlemesiyle melez formlu sanat yapıtlarının sayısı dikkat çekici boyutlara ulaşmıştır. Bu dönemsel değişimle sanatta nesnellüğün kaybolduğu ışık, ses ve görsel metaforların birlikteliğiyle beliren yapı bozumunda yeni bir anlatım dili olduğu görülür. Bu yeni anlatım dili aynı zamanda sanatçının geleneksel yöntemlerle ürettiği orijinal bir eserin aurasından yoksun; elektronik teknolojilerin algoritmik yöntemlerle veya çoğaltımıyla oluşturulan yeni ve melez bir forma işaret eder. Bu yeni süreç daha çok bağımsız kısa videolar, 3D bilgisayar animasyonu ve simülasyonların birlikte kullanımını kapsar. Bildirinin amacı elektronik platformların sınırsız olanakları etkisindeki çağımızda; sanat yapıtı oluşturma biçimindeki radikal değişimlerin ve disiplinler arasındaki ayrımın ortadan kalkmasıyla sanatta yapı bozumu sonucu oluşan melez formların güncel sanat platformundaki yerine ve önemine değinmek, sanatçıların yapıtlarından örnek çalışmalar ve karşılaştırmalarla elektronik medya sanatının dilinin kavranmasına katkıda bulunmaktır.

**Anahtar Kelimeler:** Algoritma, Manifesto, Melez, Metafor, Medya

### Abstract

1960's is a period that gained new horizons to visual culture through avangarde manifestos and rapid advancement in technology. 1970s, however, is known as duration, especially in the United States, when Derrida and deconstruction are discussed by taking them as reference. Many artists in this period have used in their work technology based media having unlimited resources; As in 1990's, spread of personal computers and expansion of internet led number of hybrid form art constructs to increase markedly. With this periodical change it is observed that a new language of expression has formed manifesting with light, audio and visual metaphors in which objectivity in art disappears. Deprived of aura of an original artifact produced by the artist, the new language of expression also refers to a new, hybrid form created by algorithmic means or reproductions of electronic technologies. This new process mostly covers the collective use of independent short videos, 3D computer animations and simulations. In the age rendered by unlimited resources of technological platforms, purpose of the manifesto is to mark the role and significance of hybrid forms in topical art platforms arising of deconstruction in art led by radical changes in forms of constructing artifact and disappearance of inter-disciplinary distinction.

**Keywords:** Algorithm, Manifesto, Hybrid, Metaphor, Media

1960 ve sonrası sanatın yeniden sorgulandığı bir dönem olarak nitelenebilir. Bu süreçteki oluşumlar sosyolojik, siyasal ve felsefi açıdan yeni bir düzene işaret ederken aynı anda sanatta da radikal değişimler göze çarpar. Artık sanatın geleneksel estetik kaygılardan uzak ve sorgulayıcı yönünün ağır bastığı ve gelenekselin dışında yeni söylemler ve manifestolarla gündeme geldiği görülür. Bu yeni platformda sanatçılar her türlü malzemeyi işlerine dahil etmiş ve bu yolla kendilerine özgü bir anlatım modelini benimsemişlerdir. Elbette ki bu yeni yönelimlerde teknolojik gelişmelerin rolü yadsınamayacak kadar büyüktür. Özellikle 1960'lar ve 1970'ler stereo ses ve görüntü sistemlerinin baş gösterdiği teknolojik devrimin başlangıcı olarak nitelenebilir. Bu gelişmeleri takiben 1980'ler ve 1990'larda kişisel bilgisayarların kullanımının artmasıyla paralel web ağının genişlemesi elektronik medya platformlarının küresel bir güce ulaşmasını sağlamıştır. Sanat yapıtlarının çıkış noktaları artık yalnızca doğa değildir. Betimlemek zorunda olunan doğa da artık yoktur. Çünkü teknolojik gelişmeler bunu çoktan anlamsız kılmıştır (Akçadoğan, 2006: 328). Bu değişimlerin ışığında sanatçılarda yapıtlarında bu yeni duylara zevk veren çoklu medya ortamlarını kullanmaya yönelmişlerdir. Geleneksel sanatın durağan yönünün aksine elektronik medya sanatı devinim, ışık ve ses gibi çoklu uyarıcıları içermesiyle izleyiciye görsel deneyim yaşatması adına oldukça ilgi çekicidir. Artık sanat yapıtları tek bir disiplin düzleminde değil disiplinler arası etkileşimle yeni formlar oluşturmaya başlamıştır. Bu noktada en önemli kavram yapı bozumu olarak nitelenebilir. Yapı bozumu (Deconstruction) Fransızca bir terim olarak, yazı ve plastik sanatlar arasındaki ilişkiyi vurgulamak üzere, yapısalcılığın savlarına karşıt olarak duran bir hareket olarak 1960'larda Derrida tarafından ele alınmıştır. Tarihsel süreçte; Derida'nın yapı bozumu felsefesi doğrudan olmasa da dolaylı yollardan dil ve sanatta yeni yönelimlere işaret eder. Derrida, yapı bozumculuk yaklaşımıyla edebiyat, dilbilim, felsefe, hukuk ve mimarlık disiplinlerinde yeni boyutlar kazandırmış, Marx'tan Freud'a kadar 19. ve 20. yüzyılın düşünürlerinin de yeniden yorumlanmalarına olanak sağlamıştır. 1960 ve 1970'lerde önce Avrupa'da daha sonra ise Amerika'da boy gösteren "Postmodernist" düşünce biçimi yapı bozumunun etkisinde şekillenen sanatında göstergesiydi. Derrida, modernist ve postmodernist sanatta yaygın olan durumu açık hale getirir ve 21. yüzyılın estetik bilinciyle hesaplaşmamızı sağlayarak postmodernizmin tersine sanat ile gerçeklik arasındaki ayrımı sorgulamıştır. Elektronik iletişim sistemlerinin (televizyon, telefon, faks makineleri gibi), bilgisayarların ve fen bilimlerinin olağanüstü kurumsallaşması ve yaygınlaşması sonucu bilgi edinme ve aktarma yöntemleriyle sosyal yapıda değişmeler gözlenir (Doltaş, 1991: 173). Bunun sonucunda sanat değişen yönüyle teknolojinin olanaklarına odaklanarak anlatım dilini genişleterek ve daha fazla izleyici kitlesine ulaşmıştır.

## II- YENİ MEDYA SANATI VE MELEZ FORMLAR

1936 Yılında Berlin Olimpiyatlarının görüntü ve ses birlikteliğiyle canlı olarak insanlara ulaşmasıyla başlayan teknolojik gelişme; ilerleyen süreçte televizyon'un sanatsal anlamda bir ifade aracı olarak kullanılma yöntemlerinin sorgulanması düşüncesini de beraberinde getirmiştir. Nam June Paik ve Dara Birmhaum, elektronik görüntüyü sanatın ortamına sokan öncü sanatçılardı. Elektronik görüntü üzerine 1960'lı yıllarda yapılan ilk denemeler Nam June Paik'in ekrandaki elektronik görüntüyü bir miknatısın yardımıyla bozmasından yani kayıt edilmiş bir video bantını oynatırken görüntünün hızına elle yapılan müdahalelerden oluşuyordu (Resim 1). Elektronik görüntünün oluşum süreci ya da çıktısı üzerindeki çalışmalar sonucunda ortaya çıkan bu sürrealist görüntülerin ve ses kuşağındaki kayıtların ne özü nede sonucu açısından bir ilişkisi bulunmamaktaydı (Kılıç, 1995:10).



Resim 1 - Nam June Paik  
(<http://www.turbulence.org/blog/archives/002025.html>)

Nam June Paik'le video'nun bir sanatsal ifade aracı olarak başlayan kullanım alanı, 1970'lerde Avangard sanatla birlikte birçok disiplinde yer almasını sağlamıştır. Bu disiplinlerde video sadece kendi başına değil birçok performans ve enstelasyonunda tamamlayıcı öğesini oluşturmuştur. Endüstriyel gelişmeler tek başına olmasa da zincirleme etkisiyle sanat ortamında sürekliliği tetikliyor. Endüstri diyoruz; çünkü fotoğraf, sinema, televizyon, İnternet gibi alanlar bu yanıyla somut olarak karşımızda durmaktadır. Fotoğrafla başlayan süreç eklektizmin yanı sıra elektronik-dijital alt yapısıyla sanat üretim ortamına "etkileşim" kavramını da yerleştirdi (Bozkurt, 2007: 107). Sanatta meydana gelen bu radikal değişimler yeni bir sanat türü olan dijital sanatın doğuşunun da sinyallerini vermiştir. Dijital sanat bilgisayar destekli oluşturulan bir sanat yönelimidir. Dijital sanatın öncülü olan çevresel sanat, kavramsal sanat, happeningler, beden ve gösteri sanatları, onlara geleneksel sanat kalıplarıyla yaklaşımı imkansız kılsa bile çağın dinamiklerinin kavranmasında önemli bir role sahiptir. Bu yeni platformdaki sanatın ifade olanakları hertürlü malzeme ve teknoloji kullanımına açıktır. Böylece yasadığımız çağa tanıklık edilmektedir. Hayatın her alanında daha açık bir duruşla, yaşam kalitesi insanı açıdan fazlalaştırılır ve yaşanan anın



dirimselliği arttırılır. Sanat üretimi hangi dönemde gerçekleştirilmiş olursa olsun, sanat eseri, proje, iş adlandırmalarıyla arındırıcı ve hakikati yansıtarak farkına vardırıcı görevini gerçekleştirmektedir. Bu bağlamda dijital sanat içerisinde bilgisayar sadece ifadeyi somut bir şekilde anlatmakta kullanılan, bir ressam için tuval, fırça veya boya gibi bir yardımcı araç değil, aynı zamanda üretim sürecine ortak olan bir yaratıcı konumuna ulaşmıştır. Christiane Paul, dijital sanat örneklerinin ilk olarak “bilgisayar sanatı” olarak adlandırıldığını, daha sonra “çoklu medya (multimedia) sanatı” isminin kullanıldığını, bugün gelinen noktada ise tüm bu çalışmaların “yeni medya sanatı” olarak bilindiğini belirtmektedir (Paul, 2008: 7). Yeni medya sanatı disiplinler arası bağlamda tek bir türün örneklerini içermeyen geleneksel anlayıştan uzak yeni bir tür'e işaret etmiştir. Manipüle edilmiş melez türdeki sanatsal çalışmalar çeşitli devinim içeren ortamlar yoluyla izleyiciyle karşılaşmaktadır. Günümüzde Elektronik medya sanatı olarak adlandırılan yeni medya sanatı kendine özgü yeni bir literatürünün de oluşmasına sebep olmuştur. Amerika'da ArtJournal, Almanya'da Kuntsforum ve Avusturya'da Artlink bunlardan en önemlileri arasında yer almıştır (Resim 2). En geç 1970'li yıllardan itibaren sanat, uluslararası alanda dijital teknolojinin yol açtığı bu olasılıkları ve değişimleri önceden görmüştür. Sanatçılar ve onların çalışmaları çok sayıda medyadan yararlanır. Bir sanatçı bugün kaçınılmaz olarak birden fazla medyada çalışır. Karıştırma ve tekrar karıştırma, kullanılan tekniklerin bir kısmıdır. Kanalların ve monitörlerin çoğaltılması, karmaşık, melez yerleştirmelerin ve sergilerin yapıtaşlarıdır.



Resim 2 –“Art Journal”.Volume 36,  
Number 5, 2003  
(<http://www.leonardo.info/isast/journal/toc455.html>)

### III- KODLU FORMLAR VE ELEKTRONİK MEDYA

Teknolojik yollardan üretilen sanat yapıtlarının geleneksel yöntemlerle üretilen sanat yapıtlarının orijinal aurasından yoksun olduğu ileri sürülmesine rağmen elektronik medya ortamlarının ve teknolojilerinin algoritmik yolla ya da çoğaltımla yeni bir form üretmede kullanılması, nesnel yaratıcılığı da

ön plana getirmiştir. Bilgisayar ortamlarının hızlı prototipler üretimine olanak sağlaması üç boyutlu formların çoklu versiyonlarının yaratımına olanak sağlamıştır. Dijital sanatın ilk öncülerinden sayılan Amerikalı matematikçi ve sanatçı BenLaposky,1950'li yılların başında dalga formlarından elektronik görüntüler yaratmıştır (Resim 3). Soyut Geometrik

Resim, Kübizm, Senkronizm ve Fütürizm'den esinlenmiş ve çalışmalarını ilişkilendirdiği sanat formların arasında Op Sanat'ı göstermiştir. Teknolojik gelişmelerin sanat yapıtı üzerindeki etkileri için Walter Benjamin, bu alandaki ilerlemenin, sanat, toplum ve kültür için yeni imkânlar sağladığını düşünmektedir. Tekniğin olanaklarıyla yeniden üretimi demokratik bir hareket olarak yorumlayan Benjamin'e göre, teknik salt bilimsel bir olgu olarak değil, aynı zamanda sanatsal bir olgu olarak ta değerlendirilmelidir (Wands, 2006: 12).



Resim 3-Ben Laposky, Oscillation,  
1956 (Shanken, 2009: 78)

Elektronik sanatın öncülerden kabul edilen bir başka sanatçı ve matematikçi Herbert W. Franke, 1956'da yaptığı ilk çalışmaları olan “Elektronik Soyutlamalar” Ben Laposky'nin çalışmaları ile büyük benzerlik göstermiştir. Daha sonra ise yönetmen olan John Whitney Sr'nin çalışmaları dikkat çekmiştir.

Deneyisel filmler üreten Whitney, sanatsal amaçlarını gerçekleştirmek için gerekli teknolojik ve matematiksel yeteneklerini geliştirmiştir. Bu ilk örneklerden sonra Charles Csurı, Michael Noll, Frieder Nake, Edward Zajec, Kenneth Knowlton'a ait dijital çalışmalar görülmektedir (Resim 4).



Resim 4 -Edward Zajec 5/5 frame from part two: “Mosso Continuo”  
1985 Digital Video Duration 20'  
(<http://www.dam.org/artists/phase-one/edward-zajec/artworks-bodies-of-work/chromas>)

Bilgisayar teknolojisinin yaygınlaşması ve sanatçıların bilgisayarı kısa sürede kullanmaya başlamasıyla, resim, heykel, endüstri tasarımından başka müzik, kareografi ve “somut” şiir alanlarında da kullanılmaya başlanmıştır. Çok sayıda animasyon, dijital tasarımlar dünyası büyük bir hızla ilerlemiş, müzelerde özel sergiler bölümünde, bu türden üretilmiş işler izleyici karşısına çıkarılmıştır. Bilgisayarları programlamak, 80'lerin başlarında ressamlık kariyerini bırakan, başarılı bir İngiliz soyut ressam olan Harold Cohen'e aittir. Amacı, kendi çalışmasında kullandığı sanatsal

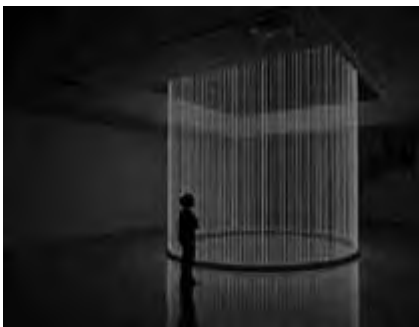
kompozisyonun kurallarını bilgisayara “öğretmek”tir ve bu amaç, “AARON” isimli (Artificial Intelligence/ YapayZeka) bir programla sonuçlanmıştır. Başlangıçta, büyük bir buzdolabı boyutunda mini bilgisayarlar üzerinde çalışmış, 1983’te Londra’da Tate Galeride bu tarzda sergi yapmıştır (King, 2002: 90). Generative art, Sanatçının “AARON” programıyla yapılmış olan işleridir. Generative art’ı sanatın eski yöntemleriyle karşılaştırmak onun ne olduğunu daha iyi anlamamızı sağlayabilir. Örneğin klasiğin ressam elindeki malzemeleri bir sanat eserini üretmek için kullanır. Generative art’ta eserin üretimini yapan otomatize edilmiş bir sistemdir. Sanatçı ise sisteme talimatları ve başlangıç noktasını bildirir. Bundan sonra sistem kendi kendine işlemeye bırakılır. Bu anlamda sanat eseri sanatçısından bağımsız olarak işler. Sanatçının aracı nasıl fırçasıysa bir generative art sanatçısının aracı da algoritmalarıdır. Eserler, bilgisayar programlarının algoritmaları tarafından tanımlanan sistemler ya da benzer matematiksel ve rastlantısal süreçler yoluyla oluşturulur. Harold Cohen’e ait 2008 tarihli “Silent Canyon” adlı çalışma generative Art’ın önemli örneklerinden biridir (Resim 5).



Resim 5- Harold Cohen, “Silent Canyon”, 2008

(<http://www.artnet.com/artwork/425623383/566/harold-cohen-silent-canyon-1.html>)

Video enstelasyonlar, üç boyutlu tasarımlar gibi “art work” yani “eser”ler boya ve tuvalin yerine, fotografik materyallerin kullanımına açılmış (piksel, çözünürlük v.s) alanlar. Sanatçı Erwin Redl’in sanatsal arac olarak kullanmış olduğu LED’ ışıkları. Eserleri, tesisat, video, grafik, computer art ve elektronik müzik içerir (Resim 5).



Resim 6- Erwin Redl, Line Fade, Computer-Controlled LED Installation Dayton, Wright State University, 2009

(<http://azurebunble.wordpress.com/2010/08/04/erwin-redl-light-installations-leds/>)

Sanatsal yaratı ve üretimi ile ilgili araştırmalar sanatsal yaratının yalnızca üstün bir yetenekle değil, bilgisayar programlarıyla teknik bilgi ve beceri ile elde edilebilen rastgeleleştirme işlemleriyle de üretilebileceği düşüncesini ortaya koymuştur. Bu yolla belki de sanatsal yaratının yalnızca üstün yetenekli kişilerin sahip olabileceği düşüncesi, yerini sanat bir ölçüde herkesin yaratıcı olabileceği düşüncesini savunarak herkesin sahip olması gereken demokratik bir hak düşüncesi yaygınlaştırmıştır. Sanat eseri karşısında günümüz teknolojisi ve uygulamaları, izleyicilerin konumunu değişime uğratmıştır.

#### IV – BİLGİSAYAR TEKNOLOJİLERİ VE SANAL GERÇEKLİK

Günümüz izleyicisinin sanat eseri karşısında sadece ‘izleyen’ olmaktan çıkıp, interaktif biçimde o eseri değiştirebilmeye varan müdahaleleri yapabilecek yetkiye sahip olabildiğini sağlamıştır. Bu etkileşimle izleyiciler yapının önemli dinamiklerinden birini oluşturmuşlardır. Doğanın verdikleri ile yetinmeyen insan, yaratıcılığı ve tasarım gücü ile bilgiler üretir ve yine insanlığın kullanımına sunar. Bunlar Endüstri ve Teknoloji ürünleri olarak insanın yapay çevresidir. Yapay çevre, insanla doğal çevre arasında karmaşık tekniklerden ve bilgilerden üretilip dönüştürülmüş olan mekanik, teknolojik nesnelerin oluşturduğu ortamlardır (Uludağ, 1995). Bunlardan önemli birisi de bilgisayar teknolojisi aracılığıyla gerçekleştirilen sanal gerçeklik ya da sanal dünyadır. Bilgisayar ortamında oluşturulan grafiklerle başlayan bu süreç 1950’lere kadar uzanır. Bilgisayarlar grafik yaratmada özellikle iş dünyası ve sanayide, sinema vetelevizyonlarda kullanılan canlandırmalar ve özel efektleri yaratmada kullanılmaktadır. Bununla birlikte, sanatçılar tarafından; anlatımlarını yaratmak için bilgisayarların araç olarak kullanılmaları yüksek giderleri ve böyle imgeleri yaratmak için kullanılan donanımların yeteneklerinin kısıtlı olması yüzünden sınırlıdır. Bilgisayarda yaratılan işler özellikle Amerika’daki müzelerde ve galerilerde görülebilir. Sanat yaratmak için bilgisayar yeni bir araç olarak alankarından faydalanmak sanatın değişen eksenine yeni bir boyut kazandırmıştır (Greh, 1990: 1). Sanal gerçeklik, bilgisayar grafikleri ile yaratılan bir ortamın insan duyuvarı ile birleştirilerek, bir kişinin kendisini o ortamın bir parçası gibi hissetmesi yaklaşımı üzerinde yapılandırılmıştır. Uçuş simülatörleri, sanal gerçeklik olayının ilk örnekleridir. Sanal gerçeklikte en önemli hedeflerden biri kullanıcının ortama tam anlamıyla hâkimiyet sağlaması ve her yönüyle ortamın bir parçası olmasıdır (Eryalçın, 1994: 21). Sanatsal yaratıda ise sanal gerçeklik kavramı birçok platformda izleyici ile buluşmuştur. Ulrike Gabriele’e ait 1992 tarihli “Breath” adlı çalışma interaktif izleyici katılımın olduğu önemli bir elektronik sanat örneklerinden biri sayılabilir. Çalışmada mekâna yerleştirilen sensörler izleyicinin soluk alış verişindeki hızı, derinliği ve düzenliliği saptamaktadır. Elde edilen sonuçlar, hücre benzeri

dokuları büyüyüp değişen poligonlar gridi olarak ekrana yansıtılmıştır. Nefes alma sürerken poligonlar büyümekte, nefes alma durduğunda ise küçülerek eski hallerine dönmektedir. İzleyici bu çalışmada istem dışı sanatçının çalışmasına interaktif bir katılım sağlamıştır. Sanatçının amacı beden'in ve buna bağlı yaşamsal sistemlerin istem dışı iyi çalışmasına rağmen istemli hareketlerle kontrolünün mümkün olmadığını göstermek olmuştur (Resim 7).



Resim 7- Ulrike Gabriele,  
"Breath", Interaktif Dijital yansıtma,  
1992  
([http://www.medienkunstnetz.de/  
artist/u.gabriel/biography/](http://www.medienkunstnetz.de/artist/u.gabriel/biography/))

etkileşim halinde olmaya teşvik ederek, gerçek dünya ile sanal dünya arasında bir köprü kurmaktadır (Resim 8).



Resim 8- Christa Sommerer, Laurent Mignonneau, "A-Volve", 1995  
(<http://www.medienkunstnetz.de/works/a-volve/>)

Julia Scher'in çalışmaları gerçek ve sanal ortamlarda gözetim ve güç sorununa odaklanır. Teknolojiyi, kasten Yanlış kullanan Scher "Security by Julia" adlı 1990 tarihli çalışmalar serisinde bir galeri mekânındaki güvenlik birimlerini taklit etmekte, kendi resimlerine başkalarının resimlerine ve önceden galeriyi gezenlerin kayıtlı

görüntüleriyle diyaloga girmektedir. Gerçek hayatta insanlar ne zaman gözetlendiklerini farkında olamazken Scher'in çalışmalarında sürekli gözetlendiğinin hep farkındadır (Resim 9).



Resim 9- Julia Scher, "Security by Julia", 1990  
(<http://m11instalacionunarte.wordpress.com/2012/02/02/instalaciones-los-terminos-de-la-instalacion/>)

Maurice Benayoun'a ait 2002 tarihli "So. So. So, Somebody, Somewhere, Some Time" isimli enstelasyonda izleyici hepsi sabah 7.47 'de yakalanmış sahnelerin çeşitli görüntülerine bakmak için sanal gerçeklik ekranlarına takılı binokülerden yararlanmıştı. Küresel fotoğraflar, aslında dünyaya ait olan sahnelerin ortasında işlenen bir suç dahil olmak üzere, farklı yerler ve durumlardaki farklı insanların bir gününün aynı anımı gösterirler. Enstelasyonda izleyicinin bakışı bir ilgi merkezinde toplanır toplanmaz resim değişir; tarama ve keşif süreci yeniden başlar. İzleyici bu kasıtsız hareketiyle, hikaye anlatıcıya dönmektedir. Bu noktada izleyicinin göz sekanslarıyla gördükleri Collective Retinal Memory'ye kayıt edilerek dışarıdaki başka bir izleyici kitlesine geniş ekranlarda yansıtılır (Resim 10).



Resim 10- Maurice Benayoun, "So. So. So, Somebody, Somewhere, Some Time", Enstelasyon, 2002  
(<http://www.moben.net/sosotxtf.htm>)

Günümüzde gelişen teknoloji, bilgisayarlaşma çağının, elektronik arşiv çağının sanallığı içinde elektronik enformasyon tekniklerinin kullanımıyla ülkelere özgü yeni sanatsal stratejileri anında elektronik arşiv sayesinde ayağımıza kadar gelmektedir. Bu nedenle, insanoğlunun sanata ilişkin serüveninde, dijital kültür ortamında, sanatın ve bilginin günümüzdeki ortak paydalarını ve yönelimlerini sorgulayan gelişmelerin yanı sıra, karşı duruşları, mantıksal değerlendirmelere kavuşturacak daha etkili söylemlere ulaşabilmesi

önemlidir (Çokokumuş, 2012: 63). Bilgisayarlar ve web ortamlarının bir sanat platformu olarak kullanımına ait sayısız örnekler bulunmasına rağmen Romen sanatçı, Alex Dragulescu'nun "Spam Architecture" adını verdiği seri çalışmalarında istenmeyen spam mailleri kendi geliştirdiği özel algoritmik yazılımlarla dijital görüntülere çevirerek ürettiği 3 boyutlu melez formlar gerçekten ilgi ve hayret uyandıracak boyuttadır (Resim 11).



Resim 11- Alex Dragulescu, Structure VIII, Spam Architecture series, 2005 (<http://sq.ro/prints/spam-architecture/structure-viii.htm>)

Elektronik sanat, bozulabilir çalışmaların temsili ve bakımından böylesi çalışmaların bekçiliği ve korunmasına kadar küratörlere ve müzelere çeşitli zorluklar çıkarmıştır. Bu tür zorluklar 1990'larda yeni değildi ve elektronik sanatı savunanlar, bu çalışmaların koleksiyoncular ve müzelerin teknolojik medyayla yapılan eserleri edinip sergileyeceği şekilde ele alınması gerektiğini kabul ediyorlardı. Elektronik sanatı üretme ve sergilemenin güçlükleri, kısmen bu medyanın kendi doğasından; geleneksel kamusal sergileme modellerine karşı koyarak, geleneksel sanat yapma ve üretme yöntemlerine zıt olarak, genellikle kurumsal ve komünite desteği gerektirmesinden kaynaklanır (Shanken, 2009: 51). Elektronik medya platformlarında üretilen sanat yapıtları genel anlamda; geleneksel sanat yapıtları kadar dolaysız bir üretim sürecinde değildir. Bu yapıtlar birçok disiplindeki yapıtların bir arada kullanılmasını gerektirir. Ortaya çıkan ürün de tek bir türün özelliklerini taşımayan melez formlardır.

## V-SONUÇ

Günümüzde her gün gelişen ve değişen teknoloji; bilgisayarlaşma çağının sonucudur. Sanatta elektronik medya platformlarının sağladığı tekniklerin kullanımıyla 1970'lerden sonra sanatçılar geleneksel yöntemlerden farklı bir tür üretime yönelmişler ve disiplinlerarası yaklaşımlarla izleyiciyi içine çeken ve interaktif ortamlar sağlayan dinamik yapıtlar üretmişlerdir. Bu nedenle, insanoğlunun sanata ilişkin serüveninde, elektronik kültür ortamlarının yeri ve önemi oldukça büyüktür. Geliştirilen bilgisayar yazılımlarıyla oluşturulan sanal mekân yaratımları, gerçeğinden daha da zenginleştirilmiş imgeler; sanal ortamlarda yeni bir sanatsal gerçeklik olarak ortaya çıkabilirler. İmgesel yapıyla gerçeğin buluştuğu nokta sanatsal bir dönüşümü

belirleyebilir ve böylece bir cazibe merkezine dönüşen sanal gerçekliğin biçimi yeni bir sanat kavramı olarak karşımıza çıkar. Ses ve ışık gibi uyarıcıların kullanımıyla elektronik sanat izleyicisini daha da etkilemektedir. Bu etkileşim sayesinde karşımıza yeni ve melez bir sanat formu çıkmakta; fakat bu form hiçbir şekilde tek bir disiplin altında konumlandırılmamaktadır. Melez bir form olan bu yeni medya sanatının dilini ancak multi disiplinler bir yaklaşım diliyle analiz etmek mümkündür. Yakın gelecekte elektronik medya sanatı gelişen ve sürekli değişim gösteren teknolojik alt yapılar sayesinde daha da gelişecek ve çeşitlenecektir. Sanat eğitimi alan bireylerinde bu yeni sanat formuna yönelik dilin analizini mutlak takip etmeleri ve çözümlenmeleri güncel sanat çağını yakalamada kaçınılmaz bir gerçektir.

## KAYNAKÇA

- AKÇADOĞAN, I. ,Temel Sanat Eğitimi ve Dijital Ortam. Epsilon Yayıncılık: İstanbul. Türkiye. 2006
- BOZKURT,M. , "Sanat Üretimi Olarak Video" Sanat Dünyamız Sayı:104 Yapı kredi Yayınları , İstanbul. Türkiye. 2007
- ÇOKOKUMUŞ,B., International Journal of New Trends in Arts, Sports & Science Education volume 1, issue 3, Amerika Birleşik Devletleri. 2012
- DOLTAS, D. , "Postmodernizmin Getirdikleri ve Götürdükleri", Çağdaş Düşünce ve Sanat, Çağdaş Düşünce ve Plastik Sanatlar Derneği Yayın Dizisi. İstanbul. Türkiye ,1991
- ERYALÇIN, B. , "Hayalle Gerçeğin Dansı, Sanal Gerçeklik". Bilim ve Teknik dergisi, Tubitak Yayınları, sayı323. Ankara,Türkiye, 1994
- GREH, D. "Computer In The Artroom". Worcester,; Davis Publications, Inc. Massachusetts, Amerika Birleşik Devletleri. 1990
- KILIÇ, L., Video Sanatı "Eleştirel Bir Bakış" Hil Yayıncılık , İstanbul. Türkiye. 1995
- PAUL, C. , Digital Art. Thames and Hudson: London, İngiltere. 2008
- SHANKEN,E, "Sanat ve Elektronik Medya"Akbank Kültür Sanat Dizisi no:75.Çev.Osman Akınhay, İstanbul, Türkiye. 2012
- ULUDAĞ. K. 'Sanat Ve Endüstride Üretim Mantığı'. Anadolu Sanat, Anadolu Ün.v.Yay.No: 1006. GSF Yay.Eskişehir ,Türkiye. 1997
- WANDS, B. Dijital çağın sanatı. Çev: Osman Akınhay, İstanbul: Akbank Kültür Sanat Yayınları. İstanbul. Türkiye. 2006

## İNTERNET KAYNAKLARI

- <http://www.turbulence.org/blog/archives/002025.html> (29/05/2013)
- <http://www.leonardo.info/isast/journal/toc455.html> (02/06/2013 )
- <http://www.dam.org/artists/phase-one/edward-zajec/artworks-bodies-of-work/chromas> (07/06/2013)
- <http://www.artnet.com/artwork/425623383/566/harold-cohen-silent-canyon-1.html>( 08/06/2013)
- <http://azurebumble.wordpress.com/2010/08/04/erwin-redl-light-installations-leds/> (08/06/2013)
- <http://www.medienkunstnetz.de/artist/u.gabriel/biography/>( 11/06/2013 )
- <http://www.medienkunstnetz.de/works/a-volve/> (13/06/2013)
- <http://m11instalacionunarte.wordpress.com/2012/02/02/instalaciones-los-terminos-de-la-instalacion/>(18/06/2013)
- <http://www.moben.net/sosotxtf.htm> (18/06/2013 )
- <http://sq.ro/prints/spam-architecture/structure-viii.htm>(02/07/2013)

## VISUAL SURREAL LANGUAGES IN MODERN POSTER DESIGN

**Assist. Prof. Dr. Dođan ARSLAN**

Istanbul Medeniyet University

Art and Design Faculty

Communication and Design Department,

doganaslan@yahoo.com

### **Abstract**

Graphic design, specifically poster design, often borrows visual references in the Art world. Surrealism influenced poster designers in terms of the image making. I found out from my readings and interviews with designers that many poster designers indicated that they influenced from Surrealism, specifically Magritte's paintings. Therefore I analysed Magritte's works with the designers' posters to search how and why these influences were occurred. I compared Magritte's artwork that could be considered as "visual philosophy", "ambiguous", "poetic", "subversive", "magic" with Rafal Olbinski's poster works. I also compared Magritte's artwork with Milton Glaser's posters. I have pointed out that both artists used different techniques and applications in their works but the figures as well as objects combined with the "juxtaposed" method to put across symbolic meanings or presentations showed parallel features. I analysed Magritte's works with those of other poster artists such as Luba Lokova and Wieslaw Walkuski. In this comparative methodology, I have identified that the "surprising", "shocking" and "mystery" effects arising from the "metaphorical" and "allegoric" illustrations of these artists could be conceived of on the same platform with Magritte's works.

As a result of this comparison, I concluded that the usages of surreal languages such as "metamorphosis, hybridization, large and small" were used deliberately in designer's posters to get attention of people.

**Keywords:**

First, I would like to mention the historical essentials and indispensable principles of Surrealism and irrational works of Magritte in next lines.

Anna Balakian, the writer of *History of Surrealism*, states that the Surrealists attack the concept of “logic” with their works and explains the methodology of giving an “irrational” implication to objects of Surrealist art. “The most obvious demonstration of the irrational understanding to objects is to distort them in the work of Art.”<sup>1</sup> Balakian expresses that by having the objects, figures, and forms distorted, there is an outcome of “absurdities of unexpected” works and these are interpreted within the scope of “mental hallucinations, dream images, simulation of insanity.”

Elza Adamowicz also implies that the “shock” effect attained by the montage method in Dada Art is also brought into play in the Surrealism movement.<sup>2</sup> Susan Sontag affirms that Surrealists produce shock works with the “radical juxtaposition” method as well and portrays how the collage method is important for this movement in “the idea of destroying conventional meanings, and creating new meanings or counter-meanings through radical juxtaposition (the “collage principle”)<sup>3</sup>

Rubin William names the most significant artist of Surrealism as Magritte, and describes him to be “image-makers.”<sup>4</sup> Uwe M. Schneede is in agreement that Magritte described to be the “illusionist” and “image-maker.”<sup>5</sup> Fiona Bradley also describes the artwork of the artist as “dream paintings” and defines the approach in his these works as, “In dream painting, the image was consciously decided upon and realistically painted in order to ‘photograph’ images of concrete irrationality suggestive of the dream state the painters most closely associated with this phase of Surrealism.”<sup>6</sup>

It is possible to say that irrationality, super-reality, dream, mystery, absurdness, and unconsciousness that are the basic features of Surrealism

Amy Dempsey describes the work of Magritte as “Magic Realism” and as “... a meticulous, almost photographic rendering of realistic-looking scenes endowed with mystery and magic through ambiguous perspectives and unusual juxtaposition.”<sup>7</sup>

The intimate correlation of Magritte’s art with “mystery”, “ambiguity”, and “magic” has found acceptance among many historians of art. For instance, Gaetan Picon called the artwork of Magritte “the mystery of the world”<sup>8</sup> and Jacques Meuris implies that this “mystery” is essentially an “organized mystery.”<sup>9</sup>

The most significant feature of the objects and figures in Magritte’s works is their alienation from themselves. In other words, realist images are demonstrated with further forms and meanings in an irrational world, and

have attained obscure symbolic attributes. Eventually the irrational worlds shaped with realist objects and figures have caused problematic relationships in terms of the image. Marcel Paquet mentioned that these opposite and conflicting works did “contradict” and did not conform to “the laws of common perception.”<sup>10</sup> Pamela Pritzker also suggested that there was “a contradiction to our past knowledge of reality” in Magritte’s art<sup>11</sup>, and implies that Magritte consciously manipulated such pieces of art. In this case we may assume that Magritte created an irrational world in his works consciously and with certain intent. Besides, David Sylvester describes the following substantial features in Magritte’s art: “Magritte’s art is not about the fantastic. It is about contradiction and absurdity. It is as rigorous as logic. It denies fact but not reason. Its method is not free association but argument.”<sup>12</sup>

We may consider that the changing, contradictory and irrational approach that Magritte achieved in his realist objects and figures are in accordance with Surrealist principles in general.

Magritte’s artistic style, visual elements and approaches often inspired many poster artists, designers, illustrators, print makers and photographers in all around the world. Therefore, I am going to analyze some specific works of Magritte and compare these with the works of modern poster artists such as Rafal Olbinski, Milton Glaser, Luba Lukova, and Whislaw Walkuski.

Magritte’s artwork, *The Castle in Pyrenees* (1959), (See image 1), is a good example of magic in painting.



Image 1: Rene Magritte, *The Castle in Pyrenees* (1959),

Magritte has painted a vast rock on the sea without paying attention to the laws of gravity. Another important aspect of this work is the situation of a castle right on top of this rock. The miniature castle looks as if it is carved into stone by a sculptor. The wavy seas as well as the tranquility of the castle on the rock and the background clouds are the most attractive qualities in this work. The immobility of the rock on the sea gives the impression of magic and the castle painted on the rock gives us a feeling of mystery. There is “the magical act” which Breton claims to exist in this painting.<sup>13</sup> I may assume that the irrational world in the above and other paintings of Magritte presents us a world of mystery and detaches us from our own reality for a moment. Meuris supports the idea that by means of his work, Magritte makes us believe in the mystery in his world.<sup>14</sup> Belief in Magritte’s irrational world is only possible for us if we go beyond the thinking process of our world rather than a

physical move out. In other words, the works of Magritte have symbolic meanings that have implications for our world of thought.

Finally, Breton emphasizes that Magritte's art of "painting" should be evaluated in the form of "thought".<sup>15</sup> Magritte's following sentences also indicates that he interprets his paintings particularly in the framework of an "idea": "For me, the conception of a picture is an idea of one thing or of several things that can become visible through my painting."<sup>16</sup> In another speech, Magritte states that his works should be considered as "signs of freedom of thought".<sup>17</sup>

I would like to now compare's Magritte's *The Castle in Pyrenees* with Rafal Olbinski's poster, called *Don Carlos* (2000), (See image 2)



Image 2: Rafal Olbinski, *Don Carlos* (2000)

Olbinski's this work, the use of the figures and objects as well as the consequent results of these elements have important similarities to Magritte's work. Christopher Mount refers to this similar relevance and says that the visual image in Olbinski's poster is actually a "quote" from Magritte's work.<sup>18</sup> Olbinski paints a huge rock in between the sky and the earth against laws of gravity and illustrated the form of this

rock as a human being in the process of metamorphosis. Besides, Olbinski placed an architectural palace right on top of the rock with a human figure and generated an association among the rock, palace and the human figures. While light and dark blue of the sea and sky were at the background in Magritte's work, Olbinski illustrated the background in a blue color. The clouds in the sky are bigger and grey compared to Magritte's work. Also, Olbinski located a man's figure holding a sword in his hand on the left hand side of the background and, on the right-hand side, painted a woman wearing aristocratic clothes of the 16th - 17th centuries. The fact that the man's figure holds his sword against the integrated figure of human-palace-rock implies it to be in a kind of a quarrel or war.

Olbinski titled his work by scribing "Don Carlos-Verdi" on the poster and gave a clue about the subject or event. For the spectators who have no knowledge of "Don Carlos-Verdi", this work would be a mystery, just like Magritte's artwork. In this respect, Todd Allen concludes that Magritte's images are in "puzzles" and "enigma" and there could be "multiple interpretations".<sup>19</sup> However, our interpretation of Olbinski's work would be limited to the framework of the theatrical play but Magritte's work would be evaluated with more freedom

and variety. The obscure enigma and mystery qualities in Olbinski's surreal work will be better understood after receiving information regarding the play. This means that the "Don Carlos" text in Olbinski's work will help us illuminate the ambiguity of the image.

Mount explains that the story of the opera of *Don Carlos* takes place during the "Spanish inquisition in the sixteenth century".<sup>20</sup> The author describes the man figure with a sword in his hand in Olbinski's poster as *Don Carlos* himself, and the woman figure to be the French princess *Elizabeth de Valois*. Mount informs that despite the love between *Elizabeth* and *Don Carlos*, due to political reasons the princess has to get married to *Philip II* (1527-98), the father of *Don Carlos*. The author explains that *Don Carlos* is a courageous, rebellious and handsome young man possessing the desires of "Flemish independence". The author goes on to suggest that the rock in a human figure could be either *Philip II*, the father of *Don Carlos*, or *Charles V*, his grandfather. In the scope of this information we could assume that the obscure and mystery elements in the poster have been elucidated to a certain extent. Therefore, it is possible to interpret the image in the poster as follow: We may assume that the man figure in the poster represents *Don Carlos*, while the integral image consisting of the rock, palace and human figure represents the aristocratic reign during the period. The fact that *Don Carlos* is naked implies his lack of experience and defense. By holding the sword in his hand, *Don Carlos* opposes his father and the aristocratic authority for *Elizabeth* and his beliefs.

In the next lines, I would like compare Magritte's work, *Collective Invention* (1934), (See image 3), with one of *Luba Lokova's* posters.



Image 3: Rene Magritte, *Collective Invention*, (1934).

Magritte illustrated the metamorphosis phase of a woman and the head of a fish on a shore in his painting; the lower part of this figure in metamorphosis is formed of the woman's body from the waist to the feet while the upper part is pictured to be the head of the fish. The smooth integration of the woman's belly button with the head of the fish gives the impression that both figures are inside each other. The problem in this image is whether a fish is turning into a woman, or a woman into a fish? Another alternative suggestion is that a creature like this

is able to exist in an irrational world. A.M. Hammacher mentions there are “certain strange relationships”<sup>21</sup> in Magritte’s irrational work. The metamorphosis relation of the fish and the woman’s figure in image 3 is generated via the method of juxtaposition. Jacques Meuris describes the connection of the images in Magritte’s work with “dream” and “metamorphosis” as follows: “He [Magritte] did not paint spontaneous dreamscapes, but he did use dream mechanism such as combination and metamorphosis.”<sup>22</sup> Jane Livingston defines the “metamorphosis” process as, “The idea of metamorphosis of one object or creature into another.”<sup>23</sup>

The new image that forms between the fish and the woman in image 3 naturally provides new meanings and connotations. For instance, this work could imply the fragility and delicacy of the woman, while it could only be an artwork to reflect the indispensable relation of man and nature. The interpretation of Magritte’s work is the “conceptual” perceptions that we have for the metaphorical representation that is formed with the symbolic figures in the image. Jose Maria Faerna mentions this relationship of the metaphorical meaning in Magritte’s work with the art of advertising with the following words: “His subtle but graphic metaphors appealed to the advertising world.”<sup>24</sup> The implication of Magritte on the field of poster and advertising is the possible new expressions and associations that more than two figures have revealed in his works. In order to give examples to support this suggestion, I would like to make a comparison between Magritte’s above works and Lokova’s poster at below.

Lokova’s work, *Frankenstein*, (1997), (See image 4), transforms into a meaningful poster for a theatre play and gets into dialogue with the spectator.



Image 4: Luba Lokova, *Frankenstein*, (1997).

In this artwork, a black human figure forms a circular shape with his arms before him and the lower part of his body consists of a purple and exaggerated human figure. Other written information about the theatre is placed over the image. The size of the purple portrait is bigger compared to the black human figure and we may assume that with its teeth and appearance this portrait threatens the other figure. The metamorphosis relationship of the black and purple figures is shown in simple and graphical form, thus demonstrating that the two figures

are in transformation. The metamorphosis phase of the figures in Lokova’s work is illustrated with colors and graphical forms while the fish-woman metamorphosis phase in Magritte’s work has gained a realistic and detailed approach by means of light, shading and dimensional elements. Both of the artists have revealed the association of one figure with another in the phase of metamorphosis that reflects a parallel relationship; however, each one of the artists has used different technique, form and methods.

What is the meaning of the illustration in this poster?. The theme of the play that will help us understand the illustration in image 4 is as follows: “A young Swiss student discovers the secret of animating lifeless matter and, by body parts, creates a monster that vows revenge on his creator after being rejected from society.”<sup>25</sup>

The illustrated black figure symbolizes the young Swiss scientist while the purple, exaggerated portrait symbolizes Frankenstein. The image of Frankenstein that is a part of the black human figure tries to destroy his possessor who has shaped him, and this is the main theme of the play. In this respect, Lokova has illustrated the black human figure in humanlike sizes and deformed the Frankenstein figure to attain a wild manifestation. Like Magritte, Lokova transformed the human figure in her work with another figure to attach meaning to the image.

Iona Simeonov informs that there is “metaphor” like process in Lokova’s poster images.<sup>26</sup> At the same time, Lanny Sommese also observes the “allegory” type of explanations in Lokova’s work and shares the following quotation from Lokova: “I enjoy playing with metaphors...art must speak in parables and fables. Otherwise it would be just documentary.”<sup>27</sup> The human, object and animal association in Lokova’s poster work have a close parallelism with the surreal language of “metamorphosis” that Magritte used in some of his works.

Now, I would like focus on Milton Glaser’ *The Poppy Foundation Townes Van Zandt The Mandrake Memorial* (1985), (See image 5) and compare it with Magritte’s one of works at below.



Image 5: Milton Glaser, *The Poppy Foundation Townes Van Zandt The Mandrake Memorial*, (1985).



Glaser made an illustration of a left foot in this poster and used the ankle to form a vase where he placed the “poppy” flower. The artist illustrated the right foot with shading and the majority of the foot is left in white color. Despite this light shade of the foot, the background is a strong and lively green and the colors forming the horizon and the sky are yellow. Also, I can say that the shadow added to the foot gives a stronger impression in the poster. The artist placed the verbal information, The Poppy Foundation Townes Van Zandt The Mandrake Memorial, at the upper part of the image. Glaser describes the purpose of the poster by saying that it is “announcing a series of concerts on various campuses around the country”.<sup>28</sup> Glaser mentions that “The Poppy Foundation” is a “record company”.<sup>29</sup> In this case we know that the flower growing in the left foot symbolizes the Music Company. Besides, the verbal information is the location of the concert area. Despite this explanation, I think that the association between the left foot figure and poppy flower is mysterious and ambiguous, which makes the poster strange and curious.

Lolli Aboutboul mentions that the “timeless” poster “is in the underlying mystery of visual communication that we are all attracted to”.<sup>30</sup> If we consider that the duty of the poster is to transmit the information or the product to the counter party, we cannot assume that the communication in Glaser’s poster will continually stay as a mystery. In this case, we distance ourselves from the “concept” that is to be given to the target audience. Glaser himself explains what he wants to relate with this poster: “I thought that a foot with a flower growing out of it worked well off the title. Foot, foundation ... get it?”<sup>31</sup> I think that this explanation clarifies the mystery relationship between the left foot and the flower. In addition to using the foot as a vase, Glaser wanted to express it as the foundation of the flower. The artist intended to make an allegorical explanation with the foot and the flower in image 7 showing that that the Surrealist irrational and mystery image bear different outcomes in poster art.

Glaser’s poster, image 5, is in parallel relationship with Magritte’s painting *The Red Model* (1935), (image 6), in which Magritte pictured a pair of boots or shoes turned into bare feet.



Image 6: Rene Magritte, *The Red Model*, (1935).

The artist pictured the background in the form of soil and placed vertical tree figures on the background. David Sylvester describes this process between the shoes and bare feet as “metamorphosis in progress”.<sup>32</sup> Sylvester describes Magritte’s approach in this work by saying “he was dealing with problems”<sup>33</sup> and we may also assume that the relationship between the

shoes and the feet is problematic. The problems arising in Magritte’s images are due to the absurd relationship of the objects and figures. Sylvester adds, “Magritte dealt in the absurd, not the fabulous. He didn’t paint two-headed birds; he painted birds made of sky.”<sup>34</sup> Glaser has also established an “absurd” relationship in his above poster between the left foot and the flower, and caused a “problem” in the image. This problem is used consciously to attract the attention of the poster’s spectator. Both of the artists have employed the foot figure within an absurd and irrational framework for a symbolic communication. While the mystery proceeds in Magritte’s work, the mystery in Glaser’s poster has been resolved through written and explanatory information in the poster.

Pierre Restany has described the poster art as a “clear and direct message”<sup>35</sup>, and John Garrigon explains the poster as “an immediate message and distillation of form and ideas”.<sup>36</sup> In light of these descriptions, we may consider that Glaser’s work, image 5, does not reveal a “clear and direct” communication, but rather a puzzling and tricky one. Glaser used symbolic images to express his thoughts in a story and decided to communicate this way. Glaser explains his approach to poster work by saying, “Storytelling is still central to what I do”<sup>37</sup> and associates the Surrealism art with his own method; “Surrealism is story telling by its definition, unlike many forms of painting which are more interested in plasticity or aesthetics or ideas about form and space.”<sup>38</sup> Glaser mentions that there is again “storytelling” in Magritte’s work and he finds the artist’s technique “very poor”, but what is attractive in his work are the “ideas”.<sup>39</sup> Glaser explains the use of Surrealist methods and language in poster and other graphic design with his words, “I was always interested in Surrealism as a bit of conversation.” He also implies that the “incongruent” relations this trend establishes in the images are significant for the poster.<sup>40</sup>

In previous lines, I mentioned Sylvester describes the process between the shoes and bare feet as “metamorphosis in progress” in image 6. I think that Magritte’s another work, *Treasure Island* (1942), (See image 7) has similar situation.



Image 7: Rene Magritte, *Treasure Island*, (1942).

The green leaf on an island turns out to be birds that we assume to be doves. The metamorphosis relationship between the leaf and the dove is painted without a complete integration to one of the parties. In other words, the metamorphosis process is immobilized. This transformation or conversion has not been totally integrated in image 7, but abandoned at a half-completed stage. In this respect, a third symbolic image and therefore meaning have surfaced in the transformation of the two objects in the image. The symbolic opposite elements, which are the stone and the tree in this artwork with an orange background, have created an irrational illustration.

Whislaw Walkuski's poster, *Farewell to Autumn*, (1990), (See image 8) has similar connections with Magritte's above work, *Treasure Island*.



Image 8: Whislaw Walkuski, *Farewell to Autumn*, (1990).

In this work, Walkuski painted the figure of dying man morphing into an autumn leaf. The man-leaf image that is in a transformation process with each other comprises the majority of the poster while the name of the film and other information are placed at the upper left corner. The transformation of the man figure into an autumn leaf is in parallel with the background red color turning into black at the upper section of the poster. The reinforcement in the Metamorphosis process of the leaf-human being is that the vital vessels of the man figure are in the same direction with the capillaries on the leaf. In image 7, Magritte had transformed the leaves growing in soil into various numbers of birds that are supposed to be doves. Magritte had also painted a mountain on the left hand side of the work, including a sky and a sea. The artist created a bizarre and irrational third figure where the upper part is a dove and the lower part is a leaf, whereas Walkuski used the same method to transform a fading leaf into a dying man figure.

In the majority of his works, Magritte used the displacement method for the association of the object and the figures,<sup>41</sup> and this situation is valid for Walkuski's work, too. Rather than picturing an autumn leaf under a tree, he associated with a human figure, thus creating displacement in the object and the figure. Although both of the artists used the same method, painting, Walkuski's transformation of the man-leaf relationship is more emotional and expressive. I think

that the morphing process between the bird and leaf in Magritte's work is a bit dull and not as expressive as Walkuski's work. Besides, Walkuski has established a meaning and concept between the autumn leaf and the dying man and instituted a metaphor and symbolic relationship with the spectator. It is possible to describe Walkuski's poster, Image 8, as follows:

"Atanazy Bazakbal, the hero of *Pożegnanie jesieni / Farewell to Autumn* (1927), is exactly this kind of decadent artist. The excesses he commits ultimately drive his wife to suicide; he is then entangled in a neurotic relationship with Hela Bertz, a demonic woman (a favorite character type of Witkacy's that appears in his prose works and plays). Bazakbal goes on to survive a revolution that eradicates all social differences, but he subsequently faces persecution and flees the country. In an attack of determination, he decides to return to struggle against the destruction of individuality. Of course, this proves futile: he is stopped at the border and executed."<sup>42</sup>

It is possible to associate the figure, I think that is dying with the film's hero Bazakbal, and his rebellious, dangerous and dramatic life is visualized in the autumn leaf. A metaphorical relationship is established in this work between the fading and dying of the leaf and the death of man. Walkuski has also structured an interactive relationship with the symbolic leaf object and the word "autumn" in the title of the film. I can say that Walkuski's poster illustrations are more realistic and illustrative. The Metamorphosis process between the objects and figures in the artwork of Walkuski is realized with pictorial elements of light, shading and volume, like Magritte's.

In above exemplification of all works that I compared between Magritte and poster designers, I would like to say that there are some parallel associations, connections and visual languages due to usage of "hybridization", "morphing", "large and small". The designers often used Juxtaposition and collage principle methods to create such images.

- 1 Anna Balakian. *Surrealism: The Road to the Absolute*. The University of Chicago Press, Chicago and London, 1986, p. 176.
- 2 Elza Adamowicz "The Surrealist (Self-) Portrait: Convulsive Identities" in "Surrealism: Surrealist Visuality" by Silvano Levy (Ed.). Keele University Press, Edinburgh, Scotland, 1996, p. 33.
- 3 Susan Sontag. *Against Interpretation*. Farrar, Straus and Giroux, 1996, New York, p. 269 and 270.
- 4 Robin S. William. *Dada, Surrealism and their Heritage*. Museum of Modern Art, NY, 1968, p. 64.
- 5 Uwe M. Schneede. *Surrealism: The Movement and Masters*. Harry N. Abrams, Inc, New York, 1973, p. 34.
- 6 Fiona Bradley. *Surrealism*. Tate Gallery Publication, London, 1997, p. 33.
- 7 Amy Dempsey. *Art in the Modern Era: A Guide to Styles, Schools & Movements*. Harry N. Abrams, Inc., NY, 2002, p. 162.
- 8 Geatan Picon. *Surrealists and Surrealism: 1919-1939*. Skira and Rizzoli, NY, 1977, p. 142.
- 9 Jacques Meuris. *Magritte*. Artabus, NY, 1988, p. 6.
- 10 Marcel Paquet. *Magritte*. Taschen, Koln, Germany, 2000, p. 16.
- 11 Pamela Pritzker. *Magritte*. Leon Amiel Publisher, NY, 2004, p. 25.
- 12 David Sylvester. *Magritte: The Silence of the World*. The Menil Foundation and Harry N. Abrams, NY, 1992, p. 280.
- 13 Andre Breton. *Surrealism and Painting*. Macdonald Publication, London, 1965, p. 402.

- 14 Meuris, op. cit., p. 158.
- 15 Breton, op. cit., p. 72.
- 16 Harry Torczyner. *Magritte: The True Art of Painting*. Thames and Hudson, London 1979, p. 107.
- 17 Ibid. p. 50.
- 18 Christopher Mount, *Olbinski and Opera*. CT, Patinaie, Inc, Stamford, USA, 2000. p. 20.
- 19 Todd Allen. *The Essential: Rene Magritte*. Harry N. Abrams, Inc., NY, 1999. p. 8.
- 20 Mount, op. cit., p. 20.
- 21 A.M. Hammacher. *Magritte*. Harry N. Abrams, Inc, Publishers, NY, 1985, p. 38.
- 22 Jacques Meuris, op. cit., p.2.
- 23 Jane Livingston and Rosalind Krauss with an essay by Dawn Ades, "L'Amour Fou". Hayward Gallery, London, 1986, p. 145.
- 24 Jose Maria Faerna. *Magritte*. Harry N. Abrams, NY, Inc., 1995, p. 6.
- 25 <http://www.maryshelley.nl>. One can read more detail information regarding the play in this web site. July, 2013.
- 26 Iona Simeonov "Luba Lokova" in *Graphis Magazine*. No: 335, September/October, 2001, p. 52.
- 27 Lanny Sommese "Luba Lokova" in *Graphis Magazine*. 335, September/October, 2001, p. 52.
- 28 "Milton Glaser: Graphic Design". The Overlook Press, NY, 1973, p. 70.
- 29 Ibid. p. 70.
- 30 Teal Triggs. "Poster" in *Graphis*, No: 58, 1998P p. 27.
- 31 Glaser, op. cit., p. 44.
- 32 David Sylvester. *Magritte*. The Menil Foundation and Harry N. Abrams, Inc, NY, 1992, p. 224.
- 33 Ibid. p. 228.
- 34 David Sylvester. *Magritte*. Lund Humphries, London, 1969, p. 7.
- 35 Pierre Restany "The Poster and Art/ The Art of the Poster" in *Graphis Poster* by Walter Herdey, Zurich, 1973, p. 9.
- 36 John Garrigan. *Images of an Era: The American Posters 1945-1975*. Washington DC, 1975, p. 10.
- 37 Steven Heller "Interview with Milton Glaser" in *Graphic Design in America: A Visual Language History*. Minneapolis, Harry N. Abrams, Inc and Walker Art Center, NY, 1989, p. 103.
- 38 I made an interview with Milton Glaser regarding the research. The interview was in his Manhattan studio, in 2003, in New York.
- 39 The Interview with Glaser.
- 40 The Interview with Glaser.
- 41 Faerna. op. cit., p. 18.
- 42 [http://www.culture.pl/web/english/resources-visual-arts-full-page/-/eo\\_event\\_asset\\_publisher/eAN5/content/stanislaw-ignacy-witkiewicz-witkacy](http://www.culture.pl/web/english/resources-visual-arts-full-page/-/eo_event_asset_publisher/eAN5/content/stanislaw-ignacy-witkiewicz-witkacy)
- and Hudson, London 1979.
- MOUNT, Christopher; "Olbinski and Opera". CT, Patinaie, Inc, Stamford, USA, 2000.
- ALLEN, Todd; "The Essential: Rene Magritte". Harry N. Abrams, Inc., NY, 1999.
- HAMMACHER, A.M.; "Magritte". Harry N. Abrams, Inc, Publishers, NY, 1985.
- LIVINGSTON, Jane and KRAUSS, Rosalind with an essay by ADES, Dawn; "L'Amour Fou". Hayward Gallery, London, 1986.
- FAERNA, Jose Maria; "Magritte." Harry N. Abrams, NY, Inc., 1995. <http://home-1.worldonline.nl/~hamberg/>
- SIMEONOV, Iona; "Luba Lokova" in *Graphis Magazine*. No: 335, September/October, 2001.
- SOMMESE, Lanny; "Luba Lokova" in *Graphis Magazine*. 335, September/October, 2001..
- GLASER, Milton; *Graphic Design*. Woodstock, The Overlook Press, NY, 1973.
- TRIGGS, Teal; "Poster" in *Graphis*, No: 58, 1998P p. 27.
- SYLVESTER, David; "Magritte". The Menil Foundation and Harry N. Abrams, Inc, NY, 1992.
- SYLVESTER, David; "Magritte". Lund Humphries, London, 1969.
- RESTANY, Pierre; "The Poster and Art/ The Art of the Poster" in *Graphis Poster* by Walter Herdey, Zurich, 1973.
- GARRIGAN, John; "Images of an Era: The American Posters 1945-1975". Washington DC, 1975.
- HELLER, Steven; "Interview with Milton Glaser" in *Graphic Design in America: A Visual Language History*. Minneapolis, Harry N. Abrams, Inc and Walker Art Center, NY, 1989.
- Arslan, Dogan; "Interview with Milton Glaser regarding the research". The interview was in his Manhattan studio, in 2003, in New York. [http://www.culture.pl/en/culture/artykuly/os\\_witkiewicz\\_stanislaw\\_ignacy](http://www.culture.pl/en/culture/artykuly/os_witkiewicz_stanislaw_ignacy).

## BIBLIOGRAPHY

- BALAKIAN, Anna; "Surrealism": The Road to the Absolute. The University of Chicago Press, Chicago and London, 1986.
- ADAMOWICZ, Elza; "The Surrealist (Self-) Portrait: Convulsive Identities" in "Surrealism: Surrealist Visuality" by Silvano Levy (Ed.). Keele University Press, Edinburgh, Scotland, 1996.
- SONTAG, Susan; "Against Interpretation". Farrar, Straus and Giroux, New York, 1996.
- WILLIAM, Robin S; "Dada, Surrealism and their Heritage." Museum of Modern Art, NY 1968.
- SCHNEEDE, Uwe M; "Surrealism: The Movement and Masters". Harry N. Abrams, Inc, New York, 1973.
- BRADLEY, Fiona; "Surrealism". Tate Gallery Publication, London, 1997.
- DEMPSEY, Amy; "Art in the Modern Era: A Guide to Styles, Schools & Movements". Harry N. Abrams, Inc., NY, 2002.
- PICON, Geatan; "Surrealists and Surrealism: 1919-1939". Skira and Rizzoli, NY, 1977.
- MEURIS, Jacques; "Magritte". Artabus, NY, 1988.
- PAQUET, Marcel; "Magritte". Taschen, Koln, Germany, 2000.
- PRITZKER, Pamela; "Magritte". Leon Amiel Publisher, NY, 2004.
- SYLVESTER, David; "Magritte: The Silence of the World". The Menil Foundation and Harry N. Abrams, NY, 1992.
- BRETON, Andre; "Surrealism and Painting." Macdonald Publication, London, 1965.
- TORCZYNER, Harry; "Magritte: The True Art of Painting." Thames



# ÇEVRESEL GRAFİK ELEMANLAR VE MEKAN TASARIMINDA MANİPÜLATİF ETKİLERİ

## ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN ELEMENTS AND THEIR MANIPULATIVE EFFECTS ON SPACE DESIGN

**Yrd. Doç. Damla ALTUNCU**

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Mimarlık Fakültesi İç Mimarlık Bölümü,  
damlaaltuncu@gmail.com

**Arş. Gör. Mustafa Adil KASAPSEÇKİN**

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Mimarlık Fakültesi İç Mimarlık Bölümü,  
adilkasapseckin@gmail.com

**Arş. Gör. Esra BAYIR**

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Mimarlık Fakültesi İç Mimarlık Bölümü,  
bayiresra@gmail.com

### Özet

Lynch ve Norberg-Schultz'un tanımladığı mekan algısını sağlayan bileşenler incelendiğinde, mekan algısını oluşturan öğelerin; kişinin mekan içerisindeki dolaşımına, oryantasyonuna (yönelimine), mekanlar arası bağlantı kurabilmesine ve böylece mekanın sınırlarını tanımlayabilmesine olanak sağladığı söylenebilir.

Günümüzün modern mekanlarında, mekan algısını sağlayan bileşenlerin çeşitlenmesi ve çevresel uyaranların artması çevresel bildirim öğelerine olan ihtiyacı arttırmıştır. Bu bağlamda çevresel bildirim öğelerinin önemli bir parçasını oluşturan çevresel grafik tasarım öğeleri, mekan içinde manipülatif öneme sahip olmalarının yanında karmaşık olanı anlaşılabilir kıldıkları için de önemli hale gelmişlerdir. Çevresel grafik tasarım öğelerinin nitel özellikleri, çoğunlukla buldukları mekan ile bağdaştırılmaktadır.

Mekan, içinde bulunduğu kültürden ayrı düşünülemez. Kültürün çevresel tasarım öğelerinin nitel özelliklerine etkisi olduğu düşünüldüğünde, bu öğelerin kültürel koşullardan etkilenerek başkalaşmaları beklenmektedir.

Bu çalışmada yapılandırılmış çevrede manipülasyon kavramının; bilgi verme, tanımlama, tercüme etme ve yönlendirme gibi işlevleri olan çevresel grafik tasarım öğelerinin, kullanım amaçları, kapsamları, uygulama alanları ve nitel özellikleri üzerinden tartışılması amaçlanmaktadır. Çevresel grafik öğelerin yerel kültürel etkilerle başkalaşması mekan tasarımı ekseninde irdelenerek; bu alandaki farklılıklar mevcut örneklerin karşılaştırılması ile incelenecektir.

**Anahtar Kelimeler:** Manipülasyon, mekan algısı, kültür, yönlendirme, grafik tasarım, çevresel grafik elemanlar

### Abstract

When researched components providing the perception of space which Lynch and Norberg-Schultz was defined, it can be said that factors, constituting the perception of space, depend on circulation and orientation of person inside space, contacting inter spaces and so defining boundary of space.

In today's modern spaces, diversification of the components providing the perception of space and increasing environmental stimulus has increased the need against elements of the environmental statement. In this connection, environmental graphic design elements, create an important part of elements of the environmental declaration, in addition to having manipulative importance have become significant to make comprehensible the complicated.

Qualitative characteristics of environmental graphic design elements in which most of the time is associated with the venue. The concept of space isn't thought separate culture. When it is thought impact of qualitative characteristics of environmental design elements, these elements are expected to metamorphosing influenced by cultural factors.

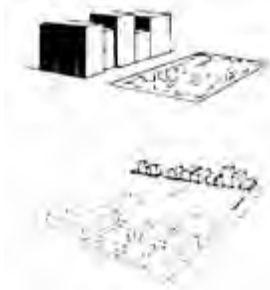
In this study, the manipulation of the concept on a structured environment, to provide information, to identify, translate and environmental graphic design elements, such as routing functions, are aimed to be discussed on purposes, contexts, and the qualitative characteristics of areas of application. Metamorphosing local cultural influences environmental graphic elements, examining the axis of interior design, the differences in this area will be examined by comparing of the existing examples.

**Keywords:** Manipulation, the perception of space, culture, orientation, graphic design, environmental graphic elements

## MEKAN ALGISI VE İÇ MEKANDA YÖN BULMA

Mekân, pek çok kuramcı tarafından defalarca tanımlanmıştır. Descartes'in "rescogitans" ile "resextensa" ayırımından yola çıkarak, ya sadece maddi (resextensa) ya da Hegel'deki gibi mantıksal-epistemolojik soyutluğu kullanarak; ya Öklidci geometrideki gibi, koordinatlar, çizgiler ve düzlemlerle tanımlanan boş bir yüzey tanımlayarak, ya da Kant'taki gibi, ampirik alandan koparılıp, bütün deneyimlerin ön koşulu, a priori mutlak kategoriler oluşturarak çeşitli mekan tanımları yapılabilir (Merrifield, 2000:171). Bu tanımlara göre mekânın sadece bir soyutlama ya da sadece somut nesnel topluluğundan ibaret olduğu söylenemez. Bu nedenle mekân tüm boyutlarıyla, hem kavram hem de gerçeklik olma özelliklerini taşır. Lynch ve Norberg-Schultz mekân algısını sağlayan ve bu algıyı oluşturan bileşenleri; Lynch (1960) "The Image of The City" ve Norberg-Schultz (1972) "Existence, Space and Architecture" adlı çalışmalarında şu şekilde tanımlamıştır. Lynch (1960), mekan algısı kavramını kent ölçeğinde çalışmış; kentsel mekanın algılanması için gereken bileşenleri beş başlıkta toplayarak şu şekilde açıklamıştır;

"Yol; Gözlemcilerin alıştığı, bazen ya da potansiyel olarak kullandığı devam eden kanallardır.



Yüzey, Gözlemciler tarafından yol olarak kullanılmayan, doğrusal elemanlardır. Bunlar herhangi iki bölüm arasında sürekliliği kıran sahil, demiryolu veya duvar gibi sınırlardır.



Bölge, karakteristik ortak özellikler sahip alanlardır.

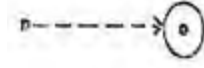


Düğüm noktası, Öncelikle birleşme noktasıdır, seyahatteki duraklama yerleridir, yolların kesişim-yönelim noktalarıdır, bir yapıdan diğerine yöneldiğimiz andır.



Landmark (işaret), Düzen içerisindeki fark edilebilen durumlardır. Mekansal organizasyon içerisindeki çeşitlilik ve farklılaşmalardır." (Lynch, 1960:37-55).

Norberg-Schultz (1972) ise mekansal algıyı oluşturan, mekansal organizasyonun elemanlarını, "merkez veya yer (yaklaşma), yönler ve yollar (süreklilik) ve alanlar veya ilgi alanları (sınır)" olarak belirlemiştir.



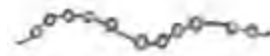
Merkez veya yer (yaklaşma), merkez bir çevredeki referans noktasıdır. Bütün merkezler eylemlerin yeridir. Buna göre merkezleri eylemin birim mekanı olarak tanımlamak mümkündür.



Yön ve yol (süreklilik), Her mekan içerisinde yön kavramı vardır. Yön kişinin çevre içerisindeki hareketini tanımlar.



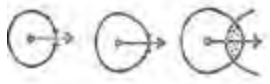
Kişinin mekan içerisindeki pozisyonunu belirlemesi bulunduğu noktadan ayrılması ile başlar ve seyahati boyunca yol kişinin amacı doğrultusunda ilerlemesine yardımcı olur.



Algısal ve şematik olarak bir yolun karakteristik özelliği sürekliliğidir.



Alan veya ilgi alanı (sınır), Alan içerisinde yolların tanımlandığı, strüktüre edilmemiş "zemin" olarak tanımlanabilir" (Norberg-Schultz 1971:9-37)



Mekânın üretim sürecinde mekânın soyut özellikleri, somut özellikleri ile yer değiştirerek, indirgemeci bir tavırla mekânı var ederler. Var olan somut mekân öncelikle görsel olarak algılanır. Martin Jay'e göre, "Rönesans ve bilimsel devrim ile başlayan modernite tereddütsüz göz-merkezcidir (ocularcentric)" (Jay, 2002:308). İnsanın görmesi, fiziksel bir etkinlik olarak tanımlanmasına rağmen, sosyal ve tarihsel boyutları da olan bir özelliktir. Görme ile birlikte gelişen görsel algı bir süreci tanımlar ve fenomenolojinin anahtar kavramlarından birini oluşturur.

Mekân algısında ise görsel algıdan farklı olarak birbirine paralel iki süreçten bahsedilir. Bunlar, duyumsal ve zihinsel süreçtir. Mekanın algılanmasında, duyumsal süreç, mekanla ilk kez karşılaştığımızda veya kısa süreli mekansal deneyimler sırasında gerçekleşir. Mekansal öğelerden gelen uyarıları ve fizyolojik verileri içerir. Mekansal algının ikincil süreci olan zihinsel süreç ise, kullanıcının mekana ait geçmiş deneyimlerine ait bilgiler ile mekanı yeniden deneyimlemesi sürecidir. Başka bir ifade ile geçmiş mekân deneyimlerinin hatırlanmasına yöneliktir. Daha uzun süreli bir mekansal deneyim gerektirir. Buna göre bir mekan, kullanıcı tarafından öncelikle duyumsal olarak, süreye bağlı olarak da zihinsel olarak algılanır. Mekân, kullanıcısının mekan algısı ve çevresi ile kurmuş olduğu ilişki sonucunda durağanlıktan çıkar, zaman içinde kullanıcı

İhtiyaçlarına göre evrilir ve değişkenlik özelliğini korur. Buna karşın kullanıcılarından mahrum kalan bir mekân durağan hale gelir, özelliklerini kaybeder ve zaman içinde yok olur. Bu nedenle mekânın soyut ve somutun ortak bir ürünü olduğu, kullanıcıya göre değiştiği, aynı doğrultuda kullanıcıyı yönlendirdiği sonucuna varılabilir ve bir bütün olarak mekanın manipülasyon özelliğinin varlığından bahsedilebilir.

Bu noktada kullanıcıların, algılanan mekan içindeki hareketleri ve tercihleri doğrultusunda mekânı kullanmaları, kısaca “yön bulma konusu” ortaya çıkar. Yön bulma, kullanıcıların mekân içinde hedefledikleri bir noktaya ulaşmak için kullandıkları fiziksel uyarılar ve mekansal öğeler yardımı ile aradıkları yol olarak tanımlanabilir. Kullanıcıların aradıkları hedefe ulaşmaya çalışırken karşılaştıkları mekansal öğeler, kullanıcıları ulaşmak istedikleri hedefe doğru yönlendirebilir ya da kullanıcıyı yanıltarak hedeflerinden uzaklaşmalarına neden olabilir. Bu nedenle fiziksel çevremizi algılamamıza yarayan uyarılar ile birlikte mekansal öğelerin de mekân içinde manipülatif etkilerinin olduğundan bahsedilebilir.

Yön bulmaya yönelik olarak gerçekleştirilen eylemlerde görülen kullanıcı davranışları çeşitli araştırmalar sonucunda sınıflandırılmıştır. Bunlar; önceki deneyimlerin göz önünde bulundurulması, çevre içeriğinin değerlendirilmesi, çevrenin mekansal karakteristiklerinin anlaşılması, işaret sistemleri, haritalar ve diğer göstergeler üzerinde bulunan bilgilerin anlaşılması, farklı olasılıkların değerlendirilmesi olarak sıralanabilir (Hasgöl 2011:86) Bu sınıflandırmaya göre hangi maddenin ya da maddelerin kullanıcı davranışları üzerinde daha fazla etkili olduğunu söylemek güçtür. Ancak Berger, yön bulmada işaret sistemleri, haritalar ve diğer göstergelerin mekân algısında diğer öğelere göre üstünlüğüne değinmiş; grafik tasarım ifadelerinin iç mekânda kullanıcıyı hedefe yönlendirmedeki manipülatif etkilerine dikkati çekmiştir (Berger, 2002: 122).

## YÖNLENDİRME VE İŞARETLEME TASARIMI İÇİN KULLANILAN ÇEVRESEL GRAFİK ELEMANLAR

İnsanlar, iletişim kurulan her yerde, durumda ve mekânda farklı biçimlerde kodlanmış bildirimlerle karşılaşabilirler. Örneğin; sözsöz iletişimin henüz gelişmediği yıllarda, mağara duvarlarına resimler yaparak iletişimlerini sağlamaya, bildiri/mesaj vermeğe ya da kendileri hakkında bir iz bırakmaya çalışmışlardır. Karşılıklı iletişim sürecinde bildirinin (mesajın) aktarılmasında içinde bulunan mekân da etkilidir. Bu bakımdan mekânın kendisi, bir bildiri öğesi olarak değerlendirilebileceği gibi mekânı oluşturan öğelerin de kendi başlarına birer bildiri öğesi olduğu söylenebilir. Mekânı oluşturan öğelerden biri olan çevresel grafik ifadeler, önceki deneyimler ile birleştirildiğinde çevresel bilgi sistemlerini oluştururlar. Çevresel bilgi sistemleri

ise mekân algısında ve karar vermede etkilidirler.

Çevresel bilgi sistemleri kapsamındaki çevresel grafik ifadeler Çevresel Grafik Tasarım Kuruluşu'nun (Society of Environmental Graphic Design - SEG D) yaptığı sınıflandırmaya göre, uyum (oryantasyon), bilgilendirme, yönlendirme, tanımlama, yönerge ve dekor olmak üzere altı farklı amaca hizmet etmek için oluşturulmuşlardır. “Uyum sağlama amaçlı kullanılan çevresel grafikler, zaman ve mekân ile ilişkili olarak kişinin çevreye uyumunu sağlar (Haritalar, mimari referans noktaları ve sınır taşları). Bilgilendirme amaçlı çevresel grafikler, durumlar, haberler ve varılacak yerle ilgili bilgi verir (Rehber dizgeler, afişler, panolar). Yönlendirme amaçlı olan çevresel grafikler, kişiyi varılacak yere yönlendirir (Yönlendirme dizgeleri). Tanımlama amaçlı olanlar, varılacak yeri doğrulamak için kullanılır (Sokak numaraları, kapı yazıları, bina isimleri). Yönerge amaçlı çevresel grafikler, kuralları ve yasakları belirtir (Uyarı ve güvenlik işaretleri, trafik işaretleri, acil çıkış işaretleri). Dekor amaçlı olan çevresel grafikler ise çevreyi güzelleştirmek için kullanılır (Bayraklar, duvar resimleri v.b. gibi)” (Machado, 1994:6) (Resim: 1-6)



Resim 1-6. Çevresel grafik ifadelerine örnekler  
(<http://list.english-heritage.org.uk/resultsingle.aspx?uid=1246934>  
<http://www.giantantmedia.com/2011/11/16/posters-and-billboards-and-buses-oh-my/> <http://www.survivegroup.org/pages/safety-information/emergency-diversion-routes> <http://virtualglobetrotting.com/pic/5685/>  
<http://www.safetysign.com/products/p5252/emergency-exit-do-not-block-sign> <http://www.happy-art.ch/happy-art/Canada-1.html> )

“Farklı kaynaklarda farklı sınıflandırmalar olmakla birlikte, temelde işlev ve içeriksel açıdan çevresel grafik tasarım; yönlendirme ve işaretleme tasarımı, sergileme tasarımı, yer imleri ve piktogramlar olmak üzere dört başlık altında incelenebilir” (Dur 2011:161).

Yönlendirme amaçlı olarak kullanılan çevresel grafik elemanlar kullanıcının mekân algısını manipüle ederek kullanıcıya hedefe doğru yönlendirmede yardımcı olmaktadır. İşaretleme amaçlı olarak kullanılan çevresel grafik elemanlar ise mekân içinde kullanıcıların konumlarının belirlenmesinde yardımcı olmaktadır. “Yönlendirme ve işaretleme tasarımı, ana girişlerde, yol ağzlarında, varış ve çıkış noktalarında, yaya ya da araç trafiğine, tipografi, semboller ve oklar gibi grafik

unsurları birleştirerek yön verir” (Gibson 2009:86). Mekanda kullanıcıların manipüle edilmesini sağlayacak olan çevresel grafik elemanlar öncelikle görsel olarak algılanacakları için dikkat çekici özelliklere sahip olmalıdırlar. Bunun yanında kullanıcıların mekan algılarını güçlendirebilmek için de anlaşılır olmaları gerekmektedir. Mekan içinde buldukları konumunun doğru seçilmesi çevresel grafik elemanların kullanımını kolaylaştıracağı gibi manipülasyon etkisini de arttıracaktır. Bunun yanında çevresel grafik elemanların estetik olarak çevreye uyum sağlaması ve görünür bir konuma yerleştirilmesi de algılanmaları bakımından önemlidir.

JWT Amsterdam Reklam Ajansı yaratıcılığın odak noktası olduğu reklam piyasasını ofislerindeki grafik elemanlarla amacına uygun olarak yansıtmaktadır. Yönetmen Alrik Koudenburg ve tasarımcı RJW Elsinga işbirliğinde tasarlanan ofis mekanı, şirketin yaratıcılık özelliğini vurgulayan grafik elemanlarla donatılmıştır. İki boyutlu grafik elemanları, üçüncü boyuta taşıyarak iç mimari tasarım öğeleri haline getirmiştir. Böylece mekandaki grafik elemanlar iç mekanı şekillendiren temel şablonlar haline gelmiştir (design-milk.com 2013) (Resim 7).

Queensland Sanat Galerisinde 2008’de düzenlenen Picasso Sergisi’deki duvar grafikleri, sergi alanında



Resim 7. JWT Amsterdam Reklam Ajansı (<http://design-milk.com/jwt-amsterdam-a-seriously-surprising-ad-agencys-new-office-space>)

çocuklara bilgi verme, tanıtırma, yönlendirme, eğitme ve eğlendirme amacıyla tasarlanmıştır. Çocukların ilgisini çekecek renklerde ve boyutlardaki grafik elemanlar, işlevlerle bir arada kullanılarak iç mimari tasarıma katkıda bulunmakta; aynı zamanda kullanıcıları yönlendirmektedirler. (www.qagoma.qld.gov.au 2013) (Resim 8).



Resim 8. PICASSO Kids Interior Graphics ([http://www.qagoma.qld.gov.au/exhibitions/past/2008/picasso\\_and\\_his\\_collection/picasso\\_for\\_kids](http://www.qagoma.qld.gov.au/exhibitions/past/2008/picasso_and_his_collection/picasso_for_kids)  
<http://www.lanospace.com/2011/11/when-interior-meet-graphic-design.html>)

ABD New York’ daki Nick Chow yönetimindeki Environmental Graphics stüdyosu Ms. Foundation için ofisin grafik elemanlarını tasarlamıştır. Kuruluşun gelen ziyaretçilerin dikkatlerini vakıf misyonuna çekmek istemesi nedeniyle grafik elemanların tipleri, boyutları, konumları ve renkleri mekan tasarımının bir parçası haline getirilerek ön plana çıkarılmıştır. Giriş ve karşılamada yer alan koyu arka plan ile vakfın sloganını içeren metin ve vakfın adını içeren farklı boyutlardaki beyaz calibri yazı karakterini taşıyan özel duvar, hemen önünde bulunan beyaz bankonun arkasında oldukça dikkat çekici, estetik, bilgi verici bir panoya dönüşmüştür. (www.coroflot.com 2013) (Resim 9).



Resim 9. Ms. Foundation For Women Office (<http://www.coroflot.com/nickcmyk/Environmental-Graphics>)

Çevresel grafik elemanların kullanıcı üzerindeki manipülasyon etkisinin en yoğun olarak hissedildiği yer havaalanları, karayolları, tren ve metro istasyonları ve limanlardır. Bu gibi yerlere yerleştirilecek grafik tasarım elemanlarının evrensel bir dil taşıması, kolay anlaşılır ve fark edilir olması gerekmektedir.

## ÇEVRESEL GRAFİK ELEMANLARDA KÜLTÜR ETKİSİ

Mimari için zemin, tavan, duvar, kolon, kiriş gibi öğelerin yanında renk, yüzey, doku gibi bileşenlerin farklı kombinasyonları mimari dili oluşturur. Bu dil içinde yer alan çevresel grafik elemanlardan, “evrensel” olmaları da beklenmektedir. Bu yönüyle çevresel grafik elemanlar, mimari mekânın bildirisinin bir parçası olarak mekâna ait özellikler taşımalarının yanında, aynı zamanda evrensel de olmalıdırlar. Bu konuda Wyman yönlendirme ve işaretleme dizgeleri tasarlararken izlenecek temel hedefleri; farklı kültürlerden gelen insanlarla iletişimde bulunabilecek uygun ve okunaklı görüntüler oluşturmak, üçüncü boyutu kullanmak ve iyi işleyen, gerektiğinde zaman testine dayanıklı olabilen, sade estetiğe sahip özgün bir dizge yaratmak olarak sıralamıştır (Wyman, 2009:48-53).

Benzer amaçları işaret eden çevresel grafik elemanlar belirli bir standartta ve evrensel olmak için tasarlanmalarına rağmen çoğu zaman kullanıldıkları kültüre göre farklılıklar gösterirler. Çevresel grafik elemanların ülkelere göre başkalaşması konusunda 2006-2007 yıllarında yapılan çalışmalar, bunu doğrular niteliktedir. (Comparative Test of Public Symbols) Bu noktada aynı temel amaç için geliştirilen çevresel



grafik elemanların yerel kültürel farklılıklar nedeniyle kullanıldıkları yere göre başkalaştığı söylenebilir.



Resim 10. Uluslararası bazı semboller  
(<http://pinterest.com/pin/25403185370415740>)

İlk standart çevresel grafik elemanlar, 1974 yılında ABD'de kamusal alanlarda kullanılmaya başlanmış; aynı yıl Amerika Birleşik Devletleri Ulaşım Dairesi (United States Department of Transportation (DOT) tarafından yolcuların, kamusal alanlarda herhangi bir lisana ihtiyaç duymadan yönlerini bulabilmeleri için ülke genelinde standart hale getirilmiştir. Symbol signs (sembol işaretler) olarak adlandırılan bu çevresel grafik elemanlar, ulusal düzeyde kullanılan ilk çevresel grafik elemanlar olma özelliğini taşımaktadırlar (Resim 10).

Çevresel grafik elemanların uluslararası düzeyde yaygınlaşması, 1980 yılında gerçekleşmiştir. Günümüzde kullanılan çevresel grafik elemanlar, Neurath'ın "ISOTYPE" görsel iletişim sisteminin geliştirilmiş halidir. (en.wikipedia.org 2013) Neurath, kolayca yorumlanabilir simgeleri ile kantitatif bilgileri temsil eden sembolik bir şekilde İzotipleri yaratmıştır. Şehir plancıları için hazırlanan uluslararası sözleşmelerde Neurath'ın sunduğu semboller kullanılmaya başlamıştır. Neurath sözlü dil yerine hiçbir zaman düşünülmemiş, daima sözel unsurları ile birlikte bir "yardımcı dil" olan piktogramları oluşturmuştur (Hartmann 2007:280) (Resim 11).



Resim 11. Greenwich Üniversitesi'nde yer alan yönlendirici çevresel grafik elemanlar (piktogramlar) (<http://www.holmes-wood.com/index.php?p=w&id=189#/index.php?p=w&id=169>)

Çevresel grafik elemanlar zamanla ülkelerin özkültürlerine göre farklılaşarak birer tasarım objesi haline dönüşmüşlerdir. Bu elemanların kültür etkisiyle ve zamanla değişiminin mekana yansımaları çeşitli örneklerde gözlemlenebilmektedir.

Örneğin; Güney Doğu Asya ülkelerine ait tuvalet tercihini gösteren piktogramların, batı ülkelerine göre

daha farklı ve komplike olduğu söylenebilir (Resim 11). Bunun yanında kuzey ülkelerinde iç mekanda yönlendirme için kullanılan piktogramların diğer ülkelere göre çok daha basit olduğu söylenebilir (Resim 12).



Resim 12. Güney Doğu Asya'ya ait tuvalet tercihini gösteren bir piktogram

Resim 13. Moskova'da Voskresenskoe club-oteline ait bina içi yönlendirme piktogramları  
(<http://www.travelphotoreport.com/2013/03/21/48-signs-stayed-too-long-south-east-asia/>, <http://retaildesignblog.net/2013/04/26/voskresenskoe-wayfinding-and-identity-by-tomat-design/>)

Hong Kong Tren İstasyonu'nda kullanıcıları çıkışa yönlendirmek için kullanılan çevresel grafik elemanların harflerden oluştuğu ancak kültür özellikleri nedeniyle yerel dilde karşılığı olan latin harflerinin yönlendirme için seçildiği gözlemlenmektedir. Böyle bir uygulamanın kamusal bir alanda gerçekleştirilmesi, evrensel kuralların yerel kültürün özelliklerine adapte edilmesinin bir örneği olması bakımından önemlidir (Resim 14).



Resim 14. Hong Kong Tren İstasyonu çıkış kapılarını gösteren piktogramlar  
(<http://invisibledesigns.org/more-on-mtr-signage/>)

Çevresel grafik elemanlar, sadece dil özelliklerine göre değil yerel kültürün dini inanışlarına göre de farklılık gösterebilirler (Resim 15).



Resim 15. Abu dabi halkının dini inanışlarına göre şekillenmiş çevresel grafik elemanlar  
(<http://yikay.wordpress.com/2011/11/08/i-love-pictograms/>)

Tokyo ve Washington Metro İstasyonları'nda yer alan yönlendirici çevresel elemanlarda, piktogramların yanında renklerin de yönlendirici olarak kullanıldığı görülmektedir. Renkleri mekanda yönlendirici olarak kullanmak, mekânın tanımlanması ve zihinsel sürece katkısı bakımından mekân algısını güçlendirecek ve yön bulmayı kolaylaştıracaktır (Resim 16). Bu amaçla yönlendirmenin sadece renklerle gerçekleştirildiği örnekler de mevcuttur.



Resim 16. Tokyo ve Washington DC Metro İstasyonu Yönlendirme Piktoqramları (<http://www.maynard-design.com/blog/tokyo-signage>  
<http://www.behance.net/gallery/Metro-Map/5097461>)

## SONUÇ

Preiser mekanların kullanım sürecini; teknik, işlevsel ve davranışsal olmak üzere üç ana başlık altında toplamaktadır. Mekânsal iletişim; imge, algı ve anlam, yönlendirme gibi başlıklar ile mekânın davranışsal performansını oluşturur. Hastane, üniversite, kütüphane, havaalanı gibi kamusal kullanıma açık mekânlarda, çoğu zaman yön bulma mekân algısı ile ilişkilendirilmiştir. Ancak mekân algısını tartışan çalışmalarda çevresel grafik elemanlara ve çevresel grafik elemanların mekândaki kullanımına yeterince değinilmediği gözlemlenmiştir.

Çevresel grafik elemanlar mekân içinde yön bulmayı kolaylaştırmak, bilgi vermek, konum belirlemek amaçlarıyla, lisandan bağımsız olarak evrensel bir dilin oluşturulması için tasarlanmış elemanlardır. Evrensel olmak üzere tasarlanan bu elemanların zaman içinde yerel kültürün özelliklerine göre farklılaştığı, zaman içinde evrensel olmanın yanında yerel kültürün özelliklerini de taşıyacak şekilde değiştirildiği gözlemlenmiştir. Yerel kültürün özellikleri arasında öncelikle dil özelliklerinin sonrasında dini inanç ve inanışların çevresel grafik elemanların farklılaşmasında etkili olduğu söylenebilir. Bu durum evrensel olmanın gerekli olduğu günümüz dünyasında, farklı kültür ve geçmişlere sahip olan toplumların, toplumsal ihtiyaçlarına göre evrensel öğelerin dahi kullanıcı ihtiyaçlarına göre evrildiğini kanıtlamaktadır. Bu bağlamda günümüzde kullanılan çevresel grafik elemanların da gelecekte kültür etkisi ile başkalaşacağından ve mekân tasarımında etkili olacağından bahsedilebilir.

Sonuçta tasarımcılar, tasarıma ve sanata kendi bakış açılarından bakmaya ve evrensel bir dil oluşturmaya çalışsalar da yerel kültürün özellikleri, her zaman bu durumu yönlendiren bir unsur olmaya devam edecektir. Mekân tasarımının önemli bir ögesi olan çevresel grafik elemanlar da yerel kültür etkisi ile değişecek, görsel algı ve mekân algısı ile ilişkili olarak mekân tasarımını da etkilemeye devam edeceklerdir.

## KAYNAKÇA

- BERGER, C. M., "WAYFINDING: DESIGNING AND IMPLEMENTING GRAPHIC NAVIGATIONAL SYSTEMS", Rotovision SA, İsviçre, Churchman, 2009 (A. ve Bechtel, R. B., 2002)
- GIBSON, D., "THE WAYFINDING HANDBOOK: INFORMATION DESIGN FOR PUBLIC PLACES", Princeton Architectural Press, New York, 2009
- LYNCH, K., "THE IMAGE OF THE CITY", The M.I.T Press, Cambridge, Massachusetts, 1960
- MERRIFIELD, A., "HENRILEFEBVRE: A SOCIALIST IN SPACE", Thinking Space, der. M. Crang ve N. Thrift, Routledge, Londra, 2000
- NORBERG-SCHULZ, C., "EXISTENCE, SPACE AND ARCHITECTURE", London: Studio Vista, London, 1971
- HASGÜL, E., "İç Mekanda Yön Bulma: Büyük Ölçekli Binalarda Karşılaştırmalı Bir İnceleme", İstanbul Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi Yüksek Lisans Tezi, 2011
- HARTMANN, F., "Visualizing Social Facts: Otto Neurath's ISOTYPE Project" European Modernism and the Information Society, Chapter 15, 2007
- JAY, M., "The Rise of Hermeneutics and the Crisis of Ocularcentrism", Poetics Today, volume 9, sayı 2, 1988.
- LİM, R. C., "Otto Neurath and the legacy of ISOTYPE", Info design Revista Brasileira de Design da Informação, ID volume 5 n2, 2008
- MACHADO, E., "I Remember That Town: Environmental Graphics Distill and Reinforces Local Identity", Yüksek Lisans Tezi, The University of Georgia., First Search - OCLC., 1994
- UYAN DUR B.İ., "Çevresel grafik tasarımın uygulama alanları", Gazi Üniversitesi. Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat ve Tasarım Dergisi, Sayı 7, Aralık 2011
- WYMAN, L., "Yönlendirme Sistemleri", Grafik Tasarım, Sayı 28, 2009  
[http://list.english-heritage.org.uk/resultsingle.aspx?uid=1246934\\_10.07.2013](http://list.english-heritage.org.uk/resultsingle.aspx?uid=1246934_10.07.2013)  
[http://www.giantantmedia.com/2011/11/16/posters-and-billboards-and-buses-oh-my/\\_10.07.2013](http://www.giantantmedia.com/2011/11/16/posters-and-billboards-and-buses-oh-my/_10.07.2013)  
[http://www.survivegroup.org/pages/safety-information/emergency-diversion-routes\\_10.07.2013](http://www.survivegroup.org/pages/safety-information/emergency-diversion-routes_10.07.2013)  
[http://virtualglobetrotting.com/pic/5685/\\_10.07.2013](http://virtualglobetrotting.com/pic/5685/_10.07.2013)  
[http://www.safetysign.com/products/p5252/emergency-exit-do-not-block-sign\\_10.07.2013](http://www.safetysign.com/products/p5252/emergency-exit-do-not-block-sign_10.07.2013)  
[http://www.happy-art.ch/happy-art/Canada-1.html\\_10.07.2013](http://www.happy-art.ch/happy-art/Canada-1.html_10.07.2013)  
[http://design-milk.com/jwt-amsterdam-a-seriously-surprising-ad-agencys-new-office-space\\_10.07.2013](http://design-milk.com/jwt-amsterdam-a-seriously-surprising-ad-agencys-new-office-space_10.07.2013)  
[http://plastolux.com/graphic-design-joshua-distler.html\\_10.07.2013](http://plastolux.com/graphic-design-joshua-distler.html_10.07.2013)  
[http://www.qagoma.qld.gov.au/exhibitions/past/2008/picasso\\_and\\_his\\_collection/picasso\\_for\\_kids\\_10.07.2013](http://www.qagoma.qld.gov.au/exhibitions/past/2008/picasso_and_his_collection/picasso_for_kids_10.07.2013)  
[http://www.lanospace.com/2011/11/when-interior-meet-graphic-design.html\\_10.07.2013](http://www.lanospace.com/2011/11/when-interior-meet-graphic-design.html_10.07.2013)  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Isotype\\_\(picture\\_language\)\\_11.07.2013](http://en.wikipedia.org/wiki/Isotype_(picture_language)_11.07.2013)  
[http://www.liveunhained.com/about-the-editresses\\_11.07.2013](http://www.liveunhained.com/about-the-editresses_11.07.2013)  
[http://www.coroflot.com/nickcmyk/Environmental-Graphics\\_11.07.2013](http://www.coroflot.com/nickcmyk/Environmental-Graphics_11.07.2013)  
[http://noisydecentgraphics.typepad.com/design/2008/03/t5\\_11.07.2013](http://noisydecentgraphics.typepad.com/design/2008/03/t5_11.07.2013)  
[http://www.flickr.com/photos/luciafernandez/1530717347\\_11.07.2013](http://www.flickr.com/photos/luciafernandez/1530717347_11.07.2013)  
[http://www.maynard-design.com/blog/tokyo-signage\\_11.07.2013](http://www.maynard-design.com/blog/tokyo-signage_11.07.2013)  
[http://www.behance.net/gallery/MetroMap/5097461\\_11.07.2013](http://www.behance.net/gallery/MetroMap/5097461_11.07.2013)  
[http://pinterest.com/pin/25403185370415740\\_13.07.2013](http://pinterest.com/pin/25403185370415740_13.07.2013)  
[http://idsgn.org/posts/the-helvetica-man//\\_13.07.2013](http://idsgn.org/posts/the-helvetica-man//_13.07.2013)  
[http://www.travelphotoreport.com/2013/03/21/48-signs-stayed-too-long-south-east-asia/\\_13.07.2013](http://www.travelphotoreport.com/2013/03/21/48-signs-stayed-too-long-south-east-asia/_13.07.2013)  
[http://retaildesignblog.net/2013/04/26/voskresenskoe-wayfinding-and-identity-by-tomat-design/\\_13.07.2013](http://retaildesignblog.net/2013/04/26/voskresenskoe-wayfinding-and-identity-by-tomat-design/_13.07.2013)  
[http://invisibleledesigns.org/more-on-mtr-signage/\\_13.07.2013](http://invisibleledesigns.org/more-on-mtr-signage/_13.07.2013)  
[http://yikay.wordpress.com/2011/11/08/i-love-pictograms/\\_13.07.2013](http://yikay.wordpress.com/2011/11/08/i-love-pictograms/_13.07.2013)  
[http://www.holmes-wood.com/index.php?p=w&id=189#/index.php?p=w&id=169\\_13.07.2013](http://www.holmes-wood.com/index.php?p=w&id=189#/index.php?p=w&id=169_13.07.2013)  
[http://designworkplan.com/design/airport-signage-photo-inspiration.htm\\_13.07.2013](http://designworkplan.com/design/airport-signage-photo-inspiration.htm_13.07.2013)  
[http://designworkplan.com/design/airport-signage-photo-inspiration.htm\\_13.07.2013](http://designworkplan.com/design/airport-signage-photo-inspiration.htm_13.07.2013)

# GRAFİK TASARIMDA MANİPÜLASYON

## MANIPULATION IN GRAPHIC DESIGN

**Yrd. Doç. Rahşan F. AKGÜL**

Yüzüncü Yıl Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi,  
rahsan.7@hotmail.com

### Özet

İletişim kurmak adına dilini metin ve imgeler üzerine temellendiren grafik tasarım, yaşamın her evresinde kitleler üzerinde güçlü bir manipülasyon gücüne sahiptir. Bu etkileme biçimini, grafik tasarım sahip olduğu çeşitli kavram ve göndermelerden ötürü, pek çok farklı yolla kurabilmektedir. Çözüme ilişkin seçilecek olan yollar kendisini tasarımın oluşum süreci içerisinde tasarımcıya tanımlar. Bu anlamda grafik tasarımcı, tasarım sürecinin önemli bir parçası olan bireysel yaratıcı düşüncesini, görsel, eleştirel ve analitik düşünce yolları ile tasarım problemine uygulamanın yöntemlerini araştırır. Bir grafik tasarımcının, tasarıma yönelik fikir üretirken birden fazla çözüm ve yaklaşım olduğunu bilmesi gerektiği gibi, sorulması gereken birden fazla sorunun da olduğunu farkında olması gerekir. Tasarımcıların, her tasarım sürecinde sorunun çözümüne ilişkin varsayımlardan ziyade farklı unsurların arasında yol almaları gerekir. Bu farklı unsurlarda yaratıcı bir sürecin sonucunda soruya verilen cevaplardır. Her tasarım bir yaratım sürecidir ve tanımlanmış her soru yeni bir tasarımı beraberinde getirir. Bu bağlamda çalışmada grafik tasarım süreci içerisinde sorun çözümü olarak tasarım ve buna bağlı olarak yaratıcı düşünmenin yöntemleri irdelenmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Yaratıcılık, grafik tasarım

### Abstract

Graphic design has a powerful manipulation over the masses at every stage of life. To underpin the language of the text and images on behalf of the communicate. it can establish many different ways for having this influence of the various concepts and references. The ways selected for the solution define itself to designer in the process of the formation. In this sense, graphic designer researches the application methods of creative thinking, visual, critical and analytical methods which are an important part of the design process. A graphic designer as needed to know more than one solution of the producing design ideas and approaches and should be aware of that more than one question to be asked. Designers must take the way of the different elements rather than the assumptions of each of the design processor the solution of the problem. These differing elements responses of a creative process of question. Each design is a creative process and bring a new design with each defined question. In this context, it will be studied the process of graphic design that graphic as a solution of the problem and accordingly creative thinking methods will be discussed.

**Keywords:** Creativity, graphic design

## GRAFİK TASARIMDA MANİPÜLASYON

Bu çalışmada; grafik tasarım süreçlerinde tasarımcının amaçlarına ulaşmak için bir yöntem olarak manipülasyona başvurma sorunsalını irdelemek amacıyla, konuya ilişkin görüşleri içeren literatürün karşılaştırmalı olarak taranması yöntemiyle konu ele alınmıştır.

Grafik tasarım iletişim kurmak için kullanılan bir dildir. Ne var ki, sadece iletişim kurmak amacını güttüğünü söylemek son derece zayıf bir yaklaşımdır. Çünkü söz konusu yaratıcı edimde, diğer sanatsal yaratı türlerinin aksine, mesajın bir parçasıdır. Mesajın bir parçası olmak, grafik tasarımda iletişim işlevinin yerini manipülasyonun alması anlamına gelmektedir. Öyleyse, mesaja bağlı manipülasyonu nasıl tanımlamak gerekecektir?

Manipülasyonu tanımlamak, onun dille olan bağlantısına odaklanmayı gerektirir. Klasik görüş dilin iç dünyayı ifade etmeye yarayan bir araç olduğunu savunur. Dilin bireyde saklı kalması olası olan duygu ve düşüncelerin dışavurum aracı olduğu öne sürülür. Söz konusu yaklaşım bu anlamda, dilin içten dışa bir hareket ürettiğini savlamaktır. Manipülasyonu temel alan dil görüşü ise, klasik görüşe karşıt olarak, halihazırda konuşulmakta olan değer yüklü dilin, yani toplumsal söylemin bireysel değer üretimleri üzerinde etkin olduğunu öne süren bir paradigma ortaya koymaktadır. Bu çerçevede dilin dıştan, yani toplumsaldan içe, yani bireyselle yönelen bir hareketi tetiklediğini iddia etmek daha anlamlı olacaktır.

Grafik tasarım bağlamında dil, kişilere ihtiyaçları olan ya da ihtiyaç duyabilecekleri şeylerden söz etme eğilimi gösterebilir. Görsel iletişimdeki grafik tasarımcısı, izleyicinin algılama mekanizmasına bağlı etkilenme durumunu en yoğun biçimde harekete geçirecek bir çalışma içinde bilgiyi biçimlendirmeye uğraşır. İzleyici ise, tasarımcının elinden geçerek işlenmiş olan bilgi ile karşı karşıyadır.

Görsel bilginin tasarımıyla özdeşleşmiş görüntülerle sunumu, ustalıklı düzenlemelerle izleyicinin manipüle edilerek belirlenmiş hedefte ilerlemesine yardımcı olur. Bu etkileme biçimi daha öncede sözü edildiği üzere, kavram ve göndermelerdeki çeşitlilik kaynaklı, farklı çözümleri de beraberinde getirmektedir. Bu noktada deneyimli tasarımcılar oluşum sürecinde farklı yöntemler kullanarak daha yaratıcı yaklaşımları tercih etmektedirler. Yaratıcı süreç her şeyden önce, izleyicinin beklentilerini karşılamaktan çok var olan proje üzerinde dilsel ve görsel temaları keşfederek en iyi çözümü aramaktadır. Deneyimli tasarımcıların her farklı problem için en doğru yöntemi farklı yaratıcı yaklaşımlarla tanımlaması gerekir. Bu yaklaşımlardan bazıları şunlardır:

'Kullanıcı merkezli' tasarımlarda, kullanıcının isteklerine odaklanmak yerine, tasarımın kullanımına ilişkin amaç ve görevlerin esas alınması gerekmektedir.

'Basit tut' ilkesi, basitliğin etkin tasarım üretmede hedeflenen en temel değer olmasının altını çizmektedir. 'Seçecek çok yol var' cümlesi ile türetilen bu yaklaşım, bir soruna birden fazla çözüm ile yaklaşılabilceği düşüncesini temel almaktadır. 'Ockham'ın usturası' bir şeyi basit hale getirmek için gereksiz unsurları yok ederek belirsizlikten ve tutarsızlıktan kurtarmayı amaçlamaktadır. 'Python felsefesi', özetle zıtlıklar arası seçim yapma fikrini ortaya atmaktadır (Gavin, 2012: 84).

Grafik tasarımın ne olduğuna ve nasıl bir etkileme biçimi ortaya koyduğuna dair daha belirgin bir saptama yapılması istenirse, herkes konuya ilişkin birkaç cümle edebilir. Örneğin onun para merkezli ya da politik birtakım kaygılar içinde nesnelere ve fikirleri satmaya araç olduğunu söylerken aynı zamanda bu tür yönelimlere karşı duruşta, sergilemek için kullanıldığı söylenebilir. Bununla birlikte, günlük yaşamın her evresinde varlığını gösterdiği bir gerçektir. İnsanların yollarını bulmalarına ve verileri anlamalarına yardım ederken aynı zamanda tüketicileri marketlerde karşılayıp, ceplerine kadar girebilecek bir çeşitlilikte ve yaygınlıkta kendini tanımlar. Grafik tasarım için mekânın var olma yönünden bir belirleyiciliği yoktur. Çünkü o her yerdedir.

Grafik tasarımın bir amacı ve bu şekilde ideolojik anlamda bir yükümlülüğünün olduğu düşüncesi kendisini 20. yüzyılda gösterir. Modernizmin ilkelerini benimseyen birçok tasarımcı toplumsal ve politik var oluşlar ve savunumlar için tasarımın dilini kullanmayı tercih ederek, ideolojileri ve temel gerçekleri var kılmaya çalışmışlardır. Bu anlamda modernizmin ilkeleri doğrultusunda tasarımda evrensel okunurluğun önemini vurgulamak adına trnaksız küçük harf alfabeleri gibi iletişim sistemleri yaratmışlar ve bu yaratımlara fotomontaj, tipo-fotoğraflar ekleyerek asimetrik kompozisyonlarla, temel tasarım ilkelerini birleştirmişlerdir. 20. yüzyılın başlarında, devrimlerden ortaya çıkmış böylesi bir grafik tasarım, kendini modernist manifestoların, yazıların ve eserlerin aracılığı ile uzun vadeli bir araç olarak yeniden şekillendirmiştir (Twemlow, 2008: 6). Bu tür şekillenme günümüzde olduğu gibi içeriğinde izleyiciye yönelik manipülasyonda mesaj aracılığı ile bir kirlilik barındırmamaktadır.

Avrupa ve Amerika'da İkinci Dünya Savaşı'nı takip eden süreçte grafik tasarım amacını daha belirgin söylemlerle dile getirmektedir. Bu söylemler; askeri ve sivillere yönelik propaganda, bilgi ve kamuflej sağlamak yönündedir. Bununla birlikte pek çok tasarımcı halka hizmet veren devlet organlarının yeniden inşasına ve yaşam kalitesini yükseltme çabalarına katkıda bulunma amacı gütmüşlerdir.

Tasarımcılar yaşadıkları çağdan ve bu çağın öznel değerlendirmelerinden bağımsız değillerdir. İfade ettikleri şeyler yaşadıkları çağın değerlendirmeleridir. Bu açıdan günümüze bakacak olursak, söz konusu değer yargısı içinde sosyal sorumluluk ana başlıklar arasında değildir. Andy Altman'ın söylediği gibi;

“Grafik tasarım insanlar arasında anlamlı değiş tokuşlar içindir ve milyonlara önemli bir şey söyleyerek toplumun gidişatını değiştirme potansiyeli vardır. A PARDON, demek istediğim, şirketlerin ve reklamcılarının her fırsatta, içeriği olmayan, bilmek istemediğimiz ya da umursamadığımız mesajları gözümüze sokmak için kullandıkları yöntemdir” (Twemlow, 2008: 83).

Bununla birlikte Poyner’a göre; günümüzde grafik tasarım, First Things First-İlk Önce Öncelikler manifestosu ile kendi sınırlılıkları ya da sınırsızlıkları içerisinde sosyal sorumluluk ve sürdürülebilirlik ilkelerini dile getirmiştir. Amacın açık ifadesi olan bu tutum, grafik tasarımın klasik anlamda algıladığı gibi bir ürünü satmaktan çok daha fazlasına hizmet ettiğini, çevresel, sosyal ve kültürel konularda kendi dilini kullandığını vurgulanmaktadır (<http://www.gmk.org.tr>: 13.07.2013).

Sosyal içerikli grafik tasarımlar, toplumsal bir görevi yerine getirme adına izleyicilerin düşünme biçimi ve tavrını geliştirmeyi, sembolist bir tutumun egemen olduğu tasarımlarla ulaştığı kitle üzerinde, iletilmek istenen ideallerin, mesajların ve uyarıların görsel özetini sunup, tepki ve hareket yaratmayı hedefleyerek görsel iletişim açısından farklı tür oluşturmaktadırlar. Bu anlamda:

1960’lar Amerika’da ticari reklamcılıkta yaratıcılık açısından önemli bir dönem olurken, İngiltere’de ilk kez sosyal içerikli reklam konusunda bugünkü örnekler ilham olacak çarpıcı yenilikler sergilenmeye başlanmıştır. 70’ler, İngiltere’de dikkat çekici görseller ve şok taktiklerin kullanılmaya başlandığı yıl olarak toplum yararı için yapılan kampanyalarla grafik tarihinde yerini almıştır.

1900’lü yıllarda sosyal sorun ve konulara yaklaşımı ile dikkat çeken Benetton’un reklam kampanyaları; farklı ırklar ve etnik gruplar ile açılımını yaptığı küresel çeşitliliğin, sağlık problemlerinin, sosyal hakların görsel ifadesi ile hem eleştiri hem de övgü almıştır.

Grafik tasarım insanlarla iletişim kurmak içindir. Bu iletişim günümüzde izleyiciyi etkilerken onu edilgenleştiren geleneksel iletişim modellerini de eleştirmektedir. Bütün bu eleştiriye karşılık, 1960 ve 70’ler söz konusu olduğunda Eagleton’ın belirttiği gibi; kültürün film, imge, moda, yaşam tarzı, pazarlama, reklamcılık ve medya iletişimi gibi anlamları da olmaya başlamıştır. Popüler kültürle doğrudan bağlantısı olan bu anlamlar, grafik tasarımcıları, dünyayı yeniden şekillendirecek, ekonomi ve teknolojiye hizmet eden yeni bir düzenin kullanımına vermiştir. Öyle ki, Eagleton’a göre; özel jetleri ile seyahat eden bazı tasarımcılar, tasarladıkları reklamlara maruz kalan aşağıdaki varlıkları insan yerine bile koymamaktadır (Eagleton, 2004: 34). Bu açıdan bakıldığında kendi kültürlerinde güçlü kişilikler olarak varlık gösteren tasarımcılar izleyicinin zihninde birtakım değişiklikler yapmaya yetkin kimlikler olarak ortaya çıkmaktadır. Kendini kitlelere; kime oy vereceğini söylemeye, hangi marka giyinmesi gerektiğini işaret etmeye yetkin kabul

eden bu kimlikler; izleyici ile konuşmak için seçtikleri dili ne amaçla kullandığına önem vermeden rastgele kullandıkları için doğru bir yönelim içinde değillerdir. Burada grafik tasarımcının kendine sorması gereken soru kime hizmet ettiği değil midir?

Bununla birlikte tasarımcılar yakınlık gösterecekleri kitleyi manipüle etme yöntemleri bakımından çeşitlilik göstermektedir. Sonuçta bazı tasarımcılar kendileri için tasarlarken, bazıları müşteri merkezli tasarlarken, diğerleri ise tasarımlarının odağını ulaştıkları hedef kitlenin nasıl manipüle edileceğini saptamak yoluyla belirler. Durum böyle olunca, günümüzde grafik tasarımın kitle üzerinde oluşturduğu etkiye ilişkin sabit bir noktadan söz etmek söz konusu değildir.

Anlamlar ve bu anlamların izleyici üzerinde etkileşimine egemen bir duruş sergileyen grafik tasarım, bir anlamda görüleni ve okunanı şekillendirmektedir. İletişim biçimlerine yönelik yaratıcılığın son on beş yıl içerisinde göstermiş olduğu zengin çeşitlilik, beraberinde tasarıma daha fazla güç kazandırarak kültürel değerler üzerindeki baskısını arttırmıştır. Bu baskı; kendisini günlük yaşantının her evresinde karşı durulamaz bir patlama ve kuşatma ile var etmektedir. Böylesi bir durumda izleyici üzerine oynanan oyunda etkileşimin varlığı da yadsınmaz.

Ticari ya da deneysel olan bütün grafik tasarım ürünleri, her ne kadar tasarımcının özgünlüğünü ve bireyselliğini taşısa da bir kere toplum ile karşı karşıya kaldığında ve onun kullanımına teslim olduğunda, değişim gösterecek olgulardır. Bu anlamda grafik tasarımın, söz konusu kültür olduğunda kendi kendini manipüle eden bir yapı sergilediği de söylenebilir. Bunun bir diğer açıklaması da toplum kullanımının doğurduğu tepkinin sonucu olabilir.

Grafik tasarımın; geleneksel biçimlerden ve sosyal işlevlerden filizlendiği düşünülecek olursa, alt kültürleri de kapsayacak bir çerçevede etkileşim gösterip, kendini bir alt kültür olarak onaylaması olağandır. Bu onaylayışın sonucunda görsel iletişim topluluk üzerindeki manipülasyonunu kamusal iletişim formlarının temellendirdiği geleneksel iletişim modellerinin aracılığı ile kullanımı ve önemi kapsamında ele almak gerekmektedir. Çünkü bu durum; söz konusu toplumun göstergelerinin yarattığı imajı ortaya koymaktadır.

Kültürel faktörler grafik tasarıma özgü manipülasyonda çeşitlemeler yaratırken, yine kültürel ölçütler ve değerler de reklam stratejilerini belirlemede –başarılı bir manipülasyona yardımcı olması bakımından– tasarımın temelini oluşturmaktadır. Örneğin Çin’de ‘ego’ üzerine kurgulanmış reklamlar başarılı olurken; Amerika’da karşılaştırmaya dayanan bir reklam stratejisi, manipülatif strateji adına daha başarılı sonuçlar vermektedir (<http://deepblue.lib.umich.edu>, 13.07.2013).

Tasarımlarla toplumsal anlayışın ikna edilme isteği, grafik tasarımcılar için mesaj iletmenin ötesinde

hedef kitleden mesaja yönelik bir davranış ve hareket beklentisinin sonucudur. Algılama merkezlerine, bilgilendirme yoluyla kazandırılan mesajların; kişilerin davranışlarında değişim yapabileceği düşünülmektedir. Örneğin, pazara yönelik, tüketiciyi teşvik amacı taşıyan tasarımlardaki hedef; ürün konusunda tüketiciyi en doğru biçimde bilgilendirme yoluyla ikna etme amacı gütmektedir. Kendisine ulaşan mesajı algılayan tüketici; tasarımcının ondan beklediği davranış biçimine uygun olarak ürünü satın alır. Toplumsal yarara yönelik gerçekleştirilen reklamlardan beklenen sonuçlar ise şöyle özetlenebilir: Toplumu bilgilendirmek amacı ile yapılan kampanyalar, yararlı bilgiler içeren mesaj iletimi girişimleriyle toplumsal davranışı, doğru kabul edilen ya da beklenen davranışa yönlendirir.

Sonuç olarak günümüzde grafik tasarımcıların çoğunun, tasarımı toplumsal bir manipülasyona araç olarak kullandıklarını söylemek doğru olmasa bile grafik tasarımın içinde barındırdığı çeşitlilikle bu etkileme sürecine bir şekilde dahil olduğunu belirtmek yerinde bir saptama olacaktır. Ancak buradaki 'bir şekil' ifadesi gelişigüzel bir yönelim olmaktan çok uzun ve planlı bir strateji ile gerçekleşmektedir. Her stratejiye, aşama aşama yöntem ve tutum değişikliği yapılan bir süreç eşlik eder. Sürece katılan her mesaj; ulaşacağı hedef kitesinin etkilenme biçimi ve kararı ile yarış halindedir. Bu aşamada önemli olan izleyici de davranış ve kanaat değişikliği elde etmektir.

Tasarımda ikna etmeyi garanti altına almak için yapılan manipülasyon, çok sayıda etik tartışmanın eleştirel yaklaştığı önemli bir olgudur. Göstermenin bir biçimi olarak, gerçeği kamufle ederek, olmayana görüntü oluşturmak ve inandırmak özellikle tanıtım tasarımının etik problemleri arasında sayılır. Ancak bu etik kaygılar manipülasyon yönteminden artılmış bir tasarım gerekliliğini önermez. Manipülasyonun algıda yarattığı son durumun insana zarar vermesi ya da insanı kandırması etik bir problemdir. Bunun dışında manipülasyon bireye farklı bir dilde gerçeği hatırlatmak biçiminde de kullanılabilir. Ron Burnett'ın da vurguladığı gibi; "Görselleştirme, imgeler ile insan yaratıcılığı arasındaki ilişki ile ilgili bir durumdur" (Burnett, 2007: 44). Manipülasyon yalnızca tasarımcının yaratıcı süreçlerinin yönetsel parçası değil, aynı zamanda alılmayıcının yaratıcılığında anlam bulan bir imgeleştirme aracıdır.

#### KAYNAKÇA

- BURNETT, Ron, *İmgeler Nasıl Düşünür?*, Metis Yayınları, İstanbul, 2007.
- EAGLETON, Terry, *Kuramdan Sonra, Literatür Yayıncılık*, İstanbul, 2004.
- GAVIN A., Harris, P., *Grafik Tasarımın Temelleri, Literatür Yayıncılık*, İstanbul, 2012.
- TWEMLOW, A., *Grafik Tasarım Ne İçindir?*, Yem Yayınları, İstanbul, 2008.
- <http://www.gmk.org.tr>. Erişim Tarihi: 13.07.2013.
- <http://deepblue.lib.umich.edu>. Erişim Tarihi: 13.07.2013.

# YÜZEY TASARIMINDA BİR YÖNTEM DENEYİMİ: ÇERÇEVELEME TEORİSİ VE GÖRSEL ÇERÇEVELER

*A METHOD OF EXPERIENCE IN THE SURFACE DESIGN:  
FRAMING THEORY AND VISUAL FRAMES*

**Öğr. Gör. Devrim BARAN**

Maltepe Üniversitesi İletişim Fakültesi,  
devrim.baran@maltepe.edu.tr

## Özet

Bu çalışma; çerçeveleme kuramı kapsamında, tasarımılanan yüzeylerin alımlayıcı kitlenin algısını oluşturan ya da dönüştüren görsel etki alanlarını tanımlayabilecek çerçevelerin araştırılabilmesi üzerine bir yöntem soruşturma amacı taşımaktadır. Yüzey tasarımlarının yapısal özellikleri dışında da eleştirel olarak incelenebilmesi, ancak bu incelemenin yapılabileceği bir yöntem geliştirerek mümkün görünmektedir.

“Tasarımlanan yüzeylerin de bir iletişim gücü olduğu ve yayın politikaları doğrultusunda ideoloji taşıdıkları, dolayısıyla manipülasyonun devamını sağladıkları” saptamasının bilimsel zeminde konuşulabilmesi için çerçeveleme kuramından yararlanılarak model geliştirilebileceği öngörülmektedir.

Entman çerçevelemeyi; “... temel olarak algılanan gerçekliğin bazı yönlerini seçmek ve onları iletişimsel bir metinde daha görünür hale getirmek, böylece ele alınan konuya yönelik belirli bir problemi tanımlama, neden ve sonuçlarını yorumlama, etik değerlendirme ve/veya çözüm önerisi sunmaya katkıda bulunma...” şeklinde tanımlamaktadır.

“Çerçeveleme teorisi; iletişim amacı taşıyan bir metnin üzerindeki uygulamalarla konuşulduğu gibi, iletişim amacıyla tasarlanan bir yüzeyde yer alan görsel etki alanlarının tanımlanabilmesi üzerinden de konuşulabilir” savıyla yola çıkılarak, özde metinlerde bazı olguları “daha görünür hale getirmek” kaygısının görsel olarak da yapılabileceği merkezinde bir yöntem geliştirilmeye çalışılmıştır.

Bu çalışma kapsamında, algı ve tasarıma dair tümevarım yöntemi ile görsel çerçeveler oluşturabilmek için; grafik tasarım unsurları, grafik tasarım ilkeleri ve görsel algı üzerine çalışan Gestalt teorisinden yararlanılarak bu bilimsel tabanda çerçeveler oluşturabilmek mümkün görünmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Yüzey tasarımı, çerçeveleme kuramı, görsel çerçeveler, algı

## Abstract

This study bears a purpose of interrogating a method on the research of the frames which may define the visual influence areas forming or converting the perception of the receptive mass of the surfaces designed in the coverage of the framing theory. It seems possible to be able to examine the surface structures critically apart from structural characteristics only by means of developing a method with which this examination could be carried out.

It is stipulated that the model could be developed by means of benefiting from the Framing theory for the purpose of locating the determination that “the designed surfaces has a power of communication and they carry ideology in accordance with the publication policies and consequently they ensure the continuance of manipulation” on the scientific ground.

Entman defines the framing as follows; “... fundamentally selecting some aspects of the reality perceived and making them more visible in a communication text, thus making contribution for defining a certain problem for the subject taken up, interpreting the cause and results and presenting ethical evaluation and/or suggestion for solution ...”. Setting out with the assumption that “not only the framing theory could be discussed with the applications on a text carrying the purpose of communication but also could be discussed on defining the visual influence areas taking part on a designed surface for the purpose of communication”, it is tried to develop a method at the center of making the anxiety of “making more visible” some facts in the texts in original visually as well.

In the coverage of this study, for the purpose of forming some visual frames with the induction method regarding perception and design; it seems possible to form frames at the basis of such scientific base by means of benefiting from the Gestalt theory working on the graphical design elements, graphical design principles and visual perception.

**Keywords:** Surface design, framing theory, visual frames, perception

“Görsel Çerçevesel” olarak geliştirilecek modelin kuramsal çerçevesinin tasarım ve algı başlıkları altında yapılandırılması öngörülmüştür. “Yüzey tasarımları üzerinden oluşturulan algı, toplumsal bilinç ve kültürel yapıyı yeniden üretilen imgeler üzerinden dönüştürür” cümlesi, bu iki başlığın neden kullanıldığını açıklamaktadır.

Bir yüzey tasarımında kullanılan metinler, fotoğraflar, grafik unsurlar (çizgi, renk, doku vb.) ve info grafiklerin yan yana gelerek oluşturduğu bütüne imge denilebilir. İmgelerin toplumsal gücü söz konusu olduğunda görsel okumanın (görsel algı) insanların öğrenme faaliyetlerinde çok önemli bir etken olduğu ve medya çıktıları olarak imgelerin ve bu imgelerin yaratıldığı tasarım süreçlerinin kapsamlı olarak araştırılması gerekliliği ortadadır. İmgelerin oluşturduğu algının, başka türlü göstermenin ve çarpıtmanın bir yolu olabileceği ve dolayısıyla bir algı kırılmasından bahsedilebileceği Lacan’ın şu sözleriyle de desteklenebilir: “Gerçekliğin kesin temsilinin çarpıtılışı yoluyla ortaya çıkan şey, gerçektir; yani etrafında toplumsal gerçekliğin yapılandığı bir travmadır” (Zizek, 2006: 78). Dolayısıyla, bir psikolog olan Lacan’ın da travmatik olarak ifade ettiği simgesel olan ile gerçek olan arasında yaşanan ilişkiye hegemonya dememek için bir neden görülmemektedir.

Algısal süreçlerde, ses (işitme) ve görüntü (görme), temel iletişim şekilleridir. Hatta seslerin de görüntü olarak temsilleri olduğu bilinen bir gerçektir. Batmaz, ideolojinin de görsel bilinç bir sonucu olduğunu vurguladığı makalesinde; “duyu organları ideolojinin duyma noktalarıdır ve görmek/işitmek (sözün yazı ve grafiğe dönüşümü) ideoloji için temeldir” demektedir (Batmaz, 2009). Duyu organları sayesinde elde edilen bilgilerin zihinsel temsillerinin görsel olduğu yapılan çeşitli deneylerle de saptanmıştır.

Toplumsal algıyı oluşturan tasarımılanmış yüzeylerin taşıdığı ideolojik ve kapalı mesajların “söylemleri” üzerine saptamalarda bulunmak; bir tasarım içinde metinlerin görsel malzemelerle (fotoğraf, grafik, harita, resim, vinyet, karikatür vb.) yan yana getirilişleri ve bunların buldukları mecrada nasıl, nerede ve ne büyüklükte kullanıldıkları, tipografik kararlarla belirlenen yazı karakteri seçimi ve büyüklüğü ve de bu unsurların bir düşünce altında birlikte kullanılış biçimlerinin çözümlenmesini gerektirir. Bu çözümlenmelerde göstergebilimsel araştırmalara sıklıkla yer verilmektedir. Tasarımlanan bir yüzey inceleme konusu yapıldığında (yüzey tasarımları kapsamında) yöntem olarak göstergebilim haricinde kullanılabilecek bir model arayışı, çerçeveleme teorisi kapsamında “görsel çerçevesel” olarak isimlendirilen modelin geliştirilmesini sağlamıştır. Yapılan literatür taramalarında bu isim ve bu kapsamla bir model arayışına rastlanmadığı için bir ilk olduğu düşünülmektedir. Tasarım prensip ve unsurları ile Gestalt teorisinin bilimsel altyapıyı oluşturduğu bu

model ile çözümlenmeler her iki alanın zenginliğini de içermektedir.

Tasarım kavramı, bir idealize etme yöntemidir. İdealize etme eylemi içinde ideolojiyi, bilinç oluşumunu ve hegemonya kavramlarını barındırır. Bu noktada tasarımılanan yüzeylerde bir fikir idealize edilirken anlatılmak ya da gösterilmek istendiği gibi sunulmaktadır sonucu çıkarılabilir. Karl Mannheim’ın; “İdealize edilen her ‘şey’ yanlış bilinçtir” saptaması üzerinden, tasarlanmış yüzeylerde gerçek olgusu tekrar anlam kazanarak toplumsal bilince nüfuz etmektedir. Veysel Batmaz, Karl Mannheim’dan yaptığı bir alıntıyla ideolojiye şöyle yaklaşıyor: “İdeoloji, retinaya düşen ışık yansımalarının sinir uçları ile beyine aktarılması sonucunda gerçekleşen fiziki görüntülerin nöro/sosyo-psikolojik algılanması ile başlayan, zihne akan bir iletişim bombardımanı olarak, hem kişiseldir, hem de toplumsal” (Batmaz, 2009).

## TASARIM VE ALGI

Tasarılama, design (İng.), projeter (Fr.) ve tasavvur (Arp.) sözcüklerinin karşılığı olarak dilimizde kullanılmaktadır. Tasarımın, bir zihinsel çaba ürünü ve sanatsal yaratıcılık süreçlerinin temelini oluşturduğu genellemesi düşünüldüğünde, design sözcüğünün Türkçede tasarım sözcüğüne yüklenen anlama daha yakın olduğu ortaya çıkmaktadır (Şenyapılı, 2002: 50).

“Tasarım nedir ve herkes tasarımcı olabilir mi?” sorusuna Victor Papanek “Gerçek Dünya İçin Tasarım” adlı yapıtında: “Herkes tasarımcıdır çünkü tasarım her zaman ve her dönemde herkesin ilgili olduğu temel insan aktivitesidir,” (Papanek, 1985) diyerek cevap verir. Belirli bir hedefe yönelik planlanmış temel insan eylemi olan tasarılama süreci, anlamlı bir düzen oluşturan bilinçli bir eylemdir.

“İnsanca eğilimler” yaklaşımı kapitalist ekonomik sistemle yönetilen toplumlar için biraz romantik olarak görülse de bir toplumsal kültürel yapının içinde “insan olmak, görsel desenlere, şekillere, dokulara ya da ritimlere tepki verebilecek potansiyele sahip olmak” anlamına gelmektedir (Barnard, 2002: 143). Toplumsal yaşamın kültürel yansımalarında, birtakım toplumsal grupların daha üst grupları taklit etmeleri, varlıklarını ve seslerini duyurabilmek için farklı/ilginç/etkili düşünce biçimleri geliştirme çalışmaları sanatsal olarak nitelenen etkileyici tasarımlar üretebilmektedir. Kimlik yapılandırmak ve iletişim kurmak için farklı sanat ve tasarım türleri kullanılabilir. Bu kullanımların en yakın örnekleri “Taksim Gezi Parkı Direnişi” süresince gözlemlenmiştir. Yapılan afişler, kullanılan fotoğraflar, dans ve müzik gösterileri hatta yapılan maketlerle (Toplumsal Olaylara Müdahale Aracı – TOMA- vb. araçların maketleri) birçok farklı tasarım ve sanat türü onlarca örneğiyle direnişin farklı ifade ve iletişim araçları olarak kullanılmıştır. Farklı biçimlerin



yanı sıra farklı türlerde de oluşturulmuş kültürel ürünlerin varlıkları, ancak, toplumların kendi kültürel kimliklerini yapılandırma çabalarıyla açıklanabilir. "... yani bu nesnelerin görüldükleri gibi görünmelerinin açıklaması; farklı toplumsal grupların, birbirlerinden ayırt edilebilmek amacıyla bunları kullanmalarında aranmalıdır" (Barnard, 2002: 187).

Tasarımın doğası gereği görevi ezber bozmaktır ve daima hatırlanan olmak durumunu yaratmaktır; çok güçlü bir iletişim etkinliği olduğuna dair tartışmalar "tasarımın gerçekte ne hakkında olduğu, metodolojisi ve sosyal anlamının sorgulanmasını da beraberinde getirir. Düşünsel, bilimsel ve sanatsal her gelişimin etkilerini tasarım olgusunda gözlemlemenin mümkün olduğu günümüzde tasarım, sezginin ve anlatımın birliği, evrensel olan ama daha nesnel ve direkt uyarımları da içerir. (Bayrakçı, 2004: 8-11).

İletişim teknolojilerindeki hızlı gelişmeler; halkın sosyal medya, televizyon, fotoğraf, bilgisayar görüntüleri gibi görsel iletişim araçlarına olan aşırı bağlılığı 'görselin' kitle iletişim tarihinde hiç olmadığı kadar çok karşımıza çıktığı gerçeğini gündeme getirmektedir. Görsel olanın, idealize edilmiş tasarım ürünleri olduğu bilgisiyle eski analog (benzetmeye dayalı) dünyadan, dijital olmaya doğru ilerleyen bir süreçte dijital olmak farklıdır der Negroponte, "...ve daha önceleri imkânsız olan çözümler dijital dünyada gerçek olur" (Robins, 1999: 13).

Geliştirilen "Görsel Çerçevesel" modelinin bilimsel dayanaklarından olan tasarım elemanları ve tasarım ilkeleri tüm dünyada aynı şekilde dile getirilir ve uygulanır. Tasarım elemanları ve ilkelerinin, aşağıdaki açıklamalardan sonra bu model için önemli bilimsel zemin oldukları rahatlıkla anlaşılabilir.

**Çizgi:** Yüzeylerin kesişmesi ya da noktaların birleşmesiyle oluşan ve tek boyutlu bir eleman olan düz ya da kıvrımlı, kalın ya da ince, sürekli ya da kesik özellikteki çizgiler, tasarım etkinliğinin ilk adımı ve vazgeçilmez unsurlarıdır. Çizgi, tasarım alanlarını böler, sınırlar ve/veya düzenler, desen, ton, sembol ve konturları oluşturabilir, yön yaratabilir (Gökaydın, 2002: 76).

**Ton-Değer:** Ton, yüzeylerin açıklık koyuluğu ile ilgilidir ve kontrast oluşturan bir elemandır. Vurguyu arttırmak, ilgi merkezi yaratmak ve üç boyutluluk etkisi amacıyla kullanılabilir. Ton değeri bir yüzeyde kullanılabilirliği gibi çizgi gibi diğer tasarım elemanlarında da kullanılabilir (Öztuna, 2007-7: 88).

**Renk:** Işığın etkisiyle var olabilen renk, biçimin asıl görsel yanısıdır. Renk insan deneyiminde kişisel ya da genellenebilir algısal bir süreç olarak çok önemli yere sahiptir. Dalga boylarıyla tanımlanabilir olan rengin algılanması görsel sürecin en güçlü duygusal yanısıdır ve görsel bilgiyi ifade ederken tasarımcıya büyük

avantajlar kazandırır (Ketenci ve Bilgili, 2006: 282). Renk, psikolojik ya da sosyolojik etkileşimlere neden olabilecek mesajlar üreterek içtepkisel yönlendirmede bulunabilir. (Uçar, 2004: 45).

**Doku:** Bir yüzey üzerinde tekrarlara dayalı biçimsel bir düzen olarak karşılaşılan doku insanın görme ve dokunma duyularına hitap eder. Doğal ya da yapay yüzey yapılarında, nesnelerin nitelikleri hakkında ipuçları sağlayan bir tasarım elemanıdır. (Odabaşı, 2006: 69; Sezgin, 1990: 43).

**Biçim-Şekil:** Birçok çizgi ya da objenin birlikte kullanımı, tek bir çizgiyle sağlanabilecek dönüş ya da kıvrımlar ve de bunların tonları biçimi oluşturan unsur kullanımlarıdır. Biçim ve şekil karıştırılması çok olası ve anlamsal olarak iç içe geçmiş kavramlardır. Biçim tikel bir duruma işaret edebilir ancak şekil tümel bir durumu vurgular. Yani, şekil genel (tümel) yapıyı, biçim ise içeriği ile bağlantılıdır (Genç & Sipahioğlu, 1990: 42). Dolayısıyla göz öncelikle şekli görür ve ardından detaylara inerek biçimi fark edebilir.

**Ölçü:** Ölçü; tasarımı oluşturan elemanların boyutları arasındaki sayısal farklılıklar veya bütünün kendisi ve parçaları arasındaki ilişki olarak tanımlanabilir. Genel özellikler ile boyutsal özelliklerin tanımlanmasıdır. Nesnenin durumu, uzaklığı, derinliği, diğer nesnelerin yanındaki konumu, parlaklığı gibi etmenler görsel algı bağlamında fiziki veya psikolojik olarak farklı algılanabilir (Gürer&Gürer, 2004: 53).

**Mekân:** Sürekli ve sonsuz yapıdaki mekân, varlığı olan değerli bir boşluktur olarak açıklanabilir (Öztuna, 2007-9: 84). Boşluk ve espas uzayın sınırlanmış parçalarıdır. (Buyurgan&Mercin, 2005: 231).

**Yön:** Yön duygusu, tasarım unsurlarının değişik faktörler tarafından etkilenmesiyle oluşur. Çizgi, nokta ve objelerin farklı noktalara yönelmeleriyle oluşan canlılık ve hareket ile nesnelerin yapısal özellikleri yön duygusunu yaratabilir. Tasarımlanmış bir yüzeyin yön olarak soldan sağa doğru daha kolay algılandığı bilinmektedir (Genç&Sipahioğlu, 1990: 75-82).

**Görsel sanatların tüm alanlarında tasarım ilkeleri etkin rol oynamaktadır. Tasarım ilkeleri, düşüncenin görselleşmesinde kullanılan elemanların düzenlenmesinde ve kurgusunda yardımcı ve etkili rehber konumdadır (Öztuna, 2006-3: 67). Aşağıda kısaca açıklanan bu ilkelerin, geliştirdiğimiz model için de çok önemli oldukları düşünülmektedir.**

**Bütünlük-Uygunluk:** Tasarım ilkelerinin en önemlilerindedir. Görsel unsurların bütünlük oluşturulacak şekilde bir araya getirilmeleri tasarımın etkisini güçlendirir. Bir yapı içinde mesajı taşıyan görsel unsurun öne çıkarılması, diğer unsurların kendi aralarında oluşturdukları bütünlük ve uygunluk

ile mümkün olabilir. Tasarımın bütünlüğü, sonucun ortaya çıkabilmesi bağlamında önemlidir (Becer, 2005: 72). Bütünlük, tasarımı oluşturan parçaların birbiri ile kurduğu ilişki ve uyumdur.

**Oran-Orantı:** Görseli algılamada göz, formlar arasında orantısız ilişkiler arama eğilimindedir. Bu arayış içsel ve çevresel orantılar ile açıklanabilir. (Uçar, 2004: 151). Orantı, bir bütünün parçaları ve parçaların birbirleri ile boyutsal ve konumsal ilişkileri olarak tanımlanabilir. Orantı, bir grafik yüzeyde önem sırasına göre mesajın vurgu yaptığı görsel unsurların boyutlandırılması ya da ölçülendirilmesi (Becer, 2005: 68) olarak açıklanabilecek görsel hiyerarşinin oluşturulmasında da yardımcı bir ilke olduğu kabul edilmektedir.

**Ritim-Görsel Devamlılık:** Ritim, farklı tasarım elemanlarının farklı şekilde tekrarıyla oluşur. Tekrar; renk, desen, çizgi, şekil veya biçimlerin düzenlenmesiyle oluşur ve tekrar eden bir uyarıcı, sabit uyarıcıdan daha dikkat çekicidir. Düzenlenmeler unsurların büyüterek ya da küçülerek tekrarlanmasıdır ve zihin, boyutlar farklılaşsa da bu biçimleri benzer olarak algılar ve gruplandırır.

**Denge:** Denge doğuştan gelen bir yetidir. Tasarımda kullanılan elemanların görsel dağılım ve ağırlığı olarak tanımlamak mümkündür (Öztuna, 2007: 23). Eşit oran ve dağılımların kullanılarak yapılan düzenlemeler, durağanlık etkisi de yaratabilecek simetrik denge olarak adlandırılır.

**Vurgu:** Bir düzenlemede seçilen bölgeyi ön plana çıkararak daha etkin bir unsur yaratmak şeklinde tanımlanabilecek vurgu (Buyurgan ve Mercin, 2005: 235) dikkati önemli ölçüde etkileyen bir ilkedir. Vurgu grafik yüzeyde ifadesel bir derinlik oluşturarak dikkati istenen noktaya toplayabilir. Etkili bir şekilde mesajın verilmesi için vurgu unsurunun yüzeyin optik merkezinde yer alması ve birden fazla sayıda vurgu kullanımının etkiyi azalttığı bilinmelidir (Becer, 2005: 74).

**Zıtlık:** Zıtlık, yüzeyde farklı bir eleman yapılanmasıyla odak noktası meydana getirmektir. Herhangi bir tasarım elemanı diğer elemanların genelinden daha uzakta konumlandırılırsa, dikkat çekiciliği artar ve odak noktası oluşturur. Tasarımda yüzey üzerinde birden fazla odak noktası olabilir. Tasarlanmış yüzeyde göz bu odak noktalarından birini ilk etapta algılamalıdır ve bu odak noktası en önemli ve en dikkat çekmesi istenen olmalıdır.

Tüm bu tasarım elemanları ve prensipleri, tasarım etkinliğinin bilimsel ve amaca uygun bir düzlemde sürdürülmesini olanaklı kılmaktadır. Tasarımlanarak oluşturulan imgelerin algısal boyutta değerlendirilebilmesi için de tasarım prensiplerinin ve etkilerinin bilinçli olarak uygulanması gerekmektedir.

Tasarlanan her yüzeyde oluşan imgeler, bilmek ya da düşünmek, bilinç ya da eğilim gibi kavramlar üzerinden tartışılmakta, iletişim araştırmacıların çalışmalarına konu olmakta ve algı kavramının ne kadar önemli düzeylerde varlığını hissettirdiği görülmektedir. İnsan zihni söz konusu olduğunda göz ardı edilemeyecek ana konulardan biri olan insan algısının özellikle iletişim çalışmalarında daha çok yer bulması gerektiğine inanılmaktadır. İrfan Erdoğan'ın "Bilinç Yönetimi", Herbert Schiller'in "Zihin Yönlendirenler", Paulo Freire'nin "Zihnin Manipülasyonu" kavramsallaştırmalarıyla ifade ettikleri insan algısı, dijital dünyanın yalnızlaşan toplumları için çok daha önemli bir araştırma alanı olmaktadır. Zihin, dünyayla baş edebilmek için bilgi toplamalı ve bu bilgiyi işlemelidir. Bir bilme yetisi olarak algıdan bahsederken biliş sözcüğü ile bilginin alımı, toplanması, depolanması ve işlenmesi sırasında geçen duyuşsal algı, bellek, düşünme ve öğrenme gibi tüm zihinsel işlemler kastedilmektedir. Çünkü algı sırasında yaşanan bu süreçlere düşünme denmemesi için aksi bir durum yok gibi durmaktadır. Dolayısıyla görsel algı görsel düşünme ile aynı şeydir (Arnheim, 2012: 28). Aslında algıyı anlatmak için çok sık kullanılan "Zihinsel İnşa" tanımlaması, bilgi uyarımlarının "retinaya yansıyan bir kopya", "gerçeğin bir kaydı" olmasının çok ötesinde zihinsel bir süreç, bir bilgi deneyimini anlatmaktadır.

Kısaca söylemek gerekirse algı tanımlamaları içinde, görme duyusunun sağladığı imkânların, zihnin ulaşabildiği şeyler olarak kalmaktan çok daha fazla algısal uyarımlara yol açtığı gerçekliği üzerinden düşünme ve bilinç kavramlarına ulaşılabilir (Arnheim, 2012: 32-34).

Algı çevresel olan her şeyin insan bilinçliliğine yansımalarıdır. İnsan bilinçliliğini, öğrenilenler, deneyimler, beklentiler, kişisel ya da toplumsal etkenler ve beklentiler oluşturur. İnsan bilinci edilgen olmamakla birlikte, sadece insanların içinde bulunduğu kültürel, toplumsal ya da politik bağlamın bir ürünü de değildir (Burnett, 2012: 19). Kişi bilinçliliğini, edindiği tüm bilgilerin ve olguların oluşturduğu anlam bütünlüğüyle gerçekleyebilir.

Bilinç, bilgi birikimi ve içselleştirilen olguların toplamından ibaret olmadığı gibi bunlardan farklı bir şey de değildir. "Kitle kültüründe tutulan bilinç seviyesinin düşüklüğü nedeniyle istekler, amaçlar, beklentiler, yapılanlar, düşünceler, ilgiler, özlüce kültürel ifadeyi yansıtan günlük pratikler oldukça basit, çocuksu ve görüntüsel" diye bahseden Erdoğan ve Alemdar, kitle iletişim araçlarıyla algısı kırılan insanı şöyle tanımlıyor:

"... Kitle kültürünün yarattığı insan; korkularla dolu olan, bu korkuları kapatmak için sayısız kullanım biçimleriyle donatılmış, özgürlük satan, ama özgürlüğe düşman, insanlık satan, ama insanlığa düşman, barış satan, ama Makyavelci baskı, şiddet ve vahşeti içinde ve ilişkilerinde taşıyan, en

anlayışlı görüldüğü zamanda bile içinde zalimlik taşıyan bir karaktere sahiptir” (Erdoğan, Alemdar, 2005: 51).

Dikkat yöneltmek, bilinçli bir farkındalık, zihinde oluşan bir temsili durum, bir zihinsel inşa süreci, bir bütünün anlamlandırılarak kavranması gibi bir çok tanımla ifade edilebilen algı deneyimi yaşayacak bir insan beyninin eylemde bulunabilmesi için öncelikle amaçlanı bilmesi ve bu bilgiyi algılaması gerekmektedir. Tasarımın bir yüzeyde bulunan yazı alanları, görsel öğeler, haberler ve bilgi düzenlemeleri yan yana gelerek bir imge oluşturmaktadır.

Okuyucu, bilgiye ulaşma deneyimini günlük olarak bu imgeler (tasarımın yüzeyler, örneğin gazete sayfaları) üzerinden yaşamaktadır. Zihin, medya araçları tarafından dolaylı olarak üretilen (tasarımın ya da idealize edilen) imgeleri, dolaylı olarak tekrar üretildiğini bile bile geçiği içselleştirir, kişiselleştirir (Burnett, 2012: 35) ve bir zaman sonra sanki arada bir imge yokmuşçasına olayları yaşamaya başlar.

İmgeler, günümüzde, gerçekliğin temsilleri, kopyaları ya da kültürel dokunun yan ürünleri olmaktan daha fazla şey ifade etmektedirler. İmge tasarımı, dağıtımı ve kullanımının her toplum ve kültürde anahtar durumunda olduğunu söylemek, insan zihninin ve bedeninin bir parçası olarak düşünme ve hissetme süreçlerinin de merkez atışleyicisi olduğunu kabul etmek demektir.

Tasarım ve algı etkinliklerine dair söylenenlerin sonunda bireysel ya da toplumsal boyutlarıyla araştırma yapmak istenildiğinde, bilimsel zemini zaten Gestalt ve tasarım prensiplerine dayanan “Görsel Çerçevesel” etkili bir model ve araştırma yöntemi olarak görünmektedir.

## GÖRSEL ALGI VE GESTALT TEORİSİ

İletişimin ana taşıyıcısı olarak yazının gösterildiği dönemlerde, görsel kavramı yazıyı aktarma görevini üstlenmekteydi. Görsel düzenlemelerin yalnızca metinlerin aktarıcısı olarak kullanıldığı o dönemlerin alışkanlıkları, günümüzde imgenin gücüyle sarsılmaktadır. “Görsel olan, görüntüde keşfedilen her yeni boyut daha önce yaşanmamış yeni bir dil ve bakış deneyimidir,” (Genç, Sipahioğlu, 1990: 9) saptamasıyla ele alındığı metinlerde “göründüğü” ya da “olduğu” gibi kavramlarıyla tanımlanmaya çalışılır. Görüldüğü ya da olduğu gibi kavramları, göz yetileri ve duruş açısıyla açıklanmaya çalışıldığında insan algısı işin içine girmektedir. Bir psikolog olan Rudolf Arnhem, sinema filmleri üzerine geliştirdiği kurgu ilkelerini anlattığı Film as Art isimli kitabında üç boyutlu bir dünyanın iki boyutlu bir zemin üzerindeki yansımalarıyla oluşan görsel algıdan bahsetmektedir: “Gerçek niceliğe bağlı değildir, bir insanın ya da bir dağın hangi açıdan daha iyi görüldüğü matematiksel olarak hesaplanamaz, bunlar ince duyarlılık sorunlarıdır” (Arnhem R., aktaran Kalay, 2002: 571).

İki boyutlu yüzey tasarımları, insan algısında içerikleri nedeniyle hem üç boyutlu bir kütle hem de iki boyutlu bir zemin durumundadırlar. İnsan gözü, bedendeki diğer organlarla birlikte işlev gören bir organdır. Hareket halindeki bedenin gözlere kazandırdığı sınırsızlık ile tasarımılanmış bir yüzeyin sınırlılığı arasındaki fark fotoğraf makinesi ile göz arasındaki ayrım gibidir (Kalay, 2002: 572-573).

Görsel algı; bir duyusal uyanış, figür ve fon ayrıntılarının ayrıştırılması ve bir nesnenin görsel yetilerinin farkına varma yetisi, nesnenin görsel özelliklerinin çözülmesi, anlaşılmasıdır (Stokrocki-Kırıçoğlu, 1996: 25). Görsel tasarım elemanları üzerine, psikoloji çıkışlı algı araştırmaları arasından “biçim psikolojisi” yani çok bilinen ismiyle Gestalt önemli bir yer kaplamaktadır. Almandaki Gestalt sözcüğünün, tam bir İngilizce karşılığı olmamakla birlikte “bütün, form, şekil, model” olarak çevrilmektedir. Gestalt psikolojisi kısaca bütünü, onu oluşturan elementlere indirgenerek anlaşılacak fikri üzerine yapılmıştır. Bir ‘gestalt’da (bütünde) onun parçalarında olmayan, başka özellikler vardır. Gestalt, temelde insan gözünün görsel deneyimleri nasıl organize edip algıladığını, zihnin biçimleri ve örüntüleri nasıl yorumladığını araştırır (Özerkan, 2006).

Algı bir anlamlandırma etkinliğidir ve Gestalt kuramı da, bu etkinliğe bir bütün olarak yaklaşır yine bütün halinde çözüm aranmasının, hızlı ve özgün çözümler üretilebileceğini söylemektedir. Gestalt teorisi, bu teorinin temel prensiplerinin incelenmesiyle daha rahat anlaşılabilir. Ana başlık olarak bu ilkeler şunlardır:

- 1- Görsel bir imajın parçaları, farklı bileşenler olarak çözümlenebilir ve değerlendirilebilir.
- 2- Görsel bir imajın tamamı onun bileşenlerinin toplamından farklı ve daha kapsamlıdır.
- 3- Bir şeklin arka planının algı üzerinde önemli etkisi vardır.

Algısal organizasyonun saptanan özel temelleri, algısal devamlılıklar ve görsel yanlısamları fizyolojik ve nörofizyolojik çalışmalarla destekleyerek oluşturdukları bu gestalt ilkeleri şöyledir:

Şekil-Zemin İlişkisi: Zihnin algılama sistemi şekil ve zemin arasında yaptığı ayrım üzerinden çalışır. Burada şekil olarak kastedilen, dikkatin üstünde odaklandığı şeydir. Zemin ise şeklin gerisinde ve dikkat edilmeyen, algı alanına girmeyendir. Şekil, daha dikkat çekici ve çarpıcıdır ancak bazı ilişkilerde hangisinin şekil hangisinin zemin olduğuna karar verilemediği durumlar da olabilir.

Tamamlama İlkesi: Parça ve dahil olduğu bütün (parça-bütün) ile olan ilişki algı sürecinde önemli durumlardan biridir. Bir nesnenin algısı uyarımlardan oluşurken hiçbir nesne, uyarımların bir toplamı olarak

algılanmamaktadır. Uyarıların toplamından daha fazla anlam ifade eden algı, tamamlama eğilimi olan bir deneyimdir.

**Benzerlik İlkesi:** Bir zemin üzerinde (ya da bir bütünün parçaları olarak) birbirine benzeyen birimler algısal bir bütünlük oluştururlar. Kalabalık bir insan topluluğu içinde yaş ya da cinsiyet çerçevelerinden baktığımızda çocuklarla yaşlılar veya kadınlarla erkekler kendi içlerinde bütünlük oluşturmaya başlarlar.

**Yakınlık İlkesi:** Çevresel olan her şey (nesnelere) bir ilişkiler/olaylar bütününe temsilleri olarak algılanır ve aralarındaki uzaklıklar birbirlerinden farklı olsa bile tek bir düzlem üzerinde bulunuyor olarak yorumlanırlar. İnsan zihni, bir zemindeki öğeleri birbirlerine olan mesafelerine göre gruplandırarak algılama eğilimindedir.

**Devamlılık İlkesi:** Aynı yönde hareket eden nokta, çizgi v.b. tasarım elemanları zihinde gruplanarak algılanma eğilimindedir. Birbirinden ayrı ve doğrusal bir şekilde uzanan nesnelere bir doğru gibi, kırık figürler tamamlanmış ve kapalı bir figür gibi algılanır.

**Basitlik İlkesi:** Basitlik ilkesine göre zihin basit ve düzenli bir şekilde organize edilmiş figürleri algılama eğilimindedir.

**Simetri İlkesi:** Simetri ilkesinde, zihnin, şeklin merkezinden başlayarak simetrik şekiller olarak organize edilmiş figürleri algılaması eğilimi söz konusudur. Araştırmalar algılamanın simetrik, düzenli, düzgün olan bir biçime ve bütüne doğru olduğunu göstermektedir.

## ÇERÇEVELEME TEORİSİ VE “GÖRSEL ÇERÇEVELER MODELİ”

Çerçeveleme teorisi, bilgi aktarılması ya da birtakım iletişimsel uygulamalarla, insan bilincini etki altına alma yöntemi olarak açıklanabilir. İki temel kavramı Entman tarafından “seçim” ve “göze çarpma/dikkat çekme” olarak tanımlanan çerçeveleme; bakış açısı, tema, perspektif ve eğilim gibi ideolojik etkenlerin bir araya geldiği bir alan olarak tanımlanmaktadır (Entman 1993: 52). Bu teori gündelik yaşamda toplumsal durumları ve bunlara gerekli karşılıkları vermek amacıyla gerçekliğin çerçeve içine alındığını öne süren (Mutlu, 2004: 62) bir kavramsallaştırmadır.

Bir teori olarak, algılama, kanaat oluşturma ya da ikna bağlamında sosyoloji, psikoloji, siyaset bilimi alanlarında tercih edilen çerçeveleme teorisi, iletişim araştırmalarında ise hazırlanan metinlerin içeriklerine ve okur/izleyici/dinleyici üzerindeki etkilerine yönelik kullanılmaktadır. Okuyucunun söz konusu edilen olay hakkında nasıl düşüneceği ve ne algılaması gerektiğine ilişkin anlatım şekli ya da sunum biçimi olan medya çerçeveleri, anahtar sözcük, mecaz, sembol ve

kavramlardan oluşur (Entman, 1993: 57). Özetle iletişim alanında çerçeveleme yaklaşımıyla yapılan çalışmaların; haberlerde kullanılan çerçevelere yönelik içeriğe ya da okuyucu/izleyici üzerindeki etkileri konu alan araştırmalardan oluştuğu gözlenmektedir.

Çerçeveleme kuramı kapsamında tasarımı alanların, alımlayıcı kitlenin algısını oluşturan ya da dönüştüren görsel etki alanlarını tanımlayabilecek çerçevelerin araştırılabilmesi için yeni bir model olarak ortaya konan “görsel çerçeveler” çok geniş bir ilgi alanını kapsamaktadır. Bir önceki başlıkta çok geniş olarak ele alınan tasarım unsur ve prensiplerinin, öne çıkarma eylemini aslında metin alanlarından daha etkileyici bir şekilde gerçekleştirdiğini bize göstermektedir. Dolayısıyla oluşturulacak görsel çerçeveler, çok etkili iletişim gücü olan yüzey tasarımının eleştirel olarak ele alınabilmesini olanaklı hale getirecektir. Metin ve görsel alanlardan oluşan seçkinin tasarlanarak yan yana getirilmesi, tasarım unsurlarının (renk, doku, çizgi, şekil vb.) kullanılması ve tasarım üslubuyla oluşan yüzeyler, bir bütün olarak değerlendirilmelidir. Bu bütünü istenilen kısımlarının (olay, haber, durum, reklam) değişik görsel çerçeveler kullanarak öne çıkarılması ve bu durumun çerçeveleme kuramı ile açıklanmaya çalışılması, bir öneri olarak çerçeveleme kuramıyla tasarım olgusunu aynı bilimsel zemine yerleştirebilecektir.

Bu çalışma kapsamında eldeki materyale ve çerçeveleme için yeni bir alan olan tasarıma dair tümevarım yöntemi ile görsel çerçeveler oluşturabilmek için; temel grafik tasarım prensip ve unsurlarıyla görsel algı üzerine çalışan Gestalt psikolojisinden yararlanılacaktır. Oluşturulacak bu çerçeveler ile tasarlanmış bir gazete sayfası algısal olarak değerlendirilebilir hale getirilecektir. Bu çerçeveler alımlayıcı kitleye; ilk önce, en çok ya da en uzun neyin gösterilmesi gerektiğini ve ek olarak nasıl gösterildiğini konuşulabilir kılacaktır. Daha önce çalışılmamış bir iletişim alanı olarak tasarım ve algı kırılmaları üzerine yazabilmek ancak yeni bir model arayışı ile mümkün görünmektedir. Konuya özgü görsel çerçeveler aşağıdaki yöntemlerle oluşturulabilir.

1- Grafik tasarım prensipleri önceki başlıklarda detaylı bir şekilde ele alınmıştır. Tasarım unsurlarından (Çizgi/Ton/Değer, Renk, Doku, Biçim/Şekil, Ölçü, Mekan, Yön) ve tasarım ilkelerinden (Bütünlük/Uygunluk, Oran/Orantı, Ritim/Görsel Devamlılık, Denge, Vurgu, Zıtlık) yararlanılarak çerçeveler oluşturabilmek mümkün görünmektedir. Oluşturulacak bu çerçeveler tasarlanmış bir yüzeyde herhangi bir bölgenin öne çıkarılması ya da daha belirgin hale getirilmesi konusunda belirleyici olacaktır.

2- Gestalt psikolojisine göre tasarım öğeleri; iki ve üç boyutlu çalışmalarda, kavramsal öğelerin yardımıyla algılanması sonucu anlam kazanır. Amaç düzeni

ve uyumu sağlamak, görsel ilgiyi ve anlamı ifade etmektir. Buradan yola çıkarak Gestalt araştırmacıları algılamamızı etkileyen “Gestalt” ilkelerini şöyle belirlemekteler: Şekil-Zemin İlişkisi, Tamamlama İlkesi, Benzerlik İlkesi, Yakınlık İlkesi, Devamlılık İlkesi, Basitlik İlkesi, Simetri İlkesi, Pragnanz Yasası. Yukarıdaki tasarım elemanlarının da kullanılış mantığını belirleyen bu ilkeler çerçeve oluşturmakta önemli kılavuz niteliği taşımaktadırlar.

Günümüzde görsel olan her şeyin bir ideolojisi olduğu, örtük ya da açık anlamlar taşıdığı birçok araştırmanın konusu olmuştur. Bu çözümler alımlayıcı algısının ne yönde oluştuğunu, taşıdıkları ideolojiyi, manipülasyonları ve sonuçta oluşan algı kırılmalarının konuşulabileceği bir zemin hazırlayacaktır. Bu zeminde etkinlik gösteren eleştirel ve ana akım yayın yapan gazetelerin algı kırılmasıyla ilişkilendirilebilecek tasarım farklılıkları bilimsel olarak tartışılabilir.

Bilimsel olarak tasarım prensiplerinin Gestalt ilkeleriyle birlikte kullanılması, tasarımılanan bir yüzeyin bütünü ve parçalarına dair birbirini destekleyebilecek çıkarımlar oluşturabilecektir. Tasarımlanan bir yüzey çerçeveler içinden konuşulurken bu çerçevelerin gösterdikleri eleştirel ve ana akım medya açımlarını mümkün hale getirecektir.

Görsel çerçeveleri oluşturmak üzere kullanılması planlanan grafik tasarım unsur ve prensipleriyle Gestalt ilkelerini başlıklar halinde gösterebilmek için aşağıdaki tablo hazırlanmıştır (Tablo). Bu tablodan da anlaşılacağı gibi üç başlık karşılaştırıldığında birbirini kapsayan ya da benzeşen unsurlar ve ilkeler bulunmaktadır.

Ayrıca yıllar içine yayılmış tasarım deneyimlerinin ışığında, sayfa sekreterlerinin dile getirdikleri beş kavram da göz önünde bulundurulmuştur. Bunlar: Denge, Zıtlık, Ritim, Sıralama (hiyerarşi) ve Birlik/Bütünlük kavramlarıdır (Onursoy, Kılıç, Birsen, 2011: 16-17). Bu kavramlar da aşağıdaki tabloda bulunan üç bölüm altında kullanılmıştır.

	Grafik Tasarım Unsurları	Grafik Tasarım Prensipleri	Görsel Algı ve Gestalt İlkeleri
1	Çizgi/Ton/Değer	Bütünlük/Uygunluk	Şekil-Zemin İlişkisi
2	Renk	Oran/Orantı	Tamamlama İlkesi
3	Doku	Ritim/Görsel	Benzerlik İlkesi
4	Biçim/Şekil	Devamlılık	Yakınlık İlkesi
5	Ölçü	Denge	Devamlılık İlkesi
6	Mekân	Vurgu	Basitlik İlkesi
7	Yön	Zıtlık	Simetri İlkesi

Tablo Prensip ve İlkeler Tablosu

Üç başlık altında toplanan yirmi bir kavramın birbirlerini ne kadar tamamlayıcı ve kapsayıcı oldukları Tablo'dan görülebilmektedir. Bu noktadan sonra, belirlenen yirmi bir kavramdan yararlanılarak çerçeve

başlıklarının oluşturulması gerekmektedir. Belirlenen çerçeveler, tasarımılanmış bir yüzeyde görsel etkiler yaratarak öne çıkarılan bölümlerin saptanmasını sağlarken bu uygulamanın yol açtığı algısal problematik durumlar da tartışılabilir bir zemine kavuşacaktır.

Bu yirmi bir kavram aynı anda değerlendirilip aralarındaki benzerliklerden yola çıkarak birleştirilmiş ve kapsamaları da genişletilerek beş tane temel (Öne Çıkartma, Serbest Algı, Değersizleştirme, İlişkilendirme ve Süreklilik), beş tane de yan (Tipografi, Denge, Yön, Ölçü, Doku, Zıtlık ) çerçeve oluşturulmuştur. Bu temel beş çerçevenin, saptanan yirmi bir madden hangilerinin kullanılarak oluşturulduklarına ilişkin açımlar aşağıdaki gibidir:

- 1- Öne Çıkarma Çerçevesi: Gestalt ilkelerinden şekil-zemin ve basitlik; tasarım unsurlarından çizgi, renk ve biçim-şekil başlıklarından,
- 2- Serbest Algı Çerçevesi: Gestalt ilkelerinden tamamlama, tasarım prensiplerinden bütünlük ve vurgu başlıklarından,
- 3- Değersizleştirme Çerçevesi: Gestalt ilkelerinden benzerlik ve simetri başlıklarından,
- 4- İlişkilendirme Çerçevesi: Gestalt ilkelerinden yakınlık, tasarım prensiplerinden oran-orantı ve tasarım unsurlarından mekân başlıklarından,
- 5- Süreklilik Çerçevesi: Gestalt ilkelerinden devamlılık, tasarım prensiplerinden ritim-görsel ve tasarım unsurlarından da yön başlığı seçilerek oluşturulmuştur.

## SONUÇ

Farklı kavramları kullanarak oluşturulan bu birlikteliğin temel mantığı, eğer tek bir cümle ile özetlenmek istenseydi şöyle söylenebilirdi: Gestalt psikolojisini oluşturan ilkelerin, tasarım unsur ve prensiplerinin kullanımıyla gerçekleştirilen birçok deneyle sınanmış oldukları bilindiği için, görsel çerçevelerin de tasarımılanmış bir yüzeyin insan algısındaki yansımalarını bilimsel olarak ortaya koyabileceği düşünülmektedir.

Teorik olarak söz edilmeye çalışılan görsel çerçevelerin bir model olarak ne denli uygulanabilir oldukları farklı yüzey tasarımları üzerinde sınanmaktadır. Kavramsal altyapı bilimsel karşılıklarının da bu sınamalar esnasında devamlı kontrol edildiği ve yeni bir model olarak literatüre yapacağı katkılar ilerleyen zamanda görülebilecektir.

## KAYNAKÇA

- Arnheim, R., Görsel Düşünme, Metis Yayınları, İstanbul, Türkiye, 2012.
- Barnard, M., Sanat Tasarım ve Görsel Kültür, Ütopya Yayınevi, İstanbul, Türkiye, 2002.
- Batmaz, V., “Görselin İletişim: İdeoloji”, Görselin İdeolojisi Paneli, İstanbul, 2009.
- BECER, E., Modern Sanat ve Yeni Tipografi, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara, 2007.

- Burnett, R., *İmgeler Nasıl Düşünür*, Metis Yayınları, İstanbul, 2012.
- BUYURGAN, S., MERCİN, L., "Görsel Sanatlar Eğitiminde Müze Eğitimi ve Uygulamaları", *Görsel Sanatlar Eğitimi Derneği Yayınları*, Ankara, 2005.
- Entman, R. M., "Framing: Toward Clarification of a Fractured Paradigm", *Journal of Communication*, 43 (4) s.51-58. 1993.
- GENÇ, A., SİPAHİOĞLU, A., *Görsel Algılama Sanatta Yaratıcı Süreç*, Sergi Yayınları, İzmir, 1990.
- GÜRER, L., Güner, G., *Temel Tasarım*, Birsen Yayınevi, İstanbul, 2004.
- Ketenci, H. F., Bilgili, C., *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım*, Beta Basım Yayın, İstanbul, 2006.
- ÖZTUNA B., H., "Temel Tasarım Öğeleri "Çizgi", *Grafik Tasarım Dergisi* Sayı:04, S: 88, Sabri Varol Görsel iletişim ve Tasarım, İstanbul, 2007.
- Papanek, V., *Design for the Real World*, Academy Chicago Publishers, London, 1985. (<http://www.personal.psu.edu/tia103/blogs/tutaleni/2010/02/what-is-design-and-can-anyone-be-a-designer.html>)
- Robins, K., *İmaj*, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 1999.
- SEZGİN, M. K., *İletişim Açısından Grafiğin Anlamlama Boyutu*, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Dr. Tezi, Eskişehir, 1990.
- Şenyapılı, Ö., *Sinema ve Tasarım*, Boyut Kitapları, İstanbul, 2002.
- UÇAR, T. F., *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım*, İnkılâp Yayınevi, İstanbul, 2004.
- Zizek, Slavoj, *Kırılğan Temas*, Metis Yayınları, İstanbul, 2006.

# TÜRKİYE'DE İDEOLOJİK BİR ARAÇ OLARAK HEYKEL VE OSMAN GAZİ BÜSTÜ

*SCULPTURE AS AN IDEOLOGICAL TOOL IN TURKEY AND OSMAN GAZI BUST*

**Öğr. Gör. Dr. Nihat Sezer SABAHAT**

Ordu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Heykel Bölümü,  
nihatsezerss@hotmail.com

## Özet

Bu çalışmanın amacı Türkiye'de Egemen ideolojilerin kamusal alan heykellerine yaklaşımını ele almak ve Türk siyasi tarihinde ilk yıkılan heykel olarak Osman Bey büstü özelinde bugün gelinen durumu yeniden tartışmaya açmaktır.

Sanat bir üst yapı kurumu olarak, içinden geçtiği çağın bir yandan eleştireni öte yandan o çağın ideolojisinin taşıyıcısıdır. Bu misyonun dan kaynaklı, o çağın ideolojisi tarafından sanatın yönlendirilmesi "çığırından çıkmaması", hizaya getirilmesi hedeflenmekte, böylelikle sanat kendi döneminin egemen ideolojisinin de kontrolü altına alınmak istenmektedir.

Osman Gazi büstünün Cumhuriyet Dönemi Valisi Nazmi Toker tarafından yıktırılması Türk heykel tarihi açısından ilginç bir örnektir. Valinin yıkım gerekçelerine bakıldığında bu durumun açıkça bir iktidar sorunu olduğu düşünülmektedir.

1980 sonrasında dünya egemenlerinin gölgesi altında büyüyen günümüz iktidarı Osmanlının put olarak meşru kıldığı heykel mirasını, kendinden önce var olan ideoloji ile bir hesaplaşma aracı olarak da kullanmaktadır. Böylece bir taraftan kamusal alanlarda heykelin meşruluğu tartışılırken, öte taraftan da Cumhuriyet ve Mustafa Kemal'in varlığı bilinçaltın da tartışılmakta ve "kötü heykeller" argümanı altında Atatürk heykelleri de tartışmaya açılmak istenmektedir.

Sonuç olarak sanatın toplumsal yapı üzerindeki etkisi göz ardı edilmeden, sanat eserlerinin hangi amaca hizmet ederse etsin, egemen ideolojilerin hesaplaşacağı bir araç olmaktan çıkarılması gerekmektedir. Sanat eserleri geçmişini anlamak, bu günü inşa etmek ve geleceğe çözüm önerileri sunmak üzere toplumsal yaşamın izlerini taşıyan, kültürel miras olarak ele alınmalıdır.

**Anahtar Kelimeler: Heykel, ideoloji, Osman Gazi, kamusal alan**

## Abstract

The purpose of this study is to discuss the approach of ideologies prevailing in Turkey towards public domain sculptures and to bring up for discussion the situation reached today in Turkish political history specific to Osman Bey bust as the first sculpture to have been destroyed.

As a superstructure body, art is the critic of the era through which it passes on the one hand and the conveyer of the ideology of that era on the other hand. The ideology of that era originated from this mission of it aims at orientating the art, causing it "not to be in complete disorder" and to be aligned, thus, the art is requested to be taken under control of dominant ideology of its own era.

The destruction of Osman Gazi bust by Nazmi Toker, the Governor of Republican Period, is an interesting example in terms of Turkish sculpture history. When one looks at the justifications by the governor for destruction of the bust, it is considered explicitly that this situation is a problem of power.

Having grown under the shade of world sovereigns after 1980, today's power uses the sculpture heritage legitimized by the Ottoman as cult figure as a tool of settling old scores with the ideology having existed prior to it. Thus, while the legitimacy of sculpture in public domains is discussed on the one hand, the existence of the Republic and Mustafa Kemal is discussed subconsciously on the other hand and Atatürk sculptures are as well intended to be brought into question under the argument "bad sculptures".

As a conclusion, the artworks are required to be excluded from a tool by which dominant ideologies are to settle old scores to whatever purpose they serve without ignoring the effect of art on social structure. The artworks should be treated as cultural heritages bearing the traces of social life in order to understand the past, construct the today and offer solutions to the future.

**Keywords: Sculpture, Ideology, Osmangazi, Public domain**

Egemen ideolojiler tarafından önem verilen bir konu, sorun ve olayın toplum merkezine çekilebilmesi için sosyal hayatın tüm araçları kullanılmaktadır. Bu araçlar sayesinde konunun önemi artırıldığında, toplum nezdinde de olayın öneminin artacağı, toplumun biçimlendirilmesi ve yönlendirilmesinin kolaylaşacağı düşünülmektedir. Bu araçlardan birisi de şüphesiz görsel (plastik) öğelerdir. Zira görsel öğeler toplumun ne düşüneceğini belirlemeyebilir, ancak ne üzerinde düşüneceği konusunda toplumu yönlendirmede başarılı olmaktadır. İşte bu yüzden sanat eserleri egemen ideolojilerin vazgeçemediği temel propaganda araçlarından biri olmuştur.

Sanat eseri toplumda duyarlılık, tepki ve kamuoyu oluşturma gücüne sahiptir. Bu güç sanatın ilgilendiği konuların ve ortaya çıkan ürünlerin tartışılmasına ve kamuoyu oluşturmaya zemin hazırlar. Arapoğlu; toplumsal olması nedeniyle sanat popüler tartışmalara açıktır ve bu son derece doğaldır. Sanat işinin özelliklerinden birisi de toplumdaki değişimlere reaksiyon göstermektir. Bunun sanat eserini kamuoyu oluşturacak bir potansiyele sevk ettiğini (2008: 46) ifade etmekte ve böylece sanatın toplumsal dinamikler üzerinde etkisine vurgu yapmaktadır.

Genelde sanat alanını kapsayan bu durum, özelde heykel sanatında özellikle kamusal alan anıt heykellerinde daha etkin bir rol oynamaktadır. Clark'ın ifade ettiği gibi; tarihte şehir devletleri, krallıklar ve imparatorlukların hükümdarları sanatı anıtsal olarak iktidarlarının altını çizmek, zaferlerini yüceltmek veya düşmanlarına gözdağı vermek, kara çalmak amacıyla kullanmıştır (2004:14). Bu nedenle anıt heykeller egemen ideolojiler için kaçınılmaz bir propaganda aracı olarak kullanılmaktadır.

Sanat bir üst yapı kurumu olarak, içinden geçtiği çağın bir yandan eleştireni öte yandan o çağın ideolojisinin taşıyıcısıdır. Bu misyonun dan kaynaklı, o çağın ideolojisi tarafından sanatın yönlendirilmesi, çığırından çıkmaması, hizaya getirilmesi hedeflenmekte, böylelikle sanat kendi döneminin egemen ideolojisinin de kontrolü altına alınmak istenmektedir. Egemenlerin, mevcut ideolojilerinin mutlakiyetini sağlamak için kendinden önce gelen veya süregelen, karşı ideolojilerin kamusal alandaki varlığını silmek ve gücünü azaltmak için; onların kamusal alanlarda bulunan sanat eserlerine saldırı, yıkma, yok etme, yerine yenisini inşa etmekten kaçınmadıkları görülmektedir. Bu durum insanlık tarihinde yüzyıllardır süregelen bir davranış biçimi olmuş, daha da ötesi gelenekselleşmiş bir yapıya bürünmüştür. Dünyanın birçok yerinde görülen bu eylemlilik şüphesiz ülkemizde de uygulanmaktadır. Özellikle kamusal alan heykellerinin sıkça tahrip edildiği, söküldüğü veya imha edildiği birçok örnek görülmektedir.

Bu yağmacı anlayış; egemen ideolojilerin kendi temel dinamikleri tarafından uygulandığı gibi; mevcut ideolojinin ve iktidarın yanında yer almayı, olanaklarından yararlanmayı tercih eden ancak özde

mevcut ideoloji ile ortak birlikteliği olmayan yandaş bürokratlar tarafından da sıkça uygulanmaktadır. Devlet adamı olma misyonunun dan öte, dönem adamı olma özelliği taşıyan bu bürokratlar tarihin her döneminde ortaya çıkmakta ve egemen gücün sözcülüğü, uşaklığını üstlenmektedirler.

Türk toplumunda heykel yıkma, kaldırma geleneği çok eskilere dayanmakla birlikte Osmanlı döneminde başlayan tasvir yasağı egemenlerin, egemen sözcülerinin işlerini daha da kolaylaştırmış ve onlara tarihi dinamikleri olan bir misyon yüklemiştir. Bu bağlamda Türkiye Cumhuriyeti tarihinde de sayısız heykel kıymı yapılmıştır. Hasol; 1950'li yıllarda da heykellere saldırıyordu. O tarihlerde pek değişik heykeller olmadığı için hedef Atatürk heykelleriydi. Zaman içinde heykel sayısının artmasıyla saldırının iyice yaygınlaştığı görülüyor. Artık, hedefte her tür heykel var. Yalnızca figüratif olanlar değil, soyut heykeller de tahrip ediliyor (2010: 49) ifadesiyle bu kıyımların halen devam ettiği dile getirmektedir.

Bu kıyımların büyük çoğunluğu İslami argümanlar ve tutucu toplumsal yapı temelinde gerçekleşmesine rağmen çok az sayıda da olsa farklı yaklaşımlar nedeniyle heykel kıyımları yapılmıştır. Bu kıyımlardan en ilginç olanı şüphesiz Sivas-Erzincan Karayolu üzerinde bulunan Hafik ilçesindeki Osman Gazi büstüdür. İlginçlik Cumhuriyet sonrası kültür - sanat politikalarına son derece önem veren bir iradenin olması ve heykel sanatının yeniden var olması ve kamusal alana taşınmasına yol açan Gazi Mustafa Kemal Atatürk'ün heykel sanatına verdiği öneme rağmen, bu büstün Cumhuriyet dönemi valisi Nazmi Tokar tarafından yıktırılmasıdır.

Büst, Sivas-Erzincan Karayolu üzerinde bulunan Hafik (Koçhisar) ilçesinde Vali Muammer Bey tarafından verilen buyruk üzerine kaymakam Nabi Bey zamanında yaptırılmıştır. 1914 -1916 yılları arasında yaptırılan büst, Osmanlı hanedanının ilki olan Kara Osman Bey'e aittir. Büst, 90 cm yüksekliğinde 50 cm genişliğinde bazalttan yapılmış ve 8-10 metre uzunluğunda bir sütun üzerine oturtulmuştur (Elibal, 1973:193). Ermeni asıllı Osmanlı vatandaşı Keverek usta tarafından yontulan büstte, Osman Gazi uzun yüzü ve sivri sakalı ile Sokrat'a



Resim 1: Osman Gazi Büstü (www.kenthaber.com)



benzemektedir.

Heykelin açılış töreni ise ilginç bir şekilde gerçekleştirilmiştir. Bu ilginç açılış törenini Ergin (1950: 589) şu şekilde aktarmaktadır;

“Böyle bir abideyi bizzat valinin gidip açması lazım gelirken, Acele ve mühim bir işi olduğu gerekçesiyle muammer beyin, kendisi gitmeyip bu işi Sivas müftüsüne yani din işleri memuruna yaptırmış olmasıdır. ...O sırada müftülükte Sarıhatipoğullarından Rauf efendi bulunuyordu... bununla beraber heyet açılış törenini yapıp Sivas'a döndüğü sırada çarşı caddesinden geçerken, Halk tarafından;

-Taş dikenler geliyor! Sözlere ile karşılanmışlardır. Taşdiken tabiri Sivas folklorunda iyi bir manaya gelmez, kinaye ve tariz yoluyla söylenilir”

Heykelin Sivas yerine Hafik'e dikilmesi, valinin açılış törenine gitmeyip Sivas Müftüsü'nü göndermesi gibi tercihler, büstün o dönem için erken bir adım olduğunu düşündürmektedir (Hür, 2009).

Büstün yapımından yaklaşık yirmi yıl sonra büstün yıkılmasına karar verilmiştir bu yıkım kararıyla ilgili Elibal 1936 yılında Vali Nazmi Toker jandarma komutanı Yüzbaşı Faruk Sayınsoy'a anıtın yıktırılması emrini vermiş, yıkım için gerekçe olarak: “Bu tarihlerde Atatürk heykel- anıtından başkasının gereği olmadığı” ifadelerini kullandığı aktarmaktadır (1973:47).

Yine söz konusu yıkımla ilgili olarak ulusal basında; “Elbette, milli savaş ve sonrası havasında hilafet ve saltanatın kaldırılması esprisi içinde Osman Gazi büstünün yeri olamazdı” ifadeleri kullanılmıştır. (www.tgdturkey.com.) Büstün yıkımına bu söylemler dayanarak gösterilmiştir. Ancak 22 Ocak 1923 tarihinde; Bursa Şark Sinemasında halka hitaben bir konuşma yapan, Atatürk bu büstle ilgili; “Memleketimizin her köşesi, atalarımızın ve bundan sonra yetişecek evlatlarımızın hatıralarını; güzel heykellerle, dünyaya ilan edecektir. Bu işe, çoktan başlanmıştır. Mesela: Sivas'tan Erzurum'a giderken, yol üzerinde, çok güzel bir heykele tesadüf edersiniz.”ifadesini kullanmıştır (Meral 2009). Atatürk'ün bu ifadelerine rağmen valinin aldığı karar ve gerekçesi valinin genç cumhuriyetin temel dinamiklerine ne kadar uzak olduğunu ortaya koymaktadır. Vali tarafından alınan bu yıkım kararı bugün bile bir savunma aracı olarak kullanılmış Mehmet Aksoy'un insanlık anıtı yıkılırken Birçok medya mensubu köşe yazarlarına bu olayı taşımış, valinin aldığı bu kararı Atatürk ve Cumhuriyet ideolojisiyle bağdaştırmaya çalışmışlardır. Örneğin Zaman Gazetesinde Mustafa Armağan<sup>1</sup> tarafından 24 Nisan 2011 tarihinde “İlk Heykel Atatürk Zamanında Yıkılmıştı” başlığı ile yayınlanmış, yazıda yanlış ve çarpık ifadeler kullanılarak heykel vandalizmi bir kez daha geçmiş üzerinden meşru kılınmıştır. Benzer yazılara günümüz iktidarına yakın basın organlarında sıkça rastlanmaktadır.

Büst yıkıldıktan sonra bir süre depoda tutulmuş, daha sonra Jandarma Komutanlığı tarafından Sivas- Ankara Karayolu üzerinde yapılan mesire alanında bir yapıda sergilendikten sonra İl Kültür Müdürlüğüne teslim

edilmiş. Daha sonraki süreçte, yeniden restore edilen Sivas Arkeoloji Müzesine Cumhuriyet Üniversitesi Heykel Bölümü'nün de müdahalesiyle taşınmıştır. Bazı kaynaklarda heykelin kayıp olduğuna dair yazılar bulunmasına rağmen heykel bugün müzede sergilenmektedir. Büste ait olan sekiz metrelik sütun kaidenin bir kısmı Hafik Kaymakamlığı önünde, Atatürk büstünün kaidesi olarak kullanılmakta, bir parçası da Çınarlı Köyü'ndeki İsmet İnönü heykelinin altına yerleştirilmiştir. Kalan bir parça ise ilçe de bir hanenin bahçesinde bulunmaktadır (www.tgdturkey.com).

Valinin, büstün yıkımı hususundaki gerekçelerine bakıldığında bu durumun açıkça bir iktidar sorunu olduğu düşünülmektedir. Bu örnekte, yeni kurulan cumhuriyete yakın olma arzusu ve yeni liderin mutlakiyetinin kabul edilmesini gösterme biçiminin, aslında bir büstle hesaplaşarak gerçekleştirilmeye çalışıldığı kanısına varmak mümkündür. Osmanlı İmparatorluğunun izlerini taşıyan Osman Gazi büstünün yerinden kaldırılıp, yerine Atatürk büstü konularak, yeni üzerinden eskinin değeri azaltılmış ve hafızalardan silinmeye çalışılmıştır. Böylece kavramları görselleştirmek amacıyla heykel bir manipülasyon aracı olarak kullanılmıştır. Osmanlı İmparatorluğu'nun sembolik bir ifadesi olan büst toplum nezdinde aşağılanarak yıkılmaya değer görülmemekte, değersiz gülünç bir obje olarak lanse edilmektedir. Büstün yıkımının anlamı Jhon Berger'in “ yıllarca yeryüzünde bütün ağırlığını hissettirmek için dev kaideler üzerine oturtulan heykellerin, yanlarına gelen bir vincin çengeline takılıp askıya alındığı anın ne denli gülünç olduğunu vurgulamakta” (Akt. Oskay, 1999: 79) ifadesiyle örtüşmekte ve görsel öğelerin toplum üzerindeki etkisi açısından anlam kazanmaktadır.

Şüphesiz valinin bu eylemi mevcut iktidarın kültür ve sanat politikaları ile bağdaşmamaktadır. Elbette mevcut iktidar Cumhuriyet dönemi anıt heykelleri aracılığı ile kendi varlık sorununu temellendirmeye yönelik bir eğilim göstermiştir.

Cumhuriyet Halk Partisi tarafından 1935 yılında geliştirilen kültür sanat politikalarının 49. Maddesiyle halka sanatsal görüş ve devrim düşüncelerinin aşılması amaçlanmış olsa da (Şen, 2005:101; Tansuğ,1999:204, Anonim, 1935. Akt: İnal, 2005: 70). Yeni kurulan Cumhuriyetin sanat eserleri üzerinden geçmişle hesaplaşma eğiliminin olmadığı düşünülmektedir. Ancak bu eğilim Türkiye'de kamusal alan heykellerini saldırılardan koruyamamış, her dönem heykel-iktidar çekişmelerine sahne olmuştur.

1980 sonrasında yapılanan, günümüz iktidarı ve bu iktidarın geçmiş uzantılarının son yarım asırlık süreç içerisinde belli dönemlerde devlet eliyle kamusal alan heykellerine müdahil olduğu görülmektedir. Gürdal Duyar'ın “Ah Güzel İstanbul” heykeli ile başlayan saldırılar, Ankara Belediye Başkanı Melih Gökçek'in uygulamaları ve burada sıralayamadığımız birçok heykel yıkımı ile devam etmiş, akabinde mevcut başbakanın talimatı ile Kars ilinde heykeltıraş Mehmet Aksoy

tarafından uygulaması devam eden “İnsanlık Anıtı”nın yıkımı sürecine kadar gelinmiştir.

Dünya egemenlerinin gölgesi altında büyüyen günümüz iktidarı Osmanlıdan aldığı mirası devam ettirerek, heykelle savaşmayı dinsel bir ayın olarak nitelemekle birlikte, kendinden önce var olan ideoloji ile bir hesaplaşma aracı olarak da kullanılmaktadır. Aslında heykelin meşruluğu tartışılırken bir taraftan da Cumhuriyet ve Mustafa Kemal'in varlığı bilinçaltında tartışılmakta ve “kötü heykeller” argümanı altında Atatürk heykelleri de tartışmaya açılmaktadır. Mevcut dini yapının da bu argümanları desteklemesi günümüz egemenlerinin elini güçlendirmektedir.

Atatürk heykellerinin niteliğinin tartışılmasında elbette bir sakınca yoktur. Hatta 5816 sayılı kanunda belki yeniden düzenlenmesinde yarar olduğu düşünülebilir. Bu kanunda Atatürk'ü konu alan sanat eserlerinin önünde bir engel gibi durmaktadır. Tekiner konuyla ilgili bir olayı aktarıncan

1980'de Emirdağ'da garnizon komutanlığı Atatürk heykeli yaptırıp belediyeye hediye eder. bu heykelin estetik çirkinliği fark edilse de kimse dokunmaya cesaret edemez. Günün birinde tesadüfen ilçeden geçmekte olan “bilirkişiler” bu çirkinliği fark edip heykelin değiştirilmesini isterler. Sonuçta yeni bir heykel yaptırılır. Ancak kaldırılan eski (kötü) heykele kimse dokunmaya cesaret edemez. Köylere teklif edilir, almazlar. Sağda solda bir süre gezdikten sonra belediye, heykele biri zarar verir de başlarına iş açılır korkusuyla ‘imhâsına karar verir. Kırılır mı? Hayır tabii ki. Atatürk'ü Koruma Kanunu varken kim cesaret edebilir ki buna? Sonuçta heykel meçhul bir yerde her aşaması fotoğraflanıp belgelenerek ve saygıda katiyen kusur edilmeden ‘toprağa verilir’. (2010, 214-19)

ifadeleri ile yasanın çıkmazını dile getirmektedir. Ancak günümüzde bu durum ideolojik bir arka planı olan, ideolojik hesaplaşmanın ayak sesleri gibi algılanmaktadır. Atatürk heykellerine, sembolik alanlara yönelik saldırılar günümüzde çok daha farklı bir yöntemle kamusal alanın yeniden düzenlenmesi veya alanlara yeni projeler uygulanarak yapılmaktadır.



Atatürk heykelleri ile ilgili tartışmalara ve düzenlemelere Bolu, Emirdağ, Kadıköy vb. birçok örnek vermek mümkündür.<sup>2</sup> Bu bağlamda Mevcut İktidarın toplumsal

atmosfere bağlı olarak bu heykel yıkımlarından kaçınmayacağı görülmektedir. Bu eylemi yapabilmek için bir taraftan da kamusal alan düzenlemesi adı altında kendilerince put sayılmayacak niteliksiz ve kitsch heykeller yerleştirmek, diğer taraftan yeni ve toplum beğenisine uygun heykeller argümanı altında kendilerinden önce var olan iktidar ve iktidarın ideolojisinin izleri toplum belleğinde alt üst edilmek istenmektedir. Bu tartışmalar zaman zaman Atatürk heykelleri ve kamu ahlakı üzerinden yapılırken, günümüzde heykel sanatının ideolojik kuşatmalar

altında nereye yöneleceği konusunda endişeleri beraberinde getirmekte, Türkiye'de heykel sanatının geleceğinin yeniden değerlendirilmesi gerekliliğini ortaya koymaktadır.

Sonuç olarak Sanat eserinin ideolojik ve toplumsal değer yargılarından bağımsız, estetik ve sanat normları çerçevesinde sunduğu iletinin değerlendirilmesi gerekmektedir. Medeniyetlerin geçmişleri, heykellerinin ve sanat eserlerinin taşıdığı izlerde saklıdır. Sanat eserleri hangi amaca hizmet ederse etsin, egemen ideolojilerin hesaplaşacağı bir araç olmaktan daha öte; Geçmiş anlamak, bu günü inşa etmek ve geleceğe çözüm önerileri sunmak üzere toplumsal yaşamın izlerini taşıyan, korunması gereken en temel unsurlar olarak ele alınmalıdır.

1 Mustafa Armağan 24 nisan 2011 Pazar yazısı

[http://www.zaman.com.tr/mustafa-armagan/ilk-heykel-ataturk-zamaninda-yiktirilmisti\\_1125333.html](http://www.zaman.com.tr/mustafa-armagan/ilk-heykel-ataturk-zamaninda-yiktirilmisti_1125333.html)

2 8 Aralık 2012 “Kadıköy’de anıt krizi” Cumhuriyet gazetesi haberi

4 Ocak 2013 “Emirdağ’da Atatürk heykeli nasıl kaldırıldı” Yeni Haber gazetesi <http://yenihaber.be/emirdagda-ataturk-heykeli-nasil-kaldirildi/11513/>

#### KAYNAKÇA

ARAPOĞLU, F; “Sanat Eğitiminde Bazı Sorunlar Üzerine”, RH+, Sayı 50(Nisan), ss. 42-46, 2008.

CLARK, T; Sanat ve Propaganda, ayrıntı yayınları, İstanbul, 2004.

ERGİN, O. “Türkiyede Dikilen İlk Heykel” Tarih Dünyası, Kasım, sayı:14 Cilt:II İstanbul, 1950.

ELİBAL, G. 1973. Atatürk Resim Heykel, Ankara: İş Bankası Yayınları.

HASOL, D. 2010. “saldırıya uğrayan heykeller” Yapı mimarlık, sayı 341 (Nisan) s.48-51 İstanbul, Ofset Yayınevi.

HÜR, A. . 2009 “Bir millet ki heykel yapmaz” TARİH DEFTERİ <http://www.taraf.com.tr>.

İNAL, İ. 2005. Erken Cumhuriyet Dönemi Modernleşme Sürecinde Anıt Heykel ve Zühtü Müritoğlu, Sanatta Anadolu Aydınlanması Bildiriler Kitabı, 02-05 HAZİRAN, Kariyer Matbaacılık, s. 69-76.

MERAL, O. 2009. “Türkiye’nin İlk Heykeli” <http://tarihinizinde.com/turkiyenin-ilk-heykeli/> 23.05.2013- 14.10.

OSKAY, Ü.1999. “Yıkanmak İstemeyen Çocuklar” Olalım, İstanbul: YKY.

TEKİNER, A;”Atatürk Heykelleri”, İletişim yayınları, İstanbul, 2010.

<http://www.kenthaber.com/ic-anadolu/sivas/hafik/Haber/Genel/Normal/osman-bey-bustu-muzede/b5f22800-4b57-45aa-8c2c-6676ec9ec2ba>.

<http://www.tgdturkey.com/tr/sivas/ilceler/hafik.html>.

<http://yenihaber.be/emirdagda-ataturk-heykeli-nasil-kaldirildi/11513/24.05.2013-10.06>.

<http://gundem.milliyet.com.tr/-proje-yok-ama-tartisma-buyuyor/gundem/gundemdetay/11.12.2012/1640099/default.htm> 24.05.2013-09.50.

[http://www.zaman.com.tr/mustafa-armagan/ilk-heykel-ataturk-zamaninda-yiktirilmisti\\_1125333.html](http://www.zaman.com.tr/mustafa-armagan/ilk-heykel-ataturk-zamaninda-yiktirilmisti_1125333.html).

# İRÖNİ KAVRAMI VE HEYKEL SANATI

## THE IRONY CONCEPT AND SCULPTURE

**Arş. Gör. Nesrin YEŞİLMEN**

Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Heykel Bölümü,

nesrinyesilmen@anadolu.edu.tr

*“İroniyi anlamayan ve onun fısıltılarını duyamayan kişi, özel hayatın mutlak başlangıcı diyebileceğimiz şeyden yoksundur.” S. Kierkegaard*

### Özet

Günümüzde ironi modern sanatta bir ifade biçimi olarak kullanılmaktadır. İnsanlarda kendini ifade etme arzusu daima olmuştur. Kimi zaman mesajlar direkt iletilirken kimi zaman dolaylı yollarla ifade edilir. Sanatçı ise yaşamın zorluklarına karşı sığınma noktası ya da güç kaynağı olarak ironiyi kullanabilir. Bu durumda ironi, salt bir dille olgu olmaktan çıkıp hayat karşısında bir tutum çeşidi olur. 19. yy'dan itibaren ironi, zekâ ve mizah duygusu ile ilgili bir kavram olarak ele alınmıştır. İroni, anlamının içindeki uyumsuzluklarda bir tespit şekli gerektirir. Bu yüzden sanatın her alanında yerini bulmuştur. Edebiyatta, tiyatrodâ, sinemada ve plastik sanatlarda özellikle sosyal içerikli mesaj iletme aracı olarak da kullanılmıştır. İroniyi tanımlamak gerekirse Sokrates'ten başlamak en doğrusu olur. Sokrates'in yaşadığı çağda sürekli dolaşarak insanlarla, doğuştan gelen gerçekleri kanıtlamak için yaptığı diyalog temelli yöntem de ironidir. Önce alay sonra doğurtma yani akıl ile doğru bilgiye ulaşır. Sanatta ise zekice işleme olarak kullanılabilir. Bu bağlamda ironinin heykel sanatında ifade biçimi olarak kullanımını örnekler ile anlatılacaktır.

**Anahtar Kelimeler:** İroni, heykel, sanat

### Abstract

In our day irony is used as an expression type in modern art. People always have had a desire to express themselves. While messages are sometimes sent directly, they are sometimes expressed indirectly. Artist uses irony as a shelter or power supply against the difficulties of life. In that situation, irony become a type of attitude against life rather than being a phenomenon in a pure language. Since 19.yy., irony is discussed as a term related to intelligence and sense of humour. Irony requires a way of determination in inconsistencies within its meaning. For that reason, it has a place in all the areas of the art. In literature, theatre, cinema and plastic arts it was used as a means of transferring social messages. To sum up irony, it is best to start with Sokrates. The dialogue based method of Sokrates which he established with people to prove the innate facts is also an irony. First via ridicule and then via maieutics that's by mind he reaches the true information. As for art, it can be used as subtle irony. In that sense the usage of irony in sculpture as an expression type will be told with examples.

**Keywords:** Irony, sculptor, art

Tarihin ilk zamanlarından bugüne kadar insanın, kendisi ve çevresiyle çatışması ironi ile ilişkilendirilebilir. Çünkü hayatta çelişki ve zıtlıklar hep olmuştur. Buradan yola çıkarak ironiyi gerçeğin olduğundan farklı olarak resmedilmesi olarak tanımlamamız mümkündür. Sanatın var olma nedeninin insan olduğunu düşünürsek çelişki ve uyum kavramı salt bir bakış açısı değil insana dönük bir ifade aracı olarak kullanılır. Bu bakımından ironi, mizah ve hicivden ayrılır. İronide güldürürken bir mesaj verme kaygısı yoktur. Kaba güldürüden ziyade asıl etki alanı zihindir. Çünkü ironi bir zekâ ürünüdür zihinsel bir çaba ile var olur. İroni kavramı bugün kullandığımız anlamına ulaşana kadar büyük bir gelişim evresi geçirmiştir. Bu durumda kuramsal bir çerçevede ironiyi anlatmak uygun olacaktır. İroni kavramının Sokrates ile birlikte doğduğu kabul edilmektedir. Sokrates'in kendini bilgili ve entelektüel seviyesi yüksek atfeden insanlarla yaptığı diyaloglarla ortaya çıkmıştır. Sokrates burada her şeyi bildiğini sanan insanların aslında çok bilmediklerini kanıtlamak için sürekli diyaloglar kurmuştur. Bu yöntemi uygularken sanki hiçbir şey bilmiyorsa, yöneltilen sorularla muhatabını şaşırtmak derdindedir. Kierkegaard Sokrates'i şöyle tanımlar;

“İnsanın dışında olmaktan memnun kalmayacağı bir insan türünden geliyordu o. Dışı her zaman 'öteki' bir şeyi, bir karşıtlığın varlığını çağırıyordu. Kendi görüşleri hakkında İdeanın varlığını oluşturan nutuklar atan bir filozof değildi; tam aksine, Sokrates'in söylediği her şeyin aslında başka bir anlamı vardı. Dışı ve içi uyumlu bir bütünlük oluşturmuyordu, çünkü dışı içiyle zıtlasma halindeydi ve insan onu ancak bu çarpık açıdan kavrayabiliyordu” (Kierkegaard, 2004:14).

Sokrates'in bu kişiliği aslında bize tam olarak ironin ne olduğunu açıklar niteliktedir. Yapılan bu tanımlar antik çağda ironi kavramını anlatır. Sokrates'ten sonra Aristoteles, ironiyi farklı bir boyut getirmiştir. “O, ironiyi iki farklı karakter yaratarak izah etmeye çalışır. Bu iki karakter eiron ve alazon isimlerini alır. Eiron kendi kendini sürekli kötüleyen bir karakterdir ve sürekli övünen alazon'la karşıtlık oluşturur” (Cebeci, 2008: 278). Aristoteles'in de yardımıyla ironinin iki yüzü olduğunu söyleyebiliriz. “Her zaman bir yüzünü gizler, sadece gerektiğinde bu yüzünü gösterir. Bu riyakârlığı çoğu kez muhatabını şaşırtır. Önce kendine inandırır, güven kazanır ve sonra darbeyi indirir” (Pehlivan, 2009: 7). Zamanla ironi kavramı değişir farklı şekillerde kullanılır. Romantik dönemde ise farklı bir boyut kazanır. “XVIII. yüzyıl sonundan XIX. yüzyıl ortasına kadar sanatsal, kültürel ve düşünsel alana egemen olan Romantizm ile birlikte ironi sanatçısının üstün insan, dâhi olarak algılandığı dönemde sonsuzluk ile sanatçının zihinsel sınırlılıkları arasındaki uçurumun kapanamayacağı bilinciyle beslenen ve bu bilincin eserlere de yansıtıldığı yazımsal bir tutumdur artık ironi” (Karadikme, 2006: 20). Romantik dönemde ironi özellikle Almanya'da yeni bir bakış açısı kazanır. Yalnız ve melankolik kişilerin kendisini ifade aracına dönüşür. Romantikler ironiyi söylenenin ötesinde bir

anlam çıkarma olarak kullanmışlardır. Fakat modern sonrası dönemde ironi artık sadece bir felsefi düşünce biçimi ve retorik bir ifade aracı olmaktan kurtulmuş her sanat eserinde biçime, yapıya ve anlatıma yön veren bir kavram olarak kullanılmıştır. Ve son olarak ironi mizah, alay ve zekâ ile birleşerek bir sistemi eleştiren bir kavram olarak kullanılmaya başlamıştır. “İroni artık salt tümcenin anlamının dikey hiyerarşisi değil, yatay gerilimi dikkate alınarak kurulacak bir araç” (Güçbilmez, 2002: 17) haline gelmiştir. Postmodern sanatta ilgisizlik, şakacılık, rastgele dizilmiş nesnelere ön plandadır. Sisteme ciddi bir karşı çıkıştan ziyade dalga ve alay yollu anlatım söz konusudur.

Genellikle edebiyat ve tiyatro ile daha çok kullanılan ironi kavramı aslında her sanat dalında icra edilmektedir. Özellikle resim, heykel, seramik vb. birçok sanat dalında ifade aracı olarak ironi tercih edilmektedir. Bu bildiride ise plastik sanatlarda özellikle heykelde ironi kavramının anlatıma yansımaları irdelenecektir.

### Sanatsal İfade Aracı Olarak İroni

20. yy'da her alanda ironiyi görmek mümkün olmuştur. Bu kavramın bu kadar sık kullanılmasının nedeni sürekli bir zıtlıklar ve karşıtlıklar durumu ile bir arada yaşama şeklinden kaynaklanmaktadır. Bu durum yaşanan teknolojik ve ekonomik gelişme ile birlikte artan hızlı tüketim şeklinde sonuçlanmaktadır. Hızlı tüketim insanlığın boşluğa sürüklenmesine neden olmuştur. İşte bu boşlukta hayata anlam katmak için ironiyi başvurulmuştur. “İroni kavramı, yaşam içerisindeki gerçekliğin sorgusunu, kurban modeli üzerinden yapılandırılmış ve içinde bulunduğumuz döneme kadar gereksinim duyulan düşünme biçimi haline almıştır” (Çulha, 2010: i). Mesaj iletme ve ifade aracı olarak ironin bu kadar sık kullanılmasının nedeni varlık sebebimizin ispatı olarak değerlendirilebilir. Var olan boşluğun kapatılmasında kullanılacak yöntemlerden birisidir ve sanatın her alanında kullanılmıştır. Heykel alanında ironiyi değinmeden önce sanatın birkaç dalında kullanımına değinmek doğru olacaktır.

### Tiyatroda İroni

Genel olarak tiyatrodaki kullanımları ironi seyircide etkiyi arttırmak ve bir şeyin tersini söyleyerek olaya dikkat çekmek için kullanılır. Tiyatroda ironi seyirciyi üstün kılar seyircide beliren alaylı gülümseme kendini iyi hissettirmektedir. Tragedya ve komedyaya sanatları ironinin en iyi belirlediği sanat türleridir. “Tiyatroda yaratılan yanılsama ile bu yanılsamanın bozulmasından doğan çelişki tiyatronun kendine özgü olan ironisini meydana getirir. Tiyatro yaşanan ve seyredilen bir yaşam oyunudur. Yaşamın kendi de bir oyun olduğundan tiyatro oyun içinde oyun sunar” (Bal, 2000: 9). Tiyatroda ironi için verilecek en iyi örneklerden biri Shakespeare'in “Yeter ki Sonu İyi Bitsin” oyunudur. Bu oyunda Helena'nın Bertram'ı kazanmak için izlediği yol ironik bir şekilde betimlenmiştir.

## Edebiyatta İroni

İroni genellikle buhran ve sıkıntı dönemlerinde kullanılmıştır. Yazarlar bu dönemlerde bunalımdan kurtulmanın yolu ve sisteme karşı eleştiri olarak ironiyi sıkça kullanmışlardır. Her dönemde vuku bulan olaylar edebiyatçılar tarafından mutlaka işlenmiştir. Bu olaylar işlenirken halkı uyandırmak ve belli mesajlar iletmek için güldürme yoluna gider. Burada sadece güldürü söz konusu değildir mutlak bir zekâ belirtisi ve bir mesaj içermektedir. Türk edebiyatında ironiden örnekler verecek olursak bunların başında “Karagöz –Hacivat” ve “Nasreddin Hoca” gelmektedir. Her ikisi de güldürürken bazı mesajlar vermektedir. Özellikle Karagöz burada Sokrates’i temsil etmektedir. Bu oyunda Sokrates ironisi ağır basar.

## Resimde İroni

Resimde ironi güldürme kaygısı taşımaz, kavramlara, mantığa ve sisteme karşı çıkar. Öyle ki resim ironisi plastik sanatlardaki mantıksal dizgesini reddeder. Sadece bir konu anlatan resimler yoktur. Çünkü ironisi olan resim, tek bir renk veya çizgi ile her şeyi anlatırken birçok karışık betimleme tek bir şeyi ifade etmek için kullanılabilir. Resimlerde harfler, sayılar, alakasız betimlemeler görmek mümkündür. Resimlerinde ironiyi kullanan sanatçılara örnek olarak Bosch, Arcimbolda, Bruegel ve Caravaggio verilebilir. Yine resimde ironiyi açıklamak adına Sigmar Polke’nin resimlerine de bakabiliriz. “Sigmar Polke’nin sanatı Batı kültürünün koşullar üzerine yirminci yüzyılın en titiz eleştirel yorumlarından birini temsil etmektedir. O postmodernizmin koşullarından kaynaklanan yeni bir sanatın kavramsallaştırılmasında Amerikan estetik hegemonyasına direkt, ironik bir tepki vermeyi amaçlamıştır” (Türkmenoğlu, 2008: 35). İroninin resimde kullanımı resmin güçlenmesini sağlamış ve ressamlar için anlatımda önemli bir silah haline gelmiştir.

## Heykelde İroni

İroni kavramının sanatta kullanılması ile birlikte sanat ve felsefenin eklektik bir oluşum içinde geliştiğini görmek mümkündür. İlk zamanlar sadece sözlü anlatımlarda kendini gösteren ironi zamanla felsefi bir öğreti olmaktan çıkıp bir ifade biçimi haline gelmiştir. İroninin plastik sanatlarda kullanılmasıyla sanatsal bir dönüşüm oluşmuştur. Sanatta ifade biçimi gelişmiş, salt güzel bir nesne olmaktan çıkıp mesaj iletebilen estetik bir eser haline gelmiştir. 1960 yılların marjinal sanatçılardan biri Marcel Duchamp zamanın çarpıklıklarına, ikilemelerine ve dönemin yanlışlarına karşı bir başkaldırı olarak ironiyi tercih etmiştir. Geleneksel ve kabul gören sanat üretim yöntemlerini ironi ve yergi eşliğinde yıkmak Duchamp’ın kariyerinin ana fikirlerinden olmuştur. En çarpıcı ve ikonoklastik üretimi ise diğer sanatçılara en fazla ilham vermiş olan buluntu nesnelere. 1913’te

ortaya koyduğu ilk hazır nesne olan Bisiklet Tekerleği ile birlikte Duchamp sanatsal yeteneğinin antitezi olan bir yaratıcı sürece girmiştir. Kendisini geleneksel resimden uzak tutmaya ve sanat eserinin kavramsal değerinin ortaya çıkarmaya çalışmıştır. Nesne sanat eseri olur, çünkü sanatçı onu o şekilde tasarlamıştır. Kullandığı hazır nesnelere yaptığı sanat eserleri ironiyi içinde barındırmış en güzel örnekleridir.



Resim 1: Marcel Duchamp, Bisiklet Tekerleği, (Bicycle Wheel)1913 Sidney and Harriet Janis Koleksiyonu (wikipedia.com)

armut yani fakirlik kelimesinin de anlamını içererek bir ironi yaratmıştır.



Resim 2: Duchamp’ın Çeşmesi (Fountain) (wikipedia.com)

Marcel Broodthaers’ın ünlü çalışması “Tencere ve Kapatılmış Midyeler” ironik heykel örneklerindedir. Çalışmada demir tencere içine konmuş ve yükselen midyeler bulunmaktadır. Midye kabukları yeşil bir reçine ile tutturulmuştur. “Midyeler bir yaşam patlamasıyla yukarı yükseliyor gibi görünüyor. Burada; Fransızcadaki ‘la moule’ (midye) ve ‘le moule’ (kalıp) sözcükleri ile yapılan bir sözcük oyunu söz konusudur. Yapıt midyenin ulusal yemek olduğu, sanatçının anayurdu Belçika üzerine ironik bir mecazdır; aynı

zamanda Belçika burjuvazisini de hicvetmektedir” (Bal, A.A., 2000: 70).



Resim 3: M. Broodthaers, Tencere ve Kapatılmış Midyeler, (Pots and Closed Mussels)1964 (thingsorganizedneatly.tumblr.com)

George Segal “Otobüs Yolcuları” çalışmasında ironiden faydalanmıştır. Sıradan insanların sıradan işlerinin o anlarını betimler. Sanatçının anlatmak istediği günlük yaşamın sıkıcılığı ve sıradanlığıdır. Bu sıradanlıkla insanın dünyaya ve kendisine

olan yabancılaşmasını ironik bir dille anlatır. İnsanlar sıradandır ve ucuzdur görüntüsü vererek onları uyandırmak niyetindedir. Sanatçı insanlarda bir farkındalık yaratmak ister.



Resim 4: George Segal, Otobüs Yolcuları (Bus Riders), 1964 (flickr.com)

Günümüzde ironi anlatı yönünden sanatçılar tarafından sık başvurulan bir kavram olmuştur. Damien Hirst bunu bize gösteren günümüz sanatçılarındandır. Damien, eserlerinde camı belirgin bir şekilde kullanmasını açıklarken: “Camı gerçekten seviyorum, çünkü öylesine katı ve görünmez, bir o kadar da tehlikeli ve transparan bir madde ki içindekini görürsünüz ama ona dokunamazsınız. Katı ve görünmez... Camdaki kesmeler yapıtlarım için önemlidir çünkü bir açıdan da geçişkenlik, ulaşılabilirlik gerektirir.” Örneğin, bir hayvan leşi yapıtında koku çok itici olabilir (değil kesin olur!). İşte Damien’in sanatının bu kısmında izleyiciyi dahil olmaya iten tavrı camda yatmaktadır ve yapıtla mecburen yüz yüze bırakılmaktadır. İşte bu da işin korkutucu tarafıdır, izleyici sadece bir gözlemci olmaktan çıkmıştır ve eylemin bir parçası haline gelmiştir. Hirst’ün de istediği zaten tam olarak budur. Karşı tepkileri sineye çekmesinde de aynı sebep görülebilir. Kimi zaman karşı tepkileri daha çok beğendiğini, sevdiğini ifade etmiştir (www.grizine.com Yeni Harman, 2004). Hirst, bu hareketlerle, “normal/anormal”, “iç/dış” ilişkilerine göndermede bulunarak, neyin kime ait olduğunu soruyor ve aslında hiçbir şeyin görüldüğü gibi olmadığını sorgulatıyor” (Şahmaran, G, 2006: 103).

“Hayvanları kesip parçalayarak ve dondurup kimyasallar içinde sergileyen Hirst de, bütün yapıtlarında korku, ölüm ve bedeni; kısaca bilinmeyi görsel taşıyarak bir bakıma insanoğlunun doğayı kontrol etme çabasını anlatmaya çalışmıştır. Fâniliğin vücut bulduğu bedeni, o kötücül çürüme, çözülme ve yok olma sürecinden koruma deneylerinin çıkış noktası ile yıkımın kendisini ironiyle yaratıcı bir eyleme dönüştürür” (Şahmaran, G, 2006: 105).



Resim 5: The Physical Impossibility of Death in the Mind of Someone Living, Damien Hirst, (Yaşayan Birinin Zihninde Ölümün Fiziki İmkânsızlığı) 1991 (girizine.com)

İronin kullanıldığı bütün sanat eserleri birer zeka ürünüdür. Sanatçılar için ironi bir dikkat çekme ve başkaldırı olarak görülmektedir. Kimi zaman insanlara kimi zamansa sanatçının kendisine başkaldırışı olarak nitelendirilebilir.

## Sonuç

Antik çağdan günümüze varlığını geliştirerek koruyan ironi her alanda kendini ifade etme, sisteme karşı durma, yanlış düzeni uyarma açısından önemli bir kavram olmuştur. Bugün her yerde karşı karşıya olduğumuz bu kavram ünlü sanatçılar tarafından kullanılmış ve güçlü bir ifade yetisi sağlamıştır. İroni felsefeye ait retorik bir araç olmaktan çıkıp sanat eserinde belirleyici bir unsur olarak kullanılması oldukça önemlidir. Sanatın şekli, insanın bakışına, günün parlaklığına, derenin akışına, ateşin yanışına göre değişir. Sanat doğadan kaynaklanıyorsa ve günümüzün doğası bu şekilde değiştiyse ifadelerinde değişmesi anlatımın güçlenmesi gerekmektedir. Varlık savaşında kendini zafer ile ödüllendirmenin tek yolu ise ironidir.

## Kaynakça

- BAL, A, A; RESİM ve İRONİ; RESİMDE BİR İFADE ARACI OLARAK İRONİ, Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir, 2000.
- CEBECİ, O; KOMİK EDEBİ TÜRLER, PARODİ, SATİR VE İRONİ, İthaki Yayınları, İstanbul, 2008.
- ÇULHA, D; TOM STOPPARD'IN OYUN AFİŞLERİNİN TASARIMINDA STRATEJİK BİR YÖNTEM OLARAK İRONİ'NİN KULLANILMASI, Mersin Üniversitesi, Mersin, 2010
- GÜÇBİLMEZ, B.Beliz; MODERN SONRASI TİYATRODA İRONİ VE BİR ÖRNEK OLARAK TOM STOPPARD TİYATROSU, Ankara Üniversitesi, Ankara 2002.
- KARADİKME, A; “İRÖNİ” KAVRAMI VE AHMET HAMDİ TANPINAR'IN ESERLERİNDE İRONİ, Cumhuriyet Üniversitesi, Sivas, 2006.
- KİERKEGAARD, S; İRONİ KAVRAMI. SOKRATES'E YOĞUN GONDERMELERLE (Çev. S. Okur), Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul, 2004.
- PEHLİVAN, M; ÖMER SEYFETTİN'DEN OĞUZ ATAYA TÜRK ÖYKÜCÜLÜĞÜNDE İRONİ, Balıkesir Üniversitesi, Balıkesir, 2009.
- ŞAHMARAN, G; POSTODERN DÖNEM SANATINDA ŞİDDET VE İRONİ KAVRAMLARININ YARATTIĞI ŞİZOFRENİK AÇILIM, Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir, 2006.
- TÜRKMENOĞLU, D; GÜNÜMÜZDE ELEŞTİREL BİR YÖNTEM OLARAK SIGMAR POLKE'NİN SANATI, Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sayı 25, Kayseri, 2008.
- <http://www.grizine.com/2012/06/08/damien-hirst-siradan-seylerin-korkunclugu/> (Erişim Tarihi:05.07.2013)
- <http://www.wikipedia.com> (Erişim Tarihi:05.07.2013)

# 1960 SONRASI MEKAN ALGISI: ENSTALASYON SANATI VE KAARINA KAIKONNEN ÖRNEĞİ

*CONCEPTION OF SPACE AFTER 1960: INSTALLATION ART AND KAARINA KAIKONNEN*

**Arş. Gör. Pınar GÜZELGÜN**

Sakarya Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi  
Seramik ve Cam Bölümü,  
pguzelgun@sakarya.edu.tr

## Özet

Enstalasyon sanatı, geleneksel sanatların aksine çevreden bağımsız bir sanat eseri içermeyip belirli bir mekan için yaratılan, mekanın niteliklerini kullanıp irdeleyen ve izleyici katılımının temel gereklilik olduğu sanat türüdür. 1960'lı yıllarda "bir çevre olarak sanat eseri" fikri, izleyiciyi galeri gibi kapalı mekanlardan çıkarmış, izlediği sanat eserinin içinde yaşamasını hatta çoğu zaman onun bir parçası olmasını sağlamıştır. 1960 sonrası enstalasyon sanatı ile çalışan birçok sanatçı, tasarladıkları yerleşimler ile mekan algısını manipüle ederek izleyicinin dikkatini çekmiştir. Bu bağlamda, kullanılan nesneyi farklı yorumlayan sanatçılardan biri Kaarina Kaikonnen'dir. Sanatçı, malzeme seçerken çoklu kullandığı her nesnenin kendine ait bir anlatımının olmasını hedefler. Oluşturduğu düzenlemeleri ile kimi zaman şehrin ortasında bir katedralin önünde kimi zaman doğadan çaldığı bir malzemeye yüklediği yeni anlam ve yerleştirme ile izleyicisinin dikkatini çekmeyi başarmıştır. Diğer bir deyişle, sanatçının seçtiği sergileme mekanı olan kamusal alanlar da sanatının bir parçası olmuştur. Bu anlamda Kaarina Kaikonnen, sanat eserini galeri (kapalı alan) hegemonyasından kurtaran ve kamusal alanı da kendi sanatsal pratiğinin bir unsuru haline getiren etkin sanatçılardandır. Geleneksel bağlamdan sıyrılan "mekan-izleyici-sanatçı-sanat eseri" iç içe geçerek tek bir sanat eserinin bütünü oluştururken bu birliktelik kimi zaman bir küratörün kontrolünde kimi zaman da tamamen izleyicisinin belirlediği biçim, yer ve zamanda gerçekleşir. Bu bağımsız oluşumun örneklerinden biri Taksim Gezi Parkı eylemleridir.

**Anahtar Kelimeler:** Enstalasyon, Kamusal Alan, Kaire Kaikonnen, Mekan, Galeri

## Abstract

In opposition to traditional arts, installation art does not entail an art work free from its environment. It is a type of art designed for a specific place that both uses and questions the features of exhibition space and, it necessarily requires the audience participation. In 1960s, the notion of art as a milieu dragged the art audience out of indoor spaces such as galleries and made them a part of the artwork that they observe. After 1960s, the artists who worked in the field of installation art attracted attention by manipulating the spaces they designed. In this context Kaarina Kaikonnen is an artist who suggests different ways to look at an object. The artist aims all pieces of her art work to have specific meanings of their own. She draws attention sometimes with her installations in front of a cathedral in the center of a city or sometimes with an installation she designed by attributing new meanings to an object of nature. In a word, the public places she chooses as exhibition area becomes elements of her art. In this sense Kaikonnen is an artist who can free her artwork from hegemony of gallery (indoor) and also make public area her art practice. Now space-audience-artist-artwork are stripped from their traditional conceptions. They gather in such a fashion that all together they constitute the artwork. This gathering partakes sometimes in the control of a curator or sometimes in a form, space and time determined by the audience. Taksim Gezi Park can be seen as a proper example of this independent occurrence.

**Keywords:** Installation, Public space, Kaire Kaikonnen, Space, Gallery

Değişen dünya düzenine koşut bir biçimde sanatın anlamı da değişmiştir. Anlamca değişim geçiren sanat, etkilerini sanatçıya, dolayısıyla da sanat eserine taşımıştır. Tarihsel süreçte 19. yüzyıla değin “güzel”i arayan sanat, 20. yüzyılın başlangıcı ile biçim ve anlamca değişim göstermeye başlamıştır. 20. yüzyılda toplumsal ve kültürel değişimler çağdaş sanata temel oluşturmuştur. Biçimsel ve kavramsal değişim geçiren sanatın sergilendiği mekanlar da dönemin getirdiği yeni sanat anlayışlarına göre farklılık göstermiştir. Sanat eseri, önceleri kaide üzerinde duran bir form olarak algılanırken daha sonra mekan ve izleyicisini de kendi anlamına dahil ederek yeni anlamlar kazanmıştır.

### 1. Sanatın Değişim Süreci

Sanatın tarih içerisindeki değişimini, sanatçıların içinde buldukları dönem ve o dönemin sanata bakış açısı belirlemiştir. Örneğin, 17. yüzyılda sanatın asıl olarak sağlam desenler ile akla hitap etmesi gerektiğini söyleyen sanatçılar ve renk bilgisi ile duygulara hitap etmesi gerektiğini savunan sanatçılar arasında bir ayrım oluşmuştur. Bu iki tarafın buldukları nokta, sanatçının gördüğünü değil, zihninde canlanan sanatına aktarması gerektiğidir. Ancak 19 yüzyılda, öncülüğünü Gustave Coubert’in üstlendiği bu klasik ve romantik sanatçılara karşı ‘Gerçekçilik’ anlayışını savunan sanatçılar ortaya çıkmıştır. Gündelik yaşamın kendisinden bahseden, yaşadığı çağın düşüncelerini ve görünümünü sanata aktaran gerçekçi sanatçılar Coubert’in “Yaşayan sanat yapmak... Hedefim budur!” düşüncesi altında toplanmıştır (Antmen, 2010: 12). Sanatçı, bu düşüncesini en açık şekilde ifade ettiği “Sanatçının Atölyesi: Gerçek Bir Alegori” adlı eserinde 19. yüzyıl Paris’inde toplumsal yaşamın her kesiminden görüntüler çalışmıştır. Bu tablo yapıldığı dönemde çok eleştirilmiş ve Louvre Müzesi tarafından ancak 1920 yılında kabul edilmiştir.



Resim 1: “Sanatçının Atölyesi: Gerçek Bir Alegori”, Gustav Coubert, 1855

19. yüzyıla değin sanatçıların eserleri için sergi alanı olarak seçtikleri en önemli mekan Louvre Müzesi’nde bulunan “Paris Salonu” idi. Sanatçıların eserleri ancak Salon jürisinin onayını almasının ardından başarılı sayılıyor ve “Paris Salonu” denilen kapalı galeride sergilenmeye hak kazanıyor ve de bu şekilde izleyicisi ile buluşabiliyordu.

İlki 1673 yılında sanat akademisinden mezun olan öğrencilerin yapıtlarını sergilemek için düzenlenen, 1725 yılından itibaren Louvre’da “Paris Salonu” adı altında bazen yıllık, bazen iki yıllık dönemlerde gerçekleştirilen bu sergiler,

1748 yılından itibaren ödüllü akademik sanatçılardan oluşan bir jürinin denetiminde düzenlenmeye başlamış, Fransız Devrimi’nden sonra yabancı sanatçılara da açılmıştır (Antmen, 2010: 13).

19. yüzyıl ile birlikte gerçekçiliğin hâkim olduğu sanat eserleri için bağımsız sergi arayışları, dolayısıyla başkaldırış ve gelenekten kopmalar başlar. Artık sanat o güne değin tek ve en önemli sergileme mekanı olarak kabul edilen “salon”un dışına çıkmıştır. Sanatın salon dışına çıkmasının ardından “salon” a kabul edilmeyen eser sahibi sanatçılar, kurdukları “Reddedilenler Salonu”nda eserlerini sergileyerek izleyicilerin dikkatini çekmiş, toplumun yönelimini değiştirmeyi başarmışlardır. Reddedilenler Salonu, mekan olarak içerisinde barındırdığı “reddeden ve klasiğe karşı duran eserler” ile yeni bir anlam kazanmıştır. Değişimler birbirini izlemiş, yine 19. yüzyılda gerçekleşen Endüstri Devrimi, dünyada tüm bilinen gerçeklerin açısını değiştirmiş, bir önceki çağda hayal bile edilemeyecek yenilikler insan yaşamına girmiştir.

19. yüzyıl sonlarında modern sanatı deneyimlemeye başlayan sanatçılar, modern dünyanın görünümünün ötesine geçerek modernliğin ruh halini izleyicisine hissettirmeye çalışmıştır. Bu dönemde sanatçılar yeni kavramların yanında farklı biçim ve teknik arayışlarını sürdürmüştür. Sanatçılar, “güzel” i aramak yerine mekan-sanat eseri-sanatçı-izleyici arasında algı ve görme biçimlerini değiştirme çabası içinde olmuşlardır. Tüm bu çabaların olumlu ve olumsuz sonuçları ile 20. yüzyıl sanatı şekillenmeye başlamıştır.

20. yüzyılın başlarında, endüstrileşmenin getirdiği ruh hali, “Dışavurumculuk (Ekspresyonizm)” ile “Gerçeküstücü (Sürrealist)” anlayışları başlatmıştır. Bu dönemde sanatçılar çok boyutluluk, hareket ve mekan gibi kavramları irdelemeye, bu kavramlarla sanatsal ifadelerini destekleme yoluna gitmişlerdir (Atalar, 2006: 11). Endüstri Devriminin yanı sıra ikinci dünya savaşının ardından değişmeye başlayan sanat anlayışında resim, heykel ve diğer sanatlar için biçimsellik ikinci plana düşmüş sanat eserinin varlık nedeni, yerleştirildiği mekana göre edindiği düşünsel anlamlar ön plana çıkmıştır.

1960 sonrasında sanat, düşünceyi formun üstünde tutar. “Kavramsal Sanat” olarak nitelendirilen bu akımda önemli olanın düşünce yaratımı olduğu varsayılır. “1960-1970 yılları arasında Avrupa, ABD, Avustralya, Japonya’da “kavramsal sanat” düşüncesinin nesneye baskın çıktığı sanattır; bu baskın çıkma o kadar ileri bir noktaya gider ki yapıtın somut biçimde gerçekleşmesi bile gerekli olmayabilir” (Avant-Garde 1945-1995, 1995: 80). Kavramsal sanat, geleneksel sanat anlayışından farklı olarak malzeme ve mekan sınırlamasını ortadan kaldırmıştır. Kavramsal sanat çatısı altında bulunan Kolaj, Asamblaj, Enstalasyon (yerleştirme) sanatlarında, Performans Sanatı ve Vücut Sanatı’nda kullanılan insan bedeni dahil her türlü malzeme kullanılmıştır.

Bu çalışmada da konu edilen, mekan kullanımının



manipülasyonu ile gelişen enstalasyon (yerleştirme) sanatında, düşünceler malzeme kullanımıyla sınırlandırılmaksızın sanat eserine dönüştürülmüş, kapalı veya açık alanda sergilenmiştir. Bunun yanı sıra sergi alanı olarak seçilen mekan ve izleyici de sanat eserinin parçası haline gelmiştir.

## 2. Enstalasyon (Yerleştirme) Sanatı

### 2.1. Değişen Mekan Algısı ve Sanat Eserinin Mekan İçerisinde Edindiği Yeni Anlam

20. yüzyılda yeniden tanımlanan sanat anlayışına göre sanat eseri, izleyicisi ve yerleştirildiği mekândan ayrı düşünülemez. En basit tanımıyla “enstalasyon”, sanat nesnesinin mekan içerisine yerleştirilmesidir. İngilizcesi “installation” olan enstalasyon terimi Türkçede “yerleştirme” olarak da kullanılır. Enstalasyon, “görsel sanatlardaki genel kullanım, anlam ve algı düzleminde birbirleriyle ve içinde buldukları MEKAN’ la ilişkili nesnelere bir arada sergilenmesidir.” (Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, 1997:1939). Dolayısıyla sanat alanında enstalasyon kavramı, nesnenin hangi mekana ne sebeple yerleştirildiği ve sonuç olarak nesnenin mekana kurduğu ilişkide kavramsal bir önem teşkil eder.

Görsel sanatlarda dönüm noktası olan Kübizm, günümüzde ‘yerleştirme’ olarak adlandırılan ve ‘gerçek’ mekanlardan ‘hayali’ mekanlar yaratan sanat anlayışının bir başlangıcı olarak görülebilir. 20. yüzyılın sonlarına doğru Kübizmin anlatımı iki boyutlu sınırlarının dışına çıkabilmiş, üç boyutta ve devinimleri ile dördüncü boyutta yeni anlamlar oluşturmuştur. Bunun yanında kaide üzerinde tanımlanan ve Aykut Köksal’ın deyimi ile “seyirlik nesne” olan sanat eseri 20.yüzyıl başında yerini endüstri ürünü nesnelere bırakmıştır. Duchamp’ın 1917 tarihli “Çeşme” adlı yapıtı bu anlamda yeni bir çıkış yapmıştır (Atalar, 2006: 13). Yeni yüzyıl sanatı artık “kavramsal” bir boyut kazanmıştır.

### 2.2. İzleyici-Nesne-Mekan İlişkisi

Sanat; mekan, nesne ve izleyicinin bir sanat eserinin bütününe oluşturmaya başladığı 20. yüzyılda kavramsal açıdan ele alınmaya başlanır. Bu dönem sanat anlayışı, izleyicinin hem üretim sürecinde hem de üretim süreci sonrasında sanatçı ve eserine aktif olarak katılmasını sağlar. Yazar ve eleştirmen Jonathan Crary’ye göre sanat, mekan-nesne-gözlemci-özne ve zaman kavramlarının etkileşimlerinin bir sonucu olarak deneyimlenmektedir. Crary’ye göre, yerleştirme (enstalasyon), cephedenlik estetiğine, Köksal’ın tanımıyla ‘seyredilen’ olmaya meydan okumaktadır. Cepheden izleme estetiğinin irdelenişi, ifadesini, izleyicinin onunla kaynaşarak çalışmaya katılması ölçüsünde, izleyici (gözlemci özne) ile yapıt (sanat eseri) arasındaki ilişkide bulmuştur. Burada önemli olan nokta, izleyicinin figür ya da nesne etrafında dolaşma becerisi değil, tam tersine, izleyicinin seyirciliğe meydan okuma yeteneğidir (Atakan, 2010: 19).

### 2.3. Kavramsal Olarak Üretilen Sanatın Mekan İçerisinde İzleyici Deneyimi ile Biçime Dönüşmesi

20. yüzyıl çağdaş sanatı, mekanda sergilenen eser ve izleyici arasındaki sınırları ortadan kaldırmıştır. İngiliz sanatçı Keith Tyson’a göre, çağdaş sanat eseri ile karşılaşan izleyicinin kendisine “Bu eser ne hakkında?” sorusu yerine “Ben nasıl duygular içerisindeyim?” sorusunu sorması gerekir (aktaran Atalar, 2006: 18).

Kavramsal sanatın öncülüğünü yapan Marcel Duchamp, 1938’te Paris’te açtığı “Exposition Internationale du Surrealisme” sergisi ile enstalasyon sanatı için önemli bir girişimde bulunmuştur. Duchamp, bu sergide yer alan “1200 Çuval Kömür (1200 Bags of Coal)” adlı çalışması ile sergileme mekanını sanat eseri bağlamında kullanmıştır (resim 2).



Resim 2: “1200 Çuval Kömür”,  
Duchamp, 1938

Sanatçı, galerinin ışıklandırma sistemini yok sayarak galerinin tavanında bir pencere açar ve izleyicilerin ellerindeki fenerler ile karanlık galeri içerisindeki çuvalı görmelerini ister. Böylece karanlıkta kalan seyirci, mekan ve sanat eserine faal olarak katkı sağlamış olur (Fitzpatrick, 2004: 24-26).

Duchamp’ın sanat tarihçilerinin yerleştirme çalışmalarının başlangıcı olarak saydıkları (Fitzpatrick, 2004: 24) diğer bir önemli çalışması ise 1942 yılında New York’ta “The First Paper of Surrealism” sergisi için ürettiği “Mil Uzunluktaki İp (A Mile of String)”dır (Dempsey, 2002: 247). Bu çalışmada Duchamp, galeri içerisinde daha önceden incelenmiş izleyicilerin hareket yönleri ve sanat eserlerini izlerken içinde buldukları davranışlarının kontrolü üzerine ipler kurgulamıştır (resim 3).



Resim 3: “Mil Uzunluktaki İp”, Duchamp, 1942

Duchamp’ın çalışmalarına ek olarak 1950 ile 1960 yılları arasında Paris’teki Iris Galerisi bu konuya ilişkin iki önemli enstalasyona ev sahipliği yapmıştır. İlki Yves Klein’in boş galeriyi sergilediği “Boşluk” tur. Sanatçı, bu sergide beyaz ve boş bir galeriyi sergilemiş, mekanın kendisini sanat eseri olarak yorumlamıştır. Bu açıdan bakıldığında galeri varlık nedenini değiştirmiş

bulunmaktadır. Irish Galeride diğ er önemli sergi de Arman tarafından buluntu nesnelere tika basa doldurulması ile yapılan “Dolu”dur (resim 4).



Resim 4: “Dolu”, Arman,1960, Irish Clert Galerisi, Paris

İzleyici galeriye giremeyecek, vitrinden görünen o yığılmış nesnelere belki de gelip geçici varlığının bir yansımasını bulacaktır. Arman, bu enstalasyonda ortaya koyduğu biriktirme merakını çerçeveli vitrinler içinde çok çeşitli nesnelere bir araya getirerek gerçekleştirdiği asanblajlarında da sürdürdü (Antmen, 2010: 176).

Yerleştirme sanatı üzerine çalışan sanatçılar, salt sanat eserlerini değil, mekanı da eserlerine katkı sağlayıcı unsur olarak değerlendirmiştir. Buna ek olarak pasif izleyiciden mekan içerisindeki eserlere kendi hareket ve davranışlarıyla ortak olan aktif izleyicisini yaratmıştır. Kısacası sanat, artık önünde durup izleyip geçilecek bir kavram olmaktan çıkmış, izleyicisini de anlatımına ortak etmiştir.

Bu dönemden itibaren mekan ve sanatın ilişkilendirilmesinde herhangi bir doğal mekan sergi alanı olarak saptanmakla birlikte insan davranışı da sanat yapıtı içerisinde irdelenmektedir. Günümüz sanatında birçok sanatçı yerleştirme ile kullandığı mekanı da anlatım diline ortak etmiş, hatta kamusal alana çıkarak sanatı sokağa taşımıştır. Bu sanatçılardan biri olan Finlandiyalı sanatçı Kaarina Kaikonen kullandığı anlatım dili, malzeme ve sergileme mekanı olarak seçtiği kamusal alanlar ile 21. yüzyıl sanatındaki mekan kullanımının gözlenmesine yönelik önemli örneklerden biri olarak kabul edilebilir. Bu örnekte olduğu gibi artık kamusal alanlar sanatın yapıldığı yerler olmuştur.

Buna ek örnek olarak bugüne değ in en önemli ve devinimi aynı mekan içerisinde en uzun süreyle gerçekleş en 31 Mayıs 2013’de doğayı koruma eksenli başlatılan “Taksim Gezi Parkı Eylemleri”dir. Bu eylem içerisindeki amaç-oluşum-mekanının bütünleşmesi ve bu bütünü görmek-dâhil olmak için gelen izleyicisi ile “yerleştirme sanatı” olarak yorumlanabilir.

### 3. 21. Yüzyıl Yerleştirme Sanatına Örnek

#### 3.1. Kaarina Kaikonen ve Mekan Kullanımı

20. yüzyılda sanatçılar, “yerleştirme sanatı” adı altında sergilemenin yapılacağı “mekan”ı esas almışlardır. Ne var ki mekana uygun seçtikleri malzemelerin yerleştirilmesi

ile yetinmemişler, anlatıma katkı sağlayacak biçimde kapalı veya açık mekanlarda seyircinin de esere dâhil olmasını sağlamışlardır.

Değiş en sanat ve mekan anlayışıyla, 20. yüzyılın sonuna gelindiğinde, ortaya koyulan “yerleştirme” çalışmalarıyla gerçek “mekan” ve “mekansal deneyim” kavramları yakalanmıştır. (Atalar, 2010: 60) “Bu yeni sanat De Oliveira’ya göre, en iyi şekilde ‘yer, yerine özgü lük, galeri, kamu, çevre, mekan, zaman, süreç (site, site-specificity, gallery, public, environment, space, time, duration)’ tanımlarıyla açıklanabilmektedir” (Atalar, 2010: 60).

Finlandiyalı sanatçı Kaarina Kaikonen’in çalışmaları De Olivera’nın savunduğu sanat anlayışı çerçevesinde yer alabilir. Sanatçı, çalışmalarında kullandığı malzemenin ve formunda ötesinde sergileme mekanı olarak seçilen yer ile birlikte ortaya koyacağı düşünceyi ve bu düşünceye dahil olacak izleyicisini de esas alır.

Sanatçı, çalışmalarında başta babasına ait olmak üzere ikinci el gömlek ve ceketleri malzeme olarak kullanır. Bu malzemeleri genel olarak kamuya açık alanlarda sergileyerek izleyicisini galeride değil sokakta karşılar. Sanatçı, 2000 yılında Helsinki’de Tuomio Kilisesi’nin merdivenlerine binlerce ceket sıralamıştır. Bakıldığında basamaklardan çıkmaya hazırlanan binlerce insanın varlığını hissettirmektedir. Hava şartları ile birlikte değiş en ceket görüntüleri dördüncü boyutta “yaş anan bir mekan” deneyimi yaratmıştır (resim 5).



Resim 5: “Way”, Kaarina Kaikonen, 2000, Helsinki, Finlandiya  
Fotoğraf: Jussi Tiainen

Kaikonen, yerleştirmelerinde kullandığı malzeme türünü çok değiştirmeden mekanı ve izleyici değiş imini kullanarak farklı enstalasyonlar çalışmıştır. Gömlek ve ceketler, sanatçının çalışmasında temel olarak kullandığı malzemeler olup malzemelerin yerleştirildiği mekanda zaman içerisindeki değişimleri ve çevresindeki izleyici kitlesi ile eser bir bütünü oluşturmuştur. Geleneksel bağlamından koparılan mekan-izleyici-sanat eseri üçlemesi, çağdaş sanat içinde manipüle edilmiş, enstalasyon sanatı kamusal alanları çağdaş sanatın bir parçası haline getirmiştir.

Sanatçının çalışmalarında da görüldüğü üzere ‘enstalasyon’ çalışmalarında mekana yerleştirilen çalışmanın “kullanım”ı söz konusu değildir. Böyle bir durum mevcutsa da “kullanım” birincil kaygı değildir. Anlatılmak istenin yerine ulaşması, izleyicinin bunu

mekan içerisine girerek deneyimlemesi, kısacası mekanın yaşanması asıl amaçtır. İzleyici, yerleştirmenin yapıldığı mekanda ister yürüyerek, durarak, oturarak isterse dokunarak söz konusu sanat eserini deneyimler (resim 6).



Resim 6: "Towards flowing water", Kaarina Kaikonen, 2006, Jyväskylä Art Museum, Fotoğraf: Pekka Helin



Resim 7: "Shadow", Kaikonen, Finlandiya, 1999



Resim 8: "We are all in the same Boat", Kaikonen, 2008

### 3.2. Taksim Gezi Parkı ve "Sergileme Mekanı" Kavramının Manipülasyonu

Sanatçı, kamusal alanı sergi mekanı olarak seçerken sergileyeceği çalışmanın düşüncesini, kullanacağı malzemeyi ve bu malzemelerin iletilmek istenen düşünce ve de mekanla olan uyumunu düşünerek karar verir. Enstalasyon sanatında net olarak bilinmeyen taraf izleyicinin sanat eserine ne şekilde dahil olup katkı sağlayacağıdır. İzleyicinin katkısı ile mekan ve sanat objesi iç içe geçerek enstalasyon sanatının bütünü oluşturur.

De Oliveira, 'Yerleştirme (enstalasyon)' terimini, günümüzde, sanatçılar ve küratörlerin, çok geniş bir yelpazeye yayılmış araçlarda, birbiriyle ilintili etkinlikleri tanımlamak için yararlandıklarından bahsetmektedir. De Oliveira'ya göre yerleştirme çalışmaları, 'müdahale', 'etkileşim', 'iç mekan sanatı', 'atmosfer oluşturma', 'etkinlik' ve 'proje' gibi başka terimleri kapsamaya başlamıştır. Yerleştirme tanımının kapsamı içinde bu tür terimler eşit konuma sahiptir ve hatta birbirlerinin yerine kullanılabilirler. Sanatçılar, küratörler ve eleştirmenler bu terimlere, özgül çalışmaları tanımlamak amacıyla başvurmaktadır. Yerleştirme çalışmaları, giderek daha fazla çok çeşitliliği ve çoksesliliğiyle ayırt edilmektedir (Atalar, 2010: 17).

Taksim Gezi Parkı eylemlerinde 'yerleştirme sanatı' tanımının içerisinde değerlendirebilecek "atmosfer oluşturma", "etkinlik", "etkileşim" gibi oluşumlar 31 Mayıs 2013 tarihinde insanlar tarafından kamu alanı olan Gezi Parkı'nda başlatılmıştır. Bu oluşumda sanatçı, küratör devre dışı kalmış ve oluşum karşıtı bir

müdahalenin sonucunda park "mekan" olarak insanlar tarafından belirlenmiştir.

Yerleştirme sanatında var olması gereken unsurlardan mekân, kamusal alanda yer alan ve aynı zamanda doğanın korunması gerektiği fikrinin çıkış yeri olan Taksim Gezi Parkı olarak seçilmiştir. Bu parkta insanlar düşüncelerini özgürce ifade etmek amacı altında toplanmıştır. Mekan içerisinde yer alan her türlü grafiti, sloganların yer aldığı pankartlar ve her gün devinimi sağlayan eylemciler bu oluşumun en önemli parçasını oluşturmuşlardır. Park kavramı sözlük anlamından çıkmıştır. Gündelik hayatta günün belli bir vaktinin geçirildiği park, mekan olarak seçildiği andan itibaren manipüle edilmiş artık dışarıdan insanların içerideki oluşumu izlemek ve belgelemek için ziyaret ettiği açık hava sergisi alanına dönüşmüştür:



Resim 9-10: Taksim Gezi Parkı, Haziran 2013, İstanbul, Fotoğraf: Ali Öz



Resim 11: Taksim Gezi Parkı, Haziran 2013, İstanbul, Pınar Güzelgün

Taksim Gezi Parkı'na adım atıldığından itibaren sorulması ve irdelenmesi gereken, İngiliz sanatçı Keith Tyson'un da üstünde durduğu ' Bu eser ne hakkında değil?' sorusu değil ' Ben nasıl duygular içindeyim?' sorusudur. Bu sorunun cevabı ile birlikte parkta yaşayanlar, yaratımlar, her geçen gün sürekliliğini koruyan devinim ve parktakileri gözlemlemek için gelen ziyaretçileriyle düşünülürken bu oluşumun bir 'yerleştirme' sanatı olduğu söylenebilir.



Resim 12-13: Taksim Gezi Parkı, Haziran 2013, İstanbul, Fotoğraf: Ali Öz

İstanbul'da bu yıl gerçekleştirilmesi beklenen " Anne Ben Barbar Mıyım?" temalı 13. İstanbul Bienali Gezi Parkı Eylemleri'nden dolayı askıya alındı. Bienalin koordinatörü Fulya Erdemci, bu ertelemenin sebebi hakkında "Bu mekanları ve eylemcileri bienale katma

konusunu halen değerlendiriyoruz. Ancak şu an ayrıntıları konuşmak için çok erken.” şeklinde ifade etmiştir.

İstanbul Bienali küratörü de bu eylemin yeni bir “atmosfer” oluşturduğu konusunda hem fikirdir. Ayrıca, SALT’ın araştırma ve programlar direktörü, küratör Vasıf Kortun, konuyla ilgili “Dikkat çekici görsel ve sözel bir patlama söz konusu. Bu deneyimi bastırabilecek ya da dizginleyebilecek bir kurum mevcut değil” şeklinde bir değerlendirmede bulunmuştur. “Taksim Gezi Parkı Eylemi” tüm bileşenleri ile son dönemin gücünü ve yaratımını kendinden alan en etkin sanat oluşumudur.



Resim 13-14: Taksim Gezi Parkı, Haziran 2013, İstanbul,  
Fotoğraf: Ali Öz

## SONUÇ

Enstalasyon sanatı ile mekanın kullanım şekli sanat içerisinde ayrı bir anlam bulmuştur. Sanat eseri, galerinin dışına çıkmış, sanatçının özgür düşüncesi etrafında izleyicisi ile birlikte şekillenmiştir. Galeri dışına çıkan sanat eseri kimi zaman kamusal mekan içerisinde kimi zaman da kamuya açık herhangi bir alanda sergilenmiş, sergilendiği mekanda bir anlam kazanmıştır.

Sanatın gelişim süreci içerisindeki “karşı duruş” eylemi sanatın ilerleyişindeki en önemli faktör olmuştur. Farkındalık ile ilerleyebilen sanatın, kamusal alanda söz sahibi olması ile sanatçının anlatım dili ve şekli özgürleşmiştir. Sanatçı, söylemini istediği malzemeyle istediği biçimde izleyicisini de yanına katarak aktarabilmektedir. İzleyici ise kimi zaman esere sanatçının kontrolü altında dahil olmuş kimi zamansa Taksim Gezi Parkı örneğinde olduğu gibi sanatçı ve küratörleri devre dışı bırakıp mekan seçimleri ile sanatın karşı duruş eylemini kendileri üstlenmişlerdir.

## KAYNAKLAR

- ANTMEN, A. 20. Yüzyılda Batı Sanat Akımları, İstanbul: Sel Yayıncılık, 2010.
- ATALAR AYÖZCAN, B. Sanatta Mekanın Deneyimlenmesi, Yerleştirme (Enstalasyon) Çalışmaları, Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2006.
- DEMPSEY, A. Styles, Schools And Movements, England-London: Thames & Hudson Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi (1997), YEM Yayınları, Cilt :3, 2002.
- FITZPATRICK M. D. “The Interrelation of Art and Space: An Investigation of late Nineteenth and Early Twentieth Century European Painting and Interior Space, Washington: Washington State University Department of Interior

Design, 2004.

Sanat Dünyamız “Avant-Garde 1945-1995, Son Yarım Yüzyılın Sanat Akımları, Kavramları”(1995): Üç Aylık Kültür Dergisi, İstanbul: YKY Yayınları, sayı:59

Erişim tarihi:13.06.2013 : <http://www.milliyetsanat.com/haberler/plastik-sanatlar/istanbul-bienali-sekil-mi-degistirecek/2301/8#>.

UfkDrtJSjko

Erişim tarihi:15.06.2013: <http://artblogbybob.blogspot.com/2007/08/why-duchamp-matters.html>

•Erişim tarihi:15.06.2013: [http://www.toutfait.com/issues/volume2/issue\\_4/interviews/hirschhorn/popup\\_9.html](http://www.toutfait.com/issues/volume2/issue_4/interviews/hirschhorn/popup_9.html)

•Erişim Tarihi: 10.04.2013 <http://v3.arkitera.com/article.php?action=displayArticle&ID=156>:

•Erişim Tarihi: 11.06.2013 <http://artblogbybob.blogspot.com/2007/08/why-duchamp-matters.html>

•Erişim Tarihi: 10.05.2013 <http://classconnection.s3.amazonaws.com/11/flashcards/126011/jpg/19.arman.leplein.fullup.19601316539344175.jpg>

•Erişim Tarihi: 10.05.2013 [http://www.toutfait.com/issues/volume2/issue\\_4/interviews/hirschhorn/popup\\_9.html](http://www.toutfait.com/issues/volume2/issue_4/interviews/hirschhorn/popup_9.html)

•Erişim Tarihi: 10.05.2013 [http://www.toutfait.com/issues/volume2/issue\\_4/interviews/hirschhorn/popup\\_9.html](http://www.toutfait.com/issues/volume2/issue_4/interviews/hirschhorn/popup_9.html)

•Erişim tarihi: 25.06.2013: <https://www.facebook.com/ali.oz.140/photos>

# HEYKEL TASARIMINDA İMGE VE MALZEME İLİŞKİSİ

## IMAGE AND MATERIAL RELATION IN SCULPTURE DESIGN

**Yrd. Doç. Osman YILMAZ**

Erciyes Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Heykel Bölümü,  
oyilmazerciyes@hotmail.com

### Özet

Hiçbir imge hayaldeki haliyle var olamaz. Bir imge ancak, malzemede yani nesnel yapıda hayat bulur. Sanatçı tasarımını imge malzeme ve mekân etkileşimi içinde gerçekleştirebilir.

Malzeme, imge için bir zorunluluktur. Çünkü imgenin taşıyıcısı malzemedir. Ancak, bir imgenin nesnelleşmesi malzeme yoluyla olur. Bir sanatçı için imge deneyimi kadar malzeme deneyimi de önemlidir.

Her malzemenin kendine özgü bir dili, bir ifadesi vardır. Bu dili bilen her sanatçı da, malzeme dilini kendi ifade gücü yönünde kullanır. Malzemenin ve imgenin dili ortak bir imgede buluşur. Malzeme nasıl imgeyi etkiliyorsa, ancak imgeye o şekilde katılabilir. Çünkü bir imgenin gücü, malzemesini bulmasına bağlıdır.

Her malzeme ve imge, sanal etkiler yanında gerçek ilişkileri de içerir. İmge malzemeye ne kadar bir bütünlük oluştursa da, içinde bulunduğu mekândan etkilenir. Bu olumlu da olabilir, olumsuz da.

Bu bildiride amaçlanan, günümüzde heykel tasarımında kullanılan belli başlı malzemelerin sanatçıya sağladığı olanakları dâhilinde, sanatçının imgeyi biçimlendirme süreçlerini yaratma endişeleri içinde ele alarak bunun çağdaş heykel sanatı üzerine etkilerini, sanatçı, zaman ve mekân üzerinden tartışmaktır.

**Anahtar Kelimeler:** Heykel, tasarım, imge, malzeme

### Abstract

No image can exist as it is in imagination. An image can only be materialized in objective structure. Artist can realize his design within the image, material and location interaction.

Material is a necessity for image. Because the carrier of the imge is the material. However the objectivation of the image is realized through material. Material experience is as important as image experience for an artist. Each material has a unique language and expression. Every artist who is aware of this language uses the material language in direction of his own expression power. The languages of material and image meet at a common image. The way the material effects the image is the way the material is incorporated to the image. Because the power of image depends on finding the suitable material. Each material and image includes real relations as well as virtual effects. No matter how much integrity the image forms with the material, it is effected from the place it is located in. This can either be positive or negative.

The aim in this announcement is to discuss the effect of image shaping processes of artists by considering them within the creating concerns on modern sculpter art, through artist, time and place, within the opportunities provided to the artist by basic materials used in sculpture design.

**Keywords:** Sculpture, design, image, material

Heykel yüzeyde resimsel imgeleri taşıdığı gibi derinliğinde üç boyutlu imgelerin de bir ifadesi olabilmektedir. Bu yönüyle heykel sanatları içinde bir ayağı realitede diğer ayağıysa irrealitede olan bir sanattır. Sanat tarihine baktığımızda ilk resimlerin kaya yüzeylerine ve mağara duvarlarına yapıldıklarını görmekteyiz. Buradan hareketle yüzeyde çizilen resimlerin zaman içinde rölyef ve heykelle dönüştüğünü söyleyebiliriz.

İnsanın sanat serüveni, insanın imge üretmesiyle başlamıştır. İmge üretmedeyse heykel başat bir rol oynamıştır. Yaratılan ilk imgeler, insanın dünyada ruhsal anlamda ilk tutamak noktaları olmuşlardır. Düşüncenin imgesel anlamda bir biçim olarak ifade edilmesi onun yönlendirilmesine, türetilmesine de olanak sağlamıştır. Akıl yürütmede soyutlama gücüyle yaratılan heykel imgeleri sembolik anlamda bir inancın ifadesi olduğu gibi doğayı ve insan yaşamını formüle etmenin de bir yolu olmuştur. Heykel bu anlamda insan bilincinin dayandığı duyuşsal ve sezgisel deneyimlerin bir ifadesi olarak iletişim anlamında bir dile de dönüşmüştür. İmgesel olanakları geliştiren insan bu sayede kendine özgü bir kültür yaratabilmiştir. Bu bağlamda heykel insan varlığını geçmişten bu güne doğru dönüştüren en önemli tinsel uğraşlardan biri olmuştur. Heykel insan için kaos'un kozmos'a dönüştürülmesinin bir aracıdır. Ana tanrıça heykelleri buna en açık örneklerdir. Eski Mezopotomyadan Mısır'a, Yunan'dan Roma'ya kadar çağlar boyunca heykel 'çok tanrılı' kültürlerin merkezinde yer aldı ve bütün insanlığa dünya ve öte dünya hakkında ele geçmez büyüklüğü gerçekliğin derin anlamlarını açarak insanlara gösterdi.

İmge hayaldeki haliyle var olamaz. O var olabilmek, somut bir anlam kazanabilmek için her zaman nesnel bir dış gerçekliğe ihtiyaç duyar. Geleneksel anlamda baktığımızda heykeller özellikle taş, kil (terakota), hayvan kemikleri daha sonraları madenlerin bulunmasıyla da bronz, altın vb. malzemelerden yapılmışlardır. Buna göre de her malzemeye göre ona özgü teknikler de geliştirilmiştir. Geleneksel heykel malzemeleri içinde en eski ve zamana en dayanıklı olan taş olmuştur. İşlenmesi zor olmasına karşın, doğada bolca bulunması ve çok çeşitlilik göstermesi taşın kullanılmasında etkili olmuştur. Plastik olanaklarıyla Geleneksel Heykel Sanatının vazgeçilmez malzemesi olması yanında taş, Çağdaş Heykel Sanatının da önde gelen malzemelerinden biridir.

Kil doğada bol bulunması ve kolay biçimlendirme olanakları sunması bakımından taş gibi heykel sanatının önemli malzemelerindendir. Kil, su ile belli oranlarda karıştırılıp yoğrulurken plastik bir malzeme (çamur) haline getirilir. Doğrudan biçimlendirmeye olanak sağlayan kil, dirençli bir malzeme değildir. Kil pişirildiğinde hem direnç kazanır, hem de zaman içinde varlığını sürdürebilir. Geleneksel heykel malzemesi olan kil'in yerini günümüzde plastilin gibi yeni malzemeler almaya başlamış olsa da hala önemini sürdürmektedir.

Hayvan kemikleri de geleneksel heykel sanatının malzemelerinden biri olmuştur. Biçimlendirilmesi biraz güçtür ve özel teknikler gerektirir. Organik bir malzeme oluşuyla, uzun ömürlü ve sağlam bir malzemedir. Kendine özgü etkileyici bir ifadesi vardır. Günümüzde bu malzemenin yerini plastikler almış olsa da özel nedenlerle zaman zaman kullanılmaktadır.

Maden işleme tekniklerinin (simya) zamanla gelişmesiyle özellikle altın, bakır ve bronz geleneksel heykel yapım malzemeleri arasında yer almıştır. Altın, az bulunuşu nedeniyle kullanımı az olmuştur. Bakır ve bronz biraz daha kolay elde edilmesi onların yaygın olarak kullanılmasına neden olmuştur. Özellikle bronz dış şartlara biraz daha dirençli oluşuyla tercih edilen bir malzeme olmuştur. Patine edildiğinde hoş parlak yüzeyleriyle etkileyici olabilmektedir. Günümüzde heykel yapımında kullanılan metaller çok çeşitlenmiş olsa da bronz ve bakır yaygın olarak kullanılan malzemeler arasındadır.

Ahşap (ağaç), doğada bolca bulunuşuyla, heykel yapımında kullanılan ilk akla gelen malzemeler arasında yer alır. Ahşap da kemik gibi organik bir malzemedir. Birçok çeşitlerinin bulunması, kolay işlenmesiyle kendine özgü plastik olanaklar sunan ahşap, gelenekte de günümüzde de yaygın olarak kullanılan heykel malzemesidir.

Heykel sanatı olarak modern değerlerin hayata girmesinde öncü bir rol oynamıştır. Geleneksel anlayıştaki konuların; sanatçı ilgisinin yerini, sanatçıyı daha özgür kılan ve özgür ifade olanakları sunan soyut bir sanat anlayışı almaya başlamıştır. Bu durum heykelde imge ve malzeme ilişkisini de etkilemiştir. Modern dönemin heykel sanatçıları için biçimle malzeme ilişkisi öncelikli bir konu haline almıştır. Bu süreçte gelişen teknolojik olanaklarla çeşitlenen malzemeler, heykel sanatına daha özgür ifade olanakları da sunmaya başlamıştır.

Bir imge hayaldeki haliyle var olamaz. Onun somutluk kazanabilmesi, gerçek bir varlığa dönüşebilmesi malzemeyle içselleşmesiyle mümkün olur. İmge imgelemin bir sonucudur ve bir zihin faaliyetidir. İnsanın imgelem gücünü gösteren de imgelerdir ve bir bilinç durumudur. İmge olanın bir idraki olabildiği gibi, doğada olmayanın da bir sezgisi, bir ifadesidir. Örneğin, figüratif ya da non-figüratif bir heykel. İmgelemeden doğan imge gerçek üstü yani irrealdir. İmgelem genel anlamıyla geçmiş yaşantılarımızdan belleğimizde yeni birleştirmeler yaparak şimdiki zamandaki zihinsel bir işlemdir. "Gerçekte var olmayan nesne ve olayların tasarımlarını kavrama sürecidir, imgeler. Gerçek dışı, uydurma kurmaca ya da yapıt türündeki tasarımları üreten bu süreç yaratıcı bir edim olup, daha önce hiç düşünülmemiş sorunlara ve gereksinimlere yanıt verir." (Bozkurt, 2000: 176). Demek oluyor ki; imgelem karmaşık zihin süreçleri içinde yaratan imgelem (hayal gücü)'dir. Platon imgeyi dünya dışı bir varlığa; idea'ya bağlarken Aristoteles

onu dünyevileştirir. Platon'a göre duyularla algılanan nesnelere bulunduğu dünyaya karşılık, nesnel olmayan idealar dünyası vardır; uzay ya da nesnel dünyasında bulunmayan bu idealar, bağımsız varlıklar olup, yalnızca düşünceyle kavranabilirler." (Bozkurt, 2000: 90). Bu anlamda yaratılmış bütün imgeler kendi ezeli arketiplerinin ya da formlarının taklitleridirler. Aristoteles'e göre ise, insanın dışında dünyanın ötesinde ideal olan bir şey yoktur; her şey bizim içimizdedir. İdeal olan, ideal türünden olan şey insanda vardır. Buna göre sanat yeni formların yaratıcı bir biçimde üretimidir; öyle ki, daha önce hiç kimse bu yeni formu ve yaratımını tanımamış ve bilmemiştir. (Bozkurt, 2000: 109). Burada Aristoteles, sanat ideası olan imgeyi dünyevileştirerek hocası Platon'dan ayırır. F. Hegel ise imgeye tinsel bir varlık olarak bakar ve "sanatsal etkinlik bilinç dışı bir etkinliktir ve bir ucu insana öteki ucu da doğaya bağlıdır; insandaki bu bilinçdışı etkinlik aynı zamanda doğaya da aittir. Bu doğadan kaynaklanan bir yetenek bir bağıştır, ama tin tarafından yönlendirilen yetkinleştirilen bir armağan ve yetenek" der. (Bozkurt, 2000: 151). İmgeye Platonik yeni bir bakış getiren Hegel imgeyi ideanın bir yansıması olarak görür.

Nesneleşen imgede kendisini açıkça algıya vermeyen hatta kendi doğası içinde soyutlanmış bir özdür. Sanatçı kendi imgelemindeki imgenin benzerini yaratır, kendisini değil. Öyle ki, her bir kişi de bu imgeyi ancak onun benzeri olarak kavrayabilir. Dışsal bir benzer olarak gerçekleşen imge nesneliliğiyle sabitlenir. U. Eco'ya göre her yapıtın bir bildirisi ve her bildirinin de çözülmesi gereken bir kodu vardır. Bu kod bilinmeden yorum yapılamaz, dolayısıyla da yapıt anlaşılabilir. "Sanat yapıtı köklü bir biçimde ikircikli bir bildiri, bir tek gösterende birlikte var olan bir gösterilenler çokluğudur; bu durum her sanat yapıtının bir özgünlüğünün olması demektir. İkircikliği değer olarak gerçekleştirebilmek için çağdaş sanatçılar çoğunlukla, düzensizliğe rastlantıya, sonuçların belirsizliğine başvurmuşlardır." (Bozkurt, 2000: 293). Eco bu tavrıyla imgeyi bir koda; kodlara indirger. Bu önü açık, göreceli bir durumdur.

Sanat yaratmasında imge malzemeye göre düşünülebildiği gibi malzeme de imgeye göre düşünülebilir. İmge her şeyden önce bir biçimdir ama nesnel yapıyla malzemesinden de anlam olarak pay alan bir ifadedir. Örneğin bir imge taştan bir biçime dönüştürülebilir ama, imge taş değildir, burada imgeye katılan taştır. İmgenin heykel olarak önemi onun taşlaşması, kalıcı olması, zamana meydan okuması ve gelecek kuşaklara aktarılabilmesidir. Yoksa imgenin anlamının taş olması değildir.

Taşın nasıl insanın algısı üzerine duyuşsal - duyuşsal bir etkisi varsa diğer malzemelerinde benzer şekilde kendilerine özgü etkileri vardır. Artık günümüzde yapay olsun ya da doğal olsun; organik - inorganik; boşluk ta dâhil her bir plastik değer, bir öge olarak imge üretiminde kullanılabilir. (Bozkurt, 2000: 151).

Modernde soyutlaşan düşünce figürü bozdu, onu bir başkalaşıma uğratarak salt soyut değerlere indirgedi. Heykelde kullanılan malzemeler de bu anlayıştan nasibini aldı ve çeşitlendi. Biçim dilinden bahsettiğimiz gibi, bir malzeme dilinden bahsedebiliriz. Malzeme dilini organik ve inorganik olarak iki kategoride sınıflandırabiliriz. Organik malzemeler, canlı ya da ölü olan; ağaç vb. bitkiler, deri, kemik, keçe, organik sıvılar; gazlar gibi maddelerdir. İnorganik malzemeler ise, cansız taşlar, metaller, plastikler, sıvılar, gazlar gibi maddelerdir. Adı geçen malzemeler, çağımız güncel sanatında imge yaratmak için malzeme dili bakımından sıkça kullanılmaktadır. Biçim ve malzeme dili, her sanatçının kendi öznel yaşamında imge yaratmalarında özgün bir ifade gücüne dönüşür. Bu tamamıyla sanatçının tinsel kavrama gücüne bağlıdır.

Her malzeme ve imge duyuşsal ve duyuşsal anlamda ifade bakımından irreal'dir. Yani imge soyutta olsa somutta olsa sanatçı tarafından yaratılan nesnel bir biçimdir. İmge nesnel yanı sıra somut, anlam olarak soyut'tur. Çünkü doğal bir karşılığı yoktur. Örneğin bir insanın büstü: O somut bir insanın tasviri; benzeri olmasına karşın, bir insan değil, bir sanatçı tarafından yapılan bir imgedir; benzeri olan sanal bir kurgudur. Büst'e baktığımızda biz insanı değil benzeri kilden, alçıdan ya da taştan yapılmış bir kurguyu görürüz, yani tersinden olmayanda olanı. Oysa non-figüratif bir imge somut benzerlik ilişkiler dışında çağrışım ve göreceli bilinç dışı, tinsel bir kavrayışı gerektirir. Söz konusu olan heykel imgesi olduğu için, nesnel biçimiyle o hem gerçek ilişkiler içinde hem de gerçek ötesi ilişkiler içindedir.

Modern sanatın ilk zamanlarında geleneksel sanata karşı çıkış, biçim anlayışının sorgulanmasıyla başlamıştır. Öz - biçim anlayışıyla yapılan ilk imgesel arayışlarda doğa biçimleri soyutlanarak geometrik özde, yalın biçimlere indirgenmiştir. Bu tavrıyla doğa biçimleri parçalanmış ve imge, geometrik biçimlerde ifade edilmeye başlamıştır. Heykelde ilk farklı modern imgeleri A. Rodin'de görüyoruz. Geleneksel tarzda doğaya öykünen Rodin'in heykelleri özellikle modelajla yaptığı 'Düşünen Adam, Calais Halkı' heykellerinde yüzeyde hareketlenmeye başlayan biçimler parçalanarak psikolojik bir hal alırlar. Bu plastik- psikolojik tavrı heykellerin tüm bedenlerini sarıp sarmalar. Yani yapılan figürün herhangi bir bölümüne baktığımızda bütünde olan o gerilimi, hareketlenmeyi görmek mümkün olur.



Resim 1- August Rodin, Yürüyen Adam, 1880, (<http://www.clinicalgaitanalysis.com/art/sculpture.html> (15.07.2013))



Resim 2- August Rodin, Vaftizci Yahya, 1878, ([http://en.wikipedia.org/wiki/Auguste\\_Rodin](http://en.wikipedia.org/wiki/Auguste_Rodin) (15.07.2013)).

Rodin'in resim 1'de 'Yürüyen Adam' heykelinde ise farklı bir plastik tavrı görülür. Yürüyen erkek figürünün başı ve kolları yoktur. Ancak bazı parçaları kaybolan antik heykeller gibi biçimlendirilen figür, şaşırtıcı bir hareketle yürüyüşünü sürdürmektedir. Mevcut bedenine baktığımız figür şaşırtıcı bir etki yaratsa da, başı ve kollarının olmayışı, onun yürüyüşündeki ifadesini anlamamızda çokta bir eksiklik yaratmaz. Rodin Vaftizci Yahya (St. John the Baptist Preaching) heykelini yaptığı sürede belki de, onu başsız ve kolsuz yapmayı hiç düşünmemişti. Yaptığında ise Vaftizci Yahya ile ifade bakımından neredeyse hiçbir ilişkisi olmayan bir heykel çıkmıştı, ortaya. Rodin öncesinde, Antik Yunan heykelini yakından inceleme fırsatı bulduğunu biliyoruz. Arkeolojik buluntular olan bu heykellerin çoğunda figürlerin bazı parçaları kayıptır. Bu nedenle heykellerin bazı parçaları eksik olarak sergilenir. Rodin de bu esinle Vaftizci Yahya'nın heykelinden Yürüyen adam heykelini yaptı (Ceysson, 2006: 928).



Resim 3- Pablo Picasso, Kolaj; Gitar, gazete, cam ve şişe, 1913, ([http://www.allart.org/art\\_20th\\_century/picasso8b.html](http://www.allart.org/art_20th_century/picasso8b.html) (15.07.2013)).

Modern sanatta imge ve malzeme ilişkisinde ilk farklı tavrı G. Braque ve P. Picasso'dan geldi. Ama bu tavrı daha çok geliştiren ise Picasso olmuştur. Picasso atölyesinde eline geçirdiği bir birleriyle alakası olmayan bazı hazır nesnelere bir araya getirerek ilk kolaj çalışmalarını gerçekleştirdi. Ressam olmasına karşın, heykel çalışmaktan da geri kalmayan Picasso heykelde de imge malzeme ilişkisi bakımından öncü bir rol oynamıştır. Analitik ve sentetik kübik anlayışta gerçekleştirdiği çalışmalar Picasso'nun bu öncü rolünün en açık göstergeleridir. Resim 3'teki kolajında gazete, gitar, şişe; birbirinden kopuk üç farklı imge bir araya getirilerek yeni bir imge yaratılmıştır. Picasso bu tavrıyla sanatta imge malzeme ilişkisi açısından yeni bir çığır açmıştır. Tatlin de Picasso'dan esinle ilk konstrüktivist çalışmalarını gerçekleştirmiştir. Resim 3'de görülen, duvar köşesinde gerçekleştirdiği bir seri rölyef çalışmalarından biridir. Bu duvar köşeleri aslında ölü mimari alanlardır. Mimari bu ölü alanların Tatlin'e ilk konstrüktif işlerinde ilham olması ilginçtir. Tarzı o zamana kadar yapılmış bir şey değildi. İki duvarın birleştiği köşede alüminyum, demir gibi yeni malzemeleri ve bazı parçaları da boyamak koşuluyla Tatlin ilk soyut mimariyi plastik bir biçime indirgeyen çalışmalarını yaptı. İki yüzeyi birleştiren çizgisel ve geometrik kare levha biçimleri, doğrudan bir doğa biçimiyle benzeşmemekte ve bir çağrışım da



Resim 4- Vladimir Tatlin, Mavi karşı rölyef; demir, alüminyum, boya, 1914, <http://arts.muohio.edu/faculty/benson/RussianConstructivism/tatlin.htm>, (15.07.2013).



Resim 5- N. Gabo, (<http://www.artelectronicmedia.com/document/kinetic-construction-standing-wave> , (15.07.2013).

yapmamaktadır. Heykelle plastik olarak mekanik hareketi sokan diğer bir konstrüktivist sanatçı da N. Gabo'dur. Resim 3'te elektrik motoru yardımıyla boşlukta dikey olarak yarattığı dalga, imgeyi boşlukla iç içe geçirmiştir. Milde yaratılan titreşim, açıkça görülen nesnelere gerçekliğinden uzaklaşmış ve onu boşluk içinde belli belirsiz hale getirmiştir. Bu çalışmasıyla Gabo imgeyi de nesneyi de soyut bir forma dönüştürürken, heykelle uzay-zaman gibi yeni bir boyutu da eklemiş oluyordu.

Soyutlamacı tavrıyla doğrudan imgeyi malzeme ilişkisinde düşünerek heykeller yapan modern sanatçılardan biri de C. Brancusi'dir. Yaptığı bir seri kuş soyutlaması Brancusi'nin pekte öngörmediği, sürpriz sonuçlara ulaştığını gösterir durumdadır. Resim 4'te ve 5'te görülen boşlukta kuş formu organik bir yalınlığa indirgenmiş, kuşun doğal görünümünden neredeyse hiçbir iz kalmamıştır. Kuş'ta, uçmaya dair bir şeyler sezilse de varılan sonuç bizi kuşa geri döndürecek gibi görünmemektedir. İlk halinden bir bilgimiz olmasa kuş da demeyebiliriz. Hatta soyut bir imge diyebileceğimiz bir form'dur. Mermer ve bronzdan aynı şekillerde



Resim 5-6. Constantine Brancusi Boşlukta Kuş; mermer, bronz 1923 (<http://www.metmuseum.org/collections/search-the-collections/210006973>, (15.07.2013)).



Modern Sanatla başlayan yeni arayışlar, imge malzeme ilişkisi bakımından manipülasyona olanak yaratmıştır. Bu manipülasyon disiplinler arası bir etkileşimi geliştirerek zamanla heykeli, diğer sanatlarla daha da etkileşime sokarak plastik olanaklarını geliştirmiştir. Geleneksel heykelde imge belirleyiciydi, malzemeler ise imgenin taşıyıcısı durumundaydı. Konu bakımından imgeler bir doğa yansıması biçimindeydiler. İmgeler, gelenekte insanın doğada yarattığı bir düzenin (kozmos) göstergeleriydiler. İnsanın doğada kendine özgü yarattığı düzende, heykel sanatı insanın dünya ile olan ilişkisinin gelişmesinde bir tutunma noktası, bir hayat kaynağı olmuştur. Yaratılan ilk heykel imgeleri doğada bolca bulunan taşlara kemiklere, ağaçlara kazınarak, yontularak yapılmıştır. Özellikle taş'ın zamana meydan okuması, doğa şartlarından fazla etkilenmemesi imgeyi zamana karşı korumuştur. Geçmiş okumamız bu imgeler sayesinde olmaktadır.

Taştan farklı olarak, yine taş gibi pişmiş toprak, hayvan kemikleri ve sonraları altın ve bakır madenleri de heykel imgelerinin taşıyıcısı ve imgenin bir ifadesi olmuşlardır. Modern Sanat, geleneksel sanata olan karşı tavrıyla kendini geliştirmiş ve ondan da yararlanmasını bilerek yeni bir sanat anlayışının doğmasına neden olmuştur. Modern sanatla, heykelde konular doğa öykünmeciliğinden kopmuş, manipülasyona açık, deneyci bir tavır gelişmiştir. Bu tavırla da imgeler soyutlaşmıştır. Moderndeki denemeci yaklaşım, imge kadar malzemeyi de manipülasyona uğratarak ön plana çıkarmıştır. Deneyci yaklaşımlarıyla modern sanatçılar olağan sonuçlar yanında rastlantısal, sürpriz soyut ifade gücü olan sonuçlara ulaşabilmişlerdir. İmge ve malzeme ilişkisinde, heykel sanatı deneyci anlayışıyla endüstriyel malzemeleri, boşluğu, hareketi, insan bedenini, kavramı, süreci vb. birçok güncel değeri, plastik anlamda manipülasyona uğratmıştır.

#### KAYNAKÇA

- Bozkurt, N; SANAT VE ESTETİK KURAMLARI, Asa Yayınları, İstanbul, 2000.  
Burnet, R; İMGELER NASIL DÜŞÜNÜR, Metis Yayınları, İstanbul, 2007.  
Ceysson, B; Bresc-Bautier, G; Maurizio, F; Faraçois, S; SCULPTURE, Taschen, Köln, 2006.

#### RESİM KAYNAKLARI

- A.Rodin, Yürüyen Adam, <http://www.clinicalgaitanalysis.com/art/sculpture.html> (15.07.2013)  
A.Rodin, Vaftizci Yahya, [http://en.wikipedia.org/wiki/Auguste\\_Rodin](http://en.wikipedia.org/wiki/Auguste_Rodin) (15.07.2013)  
P.Picasso Collage, Gitar, Gazete, Cam ve Şişe, 1913, [http://www.all-art.org/art\\_20th\\_century/picasso8b.html](http://www.all-art.org/art_20th_century/picasso8b.html) (15.07.2013)  
V.Tatlin, <http://arts.muohio.edu/faculty/benson/RussianConstructivism/tatlin.htm>, (15.07.2013)  
N. Gabo, <http://www.artelectronicmedia.com/document/kinetic-construction-standing-wave>, (15.07.2013)  
C.Brancusi Kuş, <http://www.metmuseum.org/collections/search-the-collections/210006973>, (15.07.2013)  
A.Giacometti, <http://i12bent.tumblr.com/post/33318635978/alberto-giacometti-three-men-walking-ii-1949>, (15.07.2013)



# BİR ÜRETİM STRATEJİSİ OLARAK METAFOR VE MANİPÜLASYON

*METAPHOR AND MANIPULATION  
AS A PRODUCTION STRATEGY*

**Öğr. Gör. A. Reva BOYNUKALIN**

Çankırı Karatekin Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi,  
azizereva@gmail.com

## Özet

Güncel sanat pratikleri, gerçekliğin kanıksanmış biçimler dışında algılanması ve bambaşka bir gözle yeniden anlamlandırılması işlevini yerine getirmesi açısından önem kazanmaktadır. Teknolojinin olanaklarından da faydalanan günümüz sanatçıları, yeni ifade biçimleri ararken önemli bir üretim stratejisi olarak metafor ve manipülasyonu kullanmaktadır.

Sanatsal dilin önemli yöntemlerinden olan metafor ve manipülasyon, son yıllarda birçok sanatçıya yeni anlatım olanakları sunarken anlam yoğunlaşması ve çok katmanlılığı da içinde barındırmaktadır. Sanatçılar, çeşitli görüntüler arasında montaj ve kolaj çalışmalarında homojen yüzeyler elde ederek görüntünün üzerinde sonsuz olasılıklar kurgulayabilecekleri yeni ortamlar yaratmışlardır. Metafor ve manipülasyonun, günümüz fotoğraf, resim, heykel ve enstalasyon üretimlerindeki disiplinlerarası durumu; imgelemi canlandırma ve değiştirmedeki işlevi bu araştırmanın kapsamını oluşturmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Metafor, manipülasyon, güncel sanat

## Abstract

Current art applications are important in view of perceive of reality in a different way and applying the process of renaming. Today's artists taking advantage of technology have been using metaphor and manipulation production strategy while searching new expression.

Metaphor and manipulation those are the important methods of artistic explanation while recently offering new possibilities of explanation have been containing concentrated sense and multi layered. Artists have created new media which they can establish endless possibilities on the image by obtaining by obtaining homogeneous surfaces between various images and application of mounting and collage. Interdiscipline standing of metaphor on the production of today's photo, painting, sculpture and installation has been including the content of this research and also function of changing image animation.

**Keywords:** Metaphor, manipulation, current art

Postmodernizmin çoğulcu yapısı ve gelişen teknolojinin sanat ile kitle kültürü arasındaki bağları güçlendirmesi, sanatçıların yaratma ve iletişim kurma yöntemlerini farklılaştırmıştır. Bilgisayar teknolojisi başta olmak üzere gelişmiş teknolojik olanaklar bir dizi yeni kavramı beraberinde getirirken, yeni üretim stratejilerine de yön verip desteklemiştir. Bu anlamda metafor ve manipülasyon, güncel sanat pratikleri içerisinde izleyiciye geleneksel sanat anlayışının dışında yeni anlatım olanakları sunarken ifadeyi değiştirip yoğunlaştırmıştır.

Günümüz sanatçıları etkileşim halinde olan disiplinler arasındaki sınırları inceltmiş metaforik anlatım imkânlarını geliştirmişlerdir. Metafor ve manipülasyonun birbirinden uzak görünen anlamları aynı potada birleştirme işlevi, gerçekliğin kanıksanmış biçimler dışında algılanmasına ve yeniden anlamlandırılmasına olanak vermiştir. Metafor ve manipülasyon yöntemiyle birleştirilen kavramların ve imgelerin birbirine yakınlık derecesi ne kadar az ise etkisi ve gerilimi de o denli güçlü olacaktır. Örneğin Picasso'nun 1942'de yaptığı "Boğa Başı" heykeli bir bisikletin direksiyonu ve oturağının birleştirilmesiyle oluşturulmuştur. Picasso birbirinden uzak görünen bisiklet nesnesini sanatsal bir enerjiyle boğa başına dönüştürmüş güçlü bir metafor oluşturmuştur. Gerçekte çok ayrı olarak görünen görüntüler, nesnelere ve imgeler aralarındaki salt algısal bir ilişkiye dayanarak bir araya getirilir. "Bize birbiriyle bağıntısız gibi görünen bu imgeler çok daha büyük bir duygusal etki yaratır, çünkü onları birbirine bağlayan halkaları kavramaktan çok sezinleriz" (Thomsan, 1991: 83).

Görüntüleri değiştirerek farklı kolaj, montaj imkânları elde eden günümüz sanatçıları manipülasyon yöntemiyle yeni ve farklı anlatım olanakları elde etmişlerdir. Özellikle dijital ortamda içerisinde görüntünün formunu, rengini, biçimini değiştirerek, çeşitli görüntüler arasında montaj ve kolaj çalışmalarında homojen yüzeyler elde etme imkânına sahiptirler. İmgenin üzerinde farklı olasılıkları kurgulayan sanatçılardan biri olan Jeff Koons, tasarım sürecinde görüntülerin biçim ve renklerini değiştirmeden popüler kültürden aldığı imgeleri kendi anlatım yoluyla yeniden kurgulamaktadır. Görüntü kopyalama veya ödünç alma güncel sanat pratikleri içerisinde çokça yer alırken Jeff Koons'un da üretim stratejilerinde kendini göstermiş, Koons izinsiz olarak Rogers'in bir fotoğrafını bir heykeli için model olarak kullanmıştır.



Art Rogers



Jeff Koons

Doksanlı yıllardan itibaren sanat tarihinde hâlihazırda yer etmiş sanat eserlerinden yola çıkarak işlerini üreten sanatçıların sayısı artmaktadır. Güncel sanat çerçevesinde işlerini üreten sanatçılar hali hazırda kültürel ürünleri yorumlayıp yeniden üretip, yeniden sergileyebilmektedirler. Şimdiye değin görmezden gelinen formların sanat dünyasına katılması ile karakterize edilen sanatsal üretim stratejilerinden manipülasyon, küresel kültürün hızla yayılan kaosunun bir sonucu olmuştur. Bourriaud Postprodüksiyon adlı kitabında güncel sanatın var olan imgeleri değiştirip dönüştürme hareketini şu şekilde açıklamıştır:

"Kendi işlerini diğer insanların işlerine yerleştiren bu sanatçılar, üretim, tüketim, yaratı ve kopya hazır-nesne ve orijinal iş arasındaki geleneksel ayırımın kökünün kazanmasında rol oynuyorlar. Manipüle ettikleri materyal birincil değildir artık" (Bourriaud, 2004: 22).

Özellikle toplumun gerçek temsilleri gibi algılanan fotoğrafların değiştirilmesi fotografik görüntüye olan güvenin azalmasına yol açsa da bazı görüntülerin manipüle edilmesi birçok alanda fark edilmez hatta kabullenilir bir durumdur. Moda ve magazin dergilerinde, günlük yaşantımızda çektiğimiz fotoğraflardaki görüntülerde yapılan işlemler bu çoğulcu yapı içerisinde eriyip gitmektedir. 27 Temmuz 1994 yılında Time dergisinin kapağını tasarlayan sanatçı Matt Mahurin, O.J. Simpson'un bir vesikalığını manipüle ederek onu gözaltına alınmış bir suçlu gibi göstermektedir.



Matt Mahurin, Time, Temmuz 27, 1994

"Fotoğrafın kesfi, temel olarak sanatın işlevlerini sorgulamıştır. Fotoğraf, mekânın karakteristiği, özellikle de yeniden üretilebilirliği ile hem kültürel hem de sosyal iletişimi büyük oranda değiştirmiş ve bu şekilde modernist bir estetiğin yükselmesine yol açmıştır. Diğer bir deyişle, geleneksel sanat dünyası, modernist öğretileri ile, fotoğrafı bir sanat sekli olarak görürken resim, formların nitelikleri ile bir kez daha "yüksek sanat" statüsüne çıkarılmıştır" (Mercedes, 1996: 45).

Dijital teknolojinin gelişmesi fotoğrafta manipülasyonun etkisini artırmaya devam ederken sanatsal değer, fotoğrafsal gerçeklik ve görüntüde dürüstlük gibi, modernist ilkeler hakkındaki sorular tekrar gözden geçirilmektedir. Günümüz sanatçıları, telif haklarına rağmen görüntüyü manipüle edip göstergeler ve anlamlardan oluşan bir ağ içine yerleştirmekten kendilerini alamamışlardır. Güncel sanat pratikleri biçimsel olarak heterojen olmakla beraber daha önce üretilmiş olan formları bir yardımcı olarak kullanarak disiplinlerarası bir kesişme yolu aramaktadır.

Moda ve medya dünyasının sayısız akışlarıyla kesişme yolunu bulmuş önemli sanatçılardan

Vanessa Beecroft'un çalışmaları performans ile moda fotoğrafçılığının birleşiminden oluşur. Beecroft'un doğduğu toprakların görsel mirasını kullandığı performanslarındaki pozisyonlamaları Rönesans tablolarının günümüzdeki yapay estetik anlayışına projekte edilmiş bir hali gibidir. Genellikle kadın modelleri kullandığı performanslarında moda dünyası tarafından topluma dayatılan estetik kaygının üst seviyede kurgulandığı toplu bir gösteri inşa etmektedir. Kimi zaman bir havaalanı kimi zaman mermerden heykellerle yan yana konumladığı kadın vücutları bazen insandan öte üçüncü bir türün varlığına işaret eden bir çarpıcılıktadır. Feminist kavramları, modanın ve ikonik kadın figürünü steril bir ihtişamla manipülasyona uğratmaktadır.



Vanessa Beecroft, .ALL, 2001, c-print,

Vanessa Beecroft, hala ölüm! Darfur hala sağır mı?, 2007, performans, Venedik

John Miller televizyondaki oyun gösterilerinin estetiğine dayanan bir dizi resim ve yerleştirmeler üretirken, Wang Du, basında yayınlanan imgeleri seçerek onların üç boyutlu ahşap heykeller olarak kopyalarını çıkarmaktadır.

Bugünün sanatçıları formları yaratmaktan çok onları programlamaktadır. İşlenmemiş materyalleri kullanmak yerine günlük yaşamımızı oluşturan kaotik nesnelere nasıl anlamlı ve tekil bir ürün ortaya çıkarabileceğinin cevabını aramaktadır. Güncel sanat pratikleri içerisinde sanatçılar görüntüleri yalnızca popüler kültür formlarından değil, diğer sanat disiplinlerinden de ödünç alarak manipüle etmişlerdir. Rirkrit Tiravanija farklı sanatçı çalışmalarını birleştirip manipüle ederek yeniden anlamlandıran güncel sanatın önemli isimlerinden biridir. 1997 yılında Philip Johnson Moma'da ki bir konstrüksiyonunu alarak çocukları burada resim yapmaya davet etmiştir. Konstrüksiyonu izleyicinin de katılımıyla gerçekleşen bir performans dönüştüren Tiravanija çalışmasına "İsimsiz, Oyun vakti" adını vermiştir.

"Sanatçı satışa çıkmış ürünlerin, daha önce var olan formların, çoktan işaretleri verilmiş sinyallerin, çoktan yapılmış binaların, yollarında iz bırakılmış patikaların evreninde, artık sanatsal alanı, modernist orjinallik ideolojisinin yapacağı gibi alıntılanması ya da aşılması gerekli olan işleri bir araya getiren bir müze olarak değil; kullanılabilir araçlarla dolu bilgi hazineleri, manipüle edilecek ve sergilenen verilerden oluşan stoklar olarak görür." (Bourriaud, 2004: 29)

Günümüz sanatçılarının amacı sanatın sınırlarını sorgulamak değil aksine altmışlı yıllarda sınırları sorgulama işlevini üstlenmiş olan formları kullanarak farklı sonuçlar üretmektir. Manipülasyon ve metafor, güncel sanat pratikleri içerisinde bir üretim stratejisi olarak kültürün tüm kodlarını, günlük yaşamın tüm formlarını işlevsel hale getirir. 2003 yılında küratörlüğünü Michele Thursz'un yaptığı Borusan Sanat Galerisi'nde gerçekleştirilen "Kopyala, Çal, Paylaş" adlı sergi yaşadığımız çağda bilginin mülkiyetsizleşmesini ve ortamın bize sağladığı olanaklar dâhilinde kopyalama ve çalma eylemleriyle bilgi alışverişinin çağımızdaki yansımalarını aktarmaktadır. Michele Thursz "Kopyalamak, çalmak ya da paylaşmak gibi eylemler, bilginin, bir öykünün başka şekillerde anlatılabilme yollarını açacak şekillerde kullanılmasını sağlıyor," (Thursz, 2003:3) diyerek manipülasyonun, kültürel aktarım ve bilgi alışverişinde önemli bir strateji olduğunu belirtmiştir.

Anlamlandırma sürecinin vazgeçilmez olan metafor, sanatsal imgenin oluşumunda etkili olan; yaratma, gerçekliğin algılanması gibi güncel sanat pratikleri içerisinde önemli bir üretim stratejisidir. Metaforun imgelem için vazgeçilmez olduğunu vurgulayan Daniel Chandler bir metaforu anlamının, en az metaforu yapmak kadar yaratıcılık ve çaba gerektirdiğini belirtmiştir. Max Black "metaforlar bize öyle mercekler ya da tüller sunuyor ki ilgili görüngüleri bunların arkasından bakarak görüyoruz," (Black 1962: 12) der. Güncel sanat üretimleri kapsamında da metaforlar, karmaşık olanı anlaşılır, soyut olanı somut hale dönüştürmektedir. Özellikle metafor yoluyla yaratılmış olan imgede "birbirine hasım düzeyler" (Beuys 1992: 34) arasındaki mesafe ve gerilim önemli olmuştur. Birbirinden uzak, bağdaştırılmaz veya uyumsuz sandığımız imgeler, metaforlar sayesinde kaynaşp yepyeni ve daha güçlü bir imgeye dönüşür.

2011 yılında Viyana Galarie Hubert Winter'da Nil Yalter'in "Bellek Fragmanları" sergisi gerçekleşmiştir. Sergide yer alan "The AmbassaDRESS" adlı fotoğraf, desen ve bir video ile yerleştirmeden oluşan çalışma, metaforun oluşma aşamasında izleyici katkısına iyi bir örnektir. Burada yapıtın çeşitliliği, izleyicinin bakış açısının farklılaşmasına olanak tanıyan bir yaklaşımın ürünüdür. Sanatçı izleyiciyi detaylara sürükler, görsel kompozisyonlar kurar, imgeler yoluyla anlam yaratılmasına teşvik eder. "The AmbassaDRESS" başlıklı çalışmanın merkezinde yer alan elbise kadın kimliğinin metaforudur. "Yalter bu çalışmada izleyiciyi kesin addedilebilecek bir muntıkaya hapsedmez. Bariz bir mesaj yoktur. Hikâyeler, fragmanlar ve sanatçıya ait yorumun mesafesi tarafından özgürleştirilen izleyici vardır" (Yücel, 2011: 37).

Dijital fotoğrafçılık ve resim sanatı arasındaki ilişkilerin artmasıyla resim, hızla çoğalan görüntü akışından etkilenmiştir. Manipülasyon ve metafor

kullanarak görüntü sıkıştırma ve boya simülasyonu resme, her ne kadar soğuk ve sanal bir ifade katsa da daha güncel bir sıfat kazandırmıştır. Gelişen teknolojinin olanaklarından yararlanarak işlerini bilgisayar üzerinden geliştiren Julian Opie, çalışmalarına içinden hızla geçmekte olduğumuz dünyanın metaforunu yansıtmıştır. Seyahat ve hareket kavramlarını kendi araba kültürü çağırısı “Imagine you are driving” (Araba kullandığınızı hayal edin) ile güncelleştirmiştir.



Julian Opie “Imagine You Are Driving” 1998

Opie bu çalışmasında, karayolu seyahatinde ulaşmaya çalıştığımız ufuk çizgisine doğru giderken içinde bulunduğumuz kapalı, hareketsiz, ağırlıksız ortamı iki boyuta indirgemıştır. Yolda giderken görmezden geldiğimiz yerleştirilmiş işaretler ve metinler Opie'nin resminde de yoktur. Dünyayı ekrandan görmek çağdaş bir deneyim için özlü bir metafordur. De Kerchove; Opie gibi birçok sanatçının yeni metaforlar ve yeni ifade biçimleri aramalarını şöyle açıklamıştır: “Sanat yeni teknolojilerin kültür üzerinde yarattığı patlama etkisini dengeleyen bir karşıt güçtür. Sanat, kullanılan ve eleştirilen o teknolojinin metaforik yanındır”(Tanni, 2001: 2).

Metaforların kimi durumlarda genel bir eğilimi, kimi durumlarda bazı nesnelere ya da malzemelerin çoğul okumaya izin veren anlamsal içeriklerini nitelendirmekte kullanıldığı göze çarpmaktadır. 2000 yılında Necmi Sönmez, Sarkis'in Fransadaki sergisini değerlendirirken, sanatçının çalışmalarında kullandığı halı ve kilimlerin “algı boyutlarını genişletecek bir metafor olarak” devreye girdiğini belirtir. Bu halıların dünyamızın metaforu olup olmadığı konusunda Sarkis'in yorumunu aktarır; “Birbiriyle sorunları olan ülkeler ve etnik grupların metaforu oluyor. Mesela Çin halısıyla Tibet halısı yan yana Hindistan ve Pakistan halıları var yan yana”. Sönmez, halı ve kilimlerin ses ve video imgeleri ile yan yana gelince başka bir izlek ve anlam katmanının oluştuğuna dikkat çekerek birbirinden güzel halı ve kilimlerin “hazır çağrışımları” betimlemek için değil yeni bir “anlam bütünlüğü” kuracak şekilde yan yana getirildiğini belirtir. (Sönmez, 2000: 123) 2010 yılında Güncel Sanat Sergileri kapsamında küratörlüğünü Rene Block'un yaptığı Sarkis'in “Bir İkona” isimli sergisinde de girişte bulunan büyük ahşap bir sandığın içine yerleştirilmiş, 22 ayar altın varakla kaplanmış labirenti anımsatan bir evin maketi yer almaktadır. Sarkis, “İkona” adını verdiği bu maketiyle Çaylak Sokak'taki evini metaforu olan, tıpkı bellekte saklı olanı ima

eden, göçebe bir mekân oluşturmaktadır. Sanatçının kendi külliyyatının metaforu olan İkona'sında kendi mekânından ve yaşadıklarından hareket etmiş ve onu başka bir duruma dönüştürmüştür.



Sarkis, İkona, 2010

Güncel sanat pratikleri içerisinde metaforun çok anlamlılığı; endüstri ile doğa, mantık ile eylem arasındaki ilişkiyi kurabilmesinden, imge ile gerçeğin, gündelik ikon ile resmin, günümüz ile geleceğin, özel olan ile kavramsal olanın diyalektik birlikteliğini sağlayabilmesinden kaynaklanır. David Newman, Katie McNeely'nin işlerini değerlendirirken doğa ve kültür arasındaki diyalektik ilişkiye değinerek kültürün ikinci doğa haline geldiğini, sanatçının heykellerinde “doğa ve kültür arasındaki mümkün yapısal ilişkilerin oluş halinde ya da yokluk içinde metaforlaştırılmış olarak sunulduğunu” belirtir (Newman, 1998: 3).

Metaforlar özel imge ya da nesnelere aracılığı ile de yaratılabilirler. Hans Bellmer ve Cindy Sherman gibi birçok sanatçı, sanatta bireyselliğin anlaşılması için ve bireyin gelişiminde önemli kültürel işlevler yüklenen oyuncak bebekleri kullanmışlardır. Bu oyuncak bebeklerin “sanatta bireysel kimlik açısından insan oluşun evrensel anlamı üzerinde düşünmek için bir metafor olarak işlev gördüklerine” dikkat çekilmektedir (Carter, 1993: 8). Metaforik yaklaşımın, beden ile ilişkili anlamsal içerikleri harekete geçirmekte kullanılması sıkça rastlanan bir durumdur. Dennis Oppenheim'in beden metaforundan yola çıkılarak; laboratuvar, fabrika ya da oyun parklarını çağrıştıran yapıtlarının işlevleri düşünceleri harekete geçirmektedir.

Bir üretim stratejisi olarak metafor ve manipülasyon günümüz teknolojisinin yanında günümüz sanatının da değişmez parçası haline gelmiştir. Güncel sanat pratikleri çerçevesinde yapılan sergi, bienal ve trienallerdeki akıldaki kalıcı yapıtlar bir şekilde metaforik bir anlatım sunmaktadır. “Sanatın bugünkü dönüşümü, her zamankinden daha çok elle tutulamayan mecazlara doğru olduğu gözlemlenmektedir” (Erzen, 1995: 105). Fotoğraf, resim, enstelasyon ve video sanatı manipülasyon yoluyla montajlanan, çoğaltılan ve yeniden değerlendirilen bir üretim sürecinin vazgeçilmez medyumları olarak karşımızda durmaktadır.

Güncel sanatta değerini yitirmiş malzemeler ve bedensel parçalanmalar sıkça kullanılmakta, sözcükler

ve işaretler anlamlarından ayrılmıştır. Beden, akıl, zaman ve mekân arasındaki bağıntıları kurmak için nesnelere ve imgelere çoğu zaman yetersiz kalmaktadır. Günümüzün sanatsal sorunu artık “Nasıl yeni olan bir şey ortaya çıkarabiliriz?” değil; “Günlük yaşamımızı oluşturan kaotik nesnelere yığınından nasıl tekillik ve anlam üretebiliriz?”dir. Metafor ve manipülasyon bir üretim stratejisi olarak güncel sanat pratikleri içerisinde tüm bu anlam üretimine katkı sağlamaktadır. Postmodernizm derinlik yerine yüzeye, gerçek yerine simülasyona, ciddiyet yerine oyuna öncelik tanımıştır. Duchamp’ın da dediği gibi eğer sanat tüm devrin insanları arasında süregelen bir oyun ise metafor ve manipülasyon bu oyunun günümüz versiyonudur.

#### KAYNAKÇA

- BEUYS, J.; “Üç Gün”, Uluslararası Plastik Sanatlar Derneği Yayın Dizisi, İstanbul, 1992.
- BLACK, M.; “Models and Metaphors. Studies in Language and Philosophy”, Ithaca, New York: Cornell University Press, 1962.
- BOURRIAUD, N.; POSTPRODÜKSİYON, Çev. Nermin Saybaşı, Bağlam Yayıncılık, İstanbul, 2004.
- CARTER, C.; “Dolls in Contemporary Art”, A Metaphor of Personal Identity, Milwaukee, Patric and Beatrice Haggerty Museum of Art Museum Publishing, 1993.
- ERZEN, J. N.; “Sanatın Bugünkü Dönüşümü Mecazlara Doğru mu?” Arrdamento Dekorasyon, Sayı: 12 1995.
- FOSTER, H.; TASARIM ve SUÇ, Çev. Elçin Gen, İletişim Yayıncılık, İstanbul, 2004.
- KUSPIT, D., MATERIAL as SCULPTUREL METAPHOR, New York, Abbeville Press, 1986.
- MERCEDES, D.; THE MANIPULATION of PIXELS, Art Education, Mayıs 1996.
- NEWMAN, D.; Gestures of Forms: The Sculpture of Katie McNeely, curator’s essay for the exhibition Katie McNeely, Studio Gallery, Brookhaven College, September 3 - 29, 1998.
- SÖNMEZ, N.; “Belleğin Dönüşümü”, Sanat Dünyamız, Sayı: 76, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 2000.
- TANNI, V.; “NewNewPortrait: State of mind” <http://www.zanni.org/> 2001.
- TANYILDIZI, B.; Çağdaş Resim Sanatında Dijital Görüntü Estetiği, Yüksek Lisans Tezi, İzmir, 2008.
- THOMSON, G.; İNSANIN ÖZÜ, Çev. Celal Üster, Payel Yayınevi, İstanbul, 1991.
- THURSZ, M.; “Copy It, Steal It, Share It”, <http://artcontext.net/glyphiti/docs/about.html>, 2003.
- YÜCEL, D. “Nil Yalter: Bellek Fragmanları”, Artist Dergisi, Temmuz-Ağustos, İstanbul, 2011.





# TASARIMIN KAYNAĞI ÜZERİNE BİR İRDELEME

## *A BRIEF INVESTIGATION ABOUT THE ORGIN OF DESIGN*

**Öğr. Gör. Murad BABADAĞ**

Bahçeşehir Üniversitesi Tasarım ve Mimarlık Fakültesi,  
murad.babadag@bahcesehir.edu.tr

### Özet

Bu metinde, ‘Tasarım’ kavramının etimolojik altyapısı, “iyi tasarım” bağlamında irdelenecektir. “İyi” kavramının etik alt yapısı, “iyi”ye ulaşmanın bilgisi ve epistemoloji ilişkisi; tasarım-sanat ilişkisi üzerine düşünülmüştür. Aydınlanma çağı sonrası modernizmin belirttiği araçsal akıl ile bireyin varoluş sorunsalı ve yine tasarım kavramı üzerinden “iyi” kavramına ancak tözsel akıl aracılığı ile ulaşabileceği felsefe ve tasarım tarihi üzerinden irdelenmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Bilginin doğası, birey’i varetme, erk’in doğası, etik, sanat, tasarımın doğası

### Abstract

The purpose of this article is an investigation about the etymological, ethical, epistemological substructure of design according to “good” by the history of design and the philosophy. Also investigates the relations about art and design, individual existence methodologies by design and the because of the nature of design with the domination of impetus.

**Keywords:** The nature of knowledge, to create the individual subject, nature of impetus, ethos, art

“İnsanların iyi ile kötüyü diledikleri gibi seçme hakkına pek değer vermediklerini; rahatı, hatta ölümü yeğlediklerini unuttun mu? İnsan için vicdan özgürlüğü kadar çekici, ama o kadar da azap verici şey yoktur”

*Büyük Engizisyoncu/Karamazov Kardeşler  
Dostoyevski*

Tasarım kelimesinin Latince atası olan designare kelimesinin ilk kullanıldığı 15.yüzyılın ortalarından itibaren, tasarımın sanatla ilişkisi de sorgulanmıştır. Ancak asıl soru tasarımın sanattan ne kadar pay aldığı olmalıdır. Bu pay alma meselesi sanki Platon’un idea’larını anlatırken kullandığı örneklemelerinde kullanıldığı gibidir. Platon, güzel olduğunu söylediğimiz herhangi bir şeyin veya kişinin güzellik İdea’sından pay aldığını ancak bu pay alımı ile güzellik ideasının kendisinden bir şey kaybetmediğini söyler. Bu tariften yola çıkacak olursak, Tasarımcı da aynı şekilde yaptığı işte o işin idealarından pay alırdır kadar iyidir. Metin boyunca Tasarımcı terimi mimar, plançı, ürün tasarımcısı, görsel tasarımcı vb. bütün alt disiplinleri kapsayarak kullanılmıştır. Tasarım kavramını irdelediğimizde zihinde yapılan bir parçalama ve yeniden birleştirme eylemi olduğunu fark ederiz. İşte tam da bu parçalama eylemi varolan kavram ve cisimlerin (görünenlerin ve düşünülenlerin dünyası) içindeki özü bulabilmek, anlayabilmek için parçaların arasında saklanmış özü/idea’yı bulma çabası gibidir. Aradığımız özü bulmak mümkün olmaz ancak parçalayabildiğimiz kadar parçaladığımızda o öze yaklaşmak mümkün olabilir. Ancak bu parçalama ve yeniden birleştirme eylemini tasarımcının zihni neye göre yapar? Eylem hangi kurallar çerçevesinde gerçekleşir? İçinde keyfiyet barındırır mı? Eğer barındırırsa bu keyfiyet tasarımcının özgürlüğü olarak kabul edilebilir mi?

Deleuze ve Foucault referans olarak söylenebilir ki, birey dış dünyadan gelen datum ve kavrayış’larla kendini her an kendini yeniden kurar, oluşturur. Dolayısıyla sabit bir ben’den, ego’dan bahsetmek mümkün değildir (Akay 2011). Birlikte yaşamının zorunluluyla ortaya çıkan toplumsal sözleşme ile beliren kurumlar ve bu toplumsal sözleşmenin yok etmeye çalıştığı güdüler arasındaki gerilim stabil olmayan bireyin içinde bir özgürlük itkisi belirir. Var olan âdet ve geleneklerle ilişkisini kesen birey daha önceden çizilen sınırları aşar ve bu şekilde yeni varoluş ortamını yaratır. Hatta artificial kelimesinin etimolojik kökünde bile sanata aitlik vurgusu bu yüzden vardır. Bu davranış modelinin sanatta bir adı bulunmaktadır; avangard. Etimolojik bakımdan “öncü birlik” anlamına gelen Fransızca bir kelimedir. Kaybedecek bir şeyleri olmadığı için sınırın ötesine geçmekte tereddüt etmeyen, yitirilenlerin yerine yenilerinin takviye edildiği bir grup. Genel olarak Avangard, sistemin hiçbir bağlayıcısıyla ilişkisi olmayan, gönüllü olarak her türlü erk’ten bağımsız bir eylemci ruhudur. Antropolog Edgar Morin’e göre insanın oluş

devrimini başlatanlar da bu gruptur (heimatloslar, dışlanmışlar, maceracılar, başkaldıranlar) (Morin 2010). Avangard, merkezdeki yerleşimcilerin uzlaşımçı kuruntularından ve erk bağımlılığından da özgürdür. Merkezdekilerin görevi avangard’ın keşfettiklerini, denediklerini, sistemle uzlaştırmak ve mübadele değeri olan bir meta haline getirmektir. Hayatları pahasına sınırları aşanların elde ettikleri başarıları kullanan arabulucu burjuva entelektüellere en iyi örneklerden biri 1920’lerde Amerikalı reklam yöneticisi Earnest Elmo Calkins’tir. Calkins, dönemin tasarımcıları kendi masraflarıyla yeni fikirlerin sınırlarını zorlarken tamamen orijinal bir şey üretmenin zaman ve para kaybı olduğunu öne sürmüştür. Ticari sanatçı ve tasarımcılara modern sanatın fazlalıklarını törpüleyip süsleyerek tüketici sınıfın hazmedebileceği hale getirmelerini emrederek satışlarını arttırmıştır. Aynı şekilde kendi döneminin yıldız tasarımcısı olan Raymond Loewy’in MAYA (Most Advanced Yet Acceptable/ en gelişmiş ancak hala kabul edilebilir) formülü de aynı zihniyetin bir ürünüdür.

Yeniye ve alışılmamışa doğru giden bireyin aradığı, kurumların ona veremediği iştah, arzular ve bu arzuları tatmin etme güdüsüdür. Ancak birey yukarıda alıntı yaptığımız Deleuze tabiriyle metastabl yani her veriyle yeniden kurulduğu için yaratmış olduğu ortamın hoşnutluk hissi de sabit olamaz, geçicidir. Bir önceki sınırı geçme eylemi kısa süreli bir tatmin hissi verir yalnızca. Bu sebepten dolayı yeniye aramak ve ulaşmaya çalışma eylemi hiç kesilmez. Birey kendini oluşturduğu her an, bu oluşu meşrulaştırmak için “öteki” nitelendirilmesi yapılan diğer öznenin onayına ihtiyaç duyar (Var olmak algılanmaktır- G.Berkeley).

Bu onayı almadığı sürece olmuşluğu eksiktir çünkü süreç tamamlanamamıştır. Bu diyalektik yaklaşımda ise bir kavram kendini göstermeye başlar, tutarlılık! Birey her an kendini yeniden oluştururken bu oluşum tutarlı olabilir mi? Bir sanatçıdan tutarlı olmasını beklemeyiz ya da sanatını icra etmesi için ihtiyaç duyduğu bir motivasyon olmadığını kabul edebiliriz ancak bir tasarımcı için de aynı şey geçerli midir? Tasarımcı rolü ve işi gereği en azından fizik yasalarına bağlı olmak zorunda iken aynı zamanda özgür olabilir mi?

Sanatçı kendisine yabancılaştığı psikoz anında sanatını icra eder, o sırada “kendi”lik şuuruna sahip değildir ancak icra bittiğinde kendine gelir, sanat icrası bir çeşit “tatmin anı”dır. Sanatsal eylem sanatçıya ‘Katharsis (bir çeşit zihinsel arınma) imkânı sunar. Sanatçı bu süreç içinde id’e bağımlı bir hareket biçimi sergiler. Tasarım eyleminin de bu şekilde işlediği iddia edilebilir mi? En azından sanatçı bu eylem biçiminin zamanına kendi karar veremez, zaten güdül eylem içten geldiğinde ve sanatçı “kendi”liğinden vazgeçtiğinde bu herhangi bir zaman içinde ve süresi belli olmayan bir “yabancılık” yaşar. Tasarımcının, tasarım sürecinin herhangi bir anında şuurunu kaybettiğini ve tasarımın da aslında tam

da o an yapıldığını iddia edilebilir mi? Yoksa tasarım en az tıp bilimi kadar insan hayatıyla ilgili olduğu için, tasarımcının süreç içinde bir an için bile olsa şuurunu kaybetmesini göze alınamayacağı mı düşünülür? Öyle ya, Hipocrates yeminin iki temel yasası ne der; primum non nocere/ asla zarar verme ve utilis esse/ yararlı ol. Katharsis ümidiyle tasarımlarını sanat icra edercesine yapan ve o anlığına “kendi”liğinden vazgeçen biri bu iki basit ve net kuralı yerine getirebilir mi? Bu akıl yürütmelerden çıkartılacak sonuç tasarımcının tasarım anında dünyadan gelen verileri olabildiğince analitik bir biçimde değerlendirebilmesi ve tasarımını bu metodoloji ile yapmasıdır. Burada belki yalnızca mevcuttan hoşnutsuzluk ve yeni bir hoşnut olma durumu arayışı sanatsal eylemden ödünç alındığı kabul edilebilir. Verili olanın değiştirilmesi arzusu ve yeni’ye duyulan fetiş özlem ancak bu da kontrollü olmak zorundadır tasarımda. Çünkü sanatın malzeme dünyası kadar geniş değildir tasarımın dünyası. Aralarındaki en büyük fark sanatsal eylemin sonucunda ortaya bir ürün çıkar ve sanatın çöplüğü yavaş yavaş dolarken tasarımın üretim hızı ve miktarı tasarımın çöplüğünü hızla doldurmaktadır.

Tasarım ürünü sanata yakın konumlandırıldıkça korkakça bir dokunulmazlık kazanmış ve neredeyse bütün eleştiri kanalları kapanmıştır. Böylece çevremiz talep edilmeden arz edilen sanatımsı ürünlerle doldurulmuştur. Gerçekte sanatın özgünlük karakteri toplumda ayrıcalıklı yer almasına sebep olur ve tasarımcı bu özgünlük şartını kullanarak sanatın ayrıcalığına sahip olmak ister, çünkü pazarın rekabetçi ortamında bu durumun bir avantaj olacağını bilir. Özgünlük kelimesi; köken itibarıyla Yunanca bir kelime olan poiesis’e (yapma, etme) dek uzanır; bu kelimeyi de Platon ve diğerleri tarafından, daha önce hiç bir şeyin olmadığı yerde yapılmış bir şey anlamında kullanılmıştır. Tasarımda ise daha önce hiç düşünülmemiş bir yöntemin veya bağlantılandırılmamış bir ilişkinin ilk defa tesis edildiğini iddia eder ve bu yolda varlığını onaylar.

Aynı konuya başka bir perspektiften bakarsak, aslında bireyin tüm dünyayı algı üzerinden temellük ederek varoluşu, Platon’a göre aksak bir yaklaşımdır.

Bütünü tek parça olarak kavrayamayan insan zihni, onu ancak parçalayarak algılar ve sınıflandırır. Bu sınıflandırma sonrasında elindeki tanımların tamamının da bütünü tarif ettiğini kabul eder. Ancak bütünü neye göre parçaladığı, algıdaki potansiyel kusurları veya algı sonrası muhakemenin elde ettiği yargıları neye veya kime göre yaptığı belli değildir. Platon’un 2500 yıl önce fark ettiği problem felsefe tarihinde çok sonra tekrar karşımıza çıkmıştır. Descartes’ten itibaren özne-nesne ayrımı bütün bilimlerde niceleştirme karakterine bürünür. Bilimin bir nesneyi kavrayabilmesi için onu sınıflandırması, niteliklerini nicel hale getirmesi ve bu yolla bilinmezi kavranır hale getirmesi bir yol olarak

kabul edilmiştir. Çünkü ancak bu durumda dünya ve nesnesi ölçülebilir hale getirilebilir. Nesneden bütünüyle ayrılan özne, onu yalnızca belirli amaçlar uğruna dönüşüme uğratabilecek, manipüle edebilecektir. Ancak bu amaçların ne olduğu, öznenin bu amaçları seçerken hangi yolu hangi kurallara göre izleyeceği belirsizdir. Aynı yaklaşım insanın da ölçülebilir dolayısıyla hesaplanabilir bir varlık olduğunu ima ederek, onu da “şey”leştirir. Nesneye yapılabilen manipülasyonun benzerini insan üzerinde yapmak bu şekilde mümkün hale gelir. Araçsal akıl kullanılarak yapılan her türlü eylem, akıl’ın bu keyfi kullanımını meşru hale getirecek ve tahakkümünü olumlayacaktır. Araçsal akıl’ın temel ilkesi işlevselliktir ve bu kavramın tarihteki en uç noktası holocaust’ta kendini göstermiştir: yok edilen kurbanların kasık kılları U-bot mürettebatının kalın çorap ihtiyacı için kullanılmıştır (Boucher G. 2013). Bu tahakküm biçiminin toplumda tezahürü üç türdür ve üçü de birbirine bağımlıdır. Ekonomik ve siyasal tahakküm, kültürel faaliyet alanını belirler ve yönlendirir. Kültürel faaliyetlerin en etkililerinden biri olan sanat da onu yönlendiren tahakkümü onaylar ve sistem bu şekilde kapanır. Sanatın kırılmış eleştirel mizacı bile, yine aynı tahakküm yöntemleriyle sistemi besleyen by-pass edilmiş damarlar gibi kullanılır ve başkaldırı potansiyeli, komformist ya da olumlayıcı ürünler tarafından ortadan kaldırılır. Frankfurt okulunun üç önemli karakterinden T.Adorno ve M.Horkheimer’in Aydınlanmanın diyalektiği eserinde belirttikleri üzere; araçsal aklın tahakkümündeki ideolojik sanatın sistemi olumlamaktan başka yapabileceği bir şey yoktur ve gerçek varlık sebebinin yerine getirmek istiyorsa önceki durumunun tam tersine eleştirel olmak zorundadır. Eğer söylendiği gibi ‘tasarım ve sanat’ aynı kaynaktan besleniyorlarsa, tasarım kavramı da bu noktada sanat’la aynı kaderi paylaşır ve tahakküm’ün bir enstrümanı haline gelir. Sanat ampüte edilen negasyon (olumsuzlama) yeteneğini yitirdiği için etkisiz varlığını sürdürürken, Tasarım ruhunu tamamen satarak komformist fetişizmin geliştirilmesini sağlayan aygıt olarak sistemde yerini alır.

‘Hiçbir tasarım dalı ve türü, dünyanın şu ya da bu amaçla şu ya da bu çıkar ilişkileri içinde manipülasyonunda parmağı olan ellerini yok sayamaz ya da bu elleri masumca geri çekemez’ (Teymur 1996).

Toplum bu yolla denetim altına alınır ve o toplumu oluşturan birey bu gizli tahakküm yöntemi ile uyuşturularak mutluluk hissiyle yaşar ve bu şekilde kurulu sosyo-ekonomik sistemin iktidarına o kadar şaşmaz bir biçimde teslim olur (Jameson 1997).

Daha önce de belirtildiği üzere; Deleuzien perspektifte bireyin kendini oluşturması dış dünyadan alınan datumlar kavrayışlarıyla başlar. Ancak yine yukarıda bahsettiğimiz üzere, Platon’a göre bilgiye ulaşmak için algı ve kavrayış yetmez. İdeaların bilgisine ulaşmak için bir tefekkür gereklidir. Hatta bu eylemin özel bir

de adı vardır; meeftike diye okunan “doğurtma” eylemi sayesinde zaten sahip olduğun bilgiler bir anamnesia biçimiyle tekrar hatırlanır ve ideaların bilgisine böylece ulaşılır. Aristo’ya göre ise bu bilgiler doğuştan gelmez ancak insan doğası gereği bu bilgiye ulaşmak ister ve elindeki tek enstrüman aklıdır. Neden bireyin doğasında mutlak bilgiye/ideanın bilgisine ulaşma arzusu ve çabası vardır? Ulaşılmaya çalışılan mutlak bilgi nedir? Bireyin ona ulaşma çabası gerçekten doğuştan mıdır? Yukarıdaki zihinsel karmaşaya dikkat edilirse bilgi sorunu ve varlık sorununun tek ve aynı soru olduğu fark edilir.

Platon’a geri dönecek olursak algı ve kavrayış dış dünya ve görünenlerin bilgisini bize verir. Dış dünyada var olan her şey değişir ve değişim bozulmayı da içerir. Değişim geçiren bir şey mükemmel değildir, dolayısıyla mükemmel’in bilgisini de veremez. Birey değişmeyen bilgisine sahip olduğunda o nesnenin içinden pay aldığı idea’nın bilgisine de sahip demektir. Böylece ilk paragrafta söylenen konu tekrar edilmiş olur. Pekiyi her tasarımcının mutlak bilgiye sahip olduğunu ya da en azından ona erişmeye çalıştığı nereden bilinir? Ya da sonuç ürünler üzerinden eleştiri nasıl yapılabilir? Eğer yalnızca algı ve kavrayışlar üzerinden edindiği bilgilerle mesleğini icra ediyorsa ulaşmaya çalışması gereken bir idea’nın varlığından bile haberdar olup olmadığı sonuç ürüne bakıp anlaşılabilir mi ve bu yüzden mesleki bir yargıya sahip olunabilir mi?

Tasarım tarihinde bu durumun el ilginç örneği \*form (ever) follows function motto’sunu ortaya atan Louis Sullivan tarafından verilmiştir. Aynı fonksiyonlu, benzer bütçe ve topografik verilere sahip olduğunda birbirine benzer işler çıkmaya başlayınca yukarıda yazan evrensel formülün içine ortağı Dankmar Adler tarafından context/bağlam kavramı eklenmiş, böylece benzerliklerden kurtulmuş ancak bu sefer de yukarıda açıklanan değişim problemi yüzünden idea’dan alınan payın azalmasına razı olunmuştur.

Tasarımcının ortaya çıkardığı sonuç, görünenler dünyasına aittir, dolayısıyla değişime ve bozulmaya tabiidir. Ancak yaptığı işin idea’sından aldığı pay kadar o idea’ya yaklaşabilir. Bu sefer başka bir problem ortaya çıkar; bu payın ölçüm kriteri nedir?

Yazının başından itibaren bahsi geçen saf bilgi’ye ulaşma problemi yüzyıllardır düşünürlerin tartışmasına sebep olmuş bir konu’dur ve bu metinde de bir sonuca bağlanacağını düşünmek fazlaca iyimser bir yaklaşım olur. Ancak hemen bu konu ile bağlantılı diğer bir konuya geçiş sağlar ki bu da yukarıda bahsi geçen tahakküm için gerekli olan erk’tir. Antik Yunanca ergon iş yapabilme gücüdür. Energia kelimesindeki erg’tir aslında. Ve bir işi yapabilmek için gereken ilk şey o işi bilmektir. Dolayısı ile bir işi yapabilmek için ihtiyaç duyulan bilgiye hükmetme kabiliyetidir erk. İhtiyaç duyduğu bilgi’ye ilk elden kendisi ulaşmasa bile o bilgiye sahip bireyleri kontrol altında tutarak bilgiye de

sahip olur. Bu sahiplik biçimi aktif bir edim olmaktan çok dolaylı bir temellük halidir. Başta da bahsi geçtiği üzere algı ve muhakeme ile edinilen bilgi değişimin bilgisidir ve işin ilginç erke, insanın doğasındaki geçicilik gerilimi yüzünden sahip olunmak istenir. Ancak sahip olunan bilgiyle yapılan her eylem/ yapı/ sistem yine doğası gereği değişmek zorundadır ve erk, altından su alan bir tekeden kova ile su boşaltmaya çalışırcasına daha çok erk ve kalıcılık hevesiyle kontrol edilemez bir şekilde çabalar durur. Erk kavramı irdelendiğinde temelde tahakküm arzusunun görülebilir ancak bu arzu tatmin edilemez, durdurulamaz çünkü bir sınırı yoktur. Tıpkı tek amacı büyümek olan ve nereye kadar büyüyeceği belli olmayan kanser hücreleri gibidir. İşin ilginç bu büyümeyi gerçekleştirmek adına planlar yapar.

Bilindiği üzere homo sapiens sapiens; kendi düşünmesi üzerine düşünen adam demektir ve bu bilimsel tarif konmasaydı insanın bilimsel ismi homo diu teminus cogitandi / uzun vadeli düşünebilen adam olarak konulabilirdi çünkü doğada bu kabiliyete sahip yalnızca o vardır. Ancak araçsal akıl’ı kullanarak keyfi hedeflere ulaşmak için (görece)kısa vadeli planlar yapar ve kanserli hücre gibi kendi sonunu da hazırlar. Kant’ın bir kategorik buyruk olarak söylediği gibi “hayatındaki her şeyi araç olarak değil amaç olarak düşün”düğünde yani önünde sonunda (uzun vadede) topluluğu oluşturan bireylerinin çıkarları uyusmak zorundadır. Tasarım da bu uzun vadeli düşünebilme yeteneğinden yüklüce pay alır. Tasarlanan mekân / obje’nin fikir anından üretim anına kadar geçen zaman bir uzun sayılabilecek bir süreçtir. Bunun üzerine bir de kullanım zamanını eklendiğinde oldukça uzun bir süre eder ve fikir anından tasarımın ölüm anına kadar sürecin tamamını ön görülebiliyor dolayısıyla uzun vadeli düşünebiliyor olunması beklenir.

\* biçim işlevi izler

Aksi durumda zaten kontrol dışı durumlar gerçekleşirse sürecin tamamına hâkim olunmadığı ortaya çıkar ve bu da süreç hakkında eksik veya yanlış bilgiye sahip olduğu anlamına gelir. Bu durumda birey o işi yapmaya yetkin/ehil değildir.

Farz edelim ki duyu organları sorunsuz çalışır ve yaşanan dünyayı algılamada bir kusur yoktur. Beyine doğru sinyaller gider, doğru eylem için bu yeterli midir? Deneyim yoluyla elde edinilen yüzeysel bilginin taranması, sınıflandırılması ve yorumlanması gerekir. Yine farz edelim ki bu aşamalar da sorunsuz geçildi (kimse tarafından bu sınıflandırma, tarama ve yorumlamanın neye göre yapıldığı sorulmadığı sürece), tüm bu süreçten sonra eyleme geçme motivasyonu olan yargı gelmek zorundadır. Ve yine tüm sürecin olabildiğince rasyonelize ederek geçildiğini ve iradenin emriyle ve aklın yoluyla bir yargıya varıldığını kabul edelim, sonunda doğru eyleme ulaşılır. Yine Adorno’nun

ders notlarının arasına sıkıştırdığı gibi; doğru bilgi ve doğru eylem bir ve aynı şey değildir (Adorno 2012). Böyle olması için o tikel irade alanına ihtiyacımız vardır. İşte o alan tasarımcının özgürlük diye tanımladığı üzeri yapraklarla örtülü tuzağıdır. Daha önce sınıflandırılan tüm veriler yeni bir dizilimde ilişkilendirilir ve sonuç şehir/ mekân / ürün ortaya çıkar. Tabi ki tüm bu süreç için gerekli olan ilk şey energia da diyebileceğimiz o işi yapma arzudur. Bu arzu birdenbire ortaya çıkmaz, ekonomik ve/veya siyasi erkler sistemin devamlılığı için bir sahte gereksinim saptarlar ve bu gereksinime ulaşabilmenin yolu da o konuda bilgi sahibi olan sorumluyu bulmaktır. Dolayısı ile iş bir tasarımcıya verilir, tasarımcı hayatını o işi yaparak kazandığına göre zaten, bu işi ona sağlayan erk ve benzerlerine muhtaçtır. Yukarıda bahsedildiği üzere doğasında da bir negasyon/ deęilleme olmadığı için sistem yararına çalışır ve araçsal akılın tahakkümünü besler. Bu yolla milyonları gaz odalarına gönderen bir erk emriyle başkası tarafından tasarlanmış arabanın tüm çalışmalarına el konulur ve kendi tasarlamış gibi yapılır. Sonra da o erk siyaset tarihinden çekilince milyonlarca mark patent cezaları ödenir [F.Porsche]. Ya da modernizmin en çığır açan mimarı bile olursa aynı erk'le el sıkışmış daha küçük erklerle yaltaklanılır [Le courbusier]. Başka bir önemli örnek olarak da; sahip olunan ideolojik yaklaşımın tam tersi erk içinkoskoca bir şehir tasarlanır, ancak araçsal akıl yine en önde olduğu için içinde yaşanılmayan, terk edilmiş bir uzay üssü gibi şehirdir tasarlanan [O.Niemeyer](Berman 2012). Sayısı tasarım tarihi kadar arttırılabilecek bu örnekler göstermiştir ki, aydınlama projesi aklın kendisini bir tahakküm enstrümanı haline getirmiştir ve "iyi"yi şaşmaz bir netlikte tarif etmeye çalışırken totaliter bir karakter kazanmıştır. Araçsal akıl ile ulaşılan bu sonucu deęiştirmek için Tasarımcı/ birey farklı bir yaklaşım sergilemelidir. Keyfi hedeflere ulaşmak için kullanılacak en kestirme yolu bulmak yerine, eylemlerinin beklenen/istenilen amaçlarını sorgulamalı ve bu yönde tözsel akıl kullanarak mesleğine yön vermelidir. Tasarım, insanoęlu'nun yaşamını sürdürebilmesi için sistemin içine tözsel akıl sayesinde sokulmuş bir düşünme ve eylem biçimidir. Ancak bu haliyle işe yarar, aksi takdirde yalnızca ideolojilerin güdümünde manipüle edilen, çoğunlukla kullanma konforunu geliştiren ve ruhsal zafiyetleri kısmen onaran araf'ta asılı kalmış hayalet bir disiplin olarak kalmaya mahkumdur.

Tasarımın ideolojisiz bir uğraş, ya da erkten bağımsız bir uzmanlık dalı olduğu sanısı, olsa olsa erkin, ideolojiyi somutlandığı bir uygulamadır. Bu yanılısamanın aşılmasıyla, neyin nasıl, ne derecede ve ne/kim için tasarlanıp planlandığı sorusu da açıklığa kavuşma yoluna girebilir (Teymur 1998).

İşin en ironik yanı, var olmak için erke muhtaç olan Tasarım'ın da erk içermesidir. Boş bir kağıda nokta koymak ve çizgi çizmek de bir tahakküm ifadesidir. Ancak önemli olan kalemi tutan el deęil, çizginin kimin için çekildiğidir.

#### KAYNAKÇA

- ARTUN, A. ; OJALVO, R., ARZU MİMARLIĞI, İletişim YayınEvi, İstanbul-Türkiye, 2012  
 ABRAMSON, J., İNERVA'NIN BAYKUŞU, Dipnot Yayınevi, İstanbul-Türkiye, 2013  
 ADORNO T., AHLAK FELSEFESİNİN SORUNLARI, Metis Yayınevi, İstanbul, 2012  
 BERMAN M., KATIOLAN HERŞEY BUHARLAŞIYOR, iletişim yayınevi, İstanbul, 2012  
 MORİN E., YİTİK PARADİGMA, İş bankası kültür yayınları, İstanbul, 2010  
 DOKUZ EYLÜL ÜNİ. SEMPOZYUM; İDELOJİ, ERK VE MİMARLIK, İzmir, 1996  
 AKAY A., DELEUZE VE PSİKANALİZ, www.vimeo.com/26670436, 06.06.2011.  
 TEYMUR, N. (1996), TASARIM-ERK-TASARIM, Dokuz Eylül Üniversitesi İdeoloji, Erk ve Mimarlık Sempozyumu Kitabı, s.257



# MANİPÜLATÖR OLARAK KÜRATÖR

## CURATOR AS A MANIPULATOR

**Arş. Gör. Tuncay Murat ATAL**

Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi,  
tuncaymuratatal@hotmail.com

### Özet

Sanat eserinin bilinçaltında oluşturduğu görsel imge dağarcığına dair değer yargılarının belirleyicisi, her dönemin kendine ait kültürel, politik, ticari yapısıyla şekillenmiştir. Sanat tarihsel bir çerçevede sanatçının gerçekleştirdiği sanat yapıtı, izleyicisiyle buluştuğunda süreç sonsuz bir biçimde devam eder. Bu süreç, sanat yapıtının klasik haline gelmesi ve her çağda başka değerlendirme kriterleri ile yorumlanması biçiminde tanımlanabilir. Günümüz sanatı bu çerçevede değerlendirildiğinde sanatçı/sanat yapıtı/izleyici üçlüsünün çeşitliliği görülmektedir. Sanatçının yerinin sanat üreticisi, sanat yapıtının sanat ürünü, izleyicinin ise alımlayıcı ile yer değiştiğini görmekteyiz. Üretimi gerçekleştiren kişiler ile ilgili tanımlar değişse dahi sonuç olarak bir üretim gerçekleşmektedir. Yönlendiricileri fazla olan bu üretimi anlamlandırmaya çalışan izleyicinin gözünden yola çıkacak olan makale, günümüz sanatını algılama ve izleme biçimlerini konu edecektir. Bu konu doğrultusunda bugünün dinamiği olan günümüz sergilenme biçimlerinden (bienaller, trienaller ve sanat fuarları) hareketle yeni sanat düzeninin belirleyicileri tartışmaya açılacaktır.

**Anahtar Kelimeler: Güncel sanat, sanat üreticisi, sanat ürünü, izleyici, küratör**

### Abstract

The determiner of value judgment, relating to visual images repertory which the work of art is constituted by the subconscious, shaped within the framework of cultural, political and commercial structure of each period of time. This process proceeds unendingly when the work of art, which is realized by the artist throughout art history, meets the spectator. The process can be defined as the transformation of a work of art into a classic and its interpretation by the different criteria of different eras. The trilogy 's variation artist/work of art/spectator can be seen when the contemporary art is considered within this framework. We see the replacement of artist with art producer, work of art with product of art and spectator with receptor. There has always been a production even though definitions related to producers have changed. This article is from the eyes of the spectator who endeavors to give the meaning to this production that has many routers, investigates the perception and monitoring forms of contemporary art. In the direction of this subject, the determinants of new art order, from the point of present day exhibition forms (biennales, triennials and art fairs) which are nowadays' dynamics, will be discussed.

**Keywords: Contemporary art, art producer, work of art, spectator, curator**

Çağımızın Sanat Eleştirmenlerinden Zeynep Sayın'ın düşünceleri doğrultusunda gerçekleşecek olan bu makalenin amacı, sanat üretiminin günümüzdeki izleği ve toplumsal hareketler doğrultusundaki kırılmalar ile değişimini, gelişimini ortaya koymaya çalışmaktır. Güncel sanat üretimi, izleyicinin etkileşimli katılımının sanat alanında kullanılması ile birlikte yeni tanımlamalara ihtiyaç duyuyor. Sadece izleyicilerin sanat etkinliklerine dahil olmasından kaynaklandığı için değil, sanat üreten kişilerin eyleme biçimindeki yeniliklerden dolayı bu ihtiyaç önemlidir. Üretim hatta konunun özelinde Sanat üretiminin, günümüzdeki dinamikleri son günlerde yoğun bir şekilde hayata bakışımızı değiştiren Taksim Gezi Parkı Direnişi ile neye dönüşmüştür? Bu üretim sürecinin gidişatında izleyicinin konumu ve etkinliği yanı sıra sanatçı, eleştirmen ve düşünürün varlığı belirleyiciliğini koruyacaktır.

Sanat üretimiyle karşılaştığımız mekânların değişimi ve izleyiciyle etkileşimi önem kazanmıştır. İlk başlarda sadece verili bilgilerle neredeyse tamamlanmış ve tanımlanmış sanatsal imge ile karşılaşan gözlerimiz artık gündelik yaşantımızın pratiğinde istisnasız bütün alanlarda demokratik direnme biçimleri kullanma zorunluluğundan dolayı yeni bir sanatsal imgenin gerçekliği üzerine işlemektedir. İnsani ilişkilerimiz de sosyal medya ağları üzerinden gerçekleşmektedir. Bunun yanı sıra sokakta eyleme geçen insanlar üretim biçimlerini sokakta gerçekleştirmeye başlamışlardır. Bu sistem sanatsal görüntü ile hayatın hemen hemen her alanında karşılaşmamızı öngörür. Günümüz sanat üretimin içindeki görüntü üretimi yepyeni bir dünyanın bütün olanaklarını kullanıyor ve bu üretim biçimi yeni görme biçimlerine ihtiyaç duymaktadır.

“Son söylediği şey de neydi Tanrı aşkına? Şu abanoz kule?”

“O mu?” Gülümsedi. “Hiçbir şey. Kafasındaki saçma sapan fikirlerden biri işte.” Başını kaldırdı. “Fildişi kulenin yerini aldığına inandığı şey.”

“Soyutlama mı?”

Kız başını iki yana salladı. “Modern sanatta sevmediği her şeyi kastediyor. Sanatçı açık ve net görünmekten korktuğu için modern sanatın belirsiz olduğunu düşünüyor... bilirsin sen de. (...).” (Fowles, 2008: 59).

Günümüz sanatının dinamikleri izleyiciye sonsuz bir seyir alanı açarak ve izleme olanaklarına yenilikler getirerek devam etmektedir. Bizler sanat izleyicileri olarak bu cümlelerin ışığında her yeni gün, her yeni sergileme biçimiyle sınırlarımızı biraz daha zorlamaktayız. Bu genel anlamda güncel sanatın kendini var etme biçimiyle oldukça örtüşmektedir. Güncel sanat, şok edici bir etki yaratır, izleyici ile etkileşim halinde interaktive bir alanın içerisinde eylem ve sanat

hayat ilişkisini birbirine geçişli bir şekilde bizlere sunar. Çünkü Nicolas Bourriaud'ın değerlendirmesine göre, asıl oluşturulmak istenilen mekân bir mübadele alanıdır (Bourriaud, 2005: 69).

Bütün bu kulağa hoş gelen güncel sanat tanımının içinde, silinmekte olan sanatçı kimliği ve algıları zorlanan izleyici kitlesi bir yana bırakılmıştır. Aslında güncel sanatın çerçevesine sıkıştırılmış üretim biçiminde izleyicilerin nasıl bir bilinç boyutundan ve hangi toplumsal bilinçaltının oluşturduğu görsel imge dağılımından geldiğine dair izlek görmezden gelinmekte ve dahası sanat yapımcıları (küratörler, kurumlar vb.) tarafından önemsizleştirilmektedirler.

Günümüzden bakıldığında avangart eğilimlerin başlangıcı Dadaizm'in yıkıcı, yenilikçi, sorgulayıcı tavrına tarihlendirilebilir. Yeni sanat düzeninde kendini gösteren durum, bir çeşit yenilikçilik (avangardizm) gibi kendini gösterse de aslında kapitalist üretim biçiminin her şeyi olduğu gibi kendine mal ettiği toplum bilinci ve yeni dünya düzeni içinde mahkum edilmiştir. Bunun bir örneği olarak, özellikle bizim coğrafyamızda Batı'nın Büyük Ötekisi'nin çok hızlı şekilde kurumsallaşarak kavramsallaştığını ve her bir sanat etkinliğinde “Benzer Ötekisi”ni yarattığına tanıklık etmekteyiz! Bu bağlamda, Fransızca curateur kelimesinden Türkçe'ye kazandırılmış olan küratör tanımlaması da bu tür bir etkinin yansıması olarak müze, kütüphane, sergi, hayvanat bahçesi vb. kurum ya da kuruluşları yöneten ve etkinliklerini düzenleyen yetkili kimse anlamında kullanılmaktadır.<sup>1</sup> Yönlendirici sıfatı ile Türkçeleştirilebilecek manipülatör (manipulateur) kelimesi ise tanımlanan küratör kavramı içinde günümüzdeki yerini neredeyse tam anlamıyla bulmaktadır.

Ayşe H. Köksal, mevcut kavramsal tanımlamalar doğrultusunda ve biraz da abartılı olarak karşılanabilecek bir yaklaşımla bu coğrafyadaki ilk küratör etkinliğini Tophane-i Amire müşiri Ahmet Fethi Paşa'ya mal eder. Ancak, süphesiz ki Ahmet Fethi Paşa'nın kişiliğinde ve küratöryel kimliğinde bir ordu mensubu ve diplomat olarak günümüz küratörlerinden oldukça farklı bir tip söz konusudur. Köksal'dan aktarıldığında, dönemine göre çağdaş sayılan sergileme yöntemleriyle, Mecmua-ı AslihaAtika (Eski Silahlar Odası) ile Mecmua-ı Asar-ı Atika'yı (Eski Eserler Odası) birbiriyle bütünlük taşıyacak bir biçimde senaryolaştırmış olan Ahmet Fethi Paşa, “süregiden çağdaş sanat oyununun kalıcılığı adına unutturulacaktır” (Köksal, 2012: 1).

Yönlendirici (manipülatör) sıfatını küratörlük ile birleştiren iz takip edildiğinde, karşılaşılabilecek isim René Block olacaktır. İstanbul Kültür ve Sanat Vakfı'nın düzenlediği, bugün Venedik, Sao Paulo, Sydney bienalleri gibi benzerleri arasında en prestijlilerinden biri olarak kabul edilen İstanbul Bienali özelinde değerlendirildiğinde, ancak dördüncü İstanbul



Bienali’nde küratör adlandırması gerçekleştirilmiştir. Küratör tanımının karşılığı Alman asıllı Block’un bir otorite olarak ortaya çıkmış olduğu 4. Uluslararası İstanbul Bienali’dir.<sup>2</sup> Küratör tanımlaması yerine, 1. ve 2. İstanbul Bienali’nde “genel koordinatör”, 3. İstanbul Bienali’nde ise “yönetici” tanımlamaları bulunmaktadır. René Block’un yönlendiriciliği, küratörlüğü, kılavuzluğu (!) ile “oriente olmak-yönelmek” kavramı üzerinden izleyicilerin nereye “orient etmesi-yönelmesi” gerektiği söylenmiştir. Böylece tam olarak “paradoksal bir dünyada sanatın görünümü” de bu olsa gerekir. Nevin Aslı Can’ın “René Block ve 1990 Sonrası Türkiye Çağdaş Sanat Ortamında Otorite ve Dil Kurguları” adlı makalesinde daha kapsamlı bir incelemeye ulaşılabilecektir. Fakat bu çalışmanın kapsamında vurgulanması gereken nokta, söz konusu 4. Uluslararası İstanbul Bienali’nin yönetmeni olan Fulya Erdemci’nin Orient/ation (Yönelim/Yönelme) konseptinin, bir yere ait olmanın tek yolunun “yönelmek” olduğunu öne süren açıklamasıdır. (Can, 2011: 3/7) Tam da bugün, Fulya Erdemci’yi 2013 sonbaharında düzenlenecek 13. İstanbul Bienali’nin küratörlüğünde görmekteyiz.<sup>3</sup>

Üretim hangi biçimde olursa olsun insanlar arasındaki karşılıklı etkileşim sürecinde sınırlarını aşar. Özellikle sanat üretiminde insan emeği söz konusu olduğundan gidişatı kestirilemez bir dizge ile karşılaşmaktadır. Çünkü sanat ürününün izleyici ile bulunduğu alan tahmin edilemezlik içerir. Sanat ve hayat tanımının birbirinden ayrı olmadığı antik çağlardan günümüze kadarki tarihsel süreç incelendiğinde, izleyici olarak kendimizi bir tekinsizliğin içerisinde buluruz. Asıl bugün görülmesi gereken şudur ki, sanatın kendine has gidişatında her zaman hayatın canlılığı ve dinamizmi ile doğrudan ilişkili bir paralellik söz konusudur. Bu gidişatın en önemli özelliklerinden biri ise, sanat üretiminin beslendiği noktaların tarihin kırılma noktaları ile tanımlanabilecek direnişten geliyor olmasıdır.

Direniş estetiği olarak adlandırabileceğimiz moment olan Gezi Parkı Protestoları, 27 Mayıs 2013 tarihinde iş makinelerinin parka girmesinin hemen sonrasında bu haberin sosyal medya aracılığıyla kısa sürede yayılması ile başlamıştır. Aktivistlerin parka gidip yıkımı durdurmaya çalışması ve polislin orantısız müdahalede bulunması ile 31 Mayıs 2013’e tarihlendirilebilir. Gerçekleştirilen direnişteki sanatsal üretimler halen devam etmekte ve etkilerini sürdürmektedir. Aynı zamanda “Anne, ben barbar mıyım?” başlığıyla Fulya Erdemci’nin küratörlüğünde gerçekleştirilecek ve politik bir forum olarak kamusal alan fikrine odaklanacak olan 13. İstanbul Bienali’ni de oldukça etkilediği apaçık ortadadır. Bu yıla özel olarak ücretsiz gerçekleştirilecek Bienal, aslında halk tarafından hem de küratörsüz bir biçimde kamusal alanlarda özellikle Taksim’de gerçekleştirilmiştir.

Bugünün sanatını üretmek için şimdiki zaman diliminde yaşıyor olmak şartı söz konusudur. Bir başka deyişle dönemin ruhunu (zeitgeist) yakalamak yerine, tarihin sayfalarından kendine tarz beğenmeye çalışanların güncel sanat üretiminde kendilerini ifade etmeleri zordur. Yaşadığı her an için geçmişten bir referans noktası alanların, şimdinin sanatını yapmak için günü solumaya ihtiyaçları olacaktır. Şimdi Taksim Gezi Parkı’ndan başlayan Halk Direnişi’nden öğrendik ki, tek bir kişinin sözü kanun/yasa değildir. Her kişinin sözü tartışılabilir ve makul değil ise reddedilebilir. Bu düşünme biçimi üretimin her biçimine ve özellikle sanat üretimine doğru bir özgürlük alanı açar.



Resim. 1: Yukarıdaki fotoğrafta Taksim Gezi Parkı Direnişi esnasında gerçekleştirilmiş anonim duvar yazılarından biri görülmektedir. Söz konusu duvar yazısı 13. Uluslararası İstanbul Bienali’nin “Anne Ben Barbar mıyım?” başlığına gönderme yapmaktadır. Direniş, sanat alanında şimdye kadar görülmemiş bir mizah duygusunun yansımalarının izlenmesine olanak sağlamıştır. (Bu duvar yazısı Didem DAYI TİREK tarafından, halk direnişinin yoğun olarak yaşandığı Nişantaşı’nda fotoğraflanmıştır.)

Sanat kuramcısı Zeynep Sayın’a göre, Bienallerde, Documenta’da vb. sanat sergilerinde sürekli olarak vurgulanmaya çalışılan konu, meseleleri kendi yerinden hareketle ele almak; kendi olayını kendi yerinde/mekânında yaratmak olmuştur ya da böyle yapılmaya çalışılmıştır. Sayın’a göre, Türkiye için konuştuğumuzda, yapılan bütün Bienallerin suni olduğunu söyleyebiliriz. Özellikle, ilk ikisi Beral Madra’nın, üçüncüsü de Vasıf Kortun’un küratörlüğünde gerçekleştirilen ilk üç bienal “vatan hainliği”dir. Bunun nedeni eleştirmen tarafından bu bienallerde, kendi yerinden açılan bir alandan söz edemememizden aksine “cebredici, baskıcı, dışarıdan inme” olan ve yaşadığımız coğrafya ile hiçbir alakası olmayan bir durum söz konusu olmasındandır. Sayın’ın sanat-siyaset ilişkisi ve Gezi Parkı Direnişi çerçevesinde M. Kemal İz’in sorularını yanıtladığı 03.08.2013 tarihli röportajdan:

“Gezi Parkı’na dönecek olursak, park kendi alanını açtı ve bu alan içinde kendi ritmini, döngüsünü yarattı. Örneğin Dönen Adam, AKM’nin üstünde bile gaz maskesiyle döndü; Mevlana gibi... ki o da son derece önemli bir noktaydı, gökten aldığı yere verdi. “Siyah Kalem, Yüksel Arslan, Cihat Burak” diyorum, ta Orta Asya’dan buraya gelen gezginlerden, göçerlerden söz ediyorum... O da geldi, semah yaptı; Dönen Adam oldu. Ondan sonra o dönme hareketi, durma hareketine

dönüştü: Duran Adam oldu. Başından beri pasif direniş; ama Duran Adam harikuladeydi. Gandhi'nin bir devamı olarak bile düşünebilir. Ondan sonra ne oldu? Karanfil verme eyleminde, bir başka alan açıldı; karanfiller verildi. Levni'yi, Fatih Sultan Mehmet portrelerini, Barbaros Hayrettin Paşa'yı, minyatürde karanfil geleneğini hatırlatırım. Dün, yeryüzü sofralarında, bu kez İstiklal Caddesi'nde bir alan açıldı. Bu alanın açılması, benim iftara, ramazana olan bakışımı değiştiriyor. Bu sanatsal bir olay değil de nedir? Bana sorarsanız, bu bir sanatsal olaydır. Ve kutsaldır." (İz, 2013: 1)

Toplumun bütün kesimlerinin katılımına açık olarak kitleleşen bir halk hareketi olarak Taksim Gezi Parkı Direnişi, Türkiye tarihinde benzeri olmayan bir deney olarak karşımıza çıkmaktadır. Sanatçısından din adamına, öğrencisinden doktoruna, avukatından öğretmenine kadar toplumun bütün kesimlerinin katılımına ve önemli bir kısmının harekete geçmesine neden olmuştur. Sokakta başlayan bu toplumsal hareket sanatta bir kırılma yaratacağının ilk işaretini insan aklını billurlaştıran, zeka parıltılı esprilerle dolu duvar yazıları ile vermiştir. Kitlelerin organize olması ve demokrasi adına müdahaleler yapması için politik bir aktöre ihtiyacı olmadığı açıkça fark edildiğine göre, neden sanatın küratöre ihtiyacı olsun ki?

Gezi Parkı sürecinde mübadele ilişkileri de değişime uğradı. Çapulcu Pazarı ve ilk olarak Gezi Parkı ve daha sonrasında parklarda kurulan Devrim Marketler bunun en belirgin örneklerindedir. Bunun gerçeklik yaşanırken sokaklardaki sloganlar ve duvar resimlerini bir araya toplama fikirleri ve onlardan kitap ya da pazarlanabilir, satılabilir ürünler oluşturmak ise tam da küratörlerin sanata yaptığı müdahaleye benzemektedir. Yaratılan ortak değerler özelleştirilmeye çalışılmaktadır. Fakat bu üretimler kamusal aklın ürünüydüler ve e saygın bir biçimde anonimdiler. Bu süreçte, direnişe destek için tanınmış sanatçıların yeni şarkılar, türküler bestelemeleri, eskiden var olan bestelere yeni sözler yazarak kitlelerin hep bir ağızdan bu şarkılara eşlik etmeleri yeni bir dönem şeklinde algılanabilir. Etkisi, sanatın ticarileştirilerek manipüle edilmesine itiraz olarak anılabilir. Bunlar sanat üretiminin dolaşıma sokulup aktarımında ilişkileri daha dolaylı hale getiren prodüktör, küratör vb. aracı kişileri devre dışı bırakması açısından öğretici birer deneyimdir.

Çapulcu Pazarı, satıcının ve satın alanın olmadığı ve insanların dayanışma sürecini paylaşarak ürettiği bir alan olarak karşımıza çıkmaktadır. Para alış verişinin olmadığı bu değiş tokuş alanları, benzer şekilde küratörün dayattığı ve parçaların büyüyle oluşturduğu "bütün"e kitlesele olarak karşı çıkma halidir. Çapulcu Pazarı, bir kere kurulduktan sonra geri dönüşü olmayan yeni bir değişim süreci de kendini kitlelerin zihninde var eder ve insanın üretimde aktif olarak eylediği her yerde bu tür iletişim şekilleri gerçekleştirilebilir.

## SONUÇ

Sonuç olarak, tarihte herhangi bir an gibi görülebilecek ve kendi gününden bakıldığında boyutları anlaşılacak olaylar, sanat üretkenlere ve izleyicilere yeni bakış açıları sunmaktadır. Günümüz sanatında yönlendirmeden daha çok, farklı düşünceleri anlayabilme ve bir arada değerlendirebilme pratikleri adına yeni bilgiler öğrendiğimiz direniş, bundan sonraki sanat tarihsel süreci temelden etkileyecektir. Hatta ileriki zamanlarda sanat üreticileri ve izleyiciler geçmişte üretilmiş olan sanata yeniden, farklı okumalar ile yaklaşabileceklerdir. Şimdilik bu yeni gerçekliğin farkına vardığımız noktalar duvar yazıları, sloganlar vb. olabilir. Oldukça hızlı yaşanmış bir dönemle karşılaşıldığından imgeleri ve sözleri ham ve yarım değerlendirilebilir. Fakat "Bienal halk sponsorluğunda gerçekleştirildi.", "Başka bir dünya mümkün." gibi şimdilik duvar yazısı olarak karşılaştığımız sloganlar kendilerine hakiki imgelerini ve güçlü metinlerini bulacaklardır. "Hiçbir şey eskisi gibi olmayacak." Bu daha başlangıç, devam eden süreçte değişen sanatın ve üreten, izleyen herkes için yeni tanımlamaların izi sürülecektir.

- 1 [http://tdk.gov.tr/index.php?option=com\\_bts&arama=kelime&guid=TDK.GTS.51f196803d7494.85647105](http://tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&arama=kelime&guid=TDK.GTS.51f196803d7494.85647105) Kelime Türk Dil Kurumu'nun Bilim ve Sanat Terimleri Sözlüğü'nde bulunmamaktadır. Sadece Güncel Türkçe Sözlükde yer alması bile Türkiye'deki Güncel Sanat pratiğinde ne kadar "içsel" hale getirilebildiğine dair örnektir.
- 2 1. Uluslararası İstanbul Bienali (1987) Beral Madra'nın "Genel Koordinatör"lüğünde "Geleneksel Yapılarda Çağdaş Sanat" ve 2. Uluslararası İstanbul Bienali (1989) benzer şekilde Beral Madra'nın "Genel Koordinatör"lüğünde "Geleneksel Çevrede Çağdaş Sanat" konseptleri çerçevesinde gerçekleştirilmiştir.
3. Uluslararası İstanbul Bienali (1992) Vasıf Kortun'un "Yönetici"liğinde "Kültürel Farklılık" konseptinde olduktan hemen sonra 1994 yılından itibaren tek küratörlü sisteme geçme kararı alınmıştır.
4. Uluslararası İstanbul Bienali normal seyrinden bir yıl sonra 1995'de yapılmıştır. Bir yıl gecikmenin nedeni, geleneksel yapılardaki sunumun sanatçıları sınırlandırdığını fark etmeleri ve mekan sorununu çözümlenmeye girişmeleri olarak açıklanmaktadır.
5. 1995 yılında René Block'un küratörlüğünde gerçekleştirilen bienalin konsepti "ORIENT-ATION - Paradoksal Bir Dünyada Sanatın Görünümü" olarak Türkiye'deki Güncel Sanat sürecinde yerini bulmuştur.
6. Ayrıntılı bilgi için bkz. <http://bienal.iksv.org/tr/arsiv/haberarsivi/p/1/449>

## KAYNAKÇA

1. ANTMEN, A., "Küratörün "Ne" Olduğunu Neden Tartışıyoruz?", Sanat Dünyamız, Sayı 81, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 2001.
2. BOURRIAUD, N., İlişkisel Estetik, Bağlam Yayıncılık, İstanbul, 2005.
3. CAN, N. A., "René Block ve 1990 Sonrası Türkiye Çağdaş Sanat Ortamında Otorite ve Dil Kurguları", E-Skop Sanat Tarihi Eleştiri Dergisi, 01.10.2011, İstanbul. <http://www.e-skop.com/skopdergi/rené-block-ve-1990-sonrasi-türkiye-cagdas-sanat-ortaminda-otorite-ve-dil-kurgulari/414,05.07.2013>.
4. FOWLES, J., Abanoz Kule, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2008.
5. Türk Dil Kurumu, Büyük Türkçe Sözlük <http://tdkterim.gov.tr/bts/>, 05.07.2013.
6. KÖKSAL, A. H., "Türkiye'nin İlk Küratörüne Dair...", E-SKOP SANAT TARİHİ ELEŞTİRİ DERGİSİ, skopbülten, İstanbul, 31 Mart 2012. (<http://www.e-skop.com/skopbülten/episod-turkiyenin-ilk-kuratorene-dair.../648,05.07.2013>).
7. <http://bienal.iksv.org/tr/arsiv/haberarsivi/p/1/449>, 05.07.2013.
8. İZ, M. K., "Gezi Parkı Kimlik Siyasetinin Önüne Geçti", SANAT ATAK, ONLINE KÜLTÜR SANAT GAZETESİ, İstanbul, 03.08.2013. <http://sanatatak.com/view/Gezi-Parki-kimlik-siyasetinin-otesine-gecti/386,05.07.2013>.

# TÜRK PLASTİK SANATÇILARIN DİSİPLİNLERARASI ÇALIŞMALARINDAKİ MANİPÜLATİF YAKLAŞIMLARI

## TURKISH PLASTIC ARTISTS' MANIPULATIVE APPROACHES IN INTERDISCIPLINARY STUDIES

**Okt. Evrim SIRMALI ŞİRİN**

Uludağ Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi,  
evrimsirmali@gmail.com

### Özet

Güncel sanat anlayışının içinde farklı disiplinlerin varlığı, sanatı hem zenginleştirmiş hem de manipülasyon olgusunu etkin hale getirmiştir. Özellikle tekstil disiplini ile yapılan çalışmalar, plastik sanatlarda dikkat çekici olmaya başlamıştır. Renkli ip ve çelik tellerin, yaka etiketlerinin, tuval bezlerinin ve çeşitli kumaş parçalarının kullanılması ile oluşturulan düzenlemeler bazen boyanın da katkısı ile çok farklı bir boyuta pencere açmıştır. Böylece, izleyicinin görsel algısını üçüncü boyuta yönlendiren, bir tavır söz konusu olmuştur.

Amaç; popüler kültürün hayatımızda ve sanatımızda yarattığı sorunları tekstil ile çözmeye uğraşan; Tülin Onat, Sabire Susuz, Gülay Semercioğlu, Ramazan Bayrakoğlu ve Ebru Uygun 'un bakış açısından değerlendirmektir. Günümüzde sanatçının öncü mü yoksa sadece tasarımcı mı olduğu sorgulanırken; algımızın sanatçılar tarafından ne şekilde yönlendirildiği de önemsenmelidir.

Bu araştırma sayesinde algının; Güncel Sanat içinde Türk plastik sanatçıları tarafından yönlendiriliş şekli incelenip manipülasyon ile bağıntısı açıklanacaktır.

**Anahtar Kelimeler: Manipülasyon, disiplinlerarası sanat, tekstil, popüler kültür, yanılsama**

### Abstract

The presence of different disciplines in the comprehension of contemporary art has made the manipulation phenomenon effective while enriching the art. Especially works done with the textile discipline have started to be remarkable in plastic arts. Arrangements with colorful ropes and steel wires, collar tags, canvas and fabric components, sometimes with the aid of paint have opened a window to a very different dimension. Thus, an attitude of directing the viewer's visual perception to the third dimension has been the case.

The purpose is; to evaluate the problems in our lives and arts created by the popular culture from the perspective of Tülin Onat, Sabire Susuz, Gülay Semercioğlu, Ramazan Bayrakoğlu and Ebru Uygun who resolve them by textile applications. Nowadays, when questioning whether the artist is a pioneer or just a designer, it's important to consider how our perception is directed by the artist.

Through this manuscript, perception will be examined in terms of its orientation by the Turkish plastic Artists in Contemporary Art and its relation with manipulative approaches will be explained

**Keywords: Manipulation, interdisciplinary art, textile, popular culture, illusion**

Günümüz sanatında, klasik resim anlamında pentür kullanımı giderek azalmakta ve yerini farklı disiplinlerle birlikte gündeme gelen birbirinden bağımsız malzemelerin kullanımına bırakmaktadır. Sanatçının, farklı araçları kullanarak plastik yüzey üzerine müdahalelerde bulunması “manipülasyon” anlayışını gündeme getirmektedir. Ancak bu durum bilinenden farklı olarak dijitallik taşımaz. Daha somut ve maddesel müdahaleleri içinde barındırır.

Elbette bu kadar geniş bir yelpazede yer alan malzemelerin kontrolü ve birbirine uyumlu şekilde birleştirilmesi; sanatçıyı, klasik resim anlayışından daha karışık ve zor bir sürece sürüklemektedir. Bu konuda Mehmet Yılmaz'ın “Sanatçıları Okumak ya da Postmodern Söyleşiler” adlı kitabında Cebrail Ötgün şöyle bir değerlendirme yapar; “Malzeme kullanımının riskleri, tuzakları vardır. Albenisi çoktur, seçenekleri fazladır. Bu yüzden de boya dışı malzemenin sanatçıyı tutsak alma olasılığı geleneksel malzemenin fazladır.” (Yılmaz, 2009:268)

Plastik sanatlar kendi içerisinde farklı disiplinleri barındırmaktadır. Öncelikle sanatın hangi türlerden oluştuğunu ifade etmek daha doğru olacaktır. Modern bir anlayış ile sanatı 3 ana türe ayırmaktayız. 1) Fonetik Sanat (ses ve söze biçim verir), 2) Ritmik Sanat (harekete biçim verir), 3) Plastik Sanat (maddeye biçim verir). Bu sanat türlerinden Plastik Sanat'ın kendi içinde barındırdığı disiplinler ise; resim, heykel gibi temel disiplinlerin yanında, tekstil, özgün baskı, grafik, iç mimarlık, mimarlık gibi disiplinler de bulunmaktadır.

Bu bildiride; Plastik sanatların Güncel Sanat içerisinde farklı disiplin ve teknikleri barındırması bakımından hızla yükselen değeri olan “Tekstil” işlerine yer verilecektir.

## AMAÇ

Disiplinlerarasılığın ortaya çıkışıyla yapılan plastik çalışmaların, Batı sanatındaki hikâyesi ve günümüz Türk sanatındaki serüveni, araştırılmaya devam eden bir konudur. Tekstil disiplinindeki pentür ve kavramsallık, Türk sanatçıları tarafından birleştirilmiştir. Bu durum; sanatta günceli yakalamalarını ayrıca çeşitli uluslararası fuar ve sergilerde Türkiye'yi başarılı bir şekilde temsil etmelerini mümkün kılmıştır.

Amaç; bildiride ele alınan Türk sanatçılarının bu alanda ne tür işler yaptıklarını, kullandıkları malzemeleri, manipülasyon olgusunu çalışmalarında nasıl değerlendirdiklerini ve eserlerindeki kavramsal altyapıyı irdeleyerek alanın uzmanları ile paylaşmaktır.

## MANİPÜLASYON, DİSİPLİNLERARASILIK KAVRAMI ve TARİHÇESİ

Manipülasyon, Türk Dil Kurumu terimler sözlüğünde

“Yönlendirme” olarak açıklanmaktadır. Bununla birlikte “Seçme, ekleme ve çıkarma yoluyla bilgileri değiştirme.” şeklinde tanımlandığı da görülmektedir. Aynı zamanda “Elle işleme veya işletilme” de manipülasyon olarak bilinmektedir.

Günümüzde manipülasyon olgusu daha çok, sayısal ortamda fotoğraflar üzerinde yapılan dijital değişiklikler olarak bilinmektedir. Sağlamtimur “Dijital Sanat” adlı makalesinde; “Dijital fotoğraflar sayıların kombinasyonunda oluşmakta, fotoğrafta yapılan her türlü dijital değişiklik fotoğrafın değişmesine neden olmakta ve bu durum manipülasyon olarak değerlendirilmektedir. Manipülasyon uygulamalarının yeni dijital teknolojilerle kolaylaşması nedeniyle, postfotoğrafçılıktan söz edilmeye başlanmıştır” (Sağlamtimur, 2010:222) demektedir.

Elbette “Yönlendirme” yalnızca dijital ortamlarda değil, plastik sanat içerisinde de kendini göstermektedir. Optik Sanat ile birlikte sayısal ortamlardan faydalanarak eser üretme dönemi başlamış, ortaya çıkan dijital çalışmalar pentür ile birleştirilerek “Elle işleme” yöntemi kullanılmıştır. Bu tür disiplinlerarası yaklaşımlar beraberinde estetik kayguları da getirir. Çünkü farklı disiplinler güncel resmin içerisinde birbirleri ile o kadar bütünleşmiştir ki, aralarında ayırım yapmak güçleşmeye başlar. Klasik anlamda estetik anlayışın kaybolup, yeri gelince çirkinliğin ve rüküşlüğün moda haline geldiği bir süreç estetik anlayışı yönlendirmeye başlamıştır.

Disiplinlerarasılık kavramı, birbirinden farklı disiplinlerin hem kendi içerisindeki oluşumları hem de birbirleri arasındaki ilişkilerin incelenmesini gerektirir. Çağdaş ve Modern Sanat tarihi içerisinde bu ilişkiler daha çok bir arayışın sonucu olarak deneysel şekillerde eser haline gelmiştir. Sanatçı; vardığı noktadan ötesini hayal etmiş, risk almış ve yaratıcılığını alevlendirerek sanatın yönünü değiştirmiştir.

Sanatın tarihine baktığımızda kronoloji içerisinde pek çok sanatsal kırılmanın ortaya çıktığını görebiliriz. Mağara resimlerini bünyesinde barındıran ilkel sanatla başlayan resmin görünürlüğü, Rönesans Sanatı ile en gözde değerlerden birisi durumuna gelmiştir. Yaşanan aydınlanma, farklı disiplinlerde de devrim niteliğinde kırılmaların yaşanmasını sağlamıştır. Din öğesi değişik şekillerde işlenmiş, yerini sosyal ve toplumsal konulara bırakmıştır. Realizme karşı oluşu ve deneysel tavrı ile klasik resim anlayışını yıkan Empresyonizm, sanatta Modernizmin başladığını bildirmiştir. Kullanılan katmanlı pentürler ve Fizik bilimine dayanan disiplinlerarası gözlemler, sanatta pek çok harekete olanak sağlamıştır. Günümüz sanatını etkileyen ve bazı araştırmacılara göre Empresyonizm'den sonra önemli kırılmalardan birisi de, Kübizm'dir. Analitik Kübizm ile uzun bir süre uğraşan ünlü sanatçı Pablo Picasso; 1911'de “Sandalye Hasırlı Natürmort” adlı eseri ile hem Sentetik Kübizm'e geçiş yapmış hem de hasır örgüsü

görüntüsü basılmış bir muşambayı tuvaline yapıştırması ile plastik sanatı disiplinlerarası yaklaşımla tanıştırmıştır.



Resim 1: Pablo Picasso, Sandalye Hasırlı Natürmört, 1911, Tuval üzerine yağlıboya ve muşamba, 27x35 cm, Picasso Müzesi, Paris (B. O'Doherty, Beyaz Küpün İçinde, s.55)

Picasso böylece, hem farklı malzemelerin resme girmesi olanağını gündeme getirmiş hem de Sentetik Kübizm'in kapısını aralamıştır. Bu farklı bakış açısı, görsel manipülasyonun ve beraberinde de yanılısamanın önemli adımlarındandır. Brian O'Doherty, sanatçıların malzeme arayışını şöyle yorumlar; "Yüksek sanat resim düzleminin içini boşalttıkça, resim de kendi doğal çevresinin ötesine uzanarak kendini aşmaya başlamıştır. İzlenimciler geleneksel perspektifin üzerini bir boya perdesiyle kapatırken, birçok ülkede popüler ressamlar ve fotoğrafçılar Archimboldovari groteskliklerden trompe l'oeil'e uzanan bir dizi görsel yanılısma oyununa başvurmuşlardır. Kartpostallara, fotoğraflara, çerçevelere ve gölge kutularına deniz kabukları, sim, saç, taş, mineral ve kurdeleler yapıştırmışlardır." (O'Doherty, 2010:54) O'Doherty'nin bahsetmiş olduğu deneysel yaklaşımlar bahsedildiği üzere bir arayışın sonucudur. Bu arayış sanatçıyı, farklı pencerelerden bakmaya ve yaratıcılığa itmiştir.

Sanat Tarihi diğer büyük kırılmayı –ki "Sanatın Sonu" dedirten bir harekettir- Dadaizmde Marcel Duchamp ile yaşamıştır. 1. Dünya Savaşı gibi siyasi ve toplumsal açıdan ağır sonuçların yaşandığı bir ortamda, tarafsız bölgelerden birisi olan İsviçre'de ortaya çıkan akım paralelinde New York'ta da görülmüştür. Burada Fransız sanatçılardan Duchamp'ın sanata bakışı yalnızca nesnelere kullanma yönünde değil, sanatın kavramsallığını da öne çıkaracak şekildedir. Sanatçının; Ready made (hazır nesne), yani herhangi bir nesnenin ona anlam yüklenerek bir sanat nesnesi haline gelebileceğini savunması, montajdan faydalanarak yaptığı çalışmalarıyla bunu kanıtlama çabası Modern Sanat'a farklı bir yön kazandırdı. Artık sanat, farklı şekillerde yorumlanmaya başlanmıştır ve klasik anlamda resim manipülasyona uğramıştır. Söz edilen manipülatif tavrıla ilgili Sağlamtimur makalesinde; "Özellikle fotoğraf alanında kullanılan dijital teknolojilerle çok fazla manipülasyon yapılmakta, fotoğraf, resim, grafik, heykel gibi farklı sanat biçimleri arasında bir kombinasyona gidilerek kolajlar üretilmektedir. 20. Yüzyılın başlangıcında Kübist, Dadaist ve Sürrealistlerin

kullandığı kolaj, montaj, kurgu ve kendine mal etme tekniklerinin dijital teknoloji ile gelişmiş ve kolaylaşmış olduğu dikkat çekmektedir" (2010: 221) demiştir.

2. Dünya Savaşı'ndan sonra ortaya çıkan Soyut Dışavurumculuk akımına bir tepki niteliğinde olan Pop Sanat ile kolaj, montaj ve asamblajlara serigrafi baskı (ipek baskı-elek baskı) tekniği de eklenir. Amerikalı temsilcisi Andy Warhol'un başrolünü üstlendiği bu yeni teknik Duchamp'ın sanat eseri üzerindeki kavramsallığını destekler niteliktedir. Popüler kültürün gözde nesnelere, mekânlarına, olaylarına ve kişilerine kullanıldığı bu yeni bakış şekli, Çağdaş Sanat'ı şekillendirdiği gibi farklı disiplinlerin bir arada kullanılması adına da sanatçıya yol gösterir. Özellikle tekstil malzemelerinin ön plana çıkması ve serigrafi tekniğinin hızlı çoğaltılabilir özellikte olması Pop Sanat'ın bir moda haline gelmesini sağlamıştır. Çağdaş Sanat'ın başlangıcı kabul edilen bu akım aslında Geleneksel ve Modern Sanat'a karşı bir duruş olarak Sanat Tarihi'nde yerini alır.

Çağdaş Sanat içerisindeki farklı girişimler bununla kalmaz ve Plastik Sanat'a dâhil olmaya başlayan ritmik öğeler sayesinde disiplinlerarasılık farklı bir boyuta geçer. Bu yeni boyut sayesinde disiplinlerarasındaki sınırlar erimeye başlar. Bu sürecin başlamasında büyük rol oynayan kolaj tekniği kavramsal olarak sanatçılar tarafından yeniden tanımlanır. Bu avangard yaklaşım, Yoksul Sanat'ın aileye katılmasıyla birlikte tekstil materyallerinin de kullanıldığı alana doğru kaymaya başlamıştır. Günümüz sanatını şekillendiren bu akımlar hem disiplinlerarasılığı gözler önüne sermiş hem de dünyanın pek çok yerindeki sanatçıların plastik dokunuşunda kendini bulmuştur.

## TÜRK RESİM SANATININ GEÇMİŞİ

Türk resmini incelerken genel bir şekilde Cumhuriyet öncesi ve sonrası olarak ayırmak mümkündür. Bunun yanında İpek Duben, Batı etkisinin Türk resmine ekol olarak girişini; Natüralizm-akademizm çizgisini izleyen gerçeklik, Empresyonizm ve Modern Sanat Akımları olarak açıklar. Cumhuriyet öncesi Türk resmi, İslamik/Doğulu bir üslupta minyatür ağırlıklı olarak görülmektedir. Birinci Kuşak ya da Primitifler olarak bilinen ressamlar, naif bir tavrıla, tasavvuf anlayışını Batı üslubu ile birleştirme çabasına girmiştir. Dönemi sanat eğitimi açısından değerlendirecek olursak, askeri okullarda Müslüman hocalar tarafından verilen perspektif ve gölge bilgisi dersleri, 1873'de kurulan Sanayi-i Nefise Mektebi ile birlikte yabancı hocalar tarafından verilmeye başlanmış ve bu durum Birinci Dünya Savaşı'na kadar devam etmiştir. Burada başarılı olan öğrencilerin Avrupa'ya gönderilmesi ile Türk resminde Batı etkisi hızlı bir şekilde yayılmaya başlar. 1914 öncesinde ve özellikle sonrasında yaşanan politik ve siyasal süreçler sanatı da birebir etkilemiştir. Ağır bir savaşın yaralarını sarmaya uğraşan Türkiye Cumhuriyeti

küllerinden yeniden doğmuş milleti ile Atatürk'ün önderliğinde dünya üzerindeki varlığını sağlamlaştırma gayretindedir.

Bu süreçte Avrupa'da eğitim görmemiş ilk kuşak olarak Yeniler grubu, dönemin yazar ve düşünürleri tarafından da desteklenir. İnkılap sergileri düzenlenerek sanatın ülkenin her şehrine ulaşması düşünülmüştür. Ancak burada Atatürk'ün kurduğu yeni sistem ile halkın ahlak ve kültürel yapısı tam anlamıyla bütünlük sağlayamamıştır. Savaş konuları bu bağlantıyı zayıflatmış ve milli kültürden ilham alınmasını gerekli kılmıştır. 1947'de D Grubu'nun dağılması ve Liman ressamlarının da eski etkinliğini gösterememesi nedeniyle bireysel çalışmalar ön plana çıkmıştır. Yenilikçi yaklaşım içerisine giren Türk ressamları 1950'li yıllara geldiğinde; geleneksel motiflerden, minyatürden, kilimlerden ve Hitit gibi eski Anadolu medeniyetlerinden yola çıkarak eserler üretmeye başlamıştır. Bu tarihlerde ülkemizde görülen çok partili sisteme geçiş, Batı'ya yaklaşma çabaları, endüstrileşme, göç ve gecekondulaşma gibi olgular yeni bir dönemi beraberinde getirir. Plastik sanatlar alanında daha çok lirik ve geometrik üsluplu soyut çalışmaların ilk adımları atılır. 1960'lar sosyo-ekonomik gelişmeler sayesinde Türk sanatı üzerinde çağdaşlaşma açısından etkili bir dönem olmuştur. Ülkemizin kendi olanaklarıyla kalkınmaya çalışan tavrı değişmiş, ithalat yapma ve Batı ile ilişkilerini iyileştirme yönüne kaymıştır. Bu durum çağdaş Türk resmini de etkilemiştir. Avrupalı sanatçılardan esinlenmelerin başlaması aynı zamanda Türk resminin Batı sanatı karşısındaki durumuyla ilgili tartışmaları yaratmıştır. Bu tartışmalar sürerken Altan Gürman, geleneksel tuval resmini reddetmiş ve malzemelerin zengin dünyasına disiplinlerarası ve manipülatif bir giriş yapmıştır. Bu protest tavrı aslında Çağdaş Türk resmindeki önemli bir kırılmadır. İçinde bulunduğu dönemde meydana gelen siyasi olaylara tamamen gelenek dışı bakmayı tercih eden Gürman, "Dikenli Tel" ve "Kapitone" adlı eserleriyle bu sürece iraksak bir yaklaşım sergiler.



Resim 2: Altan Gürman, Montaj 4, 1967, Tahta üzerine selülozik boya ve dikenli tel, 123 x 140 x 9 cm. (http://www.sanalmuze.org/paneller/mo-sam.htm)



Resim 3: Altan Gürman, Kapitone, 1976, Ahşap üzerine yapay deri ve selülozik boya, 120x123cm (http://m.friendfeedmedia.com/b70d-6d6e0d7927847c19747cbb23e-41be4bd14d6)

"1960'ların ikinci yarısında nesneyi resimde ilk kez kullanan, tuval üzerinde basılı sözcüklere yer veren Altan Gürman 1980'lerde birçok sanatçıyı etkileyecek Dada ve

kavramsal sanat temelli çalışmalarında, militarizm ve otorite kavramlarını sorgulamıştır" (Duben ve Yıldız, 2008: 24-25).

Bu anlamda günümüz Türk resminin genel çizgilerininin 1960 – 1980 yılları arasında belirlendiğini söyleyebiliriz.

Dönem dönem çeşitli olanaklarla yurtdışına giderek orada sanat eğitimlerini devam ettiren sanatçılar hem Batılı çağdaşlarını inceleyerek kitaplarından çeviriler yaparlar hem de kendi sanatlarını güncel tarza ait ifadelerle zenginleştirirler. Bu anlamda 1970-75 yılları arasında Paris Güzel Sanatlar Yüksek Okulu'nda eğitimine devam eden Şükrü Aysan, Minimalist ve Kavramsal yaklaşımlarını serigrafi (ipek baskı) ile desteklemiştir. Tekstil malzemelerinin disiplinlerarası bir yaklaşımda kullanılması Altan Gürman'ın Dadaist tavrından sonra bir ilk olarak ifade edilir. Jale N. Erzen yazısında, Aysan'ın disiplinlerarası ve manipülatif tavrıyla ilgili şunları belirtir;

"1970'lerin başından bu yana, on yılı aşkın bir sürede Aysan'ın düşüncesinin panolar üzerinde akrilik, bez üzerine akrilik, bez üzerine "tentür" (boya emdirme) uygulamalar, bunların iki boyutlu uygulaması olan baskılar, gergi ve bez üçgenler, serbest üçgenler, dikilmiş, delinmiş, ütülenmiş, asılmış bezlerle somutlaştığını görüyoruz: Geleneksel sanat tekniklerinin ötesinde aranan eylem ve anlamlar. Her bir uygulama düşüncedeki varlık ve algı kavramlarını maddeleştirme sürecini saptıyor, sistemleştiriyor" (Duben, Yıldız, 2008: 87).



Resim 4: Şükrü Aysan, Kent ve Dünya 5, 1985, Karışık teknik ve malzeme, 140x90cm (İ.Duben-E. Yıldız, Seksenlerde Türkiye'de Çağdaş Sanat, s.88)



Resim 5: Şükrü Aysan, Kent ve Dünya 8, 1985, Karışık teknik ve malzeme, 140x90cm (İ.Duben-E. Yıldız, Seksenlerde Türkiye'de Çağdaş Sanat, s.88)

Çağdaş Batı sanatı ile paralelliğin yakalandığı 80'li yıllarda başta enstalasyon olmak üzere, farklı teknik ve disiplinleri bir arada kullanan sanatçı, kendi kültürel ve geleneksel dokusunu da kattığı işler üretmeye başlar. Türkiye'deki siyasal, ekonomik ve sosyolojik sorunları da eserlerine işleyerek kavramsal bağlantılar kurma girişimlerinde bulunurlar. 1990'larda Çağdaş Türk sanatında toplumsallık ve kültür açısından oluşan denge; Batı'da, Arazi Sanatı'nın yanı sıra AIDS, cinsellik ve eşcinsellik gibi temaların işlenmesi ve aynı dönemlerde Türkiye'de de paralellik göstermesinden dolayı kırılır.

90'lı yıllara gelindiğinde; İstanbul'da çeşitli düşünür ve sosyologların kitaplarınının çevrilmesi, sanatla ilgilenen tabaka tarafından ulaşılabilir olması nedeniyle

entelektüel bir ortam var olur. Ayrıca, yurtdışında önemli felsefecilerle çalışan akademisyenlerin Türkiye'ye dönerek var olan sanat ortamına katkıda bulunması yaşanan süreci desteklemiştir. Küreselleşmenin etkisi ile farklılaşan yaşam koşulları beraberinde yalnızca tüketimi değil, bazen karmaşa olarak da algılanan hızlı ve pratik bir yaşama biçimini de getirir. Kavramların birbiri içinde eridiği, düşüncenin ön plana çıktığı, anlatım dilinin farklı yüzlerle devreye girdiği ve pentürün dışına çıkan farklı disiplinlerin birlikte kullanıldığı, hem elle hem de dijital ortam yardımıyla manipülasyonların yapıldığı bir sanat atmosferinde; estetik anlayışla ilgili değişimler yaşanmaya başlanır.

### GÜNÜMÜZ TÜRK PLASTİK SANATINDA DİSİPLİNLERARASILIK VE MANİPÜLASYON

Disiplinlerarasılık açısından bakıldığında resim, diğer çağdaş ve güncel sanat çeşitleriyle birebir etkileşim halindedir. 2000'li yılların resim sanatına yön veren; Empresyonizm temelde olmak üzere Kübizm, Dadaizm gibi Modern akımlar ile Op Art, Pop Art, Minimalizm, Kavramsal Sanat gibi Çağdaş Sanat akımları, hem algılama şeklini değiştirmiş hem de farklı disiplinlerin birlikte kullanılmasını sağlamıştır. Bu durum artık modernist tavrın geride kaldığını ve postmodernizmin de ötesinde daha avangard bir hareketin gündemde olduğunu göstermektedir. Bienaller ve uluslararası sergilerde gördüğümüz pek çok iş, 1960 sonrası Batı sanatına ait izler taşır. Ülkemizde düzenlenen bienal ve uluslar arası sergilerde de 1980 sonrasında Türk sanatçıların çağdaş dokunuşları ile karşımıza çıkan çalışmalar, güncel Türk Plastik Sanatı'nın önemli yapıtaşları olmuştur.

Güncel Türk resminde öncelikli gördüğümüz olgu yüzeyin deformasyonudur. Gerek elle manipüle edilerek kesilen, dikilen, yırtılan, monte edilen ya da yapıştırılan yüzey artık post-pentür kimliğini kazanmıştır. Farklı disiplinlerin birlikte kullanılmasıyla açık bir deney ortamı haline gelen resim, plastik bir anlayış kazanarak boyutlanır. Farklı malzemelerin resme girmesiyle ilgili olarak Akay şu yorumu yapar;

1990 tam bir kopma yaşattı, sanatta bakış değişikliğe uğradı. Toptan bir şekilde tartışma konusu başladı. Sanatın hangi malzemelerle yapılabileceği ve sanatın ne olduğu tartışmaları zenginlik kazanmıştı. Bunların arasında hiyerarşi olmadığı, vurgulanan temalar arasındaydı, pozitivist bir bakış karşısında; çünkü o yıllar bazı şeylerin bitip başka şeylerin başladığı konusunda emin bir tavır vardı (2010:74).

### TEKSTİLİ KULLANARAK DİSİPLİNLERARASI MANİPÜLASYON YARATAN TÜRK SANATÇILARI

#### TÜLİN ONAT

1971 yılında İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi Yüksek Resim Bölümü'nü bitiren Onat; 1980'lerin başlarında "Kadın" konusunu işlediği çalışmalarıyla günümüz biçimsel anlayışının temelini oluşturmuştur.

Soyut bir sanatçıdır ancak anlatım dili çok farklıdır. Renge baktığımızda; uyumlu hareketlerle yüzey üzerinde ton dereceleriyle dağıldığını ve beraberinde optik yanılsamayı oluşturduğunu görürüz. Sanatçı bu yanılsamaya, farklı bir teknikle yenisini eklemiştir. Sanatçı farklı bir disiplin olan tekstili, plastik anlamda manipüle ederek eserler üretmiş ve "Ard Arda" adını vererek, sergilemiştir. Onat, sanat anlayışını kısaca şöyle ifade eder;

Benim için önemli olan, her zaman sorunun en azla çözümü. En az eleman, en az renk, en yalın biçim. Resimlerimde kullandığım biçimler somut nesnelere, daha doğrusu bir tek nesne ve bunun çoğaltılması. Ancak bunların algılanması bir bütün içinde ve soyuttur. Soyut ve somut birbiriyle birleşir, bütünleşir. Çoğaltılmış biçimler, boşlukta hareket halindedir, espas kavramı önemlidir. Biçimler birbirini iter veya çeker. Resim düzleminde üste çıkar, tuvali yarar içeri girer ve yüzeyde rastlantsal gibi görünen bir devinin oluşturur, düzlemi bilinçli bir biçimde bozar. Yüzeylerin planları, ortamda bulunan ışığın yönüne göre boyutları tayin ederler. Böylece, üçüncü boyut uygulunu, madde ve kavram değişimi yapmadan gerçekleştirmiş olurlar (Onat, 2008: 42)



Resim 6: Tülin Onat, Ard Arda, 2007, Tuval Üzerine Akrilik, (90x100) 3, (T.Onat, "Ard Arda" sergi kataloğu)

#### SABİRE SUSUZ (1967)

Dokuz Eylül Üniversitesi, Resim-İş Eğitimi bölümünde öğrenimini tamamlayan Susuz; genel anlamda benimsediği kavramsallık olgusunu kullanarak erken dönem çalışmalarını serigrafi baskı yöntemi ile yapar. Bu yöntemi çoğaltılabilir olduğu için seçmesine karşın son dönem işlerinde zıt bir manevra ile parçadan bütüne gitmeye karar verir. Aslında tümevarımcı bu yöntemin temelinde, üniversite eğitimi sırasında kısa süreli aldığı farklı bir disiplin olan Biyoloji dersindeki elektron mikroskobu ile yaptığı incelemeler vardır. Sanatçının kavramsal yaklaşımlarına bir örnek olarak yaptığı "Alışveriş" adlı çalışması şöyle değerlendirilir;

Sanatçı, Alışveriş adlı çalışmasında moda fenomeninden hareketle popüler kültüre de dikkat çekerek marka ve yapı değerlerle sınırlandırılan bu varoluş biçimini, görsel olarak giysi etiketleri aracılığıyla sorgulamaya çalışır. Markası için alınan giysiler ve markayla edinilen kimliklerin insan üstünde bir süre sonra eğreti duracağını savunan sanatçı, etiketleri birbirlerine topluğünlerle tutturur. Susuz, iğneler çıkarıldığında yere düşecek parçaların ardında kalan bomboş beyaz zeminle, kimliğin markayla edinilmediğini, markayla edinilen kimliğin geçiciliğini düşündürmek ister." <http://www.istanbulmodern.org/tr/koleksiyon/koleksiyon/5?t=3&id=1182>

Sanatçı, kavramsal zeminde tüketim kültürünün olduğu, farklı disiplin ve tekniklerden faydalanarak

yaptığı çalışmalar ile doku ve malzeme açısından yanılsamalar yaratmaktadır. Elle manipülasyon yaparak birleştirdiği parçalar toplu iğne gibi resim dışı bir materyalin kullanılması nedeniyle izleyicide merak yaratmaktadır. Uzaktan anlamlı bir görüntüyü yakalayan izleyici resme yaklaştıkça parçalanmış bir dünyanın içerisine girer. Yaklaşım olarak Neo Empresyonist tablolara benzetebileceğimiz eserlerinin önünde camın olması, dış mekânın yansımalarını da çalışmaya katarak farklı bir boyut kazanmasını sağlamıştır.



Resim 7: Sabire Susuz, Alışveriş, 2011, Bez üzerine toplu iğne ile iliştirilmiş giysi etiketleri, 153 x 225 cm., Dr. Nejat F. Eczacıbaşı Vakfı Koleksiyonu (<http://www.istanbulmodern.org/tr/koleksiyon/koleksiyon/5?t=3&id=1182>)



Resim 8: Sabire Susuz, Alışveriş, detay (CF11 Kişisel çekim)

### RAMAZAN BAYRAKOĞLU (1968)

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü mezunu olan Bayrakoğlu, birçok sanat disiplini çalışmaktadır. Tekstil ve zanaat anlayışını kullanıp, eserler ürettiği “1 Km.” adlı sergisi için şunları söyler;

Görsel oluşturan malzeme sanatçı olarak benim her zaman derdim olmuştur. Bu nedenle kumaş malzemesini de bir dil problemi olarak kabul ettiğimi söyleyebilirim. Bu malzemenin hem algı hem sanatsal dil düzeyinde nasıl bir fark yarattığı ve hangi içerikle nasıl örtüştürülmesi gerektiğini keşfetmek sanatçı olarak benim temel hedefim <http://roportajramazanbayrakolu1kms Sergisi.blogspot.com/>).

Serginin bütünü roman ile özdeşleştiren sanatçı; “Sergi, tek tek yapıtlardan bağımsız genel kapsayıcı bir duygu bırakmalı ve aynı zamanda bazı çalışmalar da spot olarak zihninde yer etmelidir.” (Ropörtaj, <http://roportajramazanbayrakolu1kms Sergisi.blogspot.com/>) şeklinde düşüncelerini açıklar. Serginin yapılacağı mekân ile sergilenecek işler arasında boyutsal bir dengenin önemli olduğunu ve çalışmalarının daha güçlü görünmesi için büyük ebatları tercih ettiğini ifade eder.

“1 Km.” Sergisinin ve genel sanat anlayışındaki ideolojik yaklaşımı hakkında da şunları söyler:

Serginin ideolojik boyutunun anlaşılmasını belirtmiştim. Burada kastettiğim günlük ideoloji bağlamında bir şey değil, resme dair bir durumun doğasını bozmaktır. Örneğin yağlıboyanın doğasını, resim boyutunun doğasını, kompozisyon, renk algısının doğasını bozmaktır. Ya da alışılmış konu ve temaların doğasını da bozmaktır. Sanatçının bu genel algıyı bozma çabası ideolojik bir açımdır. Resmî, sanat yapan durum bence bununla ilgilidir, sanat nasıl genel algının doğasını bozmaya yöneliyorsa süs veya zanaat olanda bu doğayı korumaya ısrarla korumaya çalışır. Bu yüzden süs ve zanaat sanata dönüşmez. Fakat süs

ve zanaatın doğasını bozma çabası sanatsal bir eylemdir. Daha genel söylersek sanatla ilgili veya değil, doğası bozuma uğratılmış her durum sanatsal algı potansiyeline sahiptir. (Ropörtaj, <http://roportajramazanbayrakolu1kms Sergisi.blogspot.com/>)



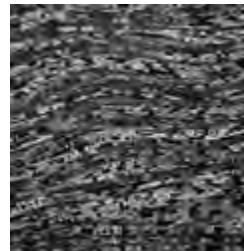
Resim 9: Ramazan Bayrakoğlu, Araba, 2006, Tuval Üzerine Dikilmiş Kumaş, 140x360 cm.

### EBRU UYGUN (1974)

Marmara Üniversitesi Resim Bölümü'ndeki eğitiminden sonra, İngiltere'deki Kingston Üniversitesi'nde sanat ve tasarım, Brighton Üniversitesi'nde ise illüstrasyon okuyan Uygun, Soyut ve Minimalist üslupta çalışmalarını yapmaktadır.

Biçim, espas ve renk; üzerinde çalıştığı elemanlardır. Zıt kavramları uyumlu bir şekilde birleştirerek eserlerindeki dengeyi kurar. Resimlerini yaparken yüzeyleri boyar, kazır, keser ve tuval bezini yırtar. Daha sonra da bu parçaları tüme varır gibi spontane şekilde birbiriyle yapıştırır. Bu haliyle çalışması bir kolaj görünümüne kavuşur. Aslında sanatçı, yapılan şeyi bozup başka bir form elde etme arayışındadır. Yüzeyin üzerine kazara dökülen boyaları da manipüle ederek resme ekler. Bu anlamda bakıldığında Taşist bir anlayışa sahip olduğunu da söyleyebiliriz. Bu tekniğin oluşumuyla ilgili olarak Uygun şunları söyler;

Teknik tamamen kendi kendine ortaya çıktı. Bir resim üzerinde uğraşıyordum ve yaptığım tekniği hiç beğenmedim. O işi beğenmediğim için resmi parçalara ayırdım ve makasla kestim. Bunları da kendi içerisinde birçok farklı düzlemde birleştirerek kolaj haline getirdim ve başka bir resim haline soktum. O parçaları bozmak ve onlarla birlikte farklı bir resim yapma fikri tesadüfî ortaya çıktı. Bu teknik de zamanla gelişti. Makas kullanırken daha sonra bunları ellerimle bölerek yırtmaya başladım. Yaptığım işi bozmak ve onları tekrardan bir araya getirmek ilham vericiydi. Daha sonra kendi içinde bu teknik ilerledi ve çok büyük ebatla işler yaptım. Renkleri eskiden karar vermeden sıralardım, artık ne olacağıma da karar vermeye başladım. (Eda Solmaz Ropörtajı, <http://www.hobimlemlutuyum.com/haber/4075/5/0/resimlerimikesmem-teknigimi-yaratti.aspx>)



Resim 10: Ebru Uygun, İsimli, 2011, Tuval Üzerine Karışık Teknik, 200 x 200cm., İstanbul Modern Sanat Müzesi Koleksiyonu (<http://www.istanbulmodern.org/tr/koleksiyon/koleksiyon/5?t=3&id=1262>)



## SONUÇ

Günümüzde teknolojinin hayatımızın bir parçası olması ve dijital araçların etkin bir şekilde kullanılmasıyla sanatçı, hem yaşamında hem de sanatında disiplinlerarası bir hayat sürme gereği hissetmektedir. Elbette bu sürecin getirisi olan manipülasyon da her alanda karşımıza çıkmaktadır. Yalnızca dijital sanatla kısıtlamamamız gereken manipülasyon, girişimin yapıldığı her yerdedir.

Olaya sanatçı olarak değil, yalnızca birey olarak baktığımızda da durum değişmez. Kişi, içinde bulunduğu ortamda varlığını sürdürebilmek için ekonomik, sosyal, siyasal ve kültürel disiplinleri yaşamak durumundadır. Hiçbiri vazgeçilemez ve birbirinden ayrıştıramaz özelliktedir. Yaşamın döngüsü disiplinlerarasılık ve manipülasyon üzerine kuruluyken, en önemi yaşam damarımız olan sanatın da bundan etkilenmemesi mümkün değildir. Ortaçağı tozlarından arındıran Leonardo da Vinci gibi, çok alanlı düşünme ve çalışma ile aydınlanma sonsuz yaratıları beraberinde getirecektir.

Duchamp'ın dediği gibi; "Sanatın içine yaşam giriyorsa, her şey sanat olabilir."

## KAYNAKÇA

- AKAY, A.; BİRLEŞMEYEN SENTEZ, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 2010
- DUBEN, İ., YILDIZ, E.; SEKSENLERDE TÜRKİYE'DE ÇAĞDAŞ SANAT YENİ AÇILIMLAR, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, İstanbul, 2008
- O'DOHERTY, B.; BEYAZ KÜPÜN İÇİNDE GALERİ MEKANININ İDEOLOJİSİ, Sel Yayınları, İstanbul, 2010.
- ONAT, T.; "ARD ARDA" SERGİ KATALOĞU, Mine Sanat Galerisi, İstanbul, 2008
- SAĞLAMTİMUR, Z.Ö.; "Dijital Sanat", ANADOLU ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER DERGİSİ, Cilt:10, Sayı:3, s.221, Eskişehir, 2010.
- YILMAZ, M.; SANATÇILARI OKUMAK YA DA POSTMODERN SÖYLEŞİLER, Ütopya Yayınları Sanat Dizisi, Ankara, 2009.



# ÜRÜN TASARIMINDA TÜKETİMSSEL MÜDAHALE: FORM-FONKSİYON İLE İMAJ-FONKSİYONUN KARŞILAŞTIRILMASI

*CONSUMPTIVE INTERVENTION IN PRODUCT DESIGN  
COMPARISON OF FORM-FUNCTION WITH IMAGE-FUNCTION*

**Arş. Gör. Esen KARADAĞ**

Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı  
esenk55@hotmail.com

**Uzm. Ahsen ÖZTÜRK**

Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü  
ahsenozturk@gmail.com

## Özet

20. yy.ın son çeyreğinde, kapitalizmde yaşanan krizinin ardından, küresel sermayenin yarattığı üretim fazlası ve satılmayan ürünlere olan talebin artırılması gerekliliği gündeme gelmiştir. Bundan dolayı oluşan pazarda üretim-tüketim döngüsünü sağlayabilmek amacıyla bir tüketim kültürü oluşturulmak istenmiştir. Bu kültürünün oluşturulmasında tüketimin devamlılığının sağlanabilmesi adına tüketicinin iç dünyasına girerek zihnini okuma, isteklerini yönlendirme ve ona hazcı tüketim davranışları kazandırma hedeflenmiştir. Hedefe ulaşmada, ürünü imgeleştirme ve tüketicide sahip olma dürtüsü oluşturulma yoluna gidilmiştir. Bu bağlamda, ürün tasarımı anlayışı da yeni bir boyut kazanmıştır. Dolayısıyla, modernizmde, ürünün işlevselliği ön plandayken, postmodernizmde bunun yerini statü ve prestij sağlayıcı markasal imajlar almıştır. Böylece, tüketici, ürünleri fonksiyonlarından öte tüketim toplumunun empoze ettiği bir stil ikonu, imaj değeri yüksek ve sahip olunması gereken nesnelere olarak görmeye başlamıştır.

Sonuç olarak, modernizmde, kullanılmak üzere tasarlanan üründe fiziki anlamıyla ön planda olan fonksiyon, postmodernizmde ürüne imgesel anlamların yüklenmesiyle, zihinsel anlam kazanmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Ürün tasarımı, imaj, tüketim, tüketim kültürü, postmodernizm

## Abstract

In the last quarter of the 20th century, afterwards the crisis in capitalism, the surplus production that global capital created and necessity of demand for the products that were not sold came up. It was then intended to create a consumption culture in order to enable the production-consumption cycle. To maintain the continuity of this culture, it was aimed to know what is in mind by entering the consumer's inner world, shaping his wishes and giving him behaviour of consuming enjoyment. The product was imaged and customers were motivated to buy it. In this context, product designing has gained a new dimension. Thus, while functionality was at the forefront in modernism, brand images that provide status and prestige have taken the place in postmodernism. So, rather than their functionalities, consumer has started to view the products as having high image value, style icon that society impose on people and objects to be bought.

As a result, function of the product designed to be used was at the forefront with physical perception in modernism, whereas it has gained a mental perspective after attributing imaginary meaning to the product in postmodernism.

**Keywords:** Product design, image, consumption, consumption culture, postmodernism

Endüstri devriminden günümüze kadar olan dönemde farklı zamanlarda farklı yönelimlerin etkisiyle ürün tasarım sürecinde izlenen yol ve prensipler değişim göstermiştir. Endüstri devriminin olmadığı dönemlerde bugünkü anlamıyla bir ürün tasarımından bahsetmek mümkün değildir. Çünkü endüstri devrimi öncesi ürün tasarlama ve üretme eylemi zanaatkarın sorumluluğu altında bireysel kullanıcının ihtiyaçlarına göre süslemelerin veya bezemelerin ağırlıklı olduğu biçimsel tasarımlarla şekillendirilirken, endüstri devrimi ile birlikte ürünler artık çok sayıda kullanıcı için tasarlanıp seri halde üretilmeye başlanmış ve tüketicinin dikkatini çekebilmek adına ürünün fiziksel anlamda farklılaşması gerektiği gündeme gelmiştir. Bu süreçte ürün tasarımı önem kazanmış, fakat tasarımcının rolü ürünün biçimini yani formunu tasarlamakla sınırlı kalmıştır. Bu dönemdeki modern tasarım anlayışında en iyi form fonksiyonunu en iyi ifade eden yani gösterendir, bir başka deyişle “form fonksiyonu izler” ya da “biçim işlevi izler” prensibi benimsenerek önceki “Art Nouveau” ve “Art Deco” gibi akımlarda baskın olan süslemelere karşı bir tutum benimsenmiştir. Buradaki fonksiyon kavramı kullanılabilirliği ifade etmekte ve ürünün nasıl yapıldığı, amaçlanan kullanımın formda kendini nasıl gösterdiği önemli olmakta, bir başka deyişle ürünün görsel estetiği sadelikte ve işlevsellikte aranmaktadır. “Genel tasarım terminolojisinde kısaca 3F kuralı olarak adlandırılan prensip etken bir işlevsel analizden yola çıkarak biçimsel bütünlük içinde işlevselliği sağlanmış nesnelerin belli bir estetik değere ulaşacaklarını savunur” (Asatekin, 1997: 86).

İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra ortaya çıkan toplumsal sorunlar nedeniyle modernizmin vaatlerini gerçekleştiremediği inancı sonucunda modern dönemin sona erdiği tartışmalarıyla birlikte postmodernizm kavramı ortaya çıkmıştır. Bu kavramla birlikte, birçok alanda köklü değişimler, yeni fikirler ve bakış açıları gündeme gelmiştir. Dünya ekonomisindeki dalgalanmalar, hızla gelişen teknoloji ve internetin sağladığı iletişim olanaklarına bağlı olarak küçülen dünya ve artan ticaret hacmi, bunun sonucunda yoğunlaşan rekabet ortamı, alışılmış ürün çeşidini ve sunumunu, ürünün dağıtım ve ulaştırma biçimlerini değişime uğratmıştır. Oluşan pazarda üretim-tüketim döngüsünü sağlayabilmek amacıyla bir tüketim kültürü oluşturulmak istenmiştir. Böylece, postmodernizm, tüketim anlayışı bağlamında, pazarlama kavramından, marka yaratma stratejilerine kadar evrensel ve yerel anlamda yeni görüş ve sunumlara neden olmuştur. Bu yeni tüketim anlayışı, bireyin stil, imaj ve moda kavramlarıyla tanışmasını ve ürün tasarım sürecinin farklılaşmasını sağlamıştır. “Tasarımcılar ürünlere içeriden bakmaya başlamış, insan davranışlarını, deneyimlerini, kullanıcı ihtiyaç, istek ve beklentilerini anlamak üzere yapılan araştırmalar ön planda olmuştur” (Buchanan 2001, akt: Akoğlu, Er).

Seri üretimin yaygınlaşması, kolaylaşması ve teknolojinin ilerlemesiyle, mekanik ürünler yerine pazarda elektronik içerikli aynı ürüne sahip birçok markanın bulunması sebebiyle, firmalar benzer ürünlerle rekabet edebilmek ve kendi ürünlerinin tüketilmesini sağlamak amacıyla farklı olma arayışına yönelmiştir. Bunun sonucunda tasarımcı devreye girerek ürünü farklılaştırarak ona bir kimlik kazandırmakta ve işlevden yoksun ama tüketicici için anlam değeri yüksek ürünleri markalaştırarak pazara sunmaktadır.

“5 Temmuz 2004 tarihli Business Week dergisi editörü Stephen Shephard makalesinde; tasarımın artık şirketlerin merkezi rekabet alanı haline geldiğinden ve tasarımcıların da mühendislerin ürettikleri ürünlerde bireysel renk ve form uygulamaları yapan meşhurlar durumuna geldiğinden söz etmektedir” (Güner, 2009: 155). Bu bağlamda, tasarımcı bir yaşam biçimi tasarlamakta, ürün tasarımında imaj ve statü değeri yüksek suni kimlikler oluşturmayı da hedefleyen bir marka haline gelmektedir. Böylelikle ileri teknolojinin avantajları sayesinde kolay üretilebilir olan, ama düşük performanslı ve tüketicinin satın alma kararına etki etmek amacıyla ilave fonksiyonlar barındıran ürünler ortaya çıkmaktadır. Bu durum tasarımın yerinin, anlamının ve ilkelerinin sorgulanmasına neden olmaktadır. Bunun sonucunda “biçim işlevi izler (form follows function)” prensibi bir kenara bırakılmış, postmodernizmle birlikte imaj birinci sırayı almış, ürünün anlamı kullanımının önüne geçmiş ve ticari amaç ön plana çıkmıştır. Artık ürünler ihtiyaç ve zorunluluktan değil, arzu ve istekten dolayı satın alınmakta ve müşterinin kendini tatmin edecek ve zevk verecek ürünler talep etmesi, görüntü estetiğini daha çok ön plana çıkarmaktadır. Aynı zamanda, ürünler arasındaki çeşitlilik ve türevler, onların fonksiyonlarından ziyade kişilerin bireysel tercih ve isteklerini göz önüne alarak oluşturulmaktadır.

“Başarılı yaşamın, mutluluğun, hatta insan edebinin ölçütü tüketimse, o zaman insani arzuların foyası meydana çıkar; hiçbir kazanç miktarının ve heyecan verici duyumun bir zamanlar vaat edilen ‘standartlara ulaşma’ yolunda tatmin getirmesi muhtemel değildir: Ulaşılabilecek standart yoktur. Bitiş çizgisi koşucuyla ilerler, amaçlar onlara ulaşmaya çabalayandan her zaman bir ya da iki adım daha öndedir. Rekorlar devamlı kırılma durumundadır ve bir insanın arzulanabileceğinin sınırı yok gözükmektedir” (Bauman, 1999: 110).

Günümüz tüketim anlayışı bu düşünce ekseninde, tüketiciciyi ürünü imgeleştirme ve sahip olma dürtüsüyle sürekli bir tüketme ihtiyacına yönlendirmekte, arzu ve hazza dayalı, statü, prestij ve imaj değeri yüksek, sahip olunması gereken ürünlerin ön planda tutulduğu “sembolik bir tüketim” anlayışıyla hareket etmektedir. Bu anlayışla, insanlar en iyi hayata, sahip oldukları objeler sayesinde ulaşabileceklerine inanmakta, mutluluğu yüzeysel olan güzelliklerde aramakta, dolayısıyla, gerçekte var olmayan ütöpik bir hayatı

yaşamak istemektedirler. Satın alınan objeler, bireye istediği “ben”i yaratarak toplumda sahip olmak istediği sosyal statü ve rolleri kazanmasına yardımcı olmaktadır. Dolayısıyla, ürün tasarımında fonksiyon stile indirgenmekte ve görüntünün yani imajın işlevselliğinin ön planda olduğu nesnelere ortaya çıkmaktadır. Böylece, ürünün yetkin ve kullanılabilir olmasından ziyade, kullanıcı için ifade ettiği anlam önem kazanmaktadır. Ürün kullanıcı tarafından kodlanmakta ve tüketici artık tasarımcının rolünü üstlenmeye başlamaktadır. Üretilen objelerle tüketicinin hayalleri ve fantezileri gerçekleştirilmekte ve ürünün raf ömrünü de tüketici belirlemektedir. Biçim ve işlev modanın değişimiyle farklılaşmakta, “ürün ve kullanıcı arasındaki ilişki uzun süreli evlilikler yerine tek gecelik ilişkilere kendini bırakmaktadır” (Chapman 2005). Dolayısıyla, hayat ve bireyin öz benliği bir pazarlama aktivitesine dönüşmektedir. Bu nedenle, ürün tüketimi sadece estetik bir kaygıdan ibaret değil, aynı zamanda hayatlarımızı kurgulama ve öz benliğimizi oluşturmada önemli bir işleve sahip hale gelmektedir. Ürünler artık fiziksel ihtiyaçlara cevap vermekten çok bireyin psikolojik ve sosyolojik ihtiyaçlarına cevap veren nesnelere haline gelmektedir. “Bunun anlamı tüketilenlerin nesnelere değil düşünceler olduğudur” (Bocock 2009).

“Yaşamın anlamı, sistem tarafından ürün üzerinden önceden düzenlenmiş deneyimleri arzulama, yeterli tüketme gücüne erişebilmek için üretme, arzuların tatmini için tüketme ve sistem tarafından bireyin önüne hedef ve ödül olarak konulan müstakbel ürünleri tüketme gücüne erişebilmek için tekrar üretme haline gelmiştir” (Güneş, 2010: 82). Dolayısıyla, piyasa tüketicilerin düşüncelerini etkilemek üzere biçimlendirildiğinden, zevke ve hazzaya dayalı tüketim anlayışının tatmini söz konusu olmaktadır. Bu durum, üretim-tüketim döngüsünü canlı tutma hedefi taşımaktadır.

“Postmodern tüketici, günlük mutluluk peşinde koşan, anında tatmin isteyen, ihtiyacının tatminini ertelemeyen ve gelecek için bugünü feda etmeyen, geçmiş ve geleceği içerecek biçimde denemeyi büyük bir arzuyla isteyen, içerik yerine biçime daha çok ilgi duyabilen, hazcı yanı öne çıkan, kendisini tüketime hazır bir imaj haline getirmiş”tir (Odabaşı, 1999: 133).

Bu bağlamda, mal ve hizmetlerdeki artan ürün çeşitliliği ile birlikte bireylerin seçim yapma şansının olması, kendisini tüketime hazır hale getirmiş postmodern tüketiciyi tetiklemektedir. Böylece, tasarım anlayışı bu dürtüyü canlı tutacak pratikler geliştirecektir. Nitekim “var olan ürünlere yeni bir alternatif yaratma, var olduğuna inanılan ihtiyaca daha önce var olmayan bir ürün yaratma ve ürün üzerinden tüketiciyi ihtiyacı olduğuna dair ikna etme güncel tasarım pratiğidir” (Güneş, 2010: 83).

Sonuç olarak, kitlesel üretim ve pazarlamanın

geçerli olduğu modern toplumdan, birbirinden farklı tüketicilerin birbirinden farklı ihtiyaçlarını dikkate alarak üretime dönüştürmeyi hedefleyen tüketim toplumuna gelindiği ve bu bağlamda ürün tasarımında form-fonksiyon ilişkisinden uzaklaşarak imaj-fonksiyon ilişkisinin benimsendiği düşünülmektedir. Dolayısıyla, “modernizmde işlev ve görüntü arasında kurulan süreklilik önemliken postmodernizmde görüntü değeri bir estetik norm olarak kabul edilmektedir” (Güzer 2004). Formlar artık bireyin kendi imajını ve diğerlerinin onu nasıl görmek istediklerini etkilemekte ve çoğu durumda da fonksiyonun önüne geçerek bireyin iç dünyasını ve duygularını tercüme etmektedir.

Bu yüzden form, fonksiyon yerine (form follows function/form fonksiyonu izler) günümüzde modayı ve kullanıcıyı dolayısıyla imajı takip etmektedir (form follows image/form imajı izler). Çünkü “tüketicinin ihtiyaçları, neden hoşlandıkları ve trendler belirleyici rol oynamaktadır” (Ashby ve Johnson 2002). Tasarımcı bireyin arzu ve isteklerini kullanılabilirliğin önüne geçirmekte bu da tasarım anlayışının değişmesine sebep olmaktadır. Modern tasarım disiplininde kalite, dayanıklılık, kullanılabilirlik... vb. gibi değerler yüceltilirken, postmodern dönemde bu değerler ikinci planda kalmış, görsellik, kolay ve ucuz üretim, düşük fiyat... vb. olgular birincil beklenti haline gelmiştir. Bir başka deyişle, ürün tasarımı ve estetik anlayış modernizmde işlevsel bir rol üstlenirken postmodernizmde imgeye, imaj ve markaya, empoze edilen değerlere hizmet etmekte ve tasarım tüketici tarafından yönlendirilir hale gelmektedir. Modernizmde ürün fiziksel anlamda ön plandayken, postmodernizmde zihinsel anlamda ön plana çıkmaya başlamıştır.

#### Kaynaklar:

- AKOĞLU, C., H. A. ER; “Rol Paylaşımında Kriz: Etkileşim Tasarımı ve Endüstriyel Tasarımın Ürün Geliştirme Faaliyetlerindeki Rollerini”, TASARIM VEYA KRİZ 4. ULUSAL TASARIM KONGRESİ BİLDİRİ KİTABI, 43-59, İTÜ Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü, İstanbul, 2009.
- ASATEKİN, M.; ENDÜSTRİ TASARIMINDA ÜRÜN-KULLANICI İLİŞKİLERİ, ODTÜ Mimarlık Fakültesi Yayını, Ankara, 1997.
- ASHBY, M., J. KARA; MATERIALS AND DESIGN: THE ART AND SCIENCE OF MATERIAL SELECTION IN PRODUCT DESIGN, Butterworth-Heinemann, Oxford, Boston, 2002.
- BAUMAN, Z.; ÇALIŞMA, TÜKETİCİLİK VE YENİ YOKSULLAR, Çev: Ümit Ökten, Sarmal Yayınevi, İstanbul, 1999.
- BOCOCK, R.; TÜKETİM, Dost Kitapevi, Ankara, 2009.
- BUCHANAN, R.; “Design Research and the New Learning” Design issues, 17, 1, 3-23, 2001.
- CHAPMAN, J.; EMOTIONALLY DURABLE DESIGN; OBJECTS, EXPERIENCES AND EMPATHY, London, Earthscan, 2005.
- GÜZER, A.; “Kültürel Süreklilik ve Dönüşüm Alanı Olarak Konut” GELENEK, İŞLEV VE MODA ARASINDA GÜNÜMÜZ KONUT

- KÜLTÜRÜ SEMİNERİ, Ed. N. Müge Cengizhan, 29-37, Mimarlar Odası Yayınları, Ankara, 2005.
- GÜNER, D. K.; “Yeni Ürün Çağına Geçerken Endüstri Tasarımında Kuramsal ve Uygulayım Analizi Olarak Sistem Tasarımı”, TASARIM VEYA KRİZ 4. ULUSAL TASARIM KONGRESİ BİLDİRİ KİTABI, 153-163, İTÜ Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü, İstanbul, 2009.
- GÜNEŞ, S.; “Ürün Tasarımında Birey, Ekonomik Bağlam”, SANAT VE TASARIM DERGİSİ, 70, 5, 73-90, Gazi Üniversitesi, Ankara, 2010.
- ODABAŞI, Y.; “Postmodernizm ve Tüketici, Tüketim Kültürü”, KAPİTAL DERGİSİ EKİ, 12-13, Sistem Yayınları, Peppers, D., Bire Bir Pazarlama, İstanbul, 1999.

# BİR TASARIM NESNESİ VE ÖZNESİ OLARAK TİPOGRAFI VE TİPOGRAFİK OYUNCAKLAR

*TYPOGRAPHY AND TYPOGRAPHIC TOYS  
AS A DESIGN OBJECT AND SUBJECT*

**Yrd. Doç. Dr. Şirin BENUĞUR**

Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi,  
sirinbenugur@hotmail.com

## Özet

Tipografi, görsel iletişim dilini oluşturan tipografik elemanların, işlevsel ve estetik bir biçimde tasarlanması ve düzenlenmesi anlayışıdır. Kısaca yazının tasarımı olarak tanımlayabileceğimiz tipografinin işlevsel ve estetik yönü, çeşitli tasarım dallarında bir tasarım ögesi olarak kullanılmasına yol açmıştır. Başta grafik tasarım olmak üzere; endüstriyel tasarım, moda ve takı tasarımı, mimari tasarım, peyzaj tasarımı gibi alanlarda tipografik tasarımlar ya da tipografik öğeler tasarımın öznesi ya da nesnesi olarak kullanılmaktadır. Tipografinin işlevsel ve estetik yönden tasarlanabilir ve tanımlanabilir yönü endüstriyel tasarım ürünü olarak oyuncaklarda da kullanılmasına yol açmıştır. Bu çalışmanın temel amacı, tipografik elemanların oyuncak tasarımında kullanımına dikkati çekmek ve tipografik oyuncak örnekleri sunmaktır.

**Anahtar Kelimeler:** Tasarım, Endüstri Ürünleri Tasarımı, Tipografi, Oyuncak

## Abstract

Typography is the concept of an artistic design and functional arrangement of type which is the primary constituent of visual communication. The functional and aesthetic aspects of typography have led to the use of type in various design fields. Typographic elements and designs are incorporated in graphic design, industrial design, fashion and ornament/jewelry design, architectural design, and landscaping as subjects or objects of design. The functionality and artistic designability of type have been used in various toys as products of industrial design. Various design examples of typography in toys are presented in this work to focus attention to the use of type in toys.

**Keywords:** Design, Industrial Design, Typography, Toys

Tipografi harf, rakam, noktalama işareti gibi simgelerin estetik bir tasarım anlayışı ile düzenlenmesidir. Tipografi ve tipografik öğeler, birçok tasarım alanında olduğu gibi endüstri ürünleri tasarımında da kullanılmaktadır. Endüstri ürünleri tasarımı, endüstriyel yöntemlerle imal edilen üç boyutlu kullanım nesnelere tasarım ile ilgilenen bir alandır. Endüstriyel tasarım tüketim pazarına yönelik, seri üretilebilecek her türlü kullanım eşyasının tasarımını içermektedir (Bayazit, 2011: 13). Bu tasarım dalı, günlük kullanım nesnelere iş makinelerine ve ulaşım araçlarına kadar birçok ürünün tasarımını kapsamaktadır. Ses işareti olarak kullanılan harfler, noktalama işaretleri ve çeşitli sembollerden oluşan yazı işaret ve simgeleri endüstriyel tasarımda çeşitli biçimlerde kullanılmaktadır. Tipografik öğeler kimi zaman tasarımın öznesi olarak (Görsel 1 ve 2), kimi zaman nesnesi olarak (Görsel 3 ve 4) olarak karşımıza çıkmaktadır.



Görsel 1: ABC Sandalyeleri  
(<http://blog.studiog1.com/?paged=>)



Görsel 2: Saat Tasarımı  
(<http://www.designer-daily.com/clock-design-79>)



Görsel 3: Bardak Altlığı  
(<http://www.tumblr.com/tagged/scarabeo>)



Görsel 4: Lamba  
(<http://www.tumblr.com/tagged/scarabeo>)

Tipografik oyuncak terimi, harf, noktalama işaretleri ve simgeler kullanılarak yapılan oyuncakları tanımlamak için kullanılmıştır. Yapılan alanyazın taraması sonucunda, tipografik oyuncakların daha çok harfleri tanıtıcı, yazı yazmayı ve kelime oluşturmayı öğretici materyaller olduğu belirlenmiştir. Bu materyallerin eğitim sürecinde kullanımına yönelik akademik çalışmaya rastlanmamıştır. Bu durum tipografi öğretimine yönelik araştırma gereksinimini ortaya çıkarmıştır.

## TİPOGRAFİK OYUNCAKLAR

Oyuncak, gelişim basamakları boyunca, çocuğun hareketlerine düzen getiren, zihinsel, bedensel ve psiko-sosyal gelişimlerinde yardımcı olan, hayal

gücünü ve yaratıcı yeteneklerini geliştiren tüm oyun malzemeleridir (Yavuzer, 1993:196). Oyuncaklar, insanın bebeklik ve çocukluk döneminde hayatı için aldığı eğitimi destekleyen unsurlardır. Bu bakımdan oyuncakların en önemli amacı, oyun çağı çocuklarının gerçek hayata kolay uyum sağlamasına eğlendirerek ve öğretmek yardımcı olmaktır. Özellikle eğitici oyuncaklar, çocuklara erken yaşta kazandırılmak istenilen kavramları (eşleştirme, farklı olanı bulma, parçaları birleştirme, gruplama, sıralama, ilişki kurma v.b.) hem eğlendirici, hem de eğitici yöntemlerle çocuğa öğretmeye yardımcı olan oyuncaklardır. Oyunağın eğitim amaçlı kullanılma düşüncesi 18.yüzyılda ortaya çıkmıştır. 18.yüzyılın önemli İngiliz düşünürlerinden, aydınlanma filozofu John Locke'un, oyun ve oyunağın çocuğun eğitiminde kullanılabilceğini ileri sürmesi, oyunağın farklı bir yaklaşımla değerlendirilmesine yol açmıştır (Brewer, 1980: 36). Brewer (1980)'a göre oyunağın çocuğa bir şeyler öğretmesi gerektiğini savunan Locke harf bloklarıyla (Görsel 5 ve 6), çocuğun sadece okulda alfabe öğrenmesini değil aynı zamanda burjuva sınıfı (kent soylu) aile çocuklarının bu oyuncaklarla evde oynamasını hedeflemiştir. Böylece ev içinde oynayan sokakta oynaması uygunsuz bulunan çocuğunu ailesi izleyebilecek, iyi eğitilmiş olması için müdahale edebilecektir. Aile bireylerinin olmadığı durumlarda da çocuk kendi basına hareket etmeyip dadi ya da bakıcı eşliğinde oynayacaktır. Alfabe blokları erkek çocukları için düşünülmüştür (Gorman,1985).

John Locke bilinen ilk alfabe bloğunu 1693 yılında tanıtarak; alfabe bloklarının genç çocukların harfleri öğrenmesine nasıl yardımcı olacağını anlatmıştır. 18. yüzyılda, anaokulu öncüsü Friedrich Wilhelm August Froebel, yüzeylerine harfler basılı ahşap bloklar içeren bir dizi eğitim materyali olarak amaçlı oyuncaklar tasarladı. 19.yüzyılda ise büyük Amerikan oyuncak üreticileri toplu olarak alfabe blokları üretmeye başladılar. Bu oyuncaklar sadece okuma yazmaya teşvik etmiyor aynı zamanda çocukların motor becerilerini ve el-göz koordinasyonlarını geliştiriyor, akranları ile etkileşimlerini artırıyor ve yaratıcı oyunlara teşvik ediyordu. Günümüzde gelişmiş eğitim araçları ve teknoloji ile dolu bir dünyada, basit, asırlık ahşap alfabe bloklar oyun odalarında ve sınıflarda önemini koruyarak hala yer almaktadır (<http://www.thestrong.org/online-collections/nthof/alpha/alphabet-blocks/107.3485/> <http://www.museumofplay.org/>)



Görsel 5 ve 6: Alfabe Öğretme Amaçlı Ahşap Bloklar  
(<http://www.toyhalloffame.org/toys/alpha-blocks>)  
(<http://www.thestrong.org/online-collections/nthof/alpha/alpha-blocks/110.12316>)



Tipografi ve matbaacılığın öğretilmesine yönelik bilinen ilk tipografik oyuncak ise John Bull tipografik oyuncak setidir. Garfield (2010:162,163) 1930'larda ortaya çıkan John Bull tipografik oyuncak setinden bahsetmektedir. Kırk yıl kadar çocuklar için tek tipografi oyuncuğu olan bu set, cımbız, kauçuk harfler, harfleri dizmek ya da tutturmak için ahşap ya da plastik bir sabitleyici (kumpas), ıstampa ve kâğıttan oluşmaktadır (Görsel 7 ve 8)

"Bu set küçük ve lekeli bir on beşinci yüzyıl Gutenberg İncili'ydi; bu harf takımını küçük harfler halıda kaybolup gidinceye kadar tekrar tekrar kullanmak mümkündü. Setler numaralandırılmamış ilk ürünle başlıyor ve No 155'e kadar gidiyordu, büyük sayılı setlerde lastik resim mühürleri de oluyordu. ... 4 Nolu set için hazırlanmış talimatlarda kendi Caxton'unuzu nasıl yaratacağınız anlatılıyordu ve bu çok karmaşık değildi. "Hint kauçuğundan yapılmış harfleri dikkatle ayırın. Harfleri sabitleyiciye bastırarak yeterli olacaktır. Sözcük ya da cümle tamamlanınca o yazının düzgün olduğundan emin olun. Basmak için, yazıyı dikkatle ıstampadaki mürekkebe bulayın... İstampa kurursa, yüzeyi biraz suyla ıslatın." ... Matbaacılık Seti'nin iki savaş arasında yapılmış olması çok anlamlıydı, çünkü hem oyuncak hem de kauçuk sanayilerini destekliyordu. Quink mürekkep üreticileri kazanç getirdiği için seviyordu bu oyuncuğu, aileler de seviyordu çünkü eğiticiydi; çocuklar çok seviyordu çünkü onunla bol bol küfür ve örtülü mesaj yazabiliyorlardı. ...John Bull seti insana heceleme öğretmiyordu, yazı karakterleri hakkında da pek bir şey öğretmiyordu, ama önemli olan harflerin ele alınma tarzıydı, onlara özen gösterilmesiydi, hayatta daha sonra yararlı olabilecek bir şey konusunda elle tutulur bir çalışma yapabileme fırsatıydı"



Görsel 7 ve 8: John Bull Printing Outfit (John Bull Tipografik Oyuncak Seti) <http://lestaret.wordpress.com/tag/john-bull/> <http://stoneletters.wordpress.com/2011/02/01/the-world-of-john-bull/>

Günümüzde çocuklar için harf ve kelime öğretimi desteklemek amacı ile çeşitli oyuncaklar bulunmaktadır. Bu oyuncaklar genelde basit bir yaklaşımla büyük ve küçük harfleri, rakamları tanıtmayı, heceleme ve kelimeleri öğretmeyi amaçlayan oyuncaklardır. Ağırıklı olarak ahşap ve plastik malzemeden üretilmektedirler (Görsel 9,10,11,12,13 ve 14).



Görsel 9: Kelime Yazma Oyuncuğu ([www.uqt.com.tr](http://www.uqt.com.tr))



Görsel 10: Kelime ve Şekil Oyuncuğu (<http://infosthetics.com>)



Görsel 11: Ahşap Harf Treni ([oyuncakannesi.com](http://oyuncakannesi.com))



Görsel 12: Ahşap Harf Vagonu (<http://urun.gittigidiyor.com/oyuncak>)



Görsel 13 ve 14: Tipografik Oyuncak (<http://graphicdefiner.wordpress.com/2013/06/13/3d-printed-typographic-toys-coming-soon/>)

## TİPOGRAFİK OYUNCAK ÖRNEKLERİ

Günümüzde çocuklar için harf, rakam, noktalama işaretleri gibi tipografik öğelerin öğretimi destekleyici çeşitli oyuncaklar bulunmaktadır. Bu oyuncakların temel amacı harfleri, rakamları ve diğer tipografik sembeleri tanıtmak; görsellerle harfleri eşleştirerek kelime bilgisini öğretmektir. Yazı karakteri, tırnaklı, tırnaksız harfler, kalın, ince, eğik harfler, espas gibi temel tipografi bilgisini öğretmeye yönelik olarak tasarlanmamışlardır. Daha çok dil öğretimi destekleyici öğretim materyalleridir.

Öğretim teknolojisi, eğitim teknolojisinin bir parçası olarak bilginin daha kolay ve etkili öğretilmesini sağlamak amacı ile çeşitli öğretim materyalleri tasarlamayı ve kullanmayı içermektedir. Öğrenme-öğretme sürecinde öğrencinin konuyu daha iyi öğrenebilmesi için öğretim teknolojilerinden yararlanılması gerekmektedir (Yanpar, 2009:9,10) Temel tipografi bilgisinin öğretimi ve öğretiminde çeşitli öğretim materyallerinden yararlanılması tipografinin doğru kullanımı için büyük önem taşımaktadır. Çeşitli yaş gruplarına uygun olarak, ilköğretim düzeyinde "Teknoloji ve Tasarım" dersi ile "Görsel Sanatlar" dersi; ortaöğretim düzeyinde ise "Grafik Tasarım" ve "Görsel Sanatlar" derslerinde tipografik düzenlemelerin yer aldığı uygulamalarda, çeşitli öğretim materyallerinin kullanımı tipografi öğretimi destekleyici bir yöntem olabilir. Bu düşünce doğrultusunda, Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü Öğrt. Gör. Ceyda Bayrakdar'ın yürütmüş olduğu, 2010-2011 Eğitim Öğretim Yılı Tipografi IV ve 2011-2012 Eğitim Öğretim Yılı Tipografi III derslerinde öğrencilerin yapmış olduğu, yazı karakterlerini tanıttığı tipografik oyuncak tasarımlarından seçme örnekler aşağıda yer almaktadır. Eğitici tipografik oyuncak ya da

bir öğretim materyali olarak düşünülen bu tasarımların, oyuncak ya da öğretim materyali olarak kullanımına yönelik uygulama ve değerlendirme çalışmaları henüz yapılmamıştır. Tasarlanan tipografik oyuncaklar genel olarak yazı karakterlerini tanıtmaya amacı taşımaktadır (Görsel 15,16,17,18,19).



Görsel 15

Amaç: Myriad Pro yazı ailesini tanıtıcı ve harflerin öğrenimini sağlamak amacıyla yapılmış bir abaküs.

Kullanılan Malzeme: Ahşap (Çam ağacı), baskılı mat kuşe kâğıt ve yapıştırıcı

Tasarım: Semih Çelikçi



Görsel 16

Amaç: Futura yazı ailesini tanıtıcı bilgiler veren ve her harfi bir görselle eşleştiren öğretici ve eğitici kart tasarımı

Kullanılan Malzeme: 200 gr Baskılı Mat kuşe kâğıt, makas ve yapıştırıcı.

Tasarım: Elif Küçüköğlü



Görsel 17

Amaç: Gill Sans yazı karakterini tanıttığı bilgiler içeren minik oyun kartlarından oluşan font ile ilgili her doğru cevapta bir sonraki aşamaya geçilen, her yanlış cevapta gerileyen monopol tarzı bir oyun.

Kullanılan Malzeme: 200 gr Baskılı Mat kuşe kâğıt, makas, Bristol kâğıdı ve yapıştırıcı.

Tasarım: Advıye Dalgıç



Görsel 18

Amaç: Franklin Gothic yazı karakterini tanıttığı bilgiler içeren mini puzzle.

Kullanılan Malzeme: Baskılı folio, mukavva.

Tasarım: Fadime Konur



Görsel 19

Amaç: Helvetica fontunu tanıttığı bilgiler içeren ve çocukların oynayabileceği akordeon şeklinde açılan kartlar.

Kullanılan Malzeme: Baskılı mat kuşe kâğıt ve mukavva, yapıştırıcı, maket bıçağı.

Tasarım: İsa Altunbay

çeşitli yaş gruplarına yönelik uygulamalarla kavratılması gerekmektedir. Özellikle erken yaşlarda temel tipografi bilgisinin verilmesinin yararlı olacağı öngörülmektedir. Buna dayalı olarak tipografik oyuncak ya da öğretim materyalleri ile desteklenen eğitim sürecinin, çocuğun tipografiye olan ilgisini ve tipografik algısını geliştirebileceği düşünülmektedir.

Yazının estetik bir görsel ifade biçimi olduğu ve önemi kavratılmalıdır. Bu amaçla, çeşitli yaş gruplarına göre tipografi temel bilgisini verecek tipografik oyuncaklar tasarlanabilir ve öğretimi destekleyici materyaller olarak kullanılabilir. Tipografi temel bilgisini alan çocuklar, yazı tasarımını gerektiren uygulamalarda daha bilinçli ve estetik seçimler yapabilir. Bu yaklaşım ve uygulamaların uzun vadede tipografik kirliliğin engellenmesine katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

#### KAYNAKÇA

- Bayazit, N; Endüstri Tasarımı Temel Kavramları, İdeal Kültür Yayıncılık, İstanbul-Türkiye, 2011.
- Brewer, J; Childhood Revisited the Genesis of the Modern Toy History Today, 12, 32-39, U.S.A., 1980.
- Garfield, S; Tam Benim Tipim (Bir Font Kitabı), Mas Matbaacılık, İstanbul-Türkiye, 2012.
- Gorman, A.B; Toys Are Us, Yale-New Haven Teachers Institute, 06, U.S.A., 1985.
- Yanpar, T.; Öğretim Teknolojileri ve Materyal Tasarımı, 9.Baskı, İstanbul-Türkiye, 2009.
- Yavuzer, H; Çocuk Psikolojisi, Remzi Kitabevi, 8.Baskı 195, İstanbul-Türkiye 1993.
- İnternet Adresi: <http://www.thestrong.org/online-collections/nthof/alpha/alphabet-blocks/107.3485/> <http://www.museumofplay.org/> - 10.07.2013 tarihinde National Museum Play sitesinden alınmıştır

#### SONUÇ VE ÖNERİLER

Çocuklara büyük ve küçük harfleri tanıtmaya, okuma ve yazmaya teşvik etmesi, yaratıcı oyunlara ve düzenlemelere yönlendirmesi ve nesnelere tanıması bakımından alfabe blokları ve kelime oyuncakları gibi oyuncaklar, öğretimi destekleyici materyaller olarak yaygın biçimde kullanılmaktadır. Temel yazı ve tipografi bilgisinin ilköğretim, ortaöğretim ve lise düzeyinde

# GELENEKSEL JAPON SERAMİK SANATININ ÇAĞDAŞ JAPON SERAMİK SANATINA ETKİLERİ

*THE EFFECTS OF TRADITIONAL JAPANESE CERAMIC ART  
ON THE CONTEMPROARY JAPANESE CERAMIC ART*

**Prof. S. Sibel SEVİM**

Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Seramik Bölümü,  
sssevim@anadolu.edu.tr

**Arş. Gör. Gökçe ÖZER**

Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Seramik Anasanat Dalı,  
gkcozer@gmail.com

## Özet

Wabi-sabi estetik disiplinin etkisinde kalarak gelişen geleneksel Japon seramik sanatı 19. yüzyılda seri üretimin artmasıyla yok olma tehlikesi ile karşı karşıya kalmıştır. Bu durum üzerine Japonya'da, Batı'da Arts and Crafts hareketi ile özdeşleştirilen Mingei Hareketi başlamıştır. Mingei Hareketi ile geleneksel üretimde bulunan ustalar desteklenmiş, eğitim kurumları açılmıştır ve böylelikle Japon seramik sanatçılarının yetişmesinde öncülük edilmiştir.

Japon çağdaş seramik sanatında verilen eserler incelendiğinde sanatçıların geleneksel üretim yöntemlerini kullandıkları ve eserlerinde Japon seramik sanatının temellerini oluşturan wabi-sabi estetik ilkelerini yansıttıkları görülmektedir. Japon seramik sanatçılarının geçmiş ile kurdukları ilişki ve bunu eserlerine yansıtmaları, çağdaş seramik sanatında Japon seramiklerinin özgünlüğünü arttırmaktadır.

Bu araştırma kapsamında çağdaş Japon seramik sanatı örneklerle incelenerek geleneksel Japon seramik sanatı ile olan ilişkisi değerlendirilecektir.

**Anahtar Kelimeler:** Çağdaş, Japon, seramik sanatı, wabi-sabi

## Abstract

The traditional Japanese art of ceramics that develops under the effect of wabi-sabi aesthetical discipline faces the danger of extinction due to the increase in mass production in 19th century. After that situation, Mingei Movement that is identified with Arts and Crafts Movement in West started in Japan. Masters in traditional production were supported, educational institutions were established, and so Japanese artists of ceramics were pioneered to be educated.

When the works of Japanese contemporary art of ceramics are examined, it is seen that the traditional methods of production are used and the principles of wabi-sabi aesthetical discipline are reflected. The relationship with the past that is established by the Japanese ceramics artists, and their use of this relationship in their works of art increase the uniqueness of Japanese ceramics in contemporary art of ceramics. In this research, contemporary Japanese art of ceramics is going to be examined with the examples and the relationship between contemporary and traditional Japanese art of ceramics is going to be evaluated.

**Keywords:** Contemporary, Japanese, the art of ceramics, wabi- sabi

Japonya'ya ait sanatsal değerlerin kökleri yaklaşık olarak 12.000 yıl önceye dayanmaktadır (Jomon Kültürü). Uzun bir geçmişe sahip olan Japon sanat anlayışı parlak renklerle ve altın varaklarla boyanmış paravanlar ve sırsız seramik çay kaselerinin üretiminden başlayarak kendine özgü estetik değerini oluşturmuştur. Ülkenin coğrafyası, topografyası (alan kuramı), iklimi, dini inançları ve komşu ülkeler ile olan kültürel ve ekonomik ilişkileri gibi birçok faktör Japon estetik anlayışına katkıda bulunmuştur. Bu faktörlerin anlaşılması Japon estetik anlayışını ve sanatsal ifadesini anlamak için oldukça önemlidir.

Muson ve ılıman iklim bölgelerinin birleştiği noktada yer alan Japonya; Japon sanatçılarına ilham kaynağı olan doğal bir peyzaja sahiptir. Volkanlar başta olmak üzere tropik fırtınalar, tayfun, deprem ve tsunami ülkede hasara sebep olan doğal afetler de Japon sanatlarında işlenen konular arasında yer almaktadır.

“Kuşkusuz dağdan, doğadan çokça esinlenen ama gelişigüzel anlamındaki doğallığa hiç özenmeyen bu sanatın ana ilkeleri son derece yalındır. Önce doğa gibi, sessiz ve yorulma bir yaratma süreci; sonra, tüm çevresiyle sürekli birlik ve bütünlüğe ulaşma çabası! Japon'un yaptığı, yarattığı her şeyde o sessiz ve derinden gelen uyum çabasının izleri sezilir” (Güvenç, 2010: 150).

Yüzyıllar boyunca Japon, Koreli ve Çinli keşifler ülkeler arası yapmış oldukları seyahatlerde Çince yazı dili yoluyla dini ve sanatsal fikir alışverişinde bulunmuş, kutsal metinleri paylaşmış ve Budizm öğretisini geliştirmişlerdir. Özellikle iktidar ve askeri sınıf tarafından benimsenen Zen Budizm Japon resim, kaligrafı, bahçe düzenleme ve çay seremonisi sanatları üzerinde derin bir etkiye sahip olmuştur. Güvenç, Zen sanatlarının ilkelerini şu şekilde açıklamaktadır:

- Yalınlık, önceki dönemlerin karmaşıklığına karşı,
- İnsancılık, önceki anıtsal-toplumsal ölçüğe karşı,
- İçtenlik, önceki gösterişçiliğe karşı,
- Doğallık, önceki yapay zorlamalara ve moda akımlara karşı,
- Yaşlılık-kusurluluk, önceki yenicilik ve yetkinlik çabalarına karşı. (Güvenç, 2010: 163)

Yukarıda bahsetmiş olduğumuz ilişkiler ve etkileşimler göz önünde bulundurulduğunda Japon felsefi ve sanat anlayışı altında yatan etkenleri görebilmekteyiz. Japon sanatçılarının diğer ülkelerdeki sanat uygulamalarını birebir kopya etmeden, birbirleri arasındaki paylaşımları özümseyerek ve anlamaya çalışarak Japon kültür ve değerleri ile yorumlamaları sonucu, Japon sanatına kendi özgün kimliğini kazandırmalarıdır. Böylelikle Japon sanatı yukarıda bahsetmiş olduğumuz ilişkiler sonucunda benzersiz özellikleri ile günümüzde de özgünlüğünü korumaktadır.

## JAPON SANATININ GENEL ÖZELLİKLERİ

Japon sanat alanını iki temel üzerinde değerlendirmek

mümkündür. Bunlardan ilki görsel özelliklerdir. Japon sanat uygulamaları yalın bir çizgi, güçlü bir tasarım ve estetik bir duyarlılığa sahiptir. Bütün bu özellikler ise üzerinde düşünülmüş ve değerlendirilmiş kuvvetli bir anlatımı olan Japon stilini oluşturmaktadır. İkinci temel ise Japon kültür tarihi boyunca sanat alıcılarının ve Japon halkının sanat ve sanatçılara duydukları büyük saygı ve hayranlıktır.

Addiss'in belirttiği gibi (Addiss 1996: 8) Japon sanatı, olağanüstü bir biçimde basit iken aşırı derecede karmaşık; derinlemesine ruhani bir içeriğe sahipken canlı bir şekilde süslenmiş, tamamen geleneksel özelliğe sahipken ilginç bir biçimde özgün ve son derece sofistike iken ham bir görünüme sahip olduğu için anlaşılması zor bir yapıya sahiptir.



Resim 1. Akiyo Sano'ya ait ikebana çalışması

Kaynak: <http://sogetsuny.wordpress.com/exhibition-2010-3/#jp-carousel-177> (07.06.2013)

Japon sanatı kendine özgü bir güzellik anlayışına sahiptir. Japon sanatçıları sanattaki gerçeği ve güzeli sezgiyle bulmaktadırlar. Böylelikle sezgilerini kullanan sanatçı geleneksel kurallardan ve sıradan olmaktan kurtulmaktadır. Güzeli, Japon sanatçıları için kusursuz ve yetkinde değil, kusurluda ve hatta çirkinde aranmalıdır. Estetik; duyuşsal bilginin bilimi olarak, Japon sanatlarında tam anlamıyla yerini almaktadır.

“Japonların en güzel buldukları şeylerde acılık, “buruk aci” bir tat vardır. Japon sanatlarının güzelliği, duyulmak, duyurulmak için değil, içten içe yaşanmak, duyumsanmak, bir grupla paylaşılmak içindir. Japon estetiği yalnız duyuşsal değil, son derece duygusal bir estetikdir: Biçim, renk ve duygu bütünlüğü! Budur, kısaca, Japon sanatının estetiği” (Güvenç 2010: 149).

Yukarıda bahsetmiş olduğumuz Japon sanat özelliklerinin Zen felsefesi ile buluşması sonucunda Wabi-Sabi Estetiği olarak adlandırılan Japon kültür ve sanat anlayışının yansımaları olan bir estetik disiplin doğmuştur.

## GELENEKSEL JAPON SERAMİK SANATININ ÖZELLİKLERİ

Geleneksel Japon seramik sanatı Çin ve Kore seramik kültürünün etkileri doğrultusunda işlevsel olarak

gelişmiştir. İşlevsel amaç doğrultusunda üretilen geleneksel Japon seramikleri Zen Budizm'iyle birlikte gelişen wabi-sabi estetik anlayışı doğrultusunda üretilmiştir. Wabi-sabi geçmişle hesaplaşmayan ve gelecek kaygısı taşımadan anı içselleştirme felsefesi olarak Japon yaşam felsefesinde de yerini almaktadır.

16. yüzyılda Japon çay törenlerinin yaygınlaşmasıyla ortaya çıkan wabi-sabi estetiği özünde Zen Budizmi'nin temelini oluşturan anın farkında olmak, anda kalmak düşüncesi bulunmaktadır. "Zen, andan ana atlamamak, anda yaşamak, aynı zamanda anı yargılamamak demektir. İyi mi, kötü mü, hoşuma gidiyor mu, gitmiyor mu? Sadece anı algılamak, onu yaşamaktır söz konusu olan. Olan, olduğu gibidir. Meutes, Bossert 1997:12)" Bu bağlamda wabi-sabi estetiği var olan her şeyin kusurlu (imperfect), eksik (incomplete) ve geçici (impermanent) olduğu görüşleri doğrultusunda andaki güzelliği değerlendirmektedir.



Resim 2: Bizen Seramiği Çay Kabı

Kaynak: <http://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/25.215.47a,b>  
(07.06.2013)

Wabi-sabi estetiğinin doğrultusunda gelişen geleneksel Japon seramiğinin en önemli örnekleri çay seremonilerinde kullanılan seramiklerdir. Japoncada 'matcha' olarak adlandırılan çay kültürleri arası etkileşim ve göçler sayesinde Çin'den Japonya'ya gelmiştir. Toz şeklinde bulunan (powder tea) matcha çayı üzerine sıcak su eklenerek hazırlanmaktadır. Zamanla Japon kültür değerleriyle değişen 'matcha' hazırlama uygulamaları sadece çay içme eylemi olarak kalmamış, aynı zamanda da törensel bir etkinliğe dönüşmüştür. Wabi-sabi estetik ilkeleri doğrultusunda oluşturulan 'cha-no-yu' ve ya 'chado' (çay için sıcak su) olarak adlandırılan çay seremonisi ve çay seramikleri Japon kültürünün en önemli parçaları arasında yer almaktadır.

Geleneksel Japon seramiklerinin sahip olduğu tasarım ilkeleri 16. yüzyıldan itibaren geçerliliğini koruyan wabi-sabi estetik disiplinin etkisi altında kalmıştır. Tarihsel süreçte, Bizen, Raku, Hagi, Iga, Shigaraki, Karatsu, Mino, Ki-Seto, Setoguro, Shino, Oribe çömlüklerini hem biçimsel hem de düşünsel açıdan etkileyen wabi-sabi estetiği geleneksel Japon seramiklerinin de karakteristik yapısını oluşturmaktadır. Doğal görünüm, parlak olmayan mat yüzeyler, asimetrik formlar, pişirim sürecinde hata kabul edilebilecek doku özellikleri,



Resim 3: Raku Çay Kasesi

Kaynak: <http://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/17.118.74>  
(07.06.2013)

kusurlu görünüm, doğayı yansıtan yumuşak renk tonları, yalınlık ve boşluğun kullanımı wabi-sabi estetiği doğrultusunda gelişen geleneksel Japon seramiklerinin temel özellikleri arasında yer almaktadır.

### WABI-SABI ESTETİĞİNİN ÇAĞDAŞ SERAMİK SANATINA ETKİSİ

Japonya'da geçmişte olduğu gibi günümüzde de seramik hem işlevsel hem de sanatsal yorumlarıyla önemli bir yere sahiptir. Hemen hemen her yemek öncesi el yapımı seramik çay kaselerinde yeşil çay sunulmaktadır. Kullanılan seramik gereçlerin en önemli özelliklerinden biri ise hepsinin birbirinden farklı ve biricik olmasıdır. Bu durum aynı zamanda estetik bir haz da uyandırmakta ve kullanılan gereçlerin el yapımı olması, biricikliği, asimetrik yapıları, doğayı anımsatan rüstik görümleri ve renkleri wabi-sabi estetiğin bugün halen Japonya'da var etmektedir.

Geleneksel Japon seramik sanatı 19. yüzyılda seri üretimin artmasıyla yok olma tehlikesi ile karşı karşıya kalmıştır. Bu durum üzerine Japonya'da, Batı'da Arts and Crafts hareketi ile özdeşleştirilen Mingei Hareketi başlamıştır. Mingei Hareketi ile geleneksel üretimde bulunan ustalar desteklenmiş, eğitim kurumları açılmış ve böylelikle Japon seramik sanatçılarının yetişmesinde öncülük edilmiştir.

Mingei Hareketi ve arkasından Hamada Shoji (1894-1978), Kawai Kanjiro (1890-1966) gibi seramik ustalarının seramik sanatına vermiş oldukları emek ve eserler sayesinde Japon seramik sanatı biçimsel anlamda geleneksel üslubundan farklılık göstermeye başlamıştır. Yagi Kazuo, Suzuki Osamu ve Yamada Hikaru'nun kurmuş olduğu Sodeisba Grubu işlevsel formların ötesinde yaratmış oldukları soyut heykellerle modern Japon seramik sanatına öncülük etmişlerdir (Micucci: 2004).

Japon çağdaş seramik sanatında verilen eserler incelendiğinde sanatçıların geleneksel üretim yöntemlerini kullandıkları ve eserlerinde Japon seramik sanatının temellerini oluşturan wabi-sabi estetik ilkelerini yansıttıkları görülmektedir. Japon seramik

sanatçıların geçmiş ile kurdukları organik bağ ve bunu eserlerine taşımaları, çağdaş seramik sanatında Japon seramiklerinin özgünlüğünü arttırmaktadır. Bu bağlamda geleneksel Japon seramik sanatının genel özellikleri çağdaş seramik sanatçıların yorumları ile buluşarak seramik sanat tarihi açısından büyük bir öneme sahip olmuştur.

## ÇAĞDAŞ JAPON SERAMİK SANATINDAN ÖRNEKLER

### Goro Suzuki

Sanatçı Goro Suzuki'nin çalışmaları gösterişten uzak bir üslupta ve doğadan ilham aldığı renk ve dokuları yansıtmaktadır. Suzuki, eserlerinde Japonlara ait Yobitsugi tekniğini kullanmaktadır. Yobitsugi, seramik gereçlerin kırılan parçalarının birbirine yapıştırılıp, birleşim yerlerine altın yaldız veya varak sürülerek yeniden kullanılabilir hale getirilmesi tekniğine verilen addır. Bu teknik wabi-sabi estetik anlayışının önemli örneklerindedir. Böylelikle Yobitsugi tekniği ile seramik malzemenin yaşanmışlığı korunmakta ve mükemmel olmayanın güzelliği önem plana çıkmaktadır.

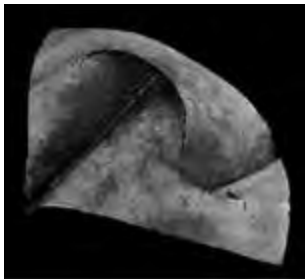


Resim 4: Goro Suzuki'ye ait seramik form

Kaynak: [http://franklloyd.com/dynamic/artwork\\_detail.asp?Artwork-ID=2502](http://franklloyd.com/dynamic/artwork_detail.asp?Artwork-ID=2502) (07.06.2013)

### Yukiya Izumita

Izumita'nın imkânsız açılarla bükülmüş, parçalanmış ve inceltilmiş görümleri ile izleyicide hayretlik uyandıran formları, çağdaş Japon seramik sanatında önemli eserler arasındadır. Dev bir origamiyi andıran formlar dingin güzelliği ve dinamik yapıları ile doğanın bir parçası görünümündedirler. Izumita ilham kaynağı olan doğayı, doğanın dingin renklerini ve pürüzlü toprak görünümlerini eserlerine taşımaktadır.



Resim 5: Yukiya Izumita'ya ait seramik heykel

Kaynak: <http://www.touchingstone.com/ShowAug12.html> (07.06.2013)

### Yuri Kezuka

1948 doğumlu genç sanatçı Kezuka, Tokyo Güzel Sanatlar Üniversitesinden mezun olmuştur. Sanatçı "Aşk" isimli serisinde mavi renginin gücünü kullanmaktadır. Wabi-sabi estetiğinde olduğu gibi kusurlu olanın güzelliğini yansıtan sanatçı çağdaş Japon seramik sanatına özgün yorumlarıyla katkıda bulunmaktadır.



Resim 6: Yuri Kezuka'ya ait seramik düzenleme

Kaynak: G. Özer kişisel arşiv, 2012

## DEĞERLENDİRME

Çağdaş Japon seramik sanatındaki örnekler incelendiğinde geleneksel Japon seramik sanatının izlerini taşıdığı görülmektedir. 16. yüzyılda ortaya çıkan ve geleneksel Japon seramik sanatına kimliğini kazandıran wabi-sabi estetiği, günümüz Japon seramik sanatında hem usta sanatçılara hem de genç kuşak sanatçılara özgün tasarımlar yaratmak için olanaklar sunmaktadır. Japon sanatçıları Japon sanatında ve hayatında önemli bir kültürel değer olan wabi-sabi estetiğine sahip çıkmaktadır. Bu doğrultuda Japon seramik sanatçılarının geleneksel Japon seramik sanatının ilkelerini özümseyerek kendi üslup ve yöntemlerinde yorumlamaları, çağdaş Japon seramik sanatının özgünlüğünü ve önemini arttırdığı görülmektedir.

## KAYNAKÇA

- Addiss, S., How to Look at Japanese Art, New York : H.N. Abrams, 1996.  
Beittel, K. R., Zen and the Art of Pottery, New York : Weatherhill Publishing, 1989.  
Bozkurt, N., Sanat ve Estetik Kuramları, İstanbul: Ara Yayıncılık, 1992.  
Calza, G. C., Japan Style, London: Phaidon Press, 2007.  
Earle, J., Contemporary Clay: Japanese Ceramics For The New Century. Boston: MFA Publications, 2005.  
Gold, T., Living Wabi-Sabi, Kansas City: Andrews McMeel Publishing, 2004.  
Güngören, İ., Zen Budizmi: Bir Yaşam Sanatı. İstanbul: Aya Yayınları, 1994.  
Güvenç, B., Japon Kültürü. İstanbul: Boyut Yayıncılık, 2010.  
Juniper, A., Wabi-Sabi: The Japanese Art of Impermanence. Boston: Tuttle, 2003.  
Lurie, S. J., Fired With Passion: Contemporary Japanese Ceramics, New York: Eagle Art Publications, 2006.  
Koren, L., Wabi-Sabi for Artists, Designers, Poets&Philosophers, Point Reyes, California: Stone Bridge Press, 2008.  
Maxwell, C., Wabi-Sabi The Essentials of Japanese Aesthetics, Omusubi Magazine, Sydney: The Japan Foundation, 2000.  
Meutes, A., Bossert, J., Gündelik Yaşamda Zen, Çev: S. Toksoy, İstanbul: Okyanus Yayıncılık ve Yapımcılık, 1997.,  
Micucci, D., Fired Up: Modern Japanese Ceramics Veranda, Nov/Dec 2004, Vol. 18 Issue 6, p. 154-248, 2004.  
Saito, Y., The Japanese Aesthetics of Imperfection and Insufficiency, The Journal of Aesthetics and Art Criticism, Vol. 55, No. 4, pp. 377-385, Autumn 1997.

# BİR KENT MEKANININ OLUŞUMUNDA ENDÜSTRİYEL BOYUT VE MEKAN KURGUSU

## INDUSTRIAL DIMENSION AND SPACE CONFIGURATION IN FORMATION OF CITY SPACE

**Öğr. Gör. A. Hikmet BAŞAYTAÇ**

Doğuş Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi,  
hbasaytac@dogus.edu.tr

**Yrd. Doç. Selma TUNALI**

Doğuş Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi,  
stunali@dogus.edu.tr

### Özet

Kent imajının oluşmasında büyük rolü olan kent açık alanlarının gün be gün azaldığını gözlemlemek mümkündür. Bu değişimin sebeplerine bakıldığında sermayenin kentli olmayanın elinde olduğu görülmektedir. İnsanların günlük ihtiyaçlarını karşılarken, kent yaşamına ayak uydurma çabaları; kent alanlarını kullandıklarının farkındalıklarıyla kimi zaman farkında olmaksızın gerçekleşmektedir.

Dünya ekonomisinde 90'lı yıllardan itibaren büyük bir ivme kazanan küreselleşme süreci bölgesel ticaret engellerinin azaltılması beraberinde uluslararası ulaşım ve haberleşme maliyetlerinin düşmesine neden olmuştur. Küreselleşme ile birlikte gelen birçok faydanın yanında getirdiği olumsuz değişimden de söz etmek mümkündür.

Çağımız gereksinimlerinden biri olarak sayılan alışveriş merkezleri ve bu alanların üzerinde planlanan "residence" adı ile sınıflandırılan yaşam alanlarının İstanbul ve daha birçok şehirde yaygınlaşmış olduğu bilinmektedir. Belki de park ve açık alanlara duyulan ihtiyacın azaldığı varsayımı AVM ihtiyaçlarının arttığını kabullenmemizi sağlamaktadır.

Araştırma konusu kapsamında, açık kamusal alanda bulunması beklenen fonksiyonların, "meydan" kavramından ayrıştırılarak "alışveriş merkezlerinde" (AVM) çözümlenmesinin, kent imajı üzerine etkilerine yer verilmiştir. Kent kültürü verileriyle oluşturulan mekan kurgularının, kentli yaşam alanına dönüştürülmesi yöntemi irdelenmiştir. Bu düşünceden yola çıkarak; Söğütluçeşme Metrobüs ve Tren İstasyonu çevresindeki atıl alanın kentliye yeniden kazandırılması üzerine yapılan öğrenci çalışmaları örneklendirilmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Meydanlar, alışveriş merkezleri, kent kimliği, kentli yaşamı, kamu alanları

### Abstract

It is possible to observe that outdoor spaces of city decrease day by day which play a great role in helping city's image to be formed. When looking into reasons of this decrease, it is observed that capital is held by the non-city dwellers. People's efforts to adapt themselves to city life while meeting their daily needs generally take place without realizing it due to awareness of using the urban areas.

Globalization process that has accelerated in the world economics since the 90s has helped overcome regional commercial obstacles and reduce international transportation and communication costs. Despite several benefits offered by the globalization, it is also possible to talk about the negative changes brought by it.

Shopping malls considered to be one of the modern day's requirements and living spaces at the top of these places under the name of "residence" are known to have become widespread in Istanbul and many other cities. Assumption that need for parks and outdoor spaces has decreased makes us come to terms with the increased need for shopping malls.

Within scope of the study subject, attention will be drawn to the effects of the transfer of functions expected from open public spaces to Malls being isolated from the idea of square on city image. The method by which spatial designs formed according to urban culture data have been transformed into urban space is discussed. Bearing this in mind, the study presents the examples of student projects on how to make it accessible and beneficial to the citizens the idle area around Sogutlucesme Metrobus and Train Station.

**Keywords:** Squares, shopping malls, city identity, urban life, city dwellers

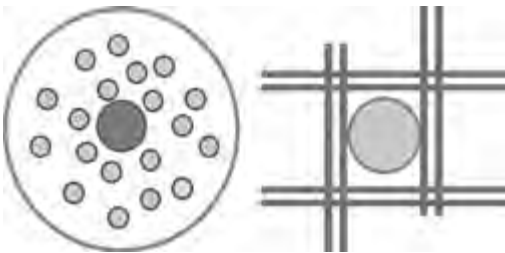
Bilim ve Teknolojinin gelişmesiyle değişen sosyal yaşam biçimleri birçok kamusal açık alanda da izlerini göstermektedir. Kentsel yaşamın en yaygın kullanım alanı olan meydanların da bu değişimden etkilendiği bilinmektedir. Bu varsayımınla yola çıkarak; kamusal alanlardan biri olan ve yine kamusal alanları birbirine bağlayan meydanların tarihsel süreç içinde oluşumları, değişimleri ve gereksinimlerine değinilmiş, endüstriyel gelişmelerle kimi zaman olumsuz, nadiren olumlu diyebileceğimiz meydan çözümlerinde “mekan ve aidiyet” kavramları irdelenmeye çalışılmıştır.

### Tarihsel Süreç İçinde Meydan ve Meydan Kavramının oluşumu

“Halka açık, kamusal alanlar, açık mekanların bir alt başlığı olarak, halka hizmet eden, kent meydanları pazar yerleri, sokaklar gibi alanlardır” (Erdönmez 2005). Pazar yerleri, yaya kaldırımları, gezinti alanları ve kıyı şeridi alanları da açık kamusal alan başlığı altında toplanmaktadır.

Sosyal etkileşim modellerinin görüldüğü açık kamusal alanlarda; bilgi değiş-tokuşu ile sosyal eğitimin ve kişisel gelişimin, politik etkinlik ve temsillerin gerçekleştiği bilinmektedir (Önal 2012). Sosyal yaşam içinde bahsedilen etkinliklerin en yaygın olarak görüldüğü kamusal açık alanların başında meydanlar gelir. Farklı zaman dilimlerinde farklı sebeplerle kullanılan bu kent mekanları toplumsal yaşamda insanları bir araya getiren alanlardır. “Sokaklar, meydanlar, parklar, açık alanlar kentlinin toplanacağı, birbirleriyle karşılaşacağı-kaynaşacağı, bireysel ve birlikte kendini ifade edecekleri, kentli kültürü yaratacakları özgürlük ve toplumsal – davranışsal duşma alanlarıdır” (Erdönmez, Akı 2005). Bu durumda kentin kültürünü simgeleyen, farklı işlevlere imkan sunan meydanların, kentin tarihsel sürecini yansıttığını, kentlilerin sosyal yaşamına etkisiyle kentin kimliğini şekillendirdiğini söylemek mümkündür.

İlkçağda meydanların oluşumunda saray, tapınak ve diğer anıtsal yapıların etkisi olmamakla birlikte bu alanlar, savunma ve korunma amacıyla kapalı mekan çözümlerleriyle planlanmıştır. Kabile şefi ve etrafında yer almış ilkel yaşam biçimleri, yol ve kavşakların şekillendirdiği geniş alanların oluşumu, savaş tehlikesiyle şehirlerini içe dönük düzenle şekillendiren toplumlar gibi etkenler meydan kavramının ilk adımlarıdır (Çınar 2000) (şekil 1-2).



Şekil 1 Şefleri etrafına toplanan ilkel yaşam biçimlerinin içe dönük düzeni

Şekil 2 Yol ve kavşakların şekillendirdiği içe dönük düzen

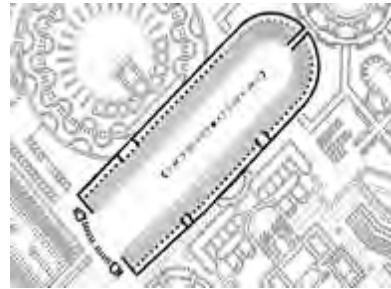
Antik Yunan’da ise Akropolün dışında kalan konutların sokaklarla agoraya açıldığı bilinmektedir (Ökkeş 1977). Ticaretin, sosyal paylaşımın ve siyasetin gerçekleştiği Agoralar kent açık alanlarının ilk oluşum örnekleri olarak gösterilmektedir (Rubenstein, 1992). Agoraların sokaklara açıldığı alanlarda halkın kullanım amacına göre çeşmeler, sunaklar, stoalar düzenli ve sistemli bir şekilde konumlandırılmıştır. Bu sistematik çözüm Agorayı kentin merkezinde ve her sokağın bu alanlara çıkabileceği şekilde oluşmasını sağlamıştır. Böylelikle Antik Yunan Kentlerinde, Akropolün dışında kamu alanı ve konutlardan oluşan yapıların agoraya açılması meydan kavramının oluşumuna öncülük ettiği bilinmektedir.

Büyük İskender ile birlikte (M.Ö.330-30 Helenistik Dönem) agoralar pazarların kurulduğu, halkın gladyatörleri izlediği, mahkemelerin yapıldığı, kararların alındığı çok fonksiyonlu alanlar haline gelerek forumlara dönüşmüştür (Altınçekiç 2000). Forumlar, çevresindeki yapıların izlenebilmesini sağlayacak açık alanlar olmasıyla da kullanıcıların bireysel ve ticari ilişkilerinin yanında kentin görsel kimliğini şekillendirmiştir (Resim 1).



Resim 1 Forum Planı / <http://forums.taleworlds.com/index.php/topic,258266.0.html>, 2012

Roma’nın günümüzde en gözde meydanlarından biri olan Navona Meydanı; bölgenin eski adıyla Circus Agonalis (M.S. 85); farklı dönemlerde farklı işlevlere ev sahipliği yapmıştır. Roma İmparatoru Domitian tarafından yaptırılan yapının, gladyatörleri izlemeye gelen 30.000 kişiyi ağırladığı bilinmektedir. Günümüzde turistlerin ve kentlilerin uğrak yeri haline gelmiştir (Resim 2).



Resim 2 Circus Agonalis / Navona Meydanı, Roma / [www.quondam.com/26/2608.html](http://www.quondam.com/26/2608.html), 2013

Rodos Antik Şehri’nde Helenistik ve Geç Helenistik dönemlerde (M.Ö. 2. - 3. yy.) inşa edilen Apollon Tapınağı da Rodos’un ilk kurulan kent merkezine 3 km uzaklıkta en yüksek noktaya konumlandırılmıştır. Döneminde Apollon Tapınağı ile birlikte ada halkına



hizmet etmiş tiyatro, stadyum kompleksi de bu tepede çözümlendirilmiştir. Halkın dini aktiviteleri ile birlikte sanat ve spor aktiviteleri için düşünülen bu alan, şehrin en stratejik bölümünde konumlandırılarak halkın bu aktivitelere duyduğu önemi ve değeri göstermektedir (Resim 3).

Ortaçağda ise heykel ve anıtlardan daha çok kentin genel dokusu ve kamu alanlarının önem kazandığı bir düzen başlamıştır. Ortaçağda kurulan ve şekillendirilen kent örneklerinde, Eski Roma kent planına sağdık kalan düzenlemeler, dini yapıların etrafında şekillenen kent düzeni, coğrafi koşulların elverişiyile şekillendirilmiş kentleşme örnekleri (liman ve nehir kenarı, kavşaklar, yollar, vb.) belirlemeleri ile dört farklı gelişme kaydedilmiştir (Zucker 1959).



Resim 3 Apollon Tapınağı'ndan Tiyatro cephesine bakış, Rodos, Hikmet BAŞAYTAÇ, 2012

### Meydanlarının Oluşumu ve Meydan Kavramının Değişim Süreci

Meydanlar sosyal toplumların sosyal yaşamlarındaki vazgeçilmezi olmaktadır. İlkel toplumlarda oluşmaya başlayan "Meydan" kavramı tarihsel süreçle birlikte incelendiğinde; geçiş alanları, ulaşım ve sirkülasyon alanları, bayram-festival-kutlama-anma vb. törensel aktivitelerin yapıldığı farklı fonksiyon ve boyutları barındıran kamusal alanlar olarak günümüze ulaşmıştır. Ancak birçok farklı nedenle oluşan bu alanların yine birçok farklı nedenle işlevini kaybettiği görülmektedir.

Antik Yunan'da kent yaşamına bakıldığında meydanların kullanımı dinsel törenlerle başladıysa da; Ortaçağda yasalara karşı gelenlerin idam edilmesi ibret örneği oluşturacağından tercih edilen fonksiyonlar arasındaydı. Meydanların otorite alanları olarak kullanıldığının en belirgin göstergesi ise Rönesansla birlikte meydanların kent ölçeğinde daha büyük inşaa edilmesi, askeri öğelerin, yönetimin gücünü barındıran heykellerin ve dini simgelerin kullanılması olmuştur. Bu dönemde meydanların daha büyük yapılar ve geniş alanlarla, halkın iktidarın gücü karşısında güçsüz ve çekimsiz kalışı alglatılmıştır.

Osmanlı'ya bakıldığında ise kent meydanı örnekleri ile karşılaşılması neredeyse imkansızdır. Mahalle kavramının sosyal yaşamda önemli yeri bulunmaktadır. Sosyal yaşam içinde kamusal alanları daha çok erkekler iş- ev- cami- kahvehane arasında kullanmaktadırlar. Kahvehaneler ve camiler mahalle/köy halkının toplanma

yeri olarak benimsenmiştir. Osmanlı yönetimine dahil olan şehirlerdeki meydanlar ise zamanla işlevlerini kaybetmiştir. Ancak yönetimin gücünü gösterecek törenler için bu meydanların bazıları tören alanı olarak kullanılmış ve günümüze kadar varlığını sürdürmüştür.

Cumhuriyetin ilk dönemlerinde kent kültürünün benimsetmek amacıyla Avrupalı ve Türk mimarlardan oluşan bir çok ekip başta Ankara olmak üzere Türkiye'nin belli bölgelerinde meydan çözümlenmeleri gerçekleştirmiştir. Ancak günümüzde bu meydanlar farklı nedenlerle işlevlerini kaybetmişlerdir. Mevcut meydanlarımız ise yetişen genç nüfusun "meydan" kavramını farklı algılamasına neden olmuştur. İstanbul ve Ankara'da birçok meydan, kentliler tarafından hergün geçiş alanı olarak kullanılmaktadır. Bu meydanlar park, tören alanı gibi temel kamusal alan fonksiyonları yanında, kentlinin yaşam kalitesini arttıran, kent imajını şekillendiren fonksiyon ve biçimlendirmeleri zamanla kaybetmiştir. Kızılay, Tandoğan, Ulus, Sıhhiye meydanları geçirdikleri değişim nedeni ile yayaların geçiş alanlarının kısıtlanması sonucu, araç trafiğine kavşak çözümlenmesinden başka bir fonksiyon barındırmamaktadır.

Sanayinin gelişmesi ile birlikte kamusal alanların nitelikleri azalarak ulaşım çözümlenmeleri için bu alanlardaki sosyal işlevler ikinci plana atılmıştır. 20. yüzyıla bakıldığında meydanların ulaşım çözümlenmeleri nedeni ile yolların kesiştiği orta noktalara dönüşmesi "meydan" kavramını tekrar tarihsel süreçte başladığı noktalara göndermektedir. Endüstriyel gelişimle yaşanan kentteki sosyal ve fiziksel değişimler kamusal alanlardaki işlevlerin alışveriş merkezlerine ve dolayısıyla tiyatro, sinema ve mağazalara taşınmasına neden olmuştur. Bu durumla birlikte; meydanların "kamusal alan", alışveriş merkezlerinin "özel alan" sınıflandırmasına girmesi sonucunda bu alanların erişebilirliği ve kanunlarla sınırlandırılmasında büyük farklılıklar bulunmaktadır (Gray, Gray 1999). Özel mekanlar ile kamusal mekanların birbirinden ayrıldığı en önemli nokta "kamusal alan kullanımının herkese açık olması, özel mekanların ise mülk sahiplerinin tercihleri doğrultusunda, kullanıcılara farklı sınırlandırmalar ve geçiş hakları getirilmesi" olarak tanımlanır (Krupa 1993).

### Meydan, Kent ve Kent Kültürü

Tarihsel ve toplumsal olayların yarattığı değerler ve bu değerleri gelecekteki kuşaklara aktarabilme becerisi, insanın doğal ve toplumsal çevreye olan egemenlik düzeyinin göstergeleri ve araçları bütünü "kültür" terimi ile tanımlanmaktadır (Akarsu 1979). Tarihte göçlerle oluşan bilgi alışverişi, günümüzde teknolojinin gücü ile sınırları ve kültürel farklılıkları birbirine yaklaştıran bir güce sahiptir. Farklı sosyo-kültürel yapıdaki bireylerin kullandığı meydanlar da kültürel çeşitliliğin görüldüğü alanlardır. Her kültürel uzanti, çevremizi kavramamızı, anlayışımızı ve mekanı algılamamızı yakından etkilemektedir (Erdönmez, Akı 2005).

N.Schulz kenti, insanların bir araya geldiği ve insanları saran, yakınlaştıran karşılaşma yeri olarak tanımlamaktadır. Kent imajı ise farklı imgelerle bir araya gelmiş tanımlanabilir bir bütündür (Schulz 1980). Birey kentte geçirdiği süre içinde tecrübe ve gözlemler neticesinde edindiği parçaları birleştirerek zihninde kendisine ait kent imajını oluşturur. Bu durum bireyde kente ait olma durumunu yaratır. “Bu ait olma durumunu, yıllarca süren izlenim ve edinimleri ile oluşturan birey, kenti kolayca algılanabilir bir mekan dizisine dönüştürür, kent ile özdeşleşir” (Alioğlu 2012). Ortak anlamlar çıkartılan simgeler ise kentli iletişiminin güçlenmesini sağlayacaktır. Kentliler arası iletişim azaldıkça paylaşımlar ve beraberinde simgelerin ortak anlamlarının gücü de zamanla azalacaktır. Bu durum kentin coğrafi, tarihi, politik ve daha birçok değerle kazandığı sosyal yapıda çöküş yaratacaktır. Birey kentsel mekanlara anlam yükleyemediği bu durumda ise kent ile özdeşleşemeyecektir. Bu durum bireyin, kenti yeteri kadar tecrübe edemediği, zihninde kentle ilgili simge ve mihenkler oluşturamaması gibi nedenlerle de ortaya çıkabilir. Ancak bu sebeplerden daha da önemlisi bireyin zaman içinde anlamlar yüklediği ve simgeleştirdiği kentsel öğeleri kendi istemi dışında yok edilmesi, elinden alınmasıdır. “...Aslında yok edilen kent bağlamında oluşturulan bireyin hafızası, belleğidir.” (Alioğlu 2012)

Yakın dönemde yaşanan ve tartışmalarının hala devam etmekte olduğu gezi parkı protestolarının da aslında bu açık kamusal alanlara “şehircilik” çözümlenmeleri düşüncesiyle yapılan, kentli yaşam kalitesini düşüren planlamalara karşı olması nedeniyle gerçekleştiğini söyleyebiliriz. Habermas’ın savunduğu teorisinde de bahsettiği gibi, farklı düşüncelere sahip bireylerden oluşan, etkileşimli diyalogların gerçekleşeceği, herkesin fikrini paylaşabileceği forumlar, sağlıklı bir yönetim sistemi için gerekli kamusal alanlardır (Habermas 1998).

18. yy. sonrasında başlayan ve 20. yy. da küreselleşme; değişen sermaye gücü, bilginin ulaşılabilirliği ve kullanılabilirliği, kültürel değişim ve paylaşımların beraberinde getirdikleri ile gücünü inkar edilemez boyutlara taşımıştır. Bu durum kent formlarında sosyal ve fiziksel değişimlere yol açmıştır. Değişimlerin gösterdiği olumsuz etkiler ile küreselleşme/yerelleşme söylemlerinin ardından kentlerin kendi benliklerini koruyarak küreselleşmeye dahil olabilecekleri fikri ortaya çıkmış, kentlerin bir ticari ürün gibi pazarlanabilecekleri, markalaşabilecekleri görülmüştür.

Birçok kişinin zihninde fikir uyandıran, bir biçim ya da sembol ile ifade edilen meydanların başında; St peter’s Meydanı (Roma), Trafalgar (Londra), Piazza Meydanı (Piazza di navona/İtalya), San Marco (İtalya), Concorde (Fransa), Taksim Meydanı (İstanbul) gelmektedir. Bahsi geçen meydanlar buldukları bölgenin imajı haline gelmiş kamusal alanlardır. Bu alanlarda gerçekleştirilen aktivitelere bakıldığında, tanımlanan “meydan” işlevleri dışında farklı işlevlerin de çözümlendiğini görmekteyiz. Bu durum “meydan” kavramının kentliler tarafından

esnekleştirilebildiğini ve yeni işlevler eklenebildiğini göstermektedir. Gelişen ve değişen sosyal yapı nedeniyle kamusal alanlarda işlev çözümlenmelerinin de değişebileceği bilinmektedir. Kentleşme çalışmalarında karar mekanizması her ne kadar devlet otoriteleri olsa da, kent kullanıcılarının kamusal alanları ihtiyaçları doğrultusunda şekillendirebildiğini görmekteyiz. Aksi yaşandığı takdirde kentlerde yaşanan karmaşa ve endişe kentte yaşam kalitesini düşürecektir (Resim 4).



Resim 4 Occupy Gezi, Kütüphane çözümlenmesi perspektifi, Herkes İçin Mimarlık, Yelta Köm, 2013

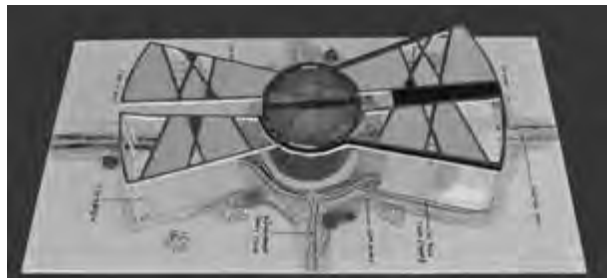
### Türkiye’de Kentli Yaşam Kalitesini Arttıracak Çözüm Önerileri

#### Atatürk Kültür Merkezi, Altın Portakal Film Festivali Alanı, Antalya:

Altın Portakal Film Festivali’nin simgesi olmuş Venüs heykelini, Antalya Kültür Merkezi’nin içinden geçen festival geçit yolu sonunda törensel meydana görebiliriz (Resim 5, 6. nokta ). Bu heykelin sırtının dönük olduğu yönde ise antik kral yolu bulunmaktadır (Resim 5, 3. nokta). Bu yol Likya Yolu olarak da bilinen yolun devamı niteliğindedir. Ancak yolu tanımlayan tek bildiri aracı yol üzerinde bulunan ufak yönlendirmeden ibarettir (Resim 5, 2. nokta). Aksine tarihi süreçte önemi büyük olan bu antik yolun Antalya’da yaşayan kentliler tarafından bilinmesi ve farkındalığının artırılması kent kültürüne olumlu gelişmeler sağlayacak ve kültürel mirasın gelecek kuşaklara aktarılmasını sağlayacaktır.



Resim 5 AKM, Antalya Kültür Merkezi Cam Piramit ve çevresi, Antalya, Hikmet Başaytaç, 2012



Resim 6 Antik Kral Yolu için düşünülen Kütüphane öğrenci çalışması, Hikmet Başaytaç, 2012

### İstanbul Söğütlüçesme ve Çevresi'nde Algılanan Meydan Kavramına Yeni İşlevler Kazandırma Önerisi

Bu alanda bulunan metrobüs hattı, iki kıta arasındaki trafik problemini büyük ölçüde çözmektedir. Metrobüsün anadolu yakasındaki ilk durağı Söğütlüçesme Tren istasyonunda yer almaktadır. Avrupa yakasından metrobüs ile Kadıköy'e gelen kentliler, trenle ya da diğer araçlarla anadolu yakasına dağılırlar. Sogutluceme durağına yakın bir alanda istanbulun en eski pazarı bulunmaktadır. Salı ve Cuma günleri kurulan Pazar için istanbulun birçok farklı yerinden ziyaretçi gelmektedir (Resim 7).



Resim 7 Söğütlüçesme istasyonu ve Metrobüs istasyonu geçiş alanı, Begüm Sayın, İstanbul, 2012

Bu alanı kullanan kentliler arasında yapılan anketlerde; 22-45 yaş aralığı çoğunlukta olup; Avukat (hafta içi adliye), Memur (hafta içi ağırlıklı), Öğrenci, Öğretmen, Ev hanımı (Salı ve Cuma günü ağırlıklı) gibi meslek grupları bulunmaktadır (Resim 8).

Hızlı Yeme- içme alanları, Acil ihtiyaçları için ufak satış alanları, Simit ve çay bulabilecekleri alanlar (şuan küçük çaplı mevcut), Dergi gazete satış (şu anda mevcut alanlar), Buluşma için beklerken yağmur vb hava olaylarından korunma, Tuvalet (henüz hiçbir çözüm sunulmamış) gibi ihtiyaçlar saptanmıştır.

Etüd çalışmalarında;

- Kültürel etkinlik alanları,
- İlan ve haberlerin sunulduğu platformlar,
- Satış ve dinlenme alanları, kitapçı ve kütüphaneler,
- Çocuklar için oyun alanları,
- Yetişkinler için etkinlik alanları vb fonksiyonların bu bölgeye uygun olduğu halde hiç çözümlenmediği gözlemlenmiştir.



Resim 8 Söğütlüçesme tren hattı, Kadıköyden Metrobüs istasyonuna geçiş, Begüm Sayın, 2012

Son zamanlarda köprü altındaki atıl alan Kadıköylüler için farklı aktivitelere (tören, şenlik vb.) ev sahipliği yapmaya başlamıştır. Aslında bu durum Kadıköy çevresinde kentlinin sosyalleşmesini, tatil günlerinde verimli vakitler geçirebilmesini sağlayacak alanlara ihtiyaç olduğunu göstermektedir (Resim 9).



Resim 9 Söğütlüçesme Tren İstasyonu Köprüaltı etkinlik alanları, Hikmet Başaytaç, İstanbul, 2012



Resim 10 Söğütlüçesme Tren İstasyonu Köprüaltı Tasarımı, Öğrenci Çalışması, Fabian Steiner, 2011

### Sonuç

Meydanlar, kent alanlarının birbirine bağlandığı, dün – bugün-yarın arasında köprü olan, birbirinden farklı insan ve kültürlerin “kent” alanı olarak kullandığı farklı zamanlarda farklı fikirlerin ifade edilmesine ev sahipliği yapan, kentli geçiş alanlarıdır. Meydanlar, kentin kültürünü simgeleyen ve önemli işlevleri barındıran prestij mekanlardır. Tarih boyunca gündelik yaşama ve çarpıcı olaylara sahne olan meydanlar, her geçen gün yeni boyutlar kazanarak ülkeye/ şehire/ bölgeye farklı anlamlar yükleyen kimlikler kazandırmalıdır. “Nasıl bir çevre değil nasıl bir insan istediğimiz asıl sorumludur.” (Sommer 1969)

Meydan fonksiyonuna dönüştürülebilecek alanlarda: aidiyet duygusu, yön bulma, kent ve kent kimliği, kentle bağ kurma, sahiplenme, tecrübe etme, deneyimleme gibi fonksiyonlara hizmet edecek tasarımlar kullanılması tercih edilmelidir.

**KAYNAKÇA**

- AKARSU, B., FELSEFE TERİMLERİ SÖZLÜĞÜ, TDK Yayını, Ankara, 1979
- ALİOĞLU, E. F., "Kent'in Hafızası ve Kamusal Alanlar", KENT DÜŞLERİ VII: KAMUSAL ALANLAR, s11-12, Mimarlar Odası İstanbul Büyükkent Şubesi, İstanbul, 2012, ISBN978-605-01-0406-6
- ALTINÇEKİÇ, S., İSTANBUL METROPOLÜNDE MEYDANLARIN REKREASYONEL İŞLEV YÖNÜNDE ÖNEMİ ÜZERİNE ARAŞTIRMALAR, Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Peyzaj Mimarlığı Anabilim Dalı, İstanbul, 2000
- ERDÖNMEZ, M. E., AÇIK KAMUSAL KENT MEKANLARININ TOPLUMSAL İLİŞKİLERİ YAPILANDIRMADAKİ ROLÜ; BÜYÜKDERE – LEVENT – MASLAK AKSI, Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü Doktora Tezi, 2005
- ERDÖNMEZ, E., AKI, A., "Açık Kamusal Kent Mekanlarının Toplum İlişkilerindeki Etkileri", MEGARON, cilt 1, sayı 1, s67-87, YTÜ Mim. Fak. e-Dergisi, İstanbul, 2005
- GRAY, C., GRAY, L., "Reimaging Field Instruction from a Spiritually Sensitive Perspective: An Alternative Approach", Social Work Education, 44, 371-383, 1999
- HABERMAS, J., SOSYAL BİLİMLERİN MANTIĞI ÜZERİNE, Kabalcı Yayınları, İstanbul, 1998
- KRUPA, E., "The Privatization of Public Space, The State of the Public Realm", Battery Park City: Los Angeles Gated Communities and Mall of America, Los Angeles, 1993
- ÖZER, M. N., AYTEN, M. A., Tarihsel Süreç İçerisinde Meydanlar ve Gelişimi: Kamusal Odak Olarak Kent Meydanları, Kentsel Doku Değerlendirme Ders Araştırması Gazi Üniversitesi, Fen Bilimleri, Şehir ve Bölge Planlama Anabilim Dalı, İstanbul, 2005
- ÖKKEŞ, H., Şehiriçi Açık Sahalardan Meydanlar ve Konak Meydanı Üzerine Bir Çalışma, Ege Üniversitesi, Ziraat Fakültesi, İzmir, 1977
- RAPOPORT, A., "Culture and Subjective Effects of Stres", Urban Ecology, cilt 3, sayfa 241, 1978
- RUBENSTEIN, H. M., "Pedestrian Malls, Stretcapes and Urban Spaces", John Willey & Sons Inc., New York, 1992
- SCHULZ, C. N., GENİUS LOCİ: TOWARDS A PHENOMENOLOGY OF ARCHİTECTURE, Rizzoli, Newyork, 1980
- SCHULZ, C., N., Introduction; Backround: Perception, Symbolization in Intentions in Architecture, MIT Press, Cambridge, 1966
- SOMMER, R., PERSONEL SPACE. Englewood Cliffs, Prentice- Hall, New Jersey, 1969
- TAYŞI, E., İSTANBUL TARİHİ YARIMADA MEYDANLARININ OLUŞUMUNU ETKİLEYEN ÇEVRESEL FAKTÖRLER VE MEYDANLARIN MİMARİ KURGUSU, Bina Bilgisi Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, İstanbul, 2006
- VARDAR, A., "Meydansız Kentler", Planlama Dergisi, 90/3-4, Şehir Plancıları Odası Yayını, S:30-42, Ankara, 1990
- VURAL, T., YÜCEL, A., "Çağımızın Yeni Kamusal Mekanları Olan Alış Veriş Merkezlerine Eleştirel Bir Bakış", İTÜ Dergisi, Cilt:6, Sayı:1 65-80
- ZUCKER, P., Town and Square From Agora to the Village Green, Columbia University Press, New York, 1959

# POSTER BİLDİRİLER

POSTER  
PRESENTATIONS





# POPÜLER KÜLTÜRÜN MEKÂNSAL YANSIMALARI: DAVID HOCKNEY RESİMLERİ

*THE REFLECTIONS OF POPULAR CULTURE IN RESIDENCES:  
DAVID HOCKNEY PAINTINGS*

**Öğr. Gör. Nesli Tuğban YAMAN**

Başkent Üniversitesi İletişim Fakültesi,  
nesli@baskent.du.tr

## Özet

Pop sanat, 1950'lerin ortasında İngiltere'de, 1950'lerin sonlarına doğru da ABD'de ortaya çıkan sanat akımıdır. Güzel sanatların geleneksel duruşuna tepki olarak sunulan pop sanat, popüler kültür öğelerini sanat nesnesi olarak sunar. İngiliz pop sanatçısı David Hockney de bu anlayışa bağlı kalarak günlük yaşam sahnelerini ve popüler kültürün mekânsal yansımalarını izleyiciye sunmuştur. Bu çalışmada, Hockney'in 1960'larda popüler kültür etkisinde oluşan mekânlara yer verdiği çalışmaları üzerinde durulacaktır. Söz konusu çalışmaların sanat ve yaşamın iç içe geçmişliğinin birer göstergesi olduğu ve toplumsal dönüşümlerin sanat, sanatın da toplumsal dönüşümler üzerinde ne derece etkili olduğu vurgulanacaktır.

**Anahtar Kelimeler:** Popüler Kültür, Resim, David Hockney, Mekân Resimleri

## Abstract

Pop art is an art movement that emerged in the mid 1950's in Britain and in the late 1950's in the United States. Pop art has presented a challenge to traditions of fine art by including imagery from popular culture. British pop artist David Hockney, according to pop art, presented daily life scenes and the popular culture reflected residences. In this study, the 1960's paintings of Hockney which include the popular culture residences will be analyzed. On the paintings named, the interaction of the art and the life as an indicator and the effects of social transitions and art coactions will be accented.

**Keywords:** Popular Culture, Painting, David Hockney, Residence Paintings

## I. POP SANAT'IN ORTAYA ÇIKIŞI

II. Dünya Savaşı'na kadar geçen süre zarfında, Avrupa'nın ve dolaylı olarak dünyanın sanat merkezi Fransa'nın Paris kentiydi. Ancak II. Dünya Savaşı sonrası dönemde, ABD'nin New York kentinde savaş buhranının ve psikolojik sorunların dışavurumu olarak soyut ekspresyonizm etkili olmuştur. Bu hareketle birlikte politik olarak sanatın ABD'ye çekildiği ve böylece ABD'nin sanat konusunda iddialı olduğunu ortaya koyduğu görülmüştür.

“Modern hareketin seçkinliğine tamamen ters düşen bu çaba, yaşamı ele alış açısından da yeni bir sanat anlayışı anlamını taşımaktadır. Artık seçkin sanat geride kalmıştır. Belli bir birikimi gerektiren seçkin sanatın yerini, seyircisi ve okuru ile bir “yaşamı birliği” kurmanın gereğine inanan yeni bir anlayış almaktadır. Günümüz sanatı yeni bir hümanizm anlayışını benimseme yolundadır ama bu anlayış, insanı akıllı ve erdemli olduğu için yücelten eski, geleneksel hümanizmden farklıdır. Artık bu yeni insanlık anlayışına göre, insan yüce duygu ve düşünceleri sahip olduğu için değil, kusurlu ve eksik yanları nedeniyle sevilmelidir. Çünkü insan kusurlarıyla vardır ve bunlarla değerlidir” (Şener, 1993: 88).

Pop sözcüğü ilk olarak 1955'de İngiliz eleştirmen Lawrence Alloway tarafından, o dönemde yöneticisi olduğu ICA'da (Institute of Contemporary Art) bir araya gelen Londra'da bir sanatçı topluluğunun yapıtlarıyla ilgili olarak kullanılmıştır (Batur, 1999: 349). “Pop” sözcüğü, sanat etkinliklerinde geniş bir alanı kapsar. Sayısız etkinliklerin paylaştığı ortak yön, kitle iletişim imgelerine dayanmaları ve bazen de aynı yaratma sürecinden geçmeleridir (Lynton, 2004: 289).

Dönemin baskı ve çoğaltım tekniklerindeki gelişmeler de pop sanatın varlığını özellikle büyük kentlerde daha çabuk hissettirmiş, aynı hızla da yayılmasını sağlamıştır. Ancak pop sanata temel oluşturan popüler hareket her ülke için geçerli, köklü bir hareket değildir. Kültürden kültüre farklılık gösteren popülerite olgusu, pop sanatın da İngiltere ve ABD'de farklı yorumlarla ortaya konmasına sebep olmuştur.

## II. 1960'LARDA MEKÂN TASARIMLARI

Mekânlar, temel olarak insanlığın yaşamını sürdürme ve barınma ihtiyacını karşılamak için var olmuşlar, zaman içerisinde doğal koşullar, coğrafi sınırlamalar ve malzeme kaynakları gibi unsurlarla şekillenmişlerdir. Tarih boyunca siyasi egemenlikler, sosyo-ekonomik değişimler, bilimsel yenilikler ve sanat etkileşimleriyle gelişen mekânlar, günümüzde birer tasarım nesnesine dönüşmüşlerdir.

II. Dünya Savaşı sonrası mekân tasarımları açısından teknolojik olanakların ve fonksiyona bağlı formların geliştirildiği bir dönem olmuştur. Sözen ve Tapan (1973)'a göre;

“J. Joedicke tarafından modern mimarinin son dönemi olarak nitelendirilen 1940–1960 yıllarının ilk yarısında,

II. Dünya Savaşı nedeniyle Avrupa'da mimarlık alanında bir duraklama görülmüştür. 1950'lerden sonra, yıkılan kentlerin onarımlarına yönelik, dolayısıyla toplum gereksinimlerine dönük büyük bir yapı programı çerçevesinde, yeni teknolojik olanaklarla modern mimarinin son döneminin yapıtları üretilmiştir. Ayrıca, savaşın etkilerinden uzak kalan kıta ve ülkelerde uygulanan mimari ürünlerde yeni sentez modellerinin geliştirilmesi, endüstrinin yapı sektöründe de ağır basması, bu yılların karakteristik mimari eylemleridir.”

1950'lerin sonu ve 1960'larda, sanat alanında “pop sanat”tan söz ettiğimiz gibi tasarım alanında da “pop design”ın varlığından söz etmemiz gerekir. Akkaya (2007)'ya göre popüler tasarım, yeni kültürel değerler sisteminin takipçisi olarak kabul edilebilir. Tasarımlar bu dönemde biçimsel işlevsellik değerlerini bir kenara bırakarak, tüketici ihtiyaç ve isteklerine yönelmiş; popüler tasarım, kullanılmış, geri kazanılmış ve sentetik malzemeler kullanılarak oluşturulan ucuz ve pratik mobilyalarla, alternatif ve kendi değer yargılarını sunan bir tasarım dili yaratmıştır.

## III. DAVID HOCKNEY'İN RESİMLERİNDE MEKÂN

1937 yılında Bradford, Yorkshire'da doğan İngiliz asıllı sanatçı, Bradford School of Art'da eğitim almıştır. Günlük yaşam sahneleri, manzara resimleri ve figüratif çalışmalar yönünde geleneksel bir eğitim alan Hockney'in figüratif resimlerinin arasında, en çok dikkat çeken unsurların başında mekânlar gelmektedir. Gerek iç gerek dış mekânlar, Hockney'in figürleriyle birlikte ya da yalnız olsun, mutlaka izleyiciye gösterilmektedirler. Sanatçının 1950'lerle başlayan sanat hayatıyla birlikte, onun elinden çıkan mekânlar da sahip oldukları dönemsel özellikleriyle birlikte hayatımıza girer. Bu eserleri vasıtasıyla Hockney, resim yaptığı her dönemin mekânsal tasarımları ile ilgili bilgi vermekte ve sanatçının eserleri görsel birer belge niteliği taşımaktadır.

1959 yılından başlayarak Londra'daki Royal College of Art'da eserlerini üretmeye başlayan David Hockney, bu dönemde İngiltere'de doğan pop sanatın etkisinde kalmıştır. Pop sanatın etkileri Hockney'in resimlerinde diğer pop sanatçılardan daha sade biçimde yer almıştır. Sanatçının pop sanatın zirveye ulaştığı 1960'lı yıllarda resmettiği ve mekânsal unsurları barındıran eserlerinin çoğu birbirine benzemektedir ve kendini tekrar eder niteliktedir. Bunun sebebi popüler kültürdür. Çünkü popüler kültürün gücü, tekrara ve yeniden üretilmeye dayanmaktadır. Halk kitleleri birbirinin tekrarı ve kopyası olan şeyleri hızla tüketiyorsa, bu durum o “şey”lerin, insanların düş ve isteklerine hitap ettiğinin ve etkin bir güce sahip olduğunun göstergesidir.

David Hockney resimlerini ilk zamanlarda kendine özgü bir üslupla üretmektedir. Ancak ilerleyen zamanla birlikte bu üslubu kategorize olmuştur. Özellikle 1960'lı



yıllarda pop sanatın da etkisiyle sanatçı resimlerini, çizimlerinin rehberlik ettiği çabuk fırça darbeleriyle ve doğal görünüm kaygısı taşımadan yapmıştır (Resim 1)<sup>1</sup>.



Resim 1: Aile Sahnesi (Domestic Scene), 1963  
Tuval üzerine yağlıboya, 60x60 inc.

Hockney'in iç mekân resimlerinde yer ve duvar yokmuş gibi görünür. Perspektife yer vermeyen sanatçı, çok fazla detaya da yer vermez. Eserlerinde sandalye, koltuk, perde, lamba, çiçek gibi birkaç nesne dışında eşya bulunmaz. Özellikle California'da yaşadığı ve pop sanat etkisinde resim yaptığı dönemlerde sanatçı, nesnelerin ve mekânların görüntüleri üzerinde durmuş, 1965 ve 1966 yılları arasındaki "çok renkli" eserlerini bu dönemde üretmiştir.

Hockney'in 1960'lı yıllardaki resimlerinde ön plana çıkan özellikler, dönemin popüler kültürünün canlı renkleridir. Sanatçı rengi adeta tuval üzerinde yüzey olarak kullanmış, figürlerinde de bilinçli olarak geometriye yönelen deformasyondan yararlanmıştır (Resim 2).



Resim 2: Hollywood Yüzme Havuzunun Resmi  
(Picture of Hollywood Swimming Pool), 1964  
Tuval üzerine akrilik boya, 36x48 inc.

Baudrillard (1997), resimde nesne odaklı bu durumu şöyle açıklar (Resim 3, 4);

"Geleneksel sanatta simgesel ve dekoratif figüran rolü oynadıktan sonra nesnelere, 20. yüzyılda ahlaki ve psikolojik değerler üzerine endekslenmekten kurtuldu, insanın gölgesinde vekâleten yaşamayarak bıraktığı ve bir mekân çözümlemesinin (kübizm vb.) özerk öğeleri olarak olağanüstü bir önem kazandılar. Bu yüzden de soyutlamaya varana dek parçalandılar. Dada'da ve gerçeküstücülükte yeniden dirilmelerini kutlayan, soyut tarafından yapıları bozulan ve yok edilen nesnelere şimdiye yeni-figürasyon ve pop sanatta imleriyle uzlaşmış gibi görünüyor."



Resim 3: California Sanat Koleksiyoncusu (California Art Collector), 1964  
Tuval üzerine akrilik boya, 60x72 inc.



Resim 4: Beverly Hills'de Duş Alan Adam (Man in Shower in Beverly Hills), 1964  
Tuval üzerine akrilik boya, 65 1/2 x 65 1/2 inc.

Lynton (2004)' a göre, David Hockney'n resimlerinde modern dünyaya karşı çok daha masum ve saf bir tepki buluruz. Bu tepkiler yapay ve modern dünyanın hareketliliğine karşıdır. O dönemin bahçelerinde görülen havuz, burjuva insanının simgesidir ve Hockney'in resimlerine konu olmuştur (Resim 5, 6). Söz konusu eserlerinde resmettiği kişiler de çoğunlukla Hockney'in arkadaşlarıdır. Arkadaşlarının günlük yaşam anlarını, evlerini, bahçelerini ve yaşam biçimlerini mümkün olduğunca sade biçimde resmeden sanatçı, 1960'ların hareketli, enerji dolu atmosferini ve dönemin isyancı ruhunu eserlerine gizli ve yalın bir biçimde yerleştirmiştir.



Resim 5: Nick Wilder (Nick Wilder), 1966  
Tuval üzerine akrilik boya, 84x84 inc.



Resim 6: Peter Nick'in Havuzundan Çıkıyor (Peter Getting Out of Nick's Pool), 1966  
Tuval üzerine akrilik boya, 84x84 inc.

"1960'larda artan ulusal gelir ve teknolojik gelişmelerin de etkisiyle, temeli tüketime dayanan yeni bir yaşam düzeni ortaya çıkmıştı. Hızla gelişen bu ekonominin sonucunda yeni bir insan tipi doğdu: Geleneklere sırt çeviren, toplumun değer yargılarına aldırmayan, umursamaz, gönlünce davranan bir insan modeli. Aynı tüketim malını üreten ve tüketen bir birliğin yarattığı, kitle tipi bir kişiliğe sahip tüketim insanı çıkmıştı ortaya. Bu yeni insanın yaşama biçimi doğal olarak düşünsel ve sanat alanına da yansımıştır" (Gençaydın, 1984: 11-12-13).

Hockney'in resimlerinde de bu umursamaz, rahatına düşkün, lüks evinde ve havuzunda keyfine bakan, sigarasını içen, koleksiyonu için aldığı sanat eserlerini inceleyen, şık giyimli, varlıklı oldukları her hallerinden belli olan insanlar ve onların yaşam mekânları resmedilmiştir. Yılmaz (2005), Hockney'in havuz, banyo ve dinlenme gibi konulara kaydığı resimlerine ilişkin, bu tarz resimlerin modern dünyanın önerdiği burjuva

yaşam biçimini çok iyi yansıttığını belirtmiştir.

Kültür ürettiğimiz her şey, popüler kültür ise çevremizdeki tüm yaşamdır. Pop sanat da buradan hareketle, o gün ne oluyorsa, elitist olmayan bir tavırla onu yansıtmıştır. Dolayısıyla Hockney resimleri de kendi döneminde popüler olan ne varsa izleyiciye onu sunmaktadır. Aynı zamanda çağın ruhunu da yansıtan popüler kültür ve onun ışığındaki pop sanat, bir toplumun egemen söylemini, ritüellerini, eleştirdiklerini, yüceltiklerini kısacası o toplumun inanç ve değer sistemlerinin bütününe yansıtmıştır. İşte David Hockney resimlerinde bulduğumuz da bu yaşam biçimidir. Sanatçının söz konusu resimlerine bakıldığında insanda yalnızca o dönemin iç ve dış mekân algısı oluşmaz. O mekânlarda yaşayan insanların ne tarz yaşamlar sürdürdükleri de algılanır. Dönemin insanların nasıl giyinip neler yedikleri, saçlarına nasıl şekil verip hangi koltuklarda oturdukları, sigarayı nasıl içip cinsel tercihlerini hangi yönde kullandıklarına kadar birçok ipucu Hockney'in pop sanat eserlerinden çıkarılabilmektedir.

Hockney, bir dönem resimlerini, kendisinin de ilgi ve çalışma alanına giren fotoğraflarla yapmıştır. Beverly Hills Housewife, bunlardan biridir. (Resim 7, 8). Sanatçının en iddialı ve büyük eseri olan bu resim, dönemin en popüler yaşam alanlarından Beverly Hills'de yaşayan Betty Freeman'la yapılan fotoğraf çalışması ışığında yapılmıştır.



Resim 7: Beverly Hills Ev Kadını (Beverly Hills Housewife)



Resim 8: Beverly Hills Ev Kadını (Beverly Hills Housewife), 1966 Betty Freeman Fotoğraf Çalışması, 1966 2 Adet tuval üzerine akrilik boya, 72x144 inc.

“Pop sanatçıları için, içinde yaşadıkları toplum, kitle toplumu olduğuna ve tüm insan ilişkileri anonimleştiğine göre, böyle bir toplumu yansıtacak olan sanat, kiteselliğin ve özelliğin kaynaştırılması anlamında anonim ilişkiler içinde kaybolan, kitlenin mekanik bir parçası haline gelen ama kitle içinde farklı olma gereksinimi duyan bireye yönelik olmalıdır. Bu nedenle özgün ve farklı ürünlerle, yaratıcılık kapasitesini ön plana çıkaran elitist anlayış yanlısı modern sanata kesin bir karşı çıkışı gerçekleştiren pop sanat, sanattaki misyon düşüncesine karşı çıkarak, temel işlevin, yaşamın yansıması olması gerektiğini savunmuştur.” (Altinkale, 2001: 53-54)

Hockney'in bu anlayışla kitlelerin aşına olduğu mekânları ve yaşam biçimlerini resmetmesi, tüm toplumun sanat ve kültür tüketicisi olabileceğini göstermektedir (Resim 9, 10, 11, 12, 13).



Resim 9: Büyük Sıçrayış (The Bigger Splash), 1967 Tuval üzerine akrilik, 244x244 inc.



Resim 10: Oda, Manchester Sokağı (The Room, Manchester St.), 1967 Tuval üzerine akrilik, 96x96 inc.



Resim 11: Serpilmiş Çimler (A Lawn Being Sprinkled), 1967 Tuval üzerine akrilik, 96x96 inc.



Resim 12: Amerikalı Koleksiyoncular (Fred ve Marcia Weisman) (American Collectors (Fred & Marcia Weisman)), 1968 Tuval üzerine akrilik boya, 84x120 inc.



Resim 13: Christopher Isherwood ve Don Bachardy (Christopher Isherwood & Don Bachardy), 1968 Tuval üzerine akrilik boya, 83 ½ x 119 ½ inc.

#### IV. SONUÇ

1960'lı yıllarda dünyada baş gösteren özgürlük eğilimlerinin de etkisiyle kitleler tepkilerini daha özgür ve farklı biçimlerde göstermeye başlamışlardır. “1960'lar” olarak adlandırılan sosyal devrim, sanat dünyasını da etkilemiştir. 1960'ların sanat olayları, ses, nesne, hareket, renk ve psikoloji içererek ve izleyici ile etkileşim halinde meydana gelmişlerdir (Gürcan, 2003: 26 – 30).

Dünyada hâkim olan özgür 1960'ların yansımaları, İngiliz pop sanatında, uluslararası bir yaklaşım içinde, geleneksel halk sanatını da içine katarak ustaca bir üslupla sunulmuştur. Böylece modernleşme korkusu ve görsel sanatlara olan güvensizlik de unutulmuştur. Canlı ve anlaşılabilir pop sanat, İngiliz sanatçı David Hockney'in resimlerinde de en güzel biçimde hayat bulmuştur.

Resimlerini bir mekân içerisinde ya da önünde, Rönesans resmine benzer biçimde, dengeli, simetrik ve merkezi kompozisyonda sunan Hockney, buyalın düzende dönemin kültürünü ve yaşamını izleyiciyle buluşturmuştur. Sanatçı, resimlerinde dönem insanının niteliklerini, giyiminden saçına kadar olan detayları, ne yiyip ne içtiğini, evinin dekorasyon biçimini, mobilyasını, koltuğunu, banyosunu, duşunu, aksesuarını, bahçesini hatta bahçesini hangi yöntemle suladığını dahi göstermiştir.

Sanat hayatına başladığı dönemde ve sanat hayatı boyunca oldukça değerli eserleriyle; çalışmamızda da 1960'lı yıllarda yaptığı çalışmalarına değindiğimiz David Hockney, ilerleyen yıllarda da çok sayıda eser üretmiş, bu eserlerin çoğunda da yine mekânlara yer vererek, popüler kültürün mekânsal yansımalarından örnekler sunmuştur.

**KAYNAKÇA**

- AKKAYA, Ç; “1950’ler ve 1960’lar Modern Batı Toplumunda Kurgulanmış Gelecek Zaman Vizyonunun Konut Tasarımına Yansımaları”, Mimar Sinan Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisan Tezi, İstanbul, 2007.
- ALTINKALE, F; “Postmodernist Resimde Figürasyon ve Klasik Değerlerine Genel Bir Bakış”, Süleyman Demirel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisan Tezi, Isparta, 2001.
- BATUR, E; MODERNİZMİN SERÜVENİ, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 1999.
- BAUDRILLARD, J; TÜKETİM TOPLUMU, Çev: Ferda Keskin ve Hızal Deliceçaylı, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 1997.
- GENÇAYDIN, Z; “Pop Sanatı”, YENİ BOYUT PSD, Sayı: 3/24, Sayfa: 11 – 13, İstanbul, 1984.
- GÜRCAN, A.G; “Çağdaş Türk Sanatında Performans”, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2003.
- LYNTON, N; MODERN SANATIN ÖYKÜSÜ, Remzi Kitabevi, İstanbul, 2004.
- SÖZEN, M. ve TAPAN, M; 50 YILIN TÜRK MİMARİSİ, Türkiye İş Bankası Yayınları, İstanbul, 1973.
- ŞENER, S; OYUNDAN DÜŞÜNCEYE, Gündoğan Yayınları, Ankara, 1993.
- YILMAZ, M; MODERNİZMDEN POSTMODERNİZME SANAT, Ütopya yayınevi, Ankara, 2005.
- <http://www.hockneypictures.com> (Erişim Tarihi: 02.05.2012)



# REKLAMIN ÖTEKİ YÜZÜ, MANİPÜLASYON

## *THE OTHER SIDE OF ADVERTISEMENT, MANIPULATION*

**Yrd. Doç. Dr. Fatih ÖZDEMİR**

İnönü Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi,

mfatihozdemir@gmail.com

### Özet

Hiçbir şeyin aslında görüldüğü gibi olmadığı ve büyük olayların aslında tesadüf değil, bilinçli kurgular olduğu paranoyası; insanları, yaşadığımız dünyanın sanal gerçekliğine daha fazla inanmaya meyilli hale getirmektedir. İnsanoğlunun doğasında olan inanmaya meyilli yapısı da, onu manipülasyona hazır bir forma sokmaktadır. Medya ve reklam endüstrisi, bu manipülasyona meyilli kitleyi hedef alarak amacına ulaşana kadar durumları manipüle etmekte ve tüm insanlığın bu sanal gerçekliği asıl gerçek gibi algılanmasını sağlamaya çalışmaktadır. Hem politika hem de sermaye, gücüne güç katmak ve yaşamını sürdürürebilmek için böyle bir oyalamaya ihtiyaç duymaktadır. Çünkü ürün tüketim için vardır ve tüketim alışkanlığının oluşturulması, büyüterek sürdürülmesi için tüketici, ürünü kusursuz görmeli, ona koşulsuz inanmalı ve bağlanmalıdır. Bu bağlılığı gerçekleştirmenin yolu da ürünü kusurlarından arındırmak, çekici hale getirmek için onu manipüle etmektir. Reklamcılık denen büyük oyunun manipülasyon denemeleri; kendi gerçekliğine bizleri inandırarak, varlığını fark ettirmeden yaşamımıza dahil olmaya devam etmektedir.

Bu bildiri, Herbert Schiller'in Zihin Yönlendirenler kitabında bahsi geçen beş temel mitem yola çıkarak, reklam endüstrisinin ve medyanın toplum üzerinde gerçekleştirdiği manipülasyon denemelerini incelemeyi amaçlamıştır.

**Anahtar Kelimeler:** manipülasyon, reklam, medya, grafik tasarım

### Abstract

The paranoia of nothing is as it seems and the big cases are actually not a coincidence but conscious speculations makes the people be tend to believe more in the truth of artistic world we live. The inclined form of the human nature makes human be ready for manipulation. Media and advertisement industry manipulates the conditions until reaching by targeting the people tent to manipulation and tries to enable the whole people to perceive this imaginary reality as actual reality. Both politics and capital needs this kind of distraction to become more powerful and survive. Because product is for consumption and to create consumption habits and maintain it extensionally, consumer must perceive the product as perfect and believe it unconditionally and be dependent on it. The way to create this dependence is to clear of its defects, to manipulate it for making it attractive. Manipulation trials of advertising, the big game is to make us believe its own reality and to continue to be involved in our lives slily. it.

Starting from the point of five main myth mentioned on Mind Managers book of Herbert Schiller, this notice aims to research the manipulation trials performed on society by advertising industry and media.

**Keywords:** Manipulation, Advertisement, Media, Graphic Design

“Manipülasyonun pek çok yolu vardır. Haber akışını kontrol altında tutmak, beyinleri amaca uygun ideallerle doldurmak, bu yollardan en etkin olanları arasındadır. Pazar ekonomisinin prensipleri bu sahada pek işe yarar (Schiller, 1993, s. 14)

Kuşkusuz günümüz reklamlarının “reklam etiğine” uygunluğu denetlenmekte, bunu koruyan ve sürdüren yaptırımlar olduğu bilinmektedir. Reklamcılığın ilk yıllarında sınırsız özgürlüğe sahip olan reklamcılar, gelişen sektörün ve ilerleyen zamanın ortaya çıkardığı durumlardan dolayı kendini sınırlamayı ve kendi etik kurallarını oluşturmayı öğrenmiştir. Önceleri ticari etikle ve tüketici hakları ile sınırlı olan bu durum, kanun hükmünde kararnemelere dönüşerek yasal zeminde yazılı metinlerle kendine yer bulmuştur.

“Ülkemizde reklamda etik sorunların çözümlenebilmesi için Uluslararası Ticaret Odası (International Chamber of Commerce, ICC) Uluslararası Reklam Uygulama Esasları'nın dâhil olduğu bir Reklam Mevzuatı bulunmaktadır. Helen geçerli olan ve reklamdaki gerek etik gerekse mesleki düzenlemelere ışık tutan bu mevzuat; Reklam Özdenetim Kurulu'nun benimsediği Reklam Uygulama Esasları ile birlikte Tüketicinin Korunması Hakkındaki Kanun, Rekabetin Korunması Hakkındaki Kanun, Radyo ve Televizyon Yayınlarının Esas ve Usulleri Hakkında Yönetmelik, Medya Ölçümü Araştırma Sonuçlarının Ticari Reklam ve İlanlarda Kullanılmasına Dair Tebliğ, Ticaret ve Sanayi Odaları Hakkındaki Kanun, Türkiye Radyo ve Televizyon Kurumuna ait kanun, Radyo ve Televizyon Üst Kurulu gibi çeşitli kurum ve kuruluşlarla bunların çalışma alanlarını belirleyen yasa, yönetmelik ve prosedürleri kapsamaktadır” (Aktuğlu, 2006, s. 8)

Schiller'in yansızlık mitinde de bahsettiği gibi, “manipülasyonun olabildiğince etkili olabilmesi, varlığına delalet eden unsurların ortalarda gözükmemesiyle mümkündür. Manipüle edilen şahıs, olayların tabii mecrasında aktığına inanırsa manipülasyon başarılı olmuş demektir. Kısaca ifade etmek istersek: manipülasyon yanlış bir realiteye gereksinim duyar, bu yanlış realitenin işlevi manipülasyonun varlığını sürekli olarak inkâr etmektir” (Schiller, 1993, s. 23) bu yüzden, reklam sektörü de yürürlükteki etiğe uygunluğunu her defasında öne çıkararak, geri planda, boşluklardan faydalanarak manipülâtörlüğünü ustaca devam ettirmektedir. Reklam etiğine güvenen insanlar da olayların tabii mecrasında aktığına inanarak manipülasyonun gizlenmesine yardımcı olmaktadır.

Nokia, iPhone'un yükselişi ardından başlayan düşüşünü durdurmak ve piyasada yeniden yükselişe geçebilmek umuduyla piyasaya sürdüğü Nokia Lumia 920 modelinin reklam filminde, piyasanın genelinden çok daha iyi ve özellikli kamera odaklı ürününü öne çıkarmak istemektedir. Fakat reklam, “reklamda gösterildiği gibi Nokia Lumia 920'yle değil bir DSLR'la çekilmiş! Video'da gösterilen teknoloji temelde Nokia'nın sahip olmadığı bir teknoloji değil. Ancak böyle bir teknolojiyi göstermek amacıyla farklı bir kamera kullanarak kendi kamerasıymış gibi göstermek,

yapılmaması gereken kritik bir hata” Nokia medya ilişkileri sorumlu başkan yardımcısı Doug Dawson da bu hatayı kabul etmekte ve: “Doğruyu söylemek gerekirse video, optik görüntü sabitleyicinin bir tanıtımı, PureView değil.” demektedir (Şenkaya, 2012). Bu reklam tüketiciye, reklamda gördüğü görüntü kalitesini vaat etmektedir fakat bunu yaparken tüketicinin o telefonla asla ulaşamayacağı kalitede bir görüntü ile ürünün reklamını yaparak bir manipülasyon girişiminde bulunmaktadır.



Resim.1 Nokia Lumia 920 (Şenkaya, 2012)

Yine basında kullanılan ve inandırıcılığı arttıran fotoğraf, dijital teknolojinin gelişmesiyle en çok manipüle edilen alanlardan biri haline gelmiştir. Medya manipülâtörleri bu durumu, haberleri ve toplumu manipüle etmek için olumsuz yönde kullanırken, reklam sektörü, fotoğrafta manipülasyonu ürünün kusurlarını gizlemek ve idealize etmek adına ‘olumlu’ yönde kullanmaktadır. Basında kesinlikle kabul edilemez olan fotoğrafa müdahale, reklamcılıkta bir yere kadar esnetilebilir “Ancak fotoğrafın kendisi gerçekle ters düşüyorsa, ya da çarpıtılmış, yönlendirilmiş ‘gerçeği’ sunuyorsa güvensizliğe neden olmaktadır” (Tiryakioğlu, 2009, s. 971). Mc Donald's, müşterilerinin satın aldıkları ürünlerinin tanıtım fotoğraflarında ve reklamlarda görünen ürünlerle farklılık gösterdikleri için şikâyetle bulunmaları üzerine bir video ve çeşitli fotoğraflar yayınlamaya bir açıklama yapma gereği hissetmiştir. Videoda, müşterilerin satın aldıkları ürüne nelerin dâhil olduğunu görebilmeleri adına ve ürünün daha estetik görünmesi adına ürüne müdahale ettiklerini, normalde satın alınan ürünün 10 dakikada hazırlandığını ama reklam fotoğrafı için hazırlanan ürünün 4 saatte hazırlandığını ve bu yüzden ürünün sadece görselinin farklı olduğunu, içeriğinin aynı olduğunu söylemektedirler. Satışa yönelik yapılan manipülasyon girişiminin ortaya çıkması sonucu firma, yeni bir manipülasyon girişimi ile durumu kendi lehine yönlendirmeye çalışmaktadır.

Schiller'in değişmeyen insan tabiatı mitinde de bahsettiği gibi, zihin manipülâtörlerine göre insanın tabiatı da dünya da değişmemektedir. Değişen sadece zaman ve durumların meydana geliş şekilleridir. Bu kendini tekrar eden değişmez döngü içerisinde zihin menajerleri, sosyal ilişkileri ve ekonomiyi yıpratır



Resim.2 Mc Donald's Quarter Pounder With Cheese

kurumsal yapılarıdaki değişiklikleri tartışmaktan kaçınırlar. Çünkü bu durumların ortaya çıkması, dünyada işlerin yolunda gitmediğini ve problemlerin olduğunu fark etmemizi sağlayacaktır. Oysa onlara göre dünya; değişmez, değiştirilemez sabit bir varlıktır ve insanlar bu durumun uzaktan izleyicileri olarak kalmak durumundadırlar (1993, s. 30). Reklamın vazgeçilmez mecrası olan televizyonun beyaz cam ardından sunduğu sanal dünya, uzaktan izleyicileri uyandırmadan görevini yerine getirmeye devam etmektedir. Çünkü “bizi gerçeklikten kesin bir biçimde ayıran bu algılanması olanaksız şeffaflık, bir sineğin pencere camına çarpması ve çarpınca, kendisini dış dünyadan ayıran şeyin ne olduğunu bilememesi kadar akla sığmayacak bir şey. Sinek, kendisinin uzamına son veren şeyin ne olduğunu imgeleyemez bile” (Baudrillard, Tam Ekran, 2000, s. 93). Bu yüzden her defasında geri çekilir ve cama yeniden çarpar. Tıpkı sanal olanın gerçekliğine inanmaya devam eden insanlık gibi.

Gerçeğin; gösterge, imgeler ve simülakra boyun eğdiği; hile yoluyla değişikliğe uğratıldığı (Baudrillard, 2005, s. 67) bu yalan dünyada varlığını sürdüren ve yaygın medya araçları olarak kullanılan basın, radyo, televizyon ve son dönemlerde internet haberciliği, üretimlerini teknolojiyi kullanarak oluşturmakta, şirketleşen yapılarıyla hedef kitlelerini oluşturmaktadırlar. Hedef kitle, toplum yapısı gereğince değişken ve bağımsız görünse de aynı gazetenin okuyucuları, aynı kanalın izleyicileri, belirli büyük hedef kitleler oluşturmaktadır. “Kitle iletişimi, ister ticari ister kamu kurumu biçiminde örgütlensin, haber denen dedikodusuyla, eğlencesiyle, müziğiyle ve belgeseliyle merkezleşmiş öykü sistemidir” (Erdoğan, 2005, s. 17). Medya, Erdoğan ve Alemdar’ın da belirttiği gibi, insanların düşünme ve davranma biçimlerini belirlemede etkilidir. Böylece toplumu istenen şekilde biçimlendirebilir. McLuhan, medya teorisindeki temel noktayı ‘araç iletidir’ şeklinde özetler ve iletişim teknolojilerinin insan üzerindeki belirleyici etkisine değinir. İletişim araçları insanlara duyuyla ilgili şeyleri de benimsetir. Sadece duymaya yönelik iletişimde kulak, diğer görsel iletişim araçlarında ise göz önem kazanır. Görsel iletişimin baskın olma durumu, insanlar üzerinde duyduklarına inanmama, aynı zamanda görme isteği hissetme ve konuşma

isteklerini kaybetme etkisi yapar. “Basın, gerçeği; tekdüze, uyumlu, nedenselliği olan ve farklı ilişkiler içinde düzenler” (Erdoğan, 2005, s. 147). Mesela televizyon programlarında zaman değerlidir ve doğru kullanılmalıdır. Fakat birçok program, şiddet, cinsellik, dram gibi oyalayıcı konularla bu değerli zamanı boşa harcarlar. Bu önemsiz şeylerin önemi, değerli şeyleri gizledikleri ölçüde önemli olmalarıdır (Bourdieu, 1997, s. 22).

Medya pluralizmi miti’ne göre “kültür-enformasyon çeşitliliğinin hâkim olduğu bir ortamda kişisel tercihlerin vücut bulmakta oldukları yolundaki imaj” manipülasyon tuzağına düşmeyi kolaylaştırmaktadır. Seçim ve çeşitlilik, birbirinden ayrı düşünülemeyecek kavramlardır. Bir seçimin olabilmesi için bir çeşitliliğin olması gerekir. Çeşitliliğin ve gerçek seçeneklerin olmadığı bir yerde seçimden bahsetmek ya manasız ya da manipülatiftir. Ülkedeki mevcut medyanın, tüm televizyon ve radyo kanallarının, gazetelerin ve diğer medya organlarının çeşitliliği, sayı ve içerik zenginlikleri düşünüldüğünde, ortada geniş bir çeşitlilik ve seçim imkânı olduğu düşünülebilir. Ancak tüm bu medya topluluğunun birkaç büyük patronun elinde olduğu ve tüm içeriğin bu mekanizma tarafından kontrol edildiği gerçeği, buradaki manipülasyonu anlamak için yeterli olacaktır. Reklam endüstrisinin de bu döngü içerisinde tüketicisine sunduğu çeşitlilik ve her bireyin bu çeşitlilik içerisinde istediğini seçebilme özgürlüğünün olduğu kandırmacası, bu manipülasyon girişimine sermaye ve tüketim adına destek sağlamaya devam etmektedir.

Schiller, bireysellik ve kişisel tercih mitinde, özgürlük tanımındaki, bireysellik boyutunun sahip olduğu öneminin aşırı derecede abartıldığından bahsetmektedir. Ayrıca kişinin mülk edinme hakkı olmadan kişiliğini korumasının mümkün olamayacağı inancının pekiştirildiğini, manipülasyonun da bu ana temel üzerine kurulduğunu söylemektedir (1993, s. 19). Batı algısındaki özgürlüğün temelini bireysel tercih olgusunun varlığında yatıyor olması gerçeği, reklam dünyasına zengin bir kapı daha aralamaktadır. Tüketicinin “özgür” olduğu ve bu özgürlüğünü “bireysel tercihleri” ile yaşayabildiği algısının tüketicide oluşturulması ve bunun sürdürülmesi, reklamın başarısını hızlandıracak etkilere sahiptir. Özellikle reklam sloganlarında özgürlük ve bireysellik vurguları sıklıkla görülmektedir. Turkcell’in 2001 yılında hazır kart reklamlarında kullandığı “faturasız özgürlük” sloganı, casper bilgisayarın 2013 reklamlarındaki “senin hayatın, senin teknolojin” sloganı, özgürlük ve bireyselliğin öne çıkarıldığı reklam sloganları arasında gösterilebilir.

Sosyal çatışmanın mevcut olmadığı miti’ne göre, “devrimci toplumların kusurlu yanları üzerinde dikkatlerin toplanmasını sağlayarak kendi ülkelerinde hüküm süren tahakkümü ve sömürüyü gözlerden irak tutmaya çalışmak, zihin menajerlerinin görevlerinin bir kısmını oluşturur”. Meydana gelen her çatışma oluş

şekli ve çıkış kaynağı olarak bireysel bir mesele olarak sunulmaktadır. Aslında çatışmanın sosyal kökleri diye bir şey yoktur, iyi çocuklar ve kötü çocuklar vardır. Her ne kadar bu ayırım doğru olsa da, iyilik ve kötülüğün ait oldukları sosyal kategorilerle olan bağlarının yok sayılması, rol dağılımının gerçeklerden uzaklaşması için yeterli bir sebeptir (Schiller, 1993, s. 31). Taksim meydanında yaşanan ‘gezi parkı direnişi’ medyanın manipülasyon girişimine örnek olarak incelenebilir. Olayların başladığı akşam, en büyük ‘haber’ kanallarından birinin olayların yaşandığı sırada, olan biteni görmezden gelerek penguen belgeseli yayınlaması, tüm diğer ulusal kanalların gerçeği gizleyerek normal yayın akışlarına devam etmeleri, baskı ve korku kaynaklı manipülasyon girişimleridir. Daha sonraki günlerde başlayan olayla ilgili yoğun ve pek de tarafsız olmayan haber trafiğini anlamak için Baudrillard’ın, bahsettiği, kitle iletişim araçlarının hızla yaygınlaşarak oluşturduğu haberlerdeki iki hareket noktasını anlamak gerekir. Toplumsal haberler üretmek ve bu haberlerin oluşturduğu toplumsal ilişkilerle de toplumsal kendisini nötralize etmek. Bu kendi içinde oluşturulan var etme ve yok etme durumu toplumsalın tanımını da anlamsız hale dönüştürmektedir. Bu terimin kendisinde var olan inandırıcılık özelliğinin yanında, hiçbir şeyi halledememe özelliği de vardır. “Yüzeysel ve yararsız olduğu gibi – çünkü her görüldüğü yerde bir başka şeyi gizlemektedir: Meydan okuma, ölüm, ayartma, ritüel, yenileme gibi- bir soyutlamayla, bir kalıntı ya da toplumsalın bir sonucu hatta bir simülasyon ve bir göz yanılması olduğunu bile gizlemektedir” (Baudrillard, 2003, s. 26). Bu durum reklamlar üzerinden ele alındığında ise, reklamlarda kurgulanan dünyaların kusursuz, sorunsuz, olaysız ve sosyal çatışmaların olmadığı, ütöpic dünyalarla kendini gösterdiği görülmektedir.

## SONUÇ

Reklam ve reklamcılık, doğası gereği, tanıtımını yaptığı ürünün satışını arttırmak adına çeşitli stratejiler belirler ve bunları uygular. Bu uygulamalar sırasında da ürünün albenisini arttırmak adına çeşitli ilizyonlar dener. Bu küçük oyunlar, müşteriye kandırma seviyesine ulaşmadığı sürece kabul edilebilir uygulamalardır. Fakat günümüz koşulları ve rekabet ortamı göz önüne alındığında, zaman zaman bu sınır aşılacaktır. Bu sınır aşımı, Schiller’in 5 temel miti üzerinden değerlendirildiğinde de gerek reklam dünyasının gerekse medyanın, toplum üzerinde gerçekleştirdiği manipülasyon girişimleri daha görünür hale gelmektedir.

## KAYNAKÇA

- AKTUĞLU, I. K; “Tüketicinin Bilgilendirilmesi Sürecinde Reklam Etiği.” KÜRESEL İLETİŞİM DERGİSİ, sayı 2, s.1-20, 2006 BAUDRILLARD, J; SESSİZ YIĞINLARIN GÖLGESİNDE- TOPLUMSALIN SONU, Doğu Batı Yayınları, Ankara, 2003 BAUDRILLARD, J; ŞEYTANA SATILAN RUH YA DA KÖTÜLÜĞÜN EGEMENLİĞİ, Doğu Batı Yayınları, Ankara, 2005 BAUDRILLARD, J; TAM EKİRAN, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 2000 BOURDIEU, P; TELEVİZYON ÜZERİNE, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 1997 ERDOĞAN, İ; ÖTEKİ KURAM: KİTLE İLETİŞİM KURAM VE ARAŞTIRMALARININ TARİHSEL VE ELEŞTİREL BİR DEĞERLENDİRİLMESİ, Erk, Ankara, 2005 SCHILLER, H; ZİHİN YÖNLENDİRENLER, Pınar Yayınları, İstanbul, 1993 ŞENKAYA, A; Nokia’dan Tüketicileri Kandıran Reklam. Mart 16, 2013 <http://www.pazarlamasyon.com/2012/09/7522/> (2012, Eylül 6 ) TİRYAKİOĞLU, F; “Teknolojik gelişme ve yenilikler arttıkça fotoğrafa olan güven azalıyor mu?” ULUSLARARASI DAVRAZ KONGRESİ (s. 970-979). Süleyman Demirel Üniversitesi, Isparta, 2009



# ENDÜSTRİ ÜRÜNLERİ TASARIMINDA PARAMETRİK TABANLI MODELLEMENİN YARATICILIĞA ETKİSİ

*THE INFLUENCE OF PARAMETRIC BASED MODELLING ON CREATIVITY IN INDUSTRIAL DESIGN*

**Öğr. Gör. Erkut ERYAYAR**

Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi,  
erkut.eryayar@marmara.edu.tr

## Özet

Geleneksel olarak tanımlayabileceğimiz tasarlama yöntemlerinde, sadece teknik birer çizim aracı olarak kullanılan bilgisayarlar, özellikle içinde bulunduğumuz zaman diliminde hızlı bir biçimde gelişen donanım ve yazılımların yardımı ile mimarlık, mühendislik, grafik ve endüstriyel tasarım gibi meslek disiplinlerinde, güçlü birer tasarım enstrümanı olarak yerini almıştır.

Bilgisayarların tasarım enstrümanı olarak kullanımlarıyla ilgili “dijital tasarım teknolojileri” başlığı altında pek çok sınıflama yapmak mümkündür. Bunlara; parametrik tasarım, yapay zekâ, kendi kendini üreten hızlı modelleme sistemleri, animasyon ve CAD/CAM teknolojilerine dayalı tasarım teknikleri gibi örnekler verilebilir. Bilgisayar destekli tasarım ve üretim (CAD/CAM) teknolojilerinde sıklıkla kullanılmaya başlanan parametrik tasarım modelleme sistemleri, yaratıcı süreci hızlandırarak, tasarımcılara alternatif form üretme konusunda sonsuz olasılık sunmaktadır.

Yapılan çalışmada parametrik tasarlama yöntemleri, sadece sanayiye ve üretime dönük bir tasarım enstrümanı olarak ele alınmamakta; bu teknolojilerin kullanımı sonucu ortaya çıkan işlerin ileri teknoloji kullanılarak tasarımcıları tarafından yaratılan birer “tasarım sanat eseri” olduğu mu, yoksa kullanılan programların yetenekleri sonucu ortaya çıkan birer matematik model mi olduğu irdelenmeye çalışılacaktır.

**Anahtar Kelimeler:** Endüstriyel Tasarım, Bilgisayar Destekli Tasarım (CAD), Parametrik Modelleme

## Abstract

Computers, which were implemented as technical instruments for drawing in what can be defined as conventional design methods, have since become powerful instruments of design in professional disciplines such as architecture, engineering, and graphic and industrial design, thanks to fast developing hardware and software.

The umbrella phrase digital design technologies can serve as a heading for a variety of classifications, such as parametric design, artificial intelligence, self-producing rapid prototyping systems, animation and design techniques based on CAD/CAM technologies. Parametric design modelling systems, which have been increasingly used in computer aided design and manufacturing technologies, have proven to speed up the creative process and offer designers endless possibilities in the creation of alternative forms.

The present study does not only consider parametric methods as design instruments for the industry and manufacturing, but explores whether works produced with the help of advanced technologies are “design art works” or mathematic models that have been created by the programs that have been implemented during the design process.

**Keywords:** Industrial Design, Computer Aided Design (CAD), Parametric Modelling

Genel inanın aksine, günümüzde gelişen teknoloji ile bilgisayarlar sadece birer görselleştirme aracı olmaktan çıkmış, tasarımcılar ve mühendisler tarafından fikirden üretime kadar geçiş sürecinin her aşamasında önemli bir tasarım enstrümanı olarak kullanılmaya başlanmıştır. Özellikle nihai üretim öncesi sanal prototipleme aşamasında, bilgisayar ortamında oluşturulan tasarımların neredeyse bütün testleri yapılabilen ve üreticilere çok önemli bir zaman ve maddi kazanç sağlamaktadır. Üreticilere ve mühendislere önemli teknik avantajlar sağlayan yeni teknoloji ürününü donanımlar ve gelişmiş yazılımlar, şüphesiz tasarımcıların farklı tasarlama yöntem ve biçimleri oluşturmalarına da yardımcı olmaktadır.

Parametrik tabanlı bilgisayar destekli tasarım yazılımlarının gelişimi sonucu "parametrik tasarım" kavramı, bir tasarlama yöntemi olarak günümüzde pek çok tasarım disiplininde ortak bir tasarım dili ve biçimi olarak kullanılmaya başlanmıştır. Şüphesiz bu oluşumun altında donanım ve yazılımların gelişiminin önemli bir yeri olduğu kadar, tasarımcıların günümüz üretim ve tüketim koşulları gereği hızlı form alternatifleri üretme isteği ve çabası da yatmaktadır. Tasarımcılar, gelişmiş yazılımların olanaklarını kullanarak elde etmek istedikleri formları ve bu formların sonsuz varyasyonlarını, gelişmiş donanımlar yardımı ile eskiye göre çok daha hızlı ve efektif olarak elde edebilmektedirler.

## TARİHÇE

Parametrik ve ilişkisel tabanlı modelleme yöntemleri günümüz üretim ve tasarım sürecinde, mühendis ve tasarımcılar için kilit rol oynamaktadır. Bilgisayar ortamında yaratılan nesnelere, tasarımcının kontrolünde oluşturulmuş statik nesnelere, parametrik tabanlı modelleme yöntemlerinin kullanılmaya başlanması kadar, bilgisayar ortamında oluşturulan nesnelere üzerinde radikal değişiklikler yapmak mümkün değildi. Tasarımcılar, formları tanımlayan parametreler üzerinde değişiklikler yaparak yeni tasarım alternatifleri oluşturmak yerine, her seferinde yeni modellemeler üzerinden tasarım yapmak zorunda kalıyorlardı.

Bir geometrik formun kısıtlar (Constraints) ya da parametreler ile tanımlanması kavramı ilk olarak Massachusetts Institute of Technology'den (M.I.T.) Ivan Sutherland'ın 1963 yılındaki çalışmalarında ortaya konmuştur. Sutherland'ın çalışması, kendisinden önce Bezier ve De Casteljau'nun iki boyutlu eğriler üzerine yaptığı çalışmalara dayanmaktaydı. (Monedero, 2000; 369-377) Kendisi bu çalışmasını tez olarak yayımlamış ama çalışmasında, kısıtları sadece parçanın oluşturulmasında bir destek olarak kullanmıştı. Parça geometrisinin tanımı ve kısıtların kullanılmasını ise 1977 yılında University of Cambridge'den Requica'nın çalışmalarında kullanılmıştır. Günümüzde parametrik ve ilişkisel olarak tanımlanan sistem ilk kez 1980'lerin sonlarında Parametric Technology Corporation (PCT) tarafından ticari olarak geliştirilmiş ve parametrik katı modelleme (Parametric Solid Modeling) adıyla piyasaya sunulmuştur. (Uzun, 2001)

## PARAMETRİK TABANLI MODELLEME

Parametre kelimesi Antik Yunanca kökenli olup, Parametron; "para" ikinci, yardımcı ve "metron" ölçmek kelimelerinin birleşiminden oluşmaktadır. Dilimizde parametre kelimesi matematiksel bir terim olarak kullanılmakta ve değişken anlamına gelmektedir. (www.tdk.gov.tr, 25.06.2013) Bilgisayar teknolojilerinde ise bir dizi komutun, sisteme girilen çeşitli veriler üzerinden işlem yapmasıyla ilgili bir terimdir.

Parametrik tasarım kavramı, bilgisayar destekli tasarım terminolojisinde; bir formu, unsurlar arasındaki ilişkileri kullanarak değişken değerler ile ifade etmek olarak tanımlanabilir. Tasarımcı çoğu zaman adeta bir oyun oynarcasına bu değişkenlerin birbirleri ile ilişkilerini ve değerlerini değiştirerek yeni formlar arar. Tasarımcı bu süreçte bazen bütün parametreleri değiştirebileceği gibi, bazen istediklerini sabit tutarak sonuca ulaşmaya çalışır. Her ne kadar günümüzde bazı tasarımcılar bu yöntemleri kullanarak yapılan tasarımları, teknolojinin ve matematiğin doğal bir sonucu olarak çıkmış rastlantısal biçimler ve geometriler olarak tanımlasa da, aslında ortaya çıkan işler tasarımcının farklı enstrümanlar kullanarak ortaya çıkardığı özgün form arayışlarıdır. Ayrıca şunu da önemle belirtmek gerekir; günümüz bilgisayar destekli modelleme programlarının neredeyse tamamı, altyapısında parametrik modelleme teknolojilerini barındırır ki, tasarımcının hangi zaman değişkenler üzerinden parametrik tasarım yöntemini, hangi zaman eskize dayalı bilgisayar destekli tasarım yöntemi ile tasarım yöntemini kullandığının ayrımını yapmak oldukça güçtür.

Parametrik modelleme programları, kullanıcıya temel olarak kullanabileceği bir form yaratmasını ve bu formu istediği gibi düzenlemesini sağlar. Parametrik tabanlı programların çalışma mantığı, unsur (feature), hafıza (history) ile bunların birbirleri ile ilişkileri (relations) temelli olduğu için, tasarımcı tasarlama sürecinin en başından sonuna kadar sürecin her aşamasına istediği zaman müdahale edebilir ve değiştirebilir.

Parametrik tasarım sürecinde tasarımı etkileyecek verilerin parametreler olarak belirlenmesi ve organizasyonu esastır: Hangi verinin diğeriyle nasıl ilişkili olduğunun sayısal ve geometrik olarak tanımlandığı ve sınırlamaların belirtildiği bir tasarım stratejisi kurulur. Bu tür bir ilişkisel model bir kez kurulduğunda parametre değerleri değiştirilerek tüm olası durumları araştırılabilir ya da türetilebilir. (Akipek, 2007)

Parametrik yapı (Parametric Structure) kavramı, bir modelleme sisteminin nesnelere oluşturulması, düzenlenmesinde kullanılan değişken ve kısıtlarla sınırlı kalmayıp, hem matematiksel hem de topolojik ilişkileri ifade eden genel bir tanımlamadır. Sistem çalışma mantığı nedeniyle ilişkisel yapı (Relational Structure) olarak da adlandırılmaktadır. (Uzun, 2001)

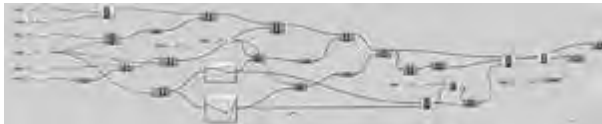
Parametrik Tasarlama süreci başından sonuna algoritmik bir süreçtir. "Algoritma, matematikte ve bilgisayar biliminde bir işi yapmak için tanımlanan, bir başlangıç durumundan başladığında, açıkça belirlenmiş bir son durumunda sonlanan, sonlu işlemler kümesidir. Yani belli bir problemi çözmek veya belirli bir amaca ulaşmak için çizilen yola algoritma denir. Genellikle programlamada kullanılır ve tüm programlama dillerinin temeli algoritmaya dayanır. Aynı zamanda algoritma tek bir problemi çözecek davranışın, temel işleri yapan komutların veya deyimlerin adım adım ortaya konulmasıdır ve bu adımların sıralamasına dikkat edilmelidir." (<http://tr.wikipedia.org/wiki/Algoritma>, 25.06.2013) Bir başka deyişle tasarımcı, kendi oluşturduğu algoritmik tasarlama süreci içerisinde zamanda ileri ve geri yolculuk yapabilmektedir.

### UYGULAMA ALANLARI

Parametrik tabanlı tasarlama metotları günümüzde ürün tasarımcıları, mimarlar, grafikerler ve heykeltıraşlar gibi pek çok farklı alanda çalışan tasarımcılar tarafından sıklıkla kullanılmaktadır. Parametrik tabanlı bilgisayar destekli tasarım programları arasında gerek tasarımcılar, gerekse konu ile ilgilenen sanatçılar tarafından en sık kullanılan yazılımlardan biri Rhinoceros 3D ile bu yazılım ile beraber çalışan Grasshopper eklentisidir.

Aşağıda bu yazılımlar ile uygulanmış tasarım varyasyonları bulunmaktadır. Resim 1'de Grasshopper eklentisinin ara yüzünde tasarımcı tarafından grafiksel olarak tanımlanmış ve birbirleriyle ilişkilendirilmiş unsurlar bulunmaktadır. Resim 2'de ise oluşturulan unsur ve ilişkilerin sonucu oluşan tasarım varyasyonları görülmektedir.

Yapılan örnek çalışmada temel olarak elips bir form alınmıştır. Bu form çoğaltılarak, elipslerin çapları, kalınlıkları, sayıları, aralarındaki mesafeler, dönme ve burulma açıları gibi unsurlar oluşturulmuş ve bu unsurların birbirleri ile ilişkileri tanımlanmıştır. Her bir denemede unsurlardan sadece bir veya birkaçında parametrelerde değişiklik yapılmış diğer unsurlara ait parametreler ise sabit tutulmuştur. Oluşturulan unsur ve ilişkilerin parametreleri değiştirilerek oluşacak geometrik form üzerinde sonsuz varyasyon yapmak mümkündür.

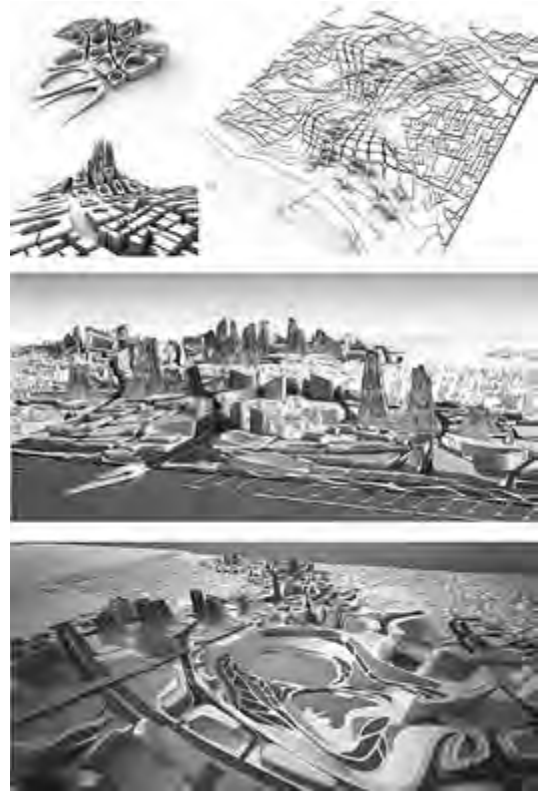


Resim 1: Grasshopper yazılımı ile oluşturulan unsur ve ilişkiler

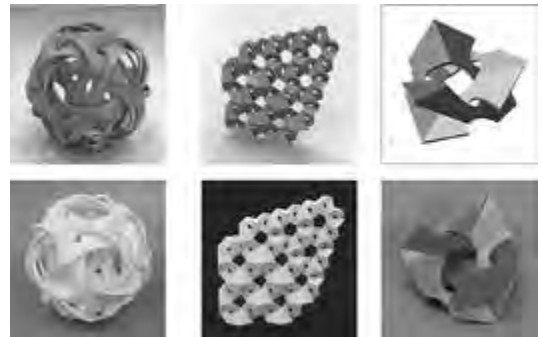


Resim 2: Grasshopper yazılımı ile oluşturulan parametrik form denemeleri

Aşağıda mimari ve heykel gibi farklı tasarım disiplinlerinden de uygulama örnekleri verilerek parametrik tasarlama yaklaşımı örneklenmeye çalışılmıştır. Resim 3'de dünyaca ünlü Mimar Zaha Hadid'in parametrik tasarlama yöntemlerini kullandığı İstanbul Kartal Pendik projesinden örnekler verilmiştir. Resim 4'de ise Hollandalı heykeltıraş Rinus Roelofs'un aynı metodlar ile önce sanal ortamda tasarladığı arkasından hızlı modelleme yöntemleri ile ürettiği heykel çalışmalarından örnekler sunulmuştur.



Resim 3. Mimar Zaha Hadid'in parametrik tasarlama yöntemleri ile tasarladığı Kartal Pendik projesi. ([www.zaha-hadid.com](http://www.zaha-hadid.com), 28.06.2013)



Resim 4. Hollandalı heykeltıraş Rinus Roelofs'un eserleri. Üstte Sanal model, altta hızlı modelleme (rapid prototyping) yöntemi ile üretilmiş eserler. ([www.rinusroelofs.nl](http://www.rinusroelofs.nl), 01.07.2013)

### SONUÇ

Bilgisayarlar sadece üretim yardımcısı ya da görselleştirme araçları değildir. Tasarımcıların tasarlama sürecinde kullandıkları güçlü birer enstrümandır. Yeni keşfedilen her malzeme ve üretim tekniği nasıl

tasarımcılara farklı ufuklar açıyorsa, parametrik tasarlama yöntemleri de günümüzde tasarımcılara, hızlanan üretim ve tüketim şartlarına paralel özgün tasarımlar yapma olanağı sunmaktadır.

Bu çalışmada, parametrik tasarım yöntemlerinin sadece bilgisayar destekli tasarım yazılımlarının teknik olarak kullandıkları algoritmik bir altyapı olmadığını üzerinde durulmak istenmiştir. Günümüzde parametrik tasarım kavramı, farklı disiplinlerden tasarımcıların, bir tasarlama yöntemi olarak kullandığı bir tasarlama dili ve biçimi olarak kendisini göstermektedir. Yapılan çalışmada bu yaklaşım, farklı tasarım örnekleri ile de görsel olarak açıklanmaya çalışılmıştır.

#### KAYNAKÇA

- AKİPEK, F., Bilgisayar Destekli Tasarım ve Üretim Teknolojilerinin Mimarlıktaki Kullanımları, Megaron YTÜ Mim. Fak. E-Dergisi, Cilt 2, Sayı 4, 2007
- MONEDERO, J., Parametric design: a review and some experiences, AUTOMATION IN CONSTRUCTION, 9, Spain, 369–377, 2000
- UZUN, A. Günümüz Ürün Geliştirme sürecinde Bilgisayar Tabanlı Üçboyutlu Modelleme, Yayımlanmamış Y. Lisans Tezi, M.Ü.G.S.E., İstanbul, 2001
- <http://tr.wikipedia.org>, 25.06.2013
- [www.tdk.gov.tr](http://www.tdk.gov.tr), 25.06.2013
- [www.zaha-hadid.com](http://www.zaha-hadid.com), 28.06.2013
- [www.rinusroelofs.nl](http://www.rinusroelofs.nl), 01.07.2013

# Türkiye'nin en kapsamlı haber portalı

Güncel, politika, ekonomi, spor, magazin, kültür, sanat, dış haberler ve aradığınız her şey haberler.com'da.



**HABERLER.COM**



Sakarya Üniversitesi  
Güzel Sanatlar Fakültesi  
Esentepe Kampüsü,  
Serdivan/Sakarya

Telefon: 0264 295 68 31  
Faks: 0264 295 68 35

gsf@sakarya.edu.tr  
gsf.sakarya.edu.tr

